PERANCANGAN KARAKTER USANG RIMAU MERANJAT BERBASIS CERITA RAKYAT SUMATRA SELATAN MELALUI ADAPTASI VISUAL ILUSTRASI

LAPORAN

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama Desain Komunikasi Visual

NADINA KURNIA

NIM 2022 620 015

UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2026

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN KARAKTER USANG RIMAU MERANJAT BERBASIS CERITA RAKYAT SUMATRA SELATAN MELALUI ADAPTASI VISUAL ILUSTRASI

Diajukan oleh,

Nadina Kurnia
NIM. 2022620015

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

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

Penguji 1

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

Penguji 2

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

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, …. Juli 2026

Mengetahui,
Kaprodi Desain Komunikasi Visual

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

Menyetujui,
Dekan FIKOM

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, laporan tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat tanpa henti selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Teman-teman seperjuangan Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang Angkatan 2022, serta seluruh teman dari berbagai angkatan yang telah memberikan masukan, inspirasi, dan semangat selama proses perancangan berlangsung.
3. Masyarakat Desa Meranjat, Kabupaten Ogan Ilir, yang telah mewariskan kisah luhur Usang Rimau Meranjat dan membuka pintu bagi penulis untuk menggali kekayaan budaya Sumatera Selatan.
4. Segenap civitas akademika Universitas Indo Global Mandiri Palembang, para dosen, staf, dan karyawan yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pelayanan terbaik selama masa studi.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadina Kurnia

NIM : 2022620015

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2025/2026

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

PERANCANGAN KARAKTER USANG RIMAU MERANJAT BERBASIS CERITA RAKYAT SUMATRA SELATAN MELALUI ADAPTASI VISUAL ILUSTRASI

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, 14 agustus Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Nadina Kurnia

NPM : 2022620015

KATA PENGANTAR

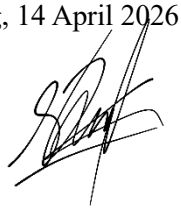
Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir Karya ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Laporan Tugas Akhir Karya dengan judul "Perancangan Karakter Fiksi 'Usang Rimau Meranjat' Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Selatan sebagai Ilustrasi Cerita Bergambar ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana di Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan untuk menempuh pendidikan hingga selesai di Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
2. Kedua orang tua tercinta atas segala doa tulus, dukungan moral dan materi, serta kasih sayang yang tidak pernah padam selama proses studi berlangsung.
3. Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Bapak Aji Windu Viatra, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Bapak Yosef Yulius, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
6. Bapak Husni Mubarat, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik atas segala bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berarti bagi penulis.
7. Bapak Heri Iswandi, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, masukan, dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan, serta seluruh staf administrasi yang selalu sabar melayani keperluan akademik penulis.
9. Bapak Zul Kifli selaku Kepala Desa Tanjung Dayang Lintang Selatan, Kecamatan Indralaya Selatan, Kabupaten Ogan Ilir, serta seluruh warga Desa Meranjat yang telah berkenan memberikan informasi dan data mengenai legenda Usang Rimau Meranjat.
10. Seluruh rekan mahasiswa DKV Universitas Indo Global Mandiri Palembang, khususnya angkatan 2022, yang telah memberikan semangat, masukan, dan kerja sama yang luar biasa.
11. Terima kasih kepada diri sendiri yang tidak pernah menyerah dalam menjalani setiap proses perancangan ini hingga selesai.

Palembang, 14 April 2026



Nadina Kurnia

ABSTRAK

PERANCANGAN KARAKTER FIKSI USANG RIMAU MERANJAT BERBASIS CERITA RAKYAT SUMATERA SELATAN SEBAGAI ILUSTRASI CERITA BERGAMBAR

Oleh: Nadina Kurnia

Usang Rimau Meranjat adalah tokoh legenda dari masyarakat Ogan Ilir, Sumatera Selatan, yang dikenal atas kecerdikan dan keberaniannya menaklukkan harimau meskipun memiliki keterbatasan fisik. Cerita rakyat lokal seperti Usang Rimau Meranjat semakin kurang dikenal oleh generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter fiksi visual 'Usang Rimau Meranjat' berbasis cerita rakyat Sumatera Selatan dalam bentuk ilustrasi cerita bergambar. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan ke Desa Meranjat, wawancara dengan kepala desa dan warga setempat, studi pustaka, serta penyebaran kuesioner kepada target audiens. Hasil perancangan menghasilkan desain karakter utama bergaya *semi-realism* dengan elemen visual berbasis budaya Sumatera Selatan, cerita ini kemudian diadaptasi ke dalam buku cerita bergambar sebagai media edukatif yang komunikatif dan menarik bagi generasi muda. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap cerita rakyat lokal.

