

## PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI KAMPUNG KAIN TUAN KENTANG PALEMBANG

**Raden M Apridho<sup>1</sup>, Aji Windu Viatra<sup>2</sup> dan Heri Iswandi<sup>3</sup>**

*<sup>1), 2) 3)</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya  
Universitas Indo Global Mandiri*

*Jl. Jend. Sudirman No.62 Km.4, 20 Ilir, Kota Palembang*

*Email : muhammadapridho1604@gmail.com*

Received: 29 Agustus 2023

Revised: 21 Oktober 2023

Accepted: 4 Desember 2023

**Abstrak** : Kampung Wisata pada umumnya adalah salah satu ungkapan kehidupan manusia yang menyuguhkan tujuan wisata perkampungan. Kota Palembang terdapat suatu daerah perkampungan pengrajin yang sebagian besar warganya hidup sebagai perajin kain tradisional, Warga yang hidup sebagai pengrajin kain di kampung ini mampu menghasilkan beragam jenis kain khas kota Palembang seperti kain songket, blongsong, tajung, pelangi, atau jumputan dengan kualitas baik karena dibuat langsung oleh masyarakat asli yang mengerti akan nilai adat tradisional kota Palembang, kampung ini lebih tepatnya berada di kelurahan Tuan Tentang kecamatan Jakabaring kota Palembang. Daerah ini biasa dikenali oleh masyarakat sekitar yaitu Kampung Kain Tuan Kentang. Perancangan ini menggunakan metode perencanaan design thinking meliputi premedia, main media dan follow up media. Data dikumpulkan melalui, observasi, kusioner, wawancara, literatur dan website. Data tersebut kemudian diidentifikasi, diklasifikasi, diseleksi, selanjutnya dianalisis menggunakan metode (5W+1H), dan diinterpretasikan sesuai teks dan konteksnya. Perancangan ini bertujuan untuk mempromosikan Kampung Kain Tuan Kentang kepada masyarakat kota Palembang maupun luar kota Palembang. Dalam perancangan ini adapun media-media yang dihasilkan adalah Video Promosi, Gapura, Baju Kaos, Poster, Buku Katalog, Stiker, Totebag, Topi Bucket, dan Dompot.

**Kata Kunci** : Promosi, Kampung Wisata, Kampung Kain

**Abstract** : *Tourism Village in general is an expression of human life that presents a village tourist destination. In the city of Palembang there is an area of artisan villages where most of the population works as traditional cloth craftsmen. Residents who work as cloth artisans in this village are able to produce various types of typical Palembang fabrics, such as songket, blongsong, tajung, rainbow, or jumputan fabrics of good quality because they are made directly by indigenous people who understand customary values. Palembang city. This design uses the design think planning method which includes premedia, main media and follow-up media. Data collection was carried out through observation, questionnaires, interviews, literature and websites. The data is then identified, classified, selected, then analyzed using the (5W+1H) method, and interpreted according to the text and context. This design aims to promote the Tuan Kentang Fabric Village to the people of Palembang city and outside the city of Palembang. In this design, the resulting media are promotional videos, gates, T-shirts, posters, book catalogs, stickers, tote bags, bucket hats and wallets.*

**Keywords** : *Promotion, Tourism Village, Fabric Village*

## **PENDAHULUAN**

Kota Palembang terdapat suatu daerah perkampungan pengrajin yang sebagian besar warganya hidup sebagai perajin kain tradisional, Warga yang hidup sebagai pengrajin kain di kampung ini mampu menghasilkan beragam jenis kain khas kota Palembang seperti kain songket, blongsong, tajung, pelangi, atau jumputan dengan kualitas baik karena dibuat langsung oleh masyarakat asli yang mengerti akan nilai adat tradisional kota Palembang, kampung ini lebih tepatnya berada di kelurahan Tuan Tentang kecamatan Jakabaring kota Palembang. Daerah ini biasa dikenali oleh masyarakat sekitar yaitu Kampung Kain Tuan Kentang.

Melalui hasil wawancara dengan salah satu pengrajin kain di Kampung Kain Tuan Kentang ini yaitu Najib mengaku mampu menghasilkan seluruh kain tradisional khas kota Palembang, Najib juga mengungkapkan bahwa sebagian besar masyarakat di Kampung Kain Tuan Kentang ini memiliki kemampuan dalam membuat produk kain khas kota Palembang.

