

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI LAGU DAERAH
"YA SAMAN" SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN
BUDAYA PALEMBANG.**



TUGAS AKHIR KARYA

IVAN KURNIAWAN

NPM : 2022620042

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA

HALAMAN PENGESAHAN

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI LAGU DAERAH "YA SAMAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA PALEMBANG DIAJUKAN OLEH,

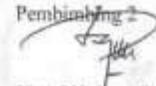
Ivan Kurniawan
NIM. 2022620042

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

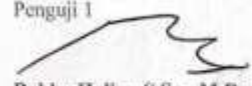
Pembimbing 1


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

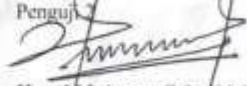
Pembimbing 2


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

Penguji 1


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

Penguji 2


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

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,
Kaprodik Desain Komunikasi Visual


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

Menyetujui,
Dekan FIPB


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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, karunia, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang telah diberikan-Nya, sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Karya sederhana ini saya persembahkan dengan ketulusan hati dan rasa syukur yang mendalam kepada:

1. Keluarga Tercinta Sebagai pilar utama dalam hidup saya. Terima kasih yang tak terhingga atas untaian doa yang tiada pernah putus, limpahan kasih sayang, dukungan moril maupun materil, serta kekuatan mental yang senantiasa menemani di setiap langkah perjalanan hidup saya. Karya ini merupakan persembahan kecil atas segala pengorbanan yang telah diberikan.
2. Teman-Teman Seperjuangan Seluruh pihak yang selalu hadir memberikan motivasi, canda tawa, dan kebersamaan yang membuat proses panjang penyusunan karya ini terasa jauh lebih ringan.
3. Teman-Teman Hore Kakcik Iyan, Samsjie, Pebri, Adit, Edor, Kakcik Boem Ganteng, Ozi, Blek, Apat, Yasir, dan Bisma Mok. Terima kasih atas setiap dukungan, cerita, tawa, serta kenangan berharga yang telah kita lalui dan bangun bersama selama ini.
4. Secara Khusus untuk Almarhum Aap (Aprido) Terima kasih yang mendalam atas persahabatan sejati, kebaikan, dan jejak kenangan indah yang telah engkau tinggalkan. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat, ampunan, serta menempatkanmu di tempat terbaik di sisi-Nya. Engkau akan selalu dikenang dan tetap menjadi bagian penting dari perjalanan panjang ini.
5. Semoga karya ini dapat menjadi langkah awal untuk terus berkarya, memberikan manfaat bagi masyarakat luas, serta bernilai sebagai amal kebaikan di sisi Allah SWT. Amin ya Rabbal Alamin.

LEMBAR PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ivan Kurniawan

NIM : 2022620042

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2026

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

"PERANCANGAN MEDIA PROMOSI LAGU DAERAH "YA SAMAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA PALEMBANG DIAJUKAN OLEH "

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, 30 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



(Ivan Kurniawan)

NPM : 2022620042

ABSTRAK

Lagu daerah merupakan dokumentasi budaya krusial yang mencerminkan karakter, sejarah, dan filosofi kehidupan masyarakat setempat. Di Kota Palembang, lagu "Ya Saman" karya Kamsul A Harla (2006) muncul sebagai representasi unik yang berhasil memadukan musik Melayu tradisional dengan pendekatan segar yang diterima luas oleh masyarakat Sumatera Selatan. Namun, pesatnya arus globalisasi dan dominasi budaya populer digital saat ini menciptakan tantangan eksistensial, ditandai dengan merenggangnya jarak antara generasi muda dengan warisan musik daerah mereka. Perancangan Komunikasi Visual ini bertujuan untuk merumuskan kembali identitas lagu "Ya Saman" melalui strategi *branding* terpadu sebagai upaya pelestarian budaya yang relevan bagi generasi muda.