Kata kunci: karakter fiksi, cerita rakyat, Usang Rimau Meranjat, ilustrasi cerita bergambar, Sumatera Selatan, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

DESIGN OF THE FICTIONAL CHARACTER USANG RIMAU MERANJAT BASED ON SOUTH SUMATRAN FOLKLORE AS AN ILLUSTRATED STORY

By: Nadina Kurnia

Usang Rimau Meranjat is a legendary figure from the Ogan Ilir community of South Sumatra, known for his intelligence and courage in defeating a tiger despite his physical limitations. Local folklore such as Usang Rimau Meranjat is becoming increasingly unfamiliar to younger generations. This study aims to design a visual fictional character of Usang Rimau Meranjat based on South Sumatran folklore in the form of an illustrated story. The design method used is Design Thinking, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through field observations in Meranjat Village, interviews with the village head and local residents, literature studies, and questionnaires distributed to the target audience. The resulting design features a semi-realistic main character incorporating visual elements inspired by South Sumatran culture. The story was then adapted into an illustrated storybook as an educational medium that is communicative and engaging for younger generations. This design is expected to increase younger generations' interest in local folklore.

Keywords*: fictional character, folklore, Usang Rimau Meranjat, illustrated story, South Sumatra, Visual Communication Design*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I

HALAMAN PENGESAHAN II

HALAMAN PERSEMBAHAN III

HALAMAN PERNYATAAN IV

KATA PENGANTAR V

ABSTRAK VII

ABSTRACT VIII

DAFTAR ISI IX

DAFTAR GAMBAR XI

DAFTAR TABEL XIX

DAFTAR LAMPIRAN XX

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Batasan Masalah 4

D. Tujuan dan Manfaat 5

E. Kajian Ide Perancangan 7

F. Metode Perancangan 17

G. Landasan Teori Perancangan 19

H. Sistematika Penulisan 25

I. Pemikiran Perancangan 26

BAB II PENGOLAHAN DATA 27

A. Identifikasi Data 27

B. Analisis Data.....55

C. Sintesis.....59

BAB III KONSEP PERANCANGAN 74

A. Perancangan Kreatif.....75

B. Pesan Visual.....80

C. Perencanaan Media.....86

D. Program Media.....88

BAB IV VISUALISASI DESAIN.....91

A. Logo 92

B. Pre-Media 98

C. Main Media 124

D. Follow-Up Media.....164

BAB V PENUTUP.....192

A. Kesimpulan.....192

B. Saran.....194

DAFTAR PUSTAKA.....197

LAMPIRAN.....200

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Karya Buku II Legenda Tepian Musi 8

Gambar 1.2 ilustrasi novel adegan pertarungan 9

Gambar 1.3 sampul ilustrasi cerita rakyat sulawesi 10

Gambar 1.4 komik ilustrasi cerita sangkuriang.....12

Gambar 1.5 Ilustrasi novel cerita si pahit lidah.....14

Gambar 1.6 Ilustrasi cerita pulau kemaro 16

Gambar 1.7 Alur Pemikiran Perancangan 26

Gambar 2.1 Makam Usang Rimau.....27

Gambar 2.2 Lokasih Makam Usang Rimau 27

Gambar 2.3 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 29

Gambar 2.4 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 30

Gambar 2.5 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 31

Gambar 2.6 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 31

Gambar 2.7 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 32

Gambar 2.8 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 32

Gambar 2.9 Ilustrasi novel Usang Rimau karya Yudhy Syarofie, palembang 33

Gambar 2.10 Distribusi Status Responden Kuesioner(n=102) 45

Gambar 2.11 Grafik Responden Terhadap Cerita Usang Rimau(Sumber: Nadina Kurnia, 2026) 46

Gambar 2.12 Grafik Responden Terhadap Gaya Visual Usang Rimau Dalam Sebuah Buku Cerita Tentang Usang Rimau.....46

Gambar 2.13 Grafik Kesadaran Responden Saat Ditanya Tentang Usang Rimau(Sumber: Nadina Kurnia, 2026) 47

Gambar 2.14 Grafik Responden Terhadap Elemen Yang Harus Di Tambahkan Dalam Visual Buku Cerita Tentang Usang Rimau.....48

Gambar 2.15 Responden Terhadap Jumlah Halaman Buku Cerita Tentang Usang Rimau 48

Gambar 2.16 Responden Terhadap Gaya Visual Usang Rimau Dalam Sebuah Buku Cerita Tentang Usang Rimau 49

Gambar 2.17 Responden Elemen Visual Budaya Yang perlu Ditampilkan Tentang Cerita Usang Rimau.....50