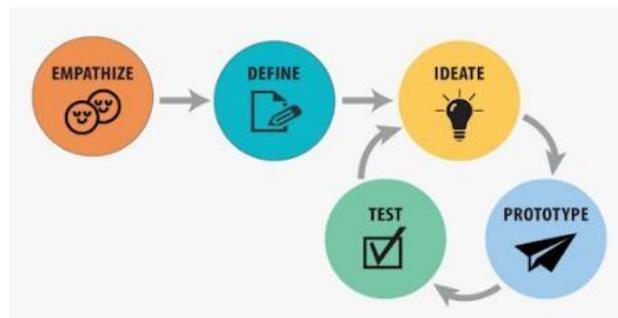
Kurangnya nilai estetika yang terdapat dalam promosi Kampung Kain Tuan Kentang serta identitas visual berupa logo dan maskot yang tidak diketahui oleh masyarakat menjadi salah satu faktor kurangnya pengetahuan terhadap Kampung Kain Tuan Kentang ini. Pengenalan Kampung Kain Tuan Kentang ini dinilai tidak bisa memberikan ketertarikan terhadap masyarakat untuk mengunjungi Kampung Kain Tuan Kentang berdasarkan media promosi yang tidak begitu jelas untuk diketahui dalam keberadaannya di wilayah Kampung Kain Tuan Kentang, dan Grafis Lingkungan seperti signage penunjuk arah yang tidak terlihat di sekitar wilayah Kampung Kain Tuan Kentang ini.

Dalam menyelesaikan masalah terkait promosi wisata Kampung Kain Tuan Kentang ini dibutuhkan sebuah informasi yang dapat tersampaikan kepada masyarakat, hal ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat Palembang maupun luar mengetahui dimana keberadaan dan menambah keinginan masyarakat untuk mengunjungi Kampung Kain Tuan Kentang. Hal ini diharapkan juga untuk memberikan manfaat bagi masyarakat untuk lebih melestarikan nilai - nilai budaya yang ada di kota Palembang.

Maka dari itu penulis ingin mempromosikan Kampung Kain Tuan Kentang ini melalui Tugas Akhir penulis yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang" dengan tujuan memperkenalkan dan mempertahankan nilai budaya pada kerajinan kain yang ada di Kota Palembang khususnya pada orang dewasa umur 21 - 45 tahun, Perancangan yang dilakukan akan berupa bentuk promosi yang lebih inovatif dan kreatif, Hal ini diharapkan juga dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke Kampung Kain Tuan Kentang sekaligus akan menjadikan daerah kunjungan wisata yang menarik dan selalu dikunjungi oleh masyarakat kota Palembang maupun diluar kota Palembang. sehingga dapat mengembalikan nilai fungsional kerajinan kain khas Palembang dari aspek wisata, dan budaya dalam kehidupan masyarakat kota Palembang.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam Perancangan Komunikasi Visual Promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang ini akan menggunakan metode *design thinking* (*empathize, define, ideate, prototype, test*).



**Gambar 1** Tahapan *Design Thinking*  
Sumber: [www.academy.apiary.id/](http://www.academy.apiary.id/) (2023)

### **A. *Emphatize***

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap permasalahan, sejauh mana kita dapat memahami dan merasakan permasalahan yang ada. metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, dan kuisisioner. Bisa juga melalui buku ataupun jurnal dan internet.

### B. *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *emphatize* dianalisis dan dipahami untuk menentukan permasalahan inti yang sebenarnya. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai hal atau perhatian utama pada perancangan tersebut.

### C. *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan proses peralihan dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses *ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan besar atau ide utama sebagai landasan dan acuan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat. Melalui tahap *ideate* dalam metode *design thinking* akan dapat menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan efektif untuk mengatasi masalah atau mencapai tujuan yang telah ditentukan padaperancangan ini.

### D. *Prototype*

Setelah adanya ide selanjutnya ke tahap *prototype*, dikenal sebagai rancangan awal sesuatu yang akan dibuat atau produk mentah, agar kita tahu kesalahan- kesalahan apa saja dari sesuatu yang kita buat tersebut dan memperoleh berbagai kemungkinan solusi baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada masyarakat atau remaja untuk memperoleh respon dan *feedback* yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

### E. *Test*

Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai *feedback* masyarakat atau remaja dari rancangan akhir yang telah dibuat atau disempurnakan dari proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun tidak menutup kemungkinan akan adanya perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Juli 2023.

