PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL INOVASI PRODUK PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBAHAN DASAR KAYU

LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN

TUGAS AKHIR KARYA

MASLIA

NPM : 2022620018

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 INOVASI PRODUK PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBAHAN DASAR KAYU

Diajukan oleh,

Maslia
2022620018

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

Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0220058801

Penguji 1

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

Penguji 2

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

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, 23 juli 2026

Mengetahui,
Kaprodi Desain Komunikasi Visual

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

Menyetujui,
Dekan FIPB

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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Maslia
NIM	:	2022620018
Program Studi	:	Desain Komukasi VIsual
Tahun Akademik	:	2022

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

"PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL INOVASI PRODUK PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBAHAN DASAR KAYU"

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, 10 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Maslia

NPM : 2022620018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Where there is patience, there is peace"

(Maslia)

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat, serta kemudahan dalam setiap langkah. Karya perancangan ini penulis persembahkan sebagai ungkapan terima kasih kepada:

1. Kepada diri saya sendiri, Maslia. yang telah berusaha untuk tetap bertahan, belajar, dan melangkah di tengah berbagai tantangan selama proses penyusunan dan perancangan karya ini.
2. Karya ini juga saya persembahkan dengan penuh cinta dan rasa hormat kepada keempat orang tua saya, Bapak Parmin, Ibu Riza Oktarini, Bapak Dulchalim, dan Ibu Elny Yusnita yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, dan memberikan doa yang tiada henti.
3. Kepada keluarga tercinta, terima kasih atas kasih sayang, perhatian, semangat, dan dukungan yang selalu diberikan.
4. Kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, arahan, kritik, saran, serta bimbingan selama proses pendidikan dan penyelesaian karya ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
5. Kepada sahabat dan teman-teman saya, Aru, Karin, Devi, Zara, Moya, Delta, Adel, Ardi, Veki, Fajri, Fahmi dan semua yang tidak dapat saya sebutkan namanya.
6. Karya ini juga saya persembahkan kepada seseorang yang pernah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Terima kasih atas segala cerita, pengalaman, kebersamaan, serta pelajaran yang pernah diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Inovasi Produk Permainan Tradisional Nusantara Berbahan Dasar Kayu"

Perancangan ini dibuat sebagai salah satu bentuk kepedulian penulis terhadap keberadaan permainan tradisional yang semakin jarang dikenal dan dimainkan oleh generasi muda. Perkembangan teknologi dan hadirnya berbagai permainan digital membuat permainan tradisional mulai kehilangan daya tarik di kalangan anak-anak. Melalui perancangan komunikasi visual ini, penulis berusaha menghadirkan pendekatan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman, tanpa menghilangkan nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional. Beberapa permainan yang menjadi perhatian dalam perancangan ini adalah congklak, gasing, dan pantak lele.

Dalam proses penyusunan dan perancangan karya ini, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa serta dukungan, dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan, serta para narasumber dan responden yang telah bersedia memberikan informasi dan membantu proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat dan teman-teman yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses penyelesaian tugas akhir ini.

Palembang, 10 Agustus 2026

Maslia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah menyebabkan pergeseran minat anak-anak dari permainan tradisional menuju permainan *modern* berbasis digital, sehingga mengakibatkan menurunnya eksistensi permainan tradisional, khususnya yang berbahan dasar kayu di Kota Palembang. Permainan tradisional memiliki nilai budaya, edukatif, dan sosial yang penting dalam pembentukan karakter serta identitas lokal masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya inovatif melalui pendekatan desain komunikasi visual untuk mengemas kembali permainan tradisional agar lebih menarik, relevan, dan mampu bersaing dengan produk modern. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan konsep komunikasi visual inovatif pada permainan tradisional Palembang berbahan dasar kayu sebagai strategi pelestarian budaya. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi *tahap empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Hasil perancangan berupa pengembangan identitas visual, sistem grafis, serta media komunikasi yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan pendekatan visual modern. Melalui perancangan ini, diharapkan permainan tradisional tidak hanya diposisikan sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai produk kreatif yang memiliki nilai estetika, edukasi, dan daya tarik bagi generasi muda. Dengan demikian, perancangan komunikasi visual ini dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kesadaran, minat, dan partisipasi masyarakat terhadap pelestarian budaya permainan tradisional di Palembang.