Gambar 2.18 Wawancara langsung kepada Yudhy Syarofie terkait usang rimau, palembang 55

Gambar 2.19 Profil harimau Kontinental. 61

Gambar 2.20 Body Characteristics harimau sumatra 62

Gambar 2.21 Profil harimau sumatra 62

Gambar 2.22 Profil harimau jawa 63

Gambar 2.23 Profil harimau bali.....64

Gambar 2.24 Profil harimau china selatan 65

Gambar 2.25 Profil harimau indochina 66

Gambar 2.26 Profil harimau malaya 67

Gambar 2.27 Profil harimau siberia 68

Gambar 2.28 Profil harimau sumatra 69

Gambar 2.29 Profil harimau benggala 70

Gambar 3.1 Profil harimau Sumatera. 75

Gambar 3.2 Harimau Sumatera 80

Gambar 3.3 tatapan mata harimau.....82

Gambar 3.4 wajah karakter usang rimau.....83

Gambar 3.5 bentuk ukuran usang rimau berbadang kecil/ pendek 83
Gambar 3.6 komik dari tintin 84
Gambar 3.7 komik bulles en nord, alain dodier 85
Gambar 4.1 Harimau menerkam 93
Gambar 4.2 Sketsa logo 94
Gambar 4.3 Digital logo.....95
Gambar 4.4 Final logo.....95
Gambar 4.5 Warna logo dan font 96
Gambar 4.6 Logo Grid 96
Gambar 4.7 Clear space logo 97
Gambar 4.8 Penyalahgunaan logo.....98
Gambar 4.9 Reverse Logo.....97
Gambar 4.10 Sketsa poster.....98
Gambar 4.11 Rough layout poster.....99
Gambar 4.12 Rough layout poster.....100
Gambar 4.13 Rough layout poster.....101
Gambar 4.14 Rough layout poster.....102
Gambar 4.15 Rough layout poster.....103
Gambar 4.16 Layout poster.....104
Gambar 4.17 Final poster.....105
Gambar 4.18 Final poster.....106
Gambar 4.19 Final poster.....107
Gambar 4.20 Final poster.....108
Gambar 4.21 Final poster.....109

Gambar 4.22 Mockup poster 110
Gambar 4.23 Mockup poster 110
Gambar 4.24 Mockup poster 111
Gambar 4.25 Mockup poster 112
Gambar 4.26 Mockup poster 113
Gambar 4.27 Mockup poster 114
Gambar 4.28 Idea Layout brosur 115
Gambar 4.29 Rough layout front brosur 115
Gambar 4.30 Rough layout Back brosur 116
Gambar 4.31 Comprehensive Layout brosur 116
Gambar 4.32 Final Design Front brosur 117
Gambar 4.33 Final Design Back brosur 118
Gambar 4.34 Mockup Brosur 118
Gambar 4.35 Idea Layout x banner 119
Gambar 4.36 Rough layout x banner 120
Gambar 4.37 Comprehensive Layout x banner 121
Gambar 4.38 Final Design x banner 122
Gambar 4.39 Mockup x Banner 123
Gambar 4.40 Idea Layout T shirt 164
Gambar 4.41 Rough layout T shirt 164
Gambar 4.42 Comprehensive Layout T shirt 165
Gambar 4.43 Final Design T shirt 165
Gambar 4.44 Mockup T shirt 166
Gambar 4.45 Idea Layout totebag/ goodie bag 166

Gambar 4.46 Rough layout totebag/ goodie bag 166
Gambar 4.47 Comprehensive Layout totebag/ goodie bag 166
Gambar 4.48 Final Design totebag/ goodie bag 166
Gambar 4.49 Mockup totebag/ goodie bag 166
Gambar 4.50 Idea layout pin 171
Gambar 4.51 Rough layout pin 171
Gambar 4.52 Comprehensive Layout pin 172
Gambar 4.53 Final Design pin 172
Gambar 4.54 Mockup pin 173
Gambar 4.55 Idea layout gantungan kunci 173
Gambar 4.56 Rough layout gantungan kunci 173
Gambar 4.57 Comprehensive Layout gantungan kunci 173
Gambar 4.58 Final Design gantungan kunci 175
Gambar 4.59 Mockup gantungan kunci 175
Gambar 4.60 Idea layout Human Size Standee 176
Gambar 4.61 Rough layout Human Size Standee 176
Gambar 4.62 Comprehensive Layout Human Size Standee 176
Gambar 4.63 Final Design Human Size Standee 176
Gambar 4.64 Final Design Human Size Standee 176
Gambar 4.65 Mockup Human Size Standee 176
Gambar 4.66 Idea layout akrilik standee 176
Gambar 4.67 Idea layout akrilik standee 176
Gambar 4.68 Comprehensive layout akrilik standee 177
Gambar 4.69 Final Design akrilik standee 178