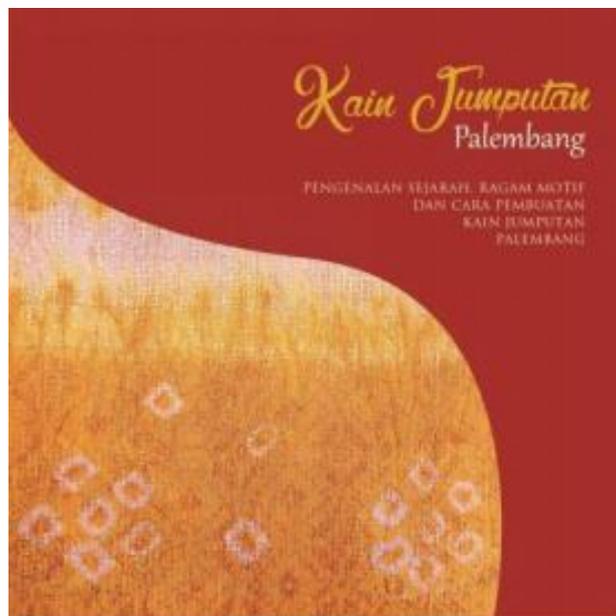
## HASIL DAN DISKUSI

Dalam perancangan ini penulis meninjau beberapa karya yang sudah dibuat sebelumnya.

### A. Tinjauan Ide Perancangan



**Gambar 2** Media Permainan Pengenalan Kain Tradisional Indonesia  
Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/> (2023)



**Gambar 3** Media Promosi Kain Jumputan  
Sumber : Yolanda Syafrilia (2023)



**Gambar 4** Poter Promosi Kain Blongsong  
Sumber : Nessya Amalia (2021)

## B. Gagasan Kreatif

Dalam mengolah data menjadi suatu ide kreatif kemudian menjadi sebuah media akan penulis uraikan seperti berikut ini. Pada gagasan kreatif ini, penulis mengambil tema "Kampung Kain Tuan Kentang". Gagasan ini diambil dari tujuan Promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang khususnya remaja agar dapat mengetahui informasi dan mengunjungi Kampung Kain Tuan Kentang kota Palembang. Big Idea pada perancangan ini adalah objek visual Motif Kain Songket yaitu Nago Besaung. Nago Besaung adalah motif kain Songket yang sering dijumpai pada acara adat masyarakat kota Palembang seperti pernikahan, khitanan, ataupun cukuran bayi.

Pada gagasan kreatif ini juga terdapat ornamen dari Tanduk Kambing. Ornamen tanduk kambing ini memiliki filosofi islam, yang melambangkan sahabat Nabi dan Rukun Islam. Perancangan dengan

menggunakan tema ini diharapkan dapat menyampaikan pesan yang dimaksud dalam perancangan ini. Tujuan dari pesan yang penulis gunakan adalah dapat diartikan sebagai promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang agar dapat dikenal oleh Masyarakat baik di Kota Palembang maupun Luar Kota Palembang.

### **1. Pesan Visual**

#### a. Nago Besaung



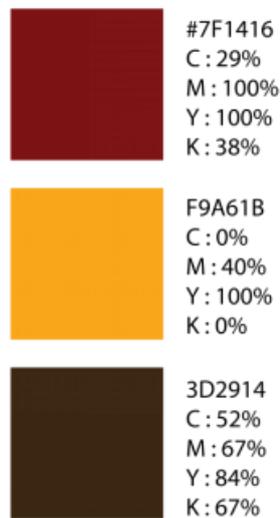
**Gambar 8** Kain Songket Motif Nago Besaung  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

#### b. Tanduk Kambing



**Gambar 9** Ornament Tanduk Kambing Rumah Limas  
Sumber : Dinas Kebudayaan Palembang (2023)

c. Warna



**Gambar 10** Warna

Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

d. Tipografi

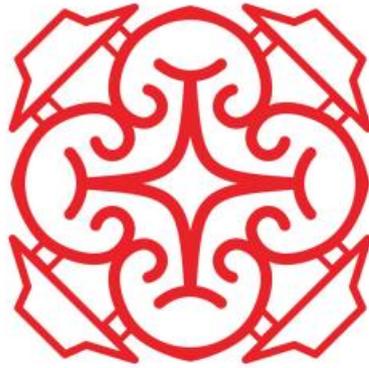
Perancangan ini menggunakan *font* The Castle Elizah yang digunakan pada desain perancangan media Perancangan Koomunikasi Visual Promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang ini.