Metode perancangan dilakukan melalui eksplorasi, digitalisasi, dan aplikasi elemen visual khas daerah, dengan fokus utama pada transformasi bentuk dasar Tanjak Palembang. Konsep visual mengadaptasi siluet segitiga dinamis, ujung runcing yang berenergi, serta garis lipatan kain tanjak sebagai representasi ritme, dinamika, dan kebersamaan di dalam lagu. Proses perancangan terbagi ke dalam tiga tahap sistematis: *Rough Layout*, *Comprehensive Layout*, dan *Final Design*. Identitas visual baru ini diimplementasikan ke dalam berbagai media promosi dan *merchandise* taktis, meliputi *T-shirt*, *ID Card/Kartu Nama*, *Casset*, *Mug*, *Ganci*, *Asbak*, *Pin*, dan *X-Banner*. Hasil akhir dari perancangan komunikasi visual ini diharapkan mampu menjembatani tradisi lokal dengan modernitas estetika masa kini, membangun kesadaran merek (*brand awareness*), serta membangkitkan kebanggaan kolektif generasi muda dalam melestarikan kebudayaan Kota Palembang.

Kata Kunci: Lagu "Ya Saman", Tanjak Palembang, Komunikasi Visual, Strategi *Branding*, Pelestarian Budaya.

ABSTRACT

Local folk songs serve as crucial cultural documentation, reflecting the character, history, and life philosophy of local communities. In Palembang, the song "Ya Saman," created by Kamsul A Harla in 2006, emerged as a unique cultural representation that successfully blends traditional Malay music with a fresh approach widely accepted by the people of South Sumatra. However, the rapid wave of globalization and the current dominance of digital popular culture pose existential challenges, widening the gap between the younger generation and their regional musical heritage. This Visual Communication Design project aims to re-establish the identity of the song "Ya Saman" through an integrated branding strategy as a cultural preservation effort tailored to the youth.

The design method involves exploring, digitalizing, and applying distinctive regional visual elements, with a primary focus on the transformation of the Palembang Tanjak (traditional male headdress). The visual concept adapts the dynamic triangular silhouette, the energetic sharp tips, and the fabric folds of the tanjak to represent the rhythm, dynamics, and collectivity of the song. The design process is systematically divided into three phases: Rough Layout, Comprehensive Layout, and Final Design. This new visual identity is applied to various tactical promotional media and merchandise, including T-shirts, ID Cards, Cassettes, Mugs, Keychains, Ashtrays, Pins, and X-Banners. The final outcome of this visual communication design is expected to bridge local traditions with modern contemporary aesthetics, build brand awareness, and foster a sense of collective pride among the youth in preserving the cultural heritage of Palembang.

Keywords: "Ya Saman" Song, Palembang Tanjak, Visual Communication, Branding Strategy, Cultural Preservation.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABLE	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Tinjauan Karya Perancangan.....	9
1. Tinjauan Karya Khusus	10
2. Tinjauan Karya Umum	13
G. Metode Perancangan	20
1. Desain Thinking	20
a) Emphatize.....	22
b) Define.....	23
c) Ideat.....	27
d) Prototype	28
e) Test.....	29
H. Landasan Teori	31
1. Semiotika.....	31
2. Branding	33
3. Pelestarian Budaya	34