Kata kunci: komunikasi visual, permainan tradisional, kayu, pelestarian budaya, Palembang, inovasi desain

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has shifted children's interest from traditional games to modern digital-based games, leading to the decline of traditional wooden-based games, particularly in Palembang. Traditional games contain important cultural, educational, and social values that contribute to character building and local identity. Therefore, an innovative approach through visual communication design is needed to repackage traditional games to be more attractive, relevant, and competitive with modern products. This design aims to develop an innovative visual communication concept for Palembang traditional wooden games as a cultural preservation strategy. The method used is Design Thinking, which consists of empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The result of this design includes the development of visual identity, graphic systems, and communication media that integrate local cultural values with a modern visual approach. Through this design, traditional games are expected to be positioned not only as cultural heritage but also as creative products with aesthetic, educational, and appealing value for the younger generation. Thus, this visual communication design can serve as an effective strategy to increase awareness, interest, and community participation in preserving traditional games culture in Palembang.

Keywords: *visual communication, traditional games, wood, cultural preservation, Palembang, design innovation*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PERNYATAAN iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiv

LAMPIRAN 167

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Batasan Masalah 6

D. Tujuan Dan Manfaat Perancangan 7

E. Kajian Ide Perancangan 9

F. Metode Perancangan 15

G. Landasan Teori 19

H. Sistematika Perancangan 28

I. Alur Pemikiran Perancangan 30

BAB II PENGOLAHAN DATA 31

A. Identifikasi Data..... 31

B. Analisa Data 74

BAB III KONSEP PERANCANGAN..... 80

A. Perencanaan Kreatif..... 80

B. Program Kreatif..... 84

C. Program Media..... 98

BAB IV VISUALISASI DESIGN..... 115

A. Visualisasi Design..... 115

BAB V PENUTUP 161

A. Kesimpulan 161

B. Saran..... 161

C. Daftar Pustaka..... 164

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Beyblade 9
Gambar 1.2 Media Beyblade 10
Gambar 1.3 Packaging Beyblade..... 11
Gambar 1.4 Instagram Beyblade 12
Gambar 1.5 Papan permainan ”HOMPIMPAH” 13
Gambar 1.6 Packaging Kapal Otok-otok..... 14
Gambar 1.7 Tabel Alur pemikiran perancangan 30
Gambar 2.1 Sosialisai Permainan Tradisional Dinas Kebudayaan..... 32
Gambar 2.2 PERMATA PODCAST 33
Gambar 2.3 Buku Permainan Rakyat 36
Gambar 2. 4 Bermain Permainan Congklak 39
Gambar 2. 4 Bermain Permainan Congklak 41
Gambar 2. 6 Bermain Permainan Pantak Lele..... 44
Gambar 2. 7 Dokumentasi Wawancara..... 53
Gambar 2.8 Dokumentasi Survey..... 57
Gambar 2.8 Dokumentasi Survey..... 58
Gambar 2.10 Usia Responden 62
Gambar 2.11 Tempat Tinggal Responden..... 63
Gambar 2.12 Pekerjaan..... 63
Gambar 2.13 Saudara 9-15 tahun Responden 64
Gambar 2.14 Respon Kuisioner..... 65
Gambar 2.15 Respon Kuisioner..... 65
Gambar 2.16 Respon Kuisioner..... 66
Gambar 2.17 Respon Kuisioner..... 67
Gambar 2.18 Respon Kuisioner..... 67
Gambar 2.19 Respon Kuisioner..... 68