**C. Gaya Tampilan Desain**

Gaya Desain Flat ini sangat fleksibel Tampilan flat design cenderung memiliki komposisi yang disusun oleh bentuk geometris yang seragam (Pratiwi, Yulius and Patriansah, 2023). Perancangan Komunikasi Visual Promosi Kampung Kain Tuan Kentang ini menggunakan gaya desain ini karena dalam perancangan media promosi Kampung Kain Tuan Kentang ini terdapat gaya desain yang menjadi sebuah refrensi visual untuk media perancangan yang akan dilakukan, yaitu Halftone atau Pixelated dengan menampilkan beberapa layout, desain karakter dan menambahkan efek grain pada elemen desain agar dapat memberikan kesan modern yang diharapkan dapat menembus jangkauan target sasaran.. Penggunaan motif kain khas kota Palembang pada gaya tampilan desain perancangan ini dapat menjadikan penyampaian informasi semakin jelas dengan memiliki ciri khas yang juga dapat mudah dimengerti oleh Audience

## D. VISUALISASI DESAIN

### 1. Logo



**Gambar 11** Final Layout Logo  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

### 2. Pemilihan Media'

Media Isu (*Pre Media*) digunakan untuk menyoroti masalah atau isu yang ingin disampaikan (Setiawan, Patriansah and Mubarat, 2023). Media isu dapat berupa gambar atau teks yang menonjolkan isu tersebut sehingga bisa menarik perhatian dan memberikan fokus pada isu yang ingin disampaikan pada target *audiens*.

#### a. Poster



**Gambar 12** Final Layout Poster  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

b. Gapura



Gambar 13 Final Layout Gapura  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

Media utama yang digunakan adalah Video Promosi yang tujuannya untuk mengenalkan Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang dengan menampilkan lingkungan sekitar Tuan Kentang.

c. Video Promosi



**Gambar 14** Final Layout Video Promosi

Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

Media Pendukung (*Followup Media*) yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan atau mendukung pesan yang disampaikan melalui media utama. Media pendukung bisa berupa gambar teks, atau elemen visual lainnya yang membantu untuk memperjelas atau memperkuat pesan yang disampaikan melalui media utama.

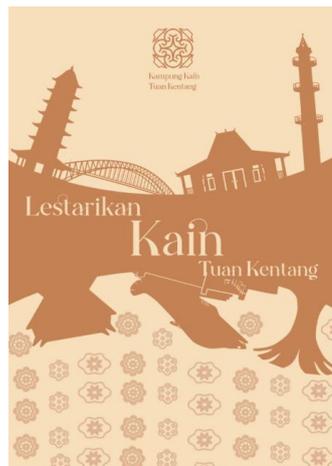
d. Katalog



**Gambar 15** Final Layout Katalog

Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

e. Baju Kaos / *T-Shirt*



**Gambar 16** Final Layout *T-Shirt*

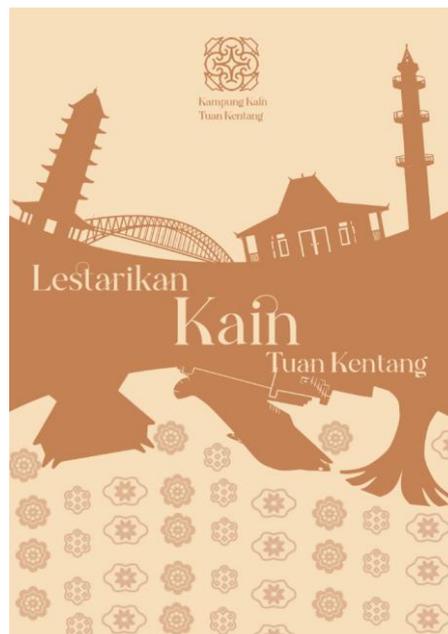
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