4. Estetika	35
5. Desain Komunikasi Visual	36
I. Sistematika Perancangan	39
J. Alur Pemikiran.....	41
K. Jadwal Pelaksanaan.....	42
BAB II PENGOLAHAN DATA	43
A. Identifikasi Data	43
1. Menurunnya Minat Generasi Muda Terhadap Budaya	43
B. Profil Kamsul.A.Harla.....	45
C. Sejarah Lagu “Ya Saman”	49
D. Analisis Budaya dan Filosofi Lagu “Ya Saman”	52
E. Lirik & Makna Lagu “Ya Saman”	54
a) Kekaguman pada Sosok Wanita Ideal	55
b) Keseriusan dan Harapan Menikah.....	55
c) Realitas dan Perjuangan Mencari Pasangan (<i>Ya Saman</i>)	56
d) Kekayaan Budaya dan Geografi Palembang	56
F. Hasil Wawancara	57
1. Wawancara Bersama Kamsul.A.Harla	57
G. Hasil Kusioner	60
1. Umur	60
2. Apakah Anda Pernah Mendengar Lagu “Ya Saman”	61
3. Sejauh mana Anda mengetahui makna atau pesan yang terkandung dalam lagu “Ya Saman”?.....	62
4. Menurut Anda, apakah lagu “Ya Saman” penting sebagai bagian dari identitas budaya Kota Palembang?.....	63
5. Apakah Anda tertarik mempelajari budaya melalui media visual maupun cetak (poster, ilustrasi, media sosial, dll)?	64
6. Menurut Anda, apakah pengembangan identitas visual dapat membantu memperkenalkan lagu “Ya Saman” kepada generasi muda?.....	65
7. Gaya visual seperti apa yang paling menarik bagi Anda untuk media budaya?	66
8. Elemen desain apa yang paling menarik perhatian Anda dalam sebuah media visual?	67

9. Menurut Anda, warna khas Palembang (seperti emas) penting digunakan dalam identitas visual budaya?	68
10. Apakah penggunaan ilustrasi modern dapat membantu Anda lebih memahami budaya tradisional?	69
11. Media apa yang paling efektif untuk memperkenalkan lagu “Ya Saman” kepada masyarakat?	70
H. Analisis Data	71
1. Metode 5W+1H	71
I. Metode Analisis SWOT	75
J. Sintesis Perancangan	83
BAB III KONSEP PERANCANGAN	85
A. Perancangan Kreatif	85
1. Strategi Kreatif	85
B. Program Kreatif	88
1. Pesan Verbal	89
2. Pesan Visual	95
C. Perancangan Media	101
1. Tujuan Media	101
2. Strategi Media	102
3. Pemilihan Media	104
D. Panduan Media	122
1. Pre Media	122
2. Main Media	124
3. Follow Up Media	124
E. Program Media	130
F. Biaya	133
BAB IV	136
VISUALISASI DESAIN	136
A. Visualisasi Desain	136
1. Logo	136
2. Pre Media	143
a. Poster	143

b.	Katalog	171
c.	Id Card.....	180
3.	Main Media	187
a)	MV Lagu Ya Saman.....	187
4.	Follow Up Media.....	194
a)	Casset	194
b)	Mug	201
c)	Ganci	208
d)	NoteBook	214
e)	Asbak	221
f)	Pin	227
g)	T-Shirt	233
h)	X-Benner	241
BAB V		249
KESIMPULAN DAN SARAN		249
A.	Kesimpulan	249
B.	Saran	250
DAFTAR PUSTAKA		253
LAMPIRAN		255