Gambar 2.20 Respon Kuisioner 69
Gambar 2.21 Respon Kuisioner 69
Gambar 2.22 Respon Kuisioner Harapan 70
Gambar 2.23 Dinas Pariwisata 72
Gambar 2.24 Dinas kebudayaan 73
Gambar 2.25 Mind Mapping 74
Gambar 3.1 Serat Kayu Pinus 82
Gambar 3.2 Gasing 88
Gambar 3.3 Pantak Lele 89
Gambar 3.4 Congklak 90
Gambar 3.5 Warna 91
Gambar 3.6 Font First Fun 92
Gambar 3.7 Font First Funnier 93
Gambar 3.8 Cartoon Style 94
Gambar 4.1 Serat Kayu Pinus 115
Gambar 4.2 Tipografi KAYOE 116
Gambar 4.3 Permainan Tradisional 116
Gambar 4.4 Sketsa Logo 117
Gambar 4.5 Comprehensive Layout 118
Gambar 4.6 Final Logo 118
Gambar 4.7 Penerapan Logo 120
Gambar 4.8 Balok Kayu 121
Gambar 4.9 Sketsa Maskot 121
Gambar 4.10 Comprehensive Layout 122
Gambar 4.11 Final Maskot 122
Gambar 4.12 Sketsa Poster 123
Gambar 4.13 Comprehensive Layout Poster 124

Gambar 4.14 Final Design Poster 1 125
Gambar 4.15 Final Design Poster 2 126
Gambar 4.16 Final Design Poster 3 127
Gambar 4.17 Final Design Poster 4 128
Gambar 4.18 Final Design Poster 5 129
Gambar 4.19 Mockup 130
Gambar 4.20 Rough Sketch Board Game 132
Gambar 4.21 Rough Sketch 3 in 1 Board Game 132
Gambar 4.22 Final Design Board Game 132
Gambar 4.23 Mockup Board Game 133
Gambar 4.24 Rough Sketch Box 133
Gambar 4.25 Comprehensive Layout Box 134
Gambar 4.26 Cover Tutup Box 134
Gambar 4.27 Bagian Depan Box 135
Gambar 4.28 Bagian Laci Box 135
Gambar 4.29 Bagian Samping Box 135
Gambar 4.30 Mockup Box 135
Gambar 4.31 Rough Sketch Aturan Bermain 136
Gambar 4.32 Comprehensive Layout Aturan Bermain 136
Gambar 4.33 Final Design 137
Gambar 4.34 Mockup 137
Gambar 4.35 Rough Sketch Feeds 139
Gambar 4.36 Comprehensive Layout Feeds 139
Gambar 4.37 Final Design Feeds 140
Gambar 4.38 Publikasi 141
Gambar 4.39 Rough Sketch X-Banner 142
Gambar 4.40 Comprehensive Layout X-Banner 142

Gambar 4.41 Final Design X-Banner 143
Gambar 4.42 Mockup X-Banner 144
Gambar 4.43 Rough Sketch Name Card 145
Gambar 4.44 Comprehensive Layout Name Card..... 145
Gambar 4.45 Final Design Name Card..... 146
Gambar 4.46 Mockup Name Card..... 146
Gambar 4.47 Rough Sketch Jam 147
Gambar 4.48 Comprehensive Layout Jam..... 147
Gambar 4.49 Final Design Jam 148
Gambar 4.50 Mockup 148
Gambar 4.51 Rough Sketch Kotak Pensil 149
Gambar 4.52 Comprehensive Layout Kotak Pensil 149
Gambar 4.53 Final Design Kotak Pensil 150
Gambar 4.54 Mockup 150
Gambar 4.55 Rough Sketch Pensil 151
Gambar 4.56 Comprehensive Layout Packaging 151
Gambar 4.57 Final Design Packaging 152
Gambar 4.58 Mockup Pensil 153
Gambar 4.59 Rough Sketch Tshirt..... 154
Gambar 4.60 Comprehensive Layout Tshirt..... 154
Gambar 4.61 Final Design Tshirt..... 155
Gambar 4.62 Mockup Tshirt..... 156
Gambar 4.63 Rough Sketch Topi..... 157
Gambar 4.64 Comprehensive Layout Topi..... 157
Gambar 4.65 Mockup Topi..... 158
Gambar 4.67 Comprehensive layout Keychain 159
Gambar 4.68 Mockup Keychain..... 160

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Wawancara 56
Tabel 2.2 Survey 60
Tabel 3.1 Headline 85
Tabel 3.2 Subheadline 86
Tabel 3.3 Tagline 86
Tabel 3.4 Panduan Media 108
Tabel 3.5 Program Medoa 109
Tabel 3.6 Program Media 109
Tabel 3.7 Program Media 113
Tabel 3.8 Biaya Media 114