

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
PROMOSI BEBASO PALEMBANG UNTUK ANAK USIA  
8-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**



**LAPORAN  
TUGAS AKHIR KARYA**

**ALSYAH NUR ALIILAH  
NPM : 2022620010**

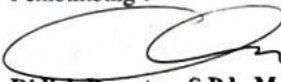
**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI  
PALEMBANG 2026**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA**  
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROMOSI BEBASO PALEMBANG UNTUK ANAK USIA**  
**8-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**

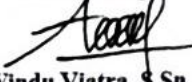
Diajukan oleh,  
**Alsya Nur Aliilah**  
NIM 2022620010

Telah dipertahankan pada tanggal 22 Juli 2026  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

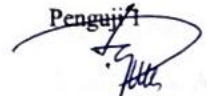
Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

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

Penguji 1

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

Penguji 2

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

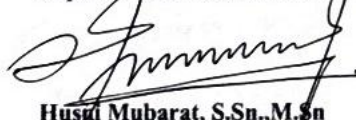
Ketua Penguji

  
**Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.**  
NIDN. 022602801

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

Palembang, 13 Agustus 2026

Mengetahui,  
Kaprodik Desain Komunikasi Visual

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

Menyetujui,  
FAKULTAS IFB  
Dekan IFB

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

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur, karya ini kupersembahkan untuk orang-orang yang selalu hadir dan berarti dalam perjalanan hidupku.

### **Ayah, Bunda, Adik, dan Kekasihku**

M. Ali, Almh. Aisyah Evianti,  
M. Alzuhdi Fadhlullah, dan M. Baqifidynillah.

Terima kasih atas doa, kasih sayang, dukungan, dan kehadiran yang selalu menjadi bagian dari setiap langkah dan perjuanganku.

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alsyah Nur Aliilah  
NIM : 2022620010  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Tahun Akademik : 2026

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

### **“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI BEBASO PALEMBANG UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN 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, 13 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Alsyah Nur Aliilah

**NPM :2022620010**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *Perancangan Komunikasi Visual Promosi Mengenalkan Bebaso Palembang untuk Anak Usia 8–12 Tahun di Kota Palembang*”dengan baik.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media komunikasi visual yang dapat mendukung upaya pengenalan dan pelestarian Bebaso Palembang sebagai salah satu warisan budaya bahasa daerah kepada anak usia 8–12 tahun di Kota Palembang.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, Ayah dan Bunda, serta adik penulis, yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses pendidikan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak **Dr. H. Marzuki Alie**, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
4. Ibu **Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri.
5. Bapak **Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn.**, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri.

6. Bapak **Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Bapak **Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn.**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. **Teman-teman seperjuangan Angkatan 2022** Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
9. **Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan** yang telah memberikan informasi, wawasan, dan bantuan dalam proses pengumpulan data yang mendukung penyusunan tugas akhir ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan karya ini.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual serta menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam mengenalkan dan melestarikan Bebaso Palembang sebagai bagian dari budaya daerah.

Palembang, 17 Juli 2026

Alsyah Nur Aliilah

## ABSTRAK

### **Perancangan Komunikasi Visual Promosi Bebaso Palembang untuk Anak Usia 8-12 Tahun di Kota Palembang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya penggunaan Bebaso Palembang di kalangan anak usia 8–12 tahun. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan komunikasi visual dalam bentuk promosi edukatif yang mampu mengenalkan serta berbahasa melalui Bebaso Palembang kepada anak-anak di Kota Palembang. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil perancangan berupa media komunikasi visual edukatif yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak, seperti video edukasi, media interaktif, serta media pendukung lainnya. Media tersebut dirancang dengan pendekatan visual yang sederhana dan mudah dipahami agar pesan dapat tersampaikan secara efektif. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa penggunaan komunikasi visual yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap Bebaso Palembang serta mendorong pelestarian Bebaso Palembang sebagai bagian dari budaya lokal.