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Album Lagu “ Ya Saman - Singel” Vocal Raden Zulkifli	10
Gambar 1. 2	Album Lagu “ Ya Saman” DJ Qino Torsten, Arshinta, Nesto	12
Gambar 1. 3	Lagu Daerah Aceh (Nad), Kpi - Kaset Pita Indonesia.....	14
Gambar 1. 4	Lagu Daerah Kerinci : Pungjung Cinto	16
Gambar 1. 5	VCD Karaoke Lagu Palembang berjudul Besak Untapan.....	17
Gambar 1. 6	Poster Band The Jeblogs.....	19
Gambar 1. 7	Teori Semiotika	32
Gambar 2. 1	Kamsul .A.Harla, Penulis Sekaligus Penyanyi, dari Lagu Ya Saman..	45
Gambar 2. 2	Wawancara Bersama Kamsul .A.Harla	58
Gambar 2. 3	Diagram Umur	60
Gambar 2. 4	Diagram Pengetahuan Lagu Ya Saman	61
Gambar 2. 5	Pengetahuan Masyarakat Terhadap Makna Lagu Ya Saman	62
Gambar 2. 6	Diagram Masukan Masyarakat Menjadikan Lagu Ya Saman Menjadi Identitas	63
Gambar 2. 7	Diagram Minat Masyarakat Melalui Media Visual	64
Gambar 2. 8	Diagram Identitas Visual	65
Gambar 2. 9	Gaya Visual Yang diminati Masyarakat.....	66
Gambar 2. 10	Elemen Desain Yang Diminati	67
Gambar 2. 11	Diagram Warna Yang Dipilih.....	68
Gambar 2. 12	Diagram Ilustrasi Modern Dalam Desain Lagu Ya Saman	69
Gambar 2. 13	Diagram Media Pengenal Yang Efektif.....	70
Gambar 3. 1	Tanjak Palembang Sebagai Big Idea	86
Gambar 3. 2	Tanjak Palembang	95
Gambar 3. 3	Warna Logo	96
Gambar 3. 4	Font Monsterat.....	98
Gambar 3. 5	Arabic Caligraffi Art.....	100
Gambar 3. 6	Poster Jauharotun (Permata).....	104
Gambar 3. 7	Contoh Brosure	106
Gambar 3. 8	Mv Lagu Ya Saman.....	108
Gambar 3. 9	SHU B’AD with Everpress.....	110
Gambar 3. 10	Procrastinator sticker pack.....	111
Gambar 3. 11	Key Chain Barcode	113
Gambar 3. 12	Asbak	114
Gambar 3. 13	Pin Desain.....	115
Gambar 3. 14	Mug Desain.....	117
Gambar 3. 15	Notebook	118
Gambar 3. 16	Cassette « Let It Bleed » des Rolling Stones.....	120
Gambar 3. 17	X-Benner.....	121
Gambar 4. 1	Logo Style.....	136
Gambar 4. 2	Idea Logo	137
Gambar 4. 3	Sketsa Kasar Logo “ Ya Saman”	138

Gambar 4. 4 Comprehensive Layout Logo	140
Gambar 4. 5 Final Logo.....	141
Gambar 4. 6 Layout Poster 1	142
Gambar 4. 7 Layout Poster 1	143
Gambar 4. 8 Layout Poster 2.....	144
Gambar 4. 9 Layout Poster 3.....	145
Gambar 4. 10 Layout Poster 4.....	146
Gambar 4. 11 Layout Poster 5.....	147
Gambar 4. 12 Sketsa Poster 1.....	149
Gambar 4. 13 Sketsa Poster 2.....	150
Gambar 4. 14 Sketsa Poster 3.....	151
Gambar 4. 15 Sketsa Poster 4.....	152
Gambar 4. 16 Sketsa Poster 5.....	153
Gambar 4. 17 Digitalisasi Poster 1	155
Gambar 4. 18 Digitalisasi Poster 2	156
Gambar 4. 19 Digitalisasi Poster 3.....	157
Gambar 4. 20 Digitalisasi Poster 4.....	158
Gambar 4. 21 Digitalisasi Poster	159
Gambar 4. 22 Final Poster	161
Gambar 4. 23 Final Poster	162
Gambar 4. 24 Final Poster	163
Gambar 4. 25 Final Poster	164
Gambar 4. 26 Final Poster	165
Gambar 4. 27 Mockup Poster 1	166
Gambar 4. 28 Mockup Poster 1	167
Gambar 4. 29 Mockup Poster 1	168
Gambar 4. 30 Mockup Poster 1	169
Gambar 4. 31 Mockup Poster 1	170
Gambar 4. 32 Layout Katalog	171
Gambar 4. 33 Final Katalog	172
Gambar 4. 34 Sketsa Katalog	174
Gambar 4. 35 Digitalisasi Katalog	176
Gambar 4. 36 Final Katalog	177
Gambar 4. 37 Mockup Katalog	179
Gambar 4. 38 Layout IdCard.....	180
Gambar 4. 39 Sketsa IdCard.....	182
Gambar 4. 40 Digitalisasi IdCard.....	183
Gambar 4. 41 Final IdCard.....	184
Gambar 4. 42 Final IdCard.....	186
Gambar 4. 43 Story Line 1	187
Gambar 4. 44 Story Line 2	188
Gambar 4. 45 StoryBoard 1.....	189
Gambar 4. 46 StoryBoard 1.....	190