Gambar 4.70 Mockup akrilik standee 182
Gambar 4.71 Idea layout bookmark.....183
Gambar 4.72 Rough layout bookmark 184
Gambar 4.73 Comprehensive Layout bookmark 185
Gambar 4.74 Final Design front bookmark.....186
Gambar 4.75 Final Design Back bookmark 186
Gambar 4.76 Mockup bookmark 188
Gambar 4.77 Rough layout Kartu Nama.....189
Gambar 4.78 Rough layout Kartu Nama.....189
Gambar 4.79 Comprehensive Layout Kartu Nama 189
Gambar 4.80 Final Design Front Kartu Nama 190
Gambar 4.81 Final Design Back Kartu Nama.....190
Gambar 4.82 Mockup Kartu Nama 191
Gambar 4.83 Idea layout cover comic 124
Gambar 4.84 Idea layout page comic.....124
Gambar 4.85 Rough layoutcomic.....125
Gambar 4.86 Rough layoutcomic.....125
Gambar 4.87 Rough layoutcomic.....126
Gambar 4.88 Rough layoutcomic.....126
Gambar 4.89 Rough layoutcomic.....127
Gambar 4.90 Rough layoutcomic.....127
Gambar 4.91 Rough layoutcomic.....128
Gambar 4.92 Rough layoutcomic.....128
Gambar 4.93 Rough layoutcomic.....129

Gambar 4.94 Rough layoutcomic.....129
Gambar 4.95 Rough layoutcomic.....130
Gambar 4.96 Rough layoutcomic.....130
Gambar 4.97 Rough layoutcomic.....131
Gambar 4.98 Rough layoutcomic.....131
Gambar 4.99 Rough layoutcomic.....132
Gambar 4.100 Comprehensive Layoutcover Comic 132
Gambar 4.101 Final Design Comic.....133
Gambar 4.102 Final Design Comic.....134
Gambar 4.103 Final Design Comic.....135
Gambar 4.104 Final Design Comic.....136
Gambar 4.105 Final Design Comic.....137
Gambar 4.106 Final Design Comic.....138
Gambar 4.107 Final Design Comic.....139
Gambar 4.108 Final Design Comic.....140
Gambar 4.109 Final Design Comic.....141
Gambar 4.110 Final Design Comic.....142
Gambar 4.111 Final Design Comic 143
Gambar 4.112 Final Design Comic.....144
Gambar 4.113 Final Design Comic.....145
Gambar 4.114 Final Design Comic.....146
Gambar 4.115 Final Design Comic.....147
Gambar 4.116 Final Design Comic.....148
Gambar 4.117 Final Design Comic.....149

Gambar 4.118 Final Design Comic 150
Gambar 4.119 Final Design Comic 151
Gambar 4.120 Final Design Comic 152
Gambar 4.121 Final Design Comic 153
Gambar 4.122 Final Design Comic 154
Gambar 4.123 Final Design Comic 155
Gambar 4.124 Final Design Comic 157
Gambar 4.125 Final Design Comic 158
Gambar 4.126 Final Design Comic 159
Gambar 4.127 Final Design Comic 160
Gambar 4.128 Mockup cover comic 161
Gambar 4.129 Mockup Page Comic 162

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Biografi Tokoh Usang Rimau 35
Tabel 2.2 Biografi Tokoh Terang Nyawo 36
Tabel 2.3 Biografi Tokoh Buku Nyawo 37
Tabel 2.4 Biografi Iteri Usang Rimau 38
Tabel 2.5 Biografi Harimau Sumatera 39
Tabel 2.6 Profil Demografi Responden 43
Tabel 2.7 Profil Demografi Responden 44
Tabel 2.8 Profil Domisili Responden 44
Tabel 2.9 Profil Pendidikan Responden 45
Tabel 2.10 Pengetahuan Responden Tentang Tokoh Usang Rimau 47
Tabel 2.11 Wawancara Karakter Usang Rimau Meranjat 54
Tabel 2.12 Analisis SWOT 58
Tabel 2.13 Tabel Perbandingan Subspesies Harimau 74
Tabel 3.1 color palette 86
Tabel 3.2 font 86
Tabel 3.3 follow up media 90
Tabel 3.4 Biaya Media Perancangan Karakter Usang Rimau Meranjat 91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Revisi.....200

Lampiran 2 Surat Rekomendasi Sidang Akhir.....201

Lampiran 3 Formulir Persetujuan Sidang Final.....202

Lampiran 4 Kartu Bimbingan.....203

Lampiran 5 Dokumentasi Pameran.....204