**Kata kunci:** Bebaso Palembang, komunikasi visual, promosi edukatif, bahasa daerah, anak usia 8–12 tahun.

## DAFTAR ISI

|                                         |             |
|-----------------------------------------|-------------|
| <b>COVER .....</b>                      | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>         | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>          | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>              | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                    | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>               | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>               | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>            | <b>xvi</b>  |
| <br>                                    |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>           | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang.....                  | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....                | 6           |
| C. Batasan Masalah .....                | 6           |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....   | 7           |
| 1. Tujuan Penelitian .....              | 7           |
| 2. Manfaat Penelitian.....              | 7           |
| E. Kajian Pustaka .....                 | 10          |
| 1. Tinjauan Karya Khusus .....          | 10          |
| 2. Tinjauan Karya Umum .....            | 16          |
| F. Metode Perancangan.....              | 20          |
| 1. <i>Empatihize</i> .....              | 20          |
| 2. <i>Define</i> .....                  | 21          |
| 3. <i>Ideate</i> .....                  | 25          |
| 4. <i>Prototype</i> .....               | 25          |
| 5. <i>Test</i> .....                    | 26          |
| G. Landasan Teori .....                 | 27          |
| 1. Teori Desain Komunikasi Visual ..... | 27          |
| 2. Teori Komunikasi Persuasif .....     | 28          |
| 3. Teori Estetika.....                  | 30          |
| 4. Teori Promosi .....                  | 32          |
| 5. Teori Bahasa .....                   | 33          |
| 6. Teori Multimedia .....               | 34          |
| H. Sistematis Perancangan .....         | 36          |
| I. Alur Pemikiran .....                 | 38          |
| <br>                                    |             |
| <b>BAB II PENGELOLAAN DATA .....</b>    | <b>39</b>   |

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| A. Identifikasi Data .....              | 39         |
| 1. Sejarah Bebaso Palembang.....        | 39         |
| 2. Kosakata Bebaso Palembang.....       | 45         |
| 3. Definisi Permasalahan .....          | 46         |
| 4. Identifikasi Permasalahan.....       | 47         |
| 5. Dampak Permasalahan.....             | 50         |
| 6. Potensi Solusi .....                 | 51         |
| 7. Observasi .....                      | 53         |
| 8. Hasil Wawancara.....                 | 56         |
| 9. Hasil Data Kuesioner.....            | 61         |
| 10. Lembaga dan Pihak Pendukung .....   | 70         |
| B. Analisis Data .....                  | 71         |
| 1. <i>What</i> (Apa) .....              | 72         |
| 2. <i>Who</i> (Siapa) .....             | 73         |
| 3. <i>Why</i> (Mengapa).....            | 74         |
| 4. <i>When</i> (Kapan).....             | 75         |
| 5. <i>Where</i> (Dimana) .....          | 75         |
| 6. <i>How</i> (Bagaimana) .....         | 75         |
| C. Sintesis.....                        | 76         |
| <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b> | <b>77</b>  |
| A. Perancangan Kreatif .....            | 77         |
| 1. Strategi Kreatif .....               | 77         |
| 2. Program Kreatif.....                 | 81         |
| B. Perancangan Media.....               | 90         |
| 1. Tujuan Media.....                    | 90         |
| 2. Strategi Media .....                 | 91         |
| 3. Pemilihan Media.....                 | 91         |
| 4. Paduan Media .....                   | 95         |
| 5. Biaya Media.....                     | 98         |
| <b>BAB IV VISUALISASI DESAIN.....</b>   | <b>99</b>  |
| A. Visualisasi Desain .....             | 99         |
| 1. <i>Rough Layout</i> .....            | 99         |
| 2. <i>Comprehensive Layout</i> .....    | 114        |
| 3. <i>Final Design</i> .....            | 121        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>               | <b>162</b> |
| A. Kesimpulan.....                      | 162        |
| B. Saran .....                          | 163        |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>164</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>       | <b>166</b> |