f. *Bucket Hat*



**Gambar 17** Final Layout *Bucket Hat*  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

g. *Totebag*



**Gambar 18** Final Layout *Totebag*  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

h. *X-Banner*



**Gambar 19** Final Layout X-Banner  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

i. Instagram



**Gambar 20** Final Layout Instagram  
Sumber : Raden Muhammad Apridho (2023)

## **KESIMPULAN**

Palembang merupakan ibukota provinsi Sumatra Selatan yang memiliki sejumlah tempat wisata menarik untuk dikunjungi. Wisatawan bisa melihat warisan budaya hingga sejarah yang menarik untuk menambah pengetahuan dan wawasan. Di Kota Palembang terdapat suatu daerah perkampungan kain yang sebagian besar warganya hidup sebagai pengrajin kain tenun tradisional, Warga yang hidup sebagai pengrajin kain dikampung ini mampu menghasilkan beragam jenis kain tenun khas kota Palembang seperti kain songket, blongsong, tajung, pelangi, atau jumputan dengan kualitas baik karena dibuat langsung oleh masyarakat asli yang mengerti akan nilai adat tradisional kota Palembang, kampung ini lebih tepatnya berada di kelurahan Tuan Tentang kecamatan Jakabaring kota Palembang. Daerah ini biasa dikenali oleh masyarakat sekitar yaitu Kampung Kain Tuan Kentang. Kampung ini lebih tepatnya berada di kelurahan Tuan Tentang kecamatan Jakabaring kota Palembang.

Maka dari itu melalui Video Promosi pada perancangan Komunikasi Visual Promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang ini dapat menyebarluaskan serta memperkenalkan kawasan Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang kepada masyarakat Indonesia maupun mancanegara sehingga menjadikan Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang dapat menarik perhatian masyarakat baik secara nasional maupun mancanegara dan membantu mengembangkan objek wisata pada daerah setempat melalui media video promosi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Windu Viatra, Aji & Slamet Triyanto. (2014). *Seni Kerajinan Songket Kampoeng Tenun di Indralaya Palembang*. JURNAL EKSPRESI SENI. Vol. 16. (2) ISSN : 1412-1662.

- Sihombing, D. (2011). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Kotler, Philip. (1997). *Manajemen Pemasaran*. Edisi Bahasa Indonesia jilid satu. Jakarta: Prentice Hall.
- Tejakusuma Anton. (2010). *Mega Super Salesman, Jakarta: New Diglossia Vaisuti Justine*. Indonesia, Jakarta: Lonely Planet.
- Kusmiati, Artini & Herawati, Endah. (2004). *Dimensi estetika pada karya arsitektur dan desain*. Jakarta. ISBN : 979428517
- A. A.M. Djelantik. (1999). *Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: Estetika.
- Elenea, Manuela. (2012). *Urban Cultural Tourism And Sustainable Development* Penerbit : International Journal For Responsible Tourism Vol. 1, (1). UK.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). *What Is Design Thinking and Why Is It Important? Review of Educational Research*. JOURNAL TERAS ACADEMY. ISSN I 330–348.
- Christomy, T., dan Untung Yuwono. (2004). *Semiotika Budaya*. Jakarta: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia.
- Pratiwi, F. N., Yulius, Y. and Patriansah, M. (2023) 'ORIGAMI LIVING ART DENGAN METODE Pendahuluan', 10(3), pp. 461–474. doi: <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14660> ORIGAMI.
- Setiawan, M., Patriansah, M. and Mubarat, H. (2023) 'Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak', *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8(2). doi: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3249>.
- Larson, D.N., & Smalley, W.A. (1972). *Becoming bilingual. A guide to language learning*. New Canaan, CT: Practical Anthropology
- Arini, Merna. (2022). *Beragam Motif Kain Khas Palembang, Unik dan Menarik*. <https://www.orami.co.id/magazine/kain-khas-Palembang>. 10 Februari 2023.

Putra, M Edo Pratama. (2018). *Video Dokumenter Kampung Arab Al-Munawar 13 Ulu Palembang.*

[https://www.youtube.com/watch?v=WKnn093HOCA&t=609s.](https://www.youtube.com/watch?v=WKnn093HOCA&t=609s)

20 Februari 2022.

palembang.go.id. (2017). *Tuan Kentang Akan Jadi Kampung Kain.*

[https://palembang.go.id/tuan\\_kentang\\_akan\\_jadi\\_kampung\\_kain](https://palembang.go.id/tuan_kentang_akan_jadi_kampung_kain)

3 Maret 2023.

Stevi. (2016). *Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan Pengenalan Kain Tradisional Indonesia.*

[https://dkv.binus.ac.id/2016/09/22/perancangan-komunikasi-visual-permainan-papan-pengenalan-kain-tradisional-indonesia.](https://dkv.binus.ac.id/2016/09/22/perancangan-komunikasi-visual-permainan-papan-pengenalan-kain-tradisional-indonesia)

3 Maret 2023.