Gambar 4. 47	BTS MV LAgU Ya Saman.....	191
Gambar 4. 48	Final MV.....	193
Gambar 4. 49	Idea Casset.....	194
Gambar 4. 50	Sketsa Casset	195
Gambar 4. 51	Digitalisasi Casset.....	197
Gambar 4. 52	Final Casset.....	199
Gambar 4. 53	Final Casset.....	200
Gambar 4. 54	Layout Mug	201
Gambar 4. 55	Sketsa Mug	202
Gambar 4. 56	Digitalisasi Mug	204
Gambar 4. 57	Final Miug	206
Gambar 4. 58	Final Miug	207
Gambar 4. 59	Layout Ganci	208
Gambar 4. 60	Rough Layout Ganci.....	209
Gambar 4. 61	Comprehensive Ganci.....	210
Gambar 4. 62	Final Ganci.....	212
Gambar 4. 63	Mockup Final Ganci	213
Gambar 4. 64	Idea Lyout Notebook	214
Gambar 4. 65	Idea Lyout Notebook	215
Gambar 4. 66	Sketsa Notebook	216
Gambar 4. 67	Digitalisasi Notebook	217
Gambar 4. 68	Final Notebook	219
Gambar 4. 69	Mockup Notebook	220
Gambar 4. 70	Idea Layout Asbak.....	221
Gambar 4. 71	Sketsa Asbak.....	222
Gambar 4. 72	Digitalisasi Asbak.....	223
Gambar 4. 73	Final Asbak.....	225
Gambar 4. 74	Final Asbak.....	226
Gambar 4. 75	Layout Pin.....	227
Gambar 4. 76	Sketsa Pin	228
Gambar 4. 77	Digitalisasi Pin.....	229
Gambar 4. 78	Final Pin.....	231
Gambar 4. 79	Final Pin.....	232
Gambar 4. 80	Layout T-Shirt	233
Gambar 4. 81	Sketsa T-Shirt	235
Gambar 4. 82	DigitalisasiT-Shirt	237
Gambar 4. 83	Final T-Shirt	238
Gambar 4. 84	Mockup T-shirt	240
Gambar 4. 85	Sketsa X-Benner	241
Gambar 4. 86	Sketsa X-Benner	242
Gambar 4. 87	Digitalisasi X-Benner	244
Gambar 4. 88	Final X-Benner	246
Gambar 4. 89	Final X-Benner	248

DAFTAR TABLE

Tabel 1. 1 Alur Pemikiran	41
Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan	42
Tabel 2. 1 Metode SWOT	75
Tabel 3. 1 <i>Headline</i>	89
Tabel 3. 2 <i>Subheadline</i>	91
Tabel 3. 3 <i>Tagline</i>	92
Tabel 3. 4 Panduan Media Pre-Media	122
Tabel 3. 5 Panduan Media Main Media	124
Tabel 3. 6 Panduan Media Follow Up Media.....	124
Tabel 3. 7 Program Media.....	131
Tabel 3. 8 Biaya Media	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Halaman Revisi.....	255
Lampiran 1. 2 Kartu Bimbingan	256
Lampiran 1. 3 Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing	258
Lampiran 1. 4 Surat Persetujuan Sidang Akhir.....	259
Lampiran 1. 5 Dokumentasi Penelitian	260