

## Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tari Pegi Mantang Kabupaten Banyuasin

Vira Pransiska<sup>1</sup>, Husni Mubarat<sup>2</sup>

<sup>1,2</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 Korespondensi : [virafransisca@gmail.com](mailto:virafransisca@gmail.com)

### ABSTRACT

*Banyuasin Regency has a valuable cultural heritage in the form of the pegi mantang dance, but the younger generation lacks knowledge and interest in learning about local arts. This design aims to design a visual communication medium for introducing the pegi mantang dance to the younger generation in Banyuasin Regency. The design method used is design thinking which includes empathy, define, ideate, prototype, test. The results of this design are divided into three, including the main media in the form of cinematic videos, supporting media in the form of books, tote bag tumblers, T-Shirts, acrylic LED lights, bag hangers, and premedia in the form of posters. It is hoped that the media introducing pegi mantang dance will contribute to introducing traditional arts and overcoming the lack of awareness of the younger generation. Through an innovative visual communication approach, the younger generation can better understand, appreciate and be involved in preserving local culture.*

**Keywords :** Pegi Mantang Dance, Art, Traditional, Banyuasin

### ABSTRAK

Kabupaten Banyuasin memiliki warisan budaya berupa tari pegi mantang yang bernilai, namun minimnya pengetahuan dan minat belajar generasi muda terhadap kesenian lokal. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media komunikasi visual pengenalan tari pegi mantang kepada generasi muda di Kabupaten Banyuasin. Metode perancangan yang digunakan yaitu design thinking yang meliputi *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari perancangan tersebut terbagi menjadi tiga, di antaranya adalah media utama berupa video sinematik, media pendukung berupa buku, *totebag tumbler*, *T-Shirt*, lampu led akrilik, gantungan tas, , premedia berupa poster. Diharapkan media pengenalan tari pegi mantang memberikan kontribusi untuk mengenalkan kesenian tradisional serta mengatasi kurangnya kesadaran generasi muda. Melalui pendekatan komunikasi visual yang inovatif, sehingga generasi muda dapat lebih memahami, menghargai, dan terlibat dalam melestarikan budaya lokal.

**Keywords :** Tari Pegi Mantang, Kesenian, Tradisional, Banyuasin

## PENDAHULUAN

Kabupaten Banyuasin yang dikenal dengan *Bumi Sedulang Setudung*, sebagai bagian penting dari Indonesia memiliki kekayaan budaya yang harus dijaga dan diwariskan kepada generasi mendatang. Dalam konteks ini, tarian *pegi mantang* muncul sebagai wujud ekspresi budaya yang tak hanya unik, tetapi juga bernilai. Akarnya yang dalam kehidupan masyarakat Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, menjadikan tarian ini sebagai jendela berharga ke dalam sejarah dan kehidupan lokal. Komunikasi visual menjadi sarana efektif untuk membawa tarian *pegi mantang* lebih dekat dengan generasi muda. Melalui elemen-elemen visual yang kreatif dan inovatif, pesan tentang keindahan, makna, dan pentingnya tarian ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda yang tumbuh di era digital. Kreativitas sendiri dapat diartikan sebagai sebuah proses dan kemampuan untuk menemukan bentuk-bentuk yang baru atau kemampuan untuk menginovasi bentuk-bentuk yang sudah ada menjadi bentuk yang baru (Mubarat & Ilhaq, 2021). Melalui upaya komunikasi yang tepat, tarian *pegi mantang* dapat dihidupkan kembali dalam pikiran dan hati generasi muda, mengokohkan hubungan mereka dengan akar budaya yang kaya dan berharga (FIRMANSYAH, 2018).

Tari *pegi mantang* adalah bagian integral dari warisan budaya Kabupaten Banyuasin. Tari tersebut merupakan tarian kreasi melayu Islam berbasis tradisional yang diciptakan oleh Raden Gunawan pada tahun 2012. Tari *pegi mantang* terinspirasi dari aktivitas *Bumi Sedulang Setudung* saat menyadap karet (menoreh kulit pohon karet). Kabupaten Banyuasin merupakan kawasan perkebunan dengan wilayah daratan rendah yang strategis untuk dimanfaatkan masyarakat untuk lahan perkebunan terutama perkebunan karet. Menurut Irwan P. Ratu Bangsawan (wawancara, 2023) nilai-nilai yang terkandung pada tari *pegi mantang* yaitu kebersamaan, gotong royong, dan kerja keras untuk memanfaatkan alam secara optimal. Fungsi dari tari *pegi mantang* dapat dijadikan media mendidik anak dalam upaya pendewasaan diri melalui pesan dari setiap gerak yang ditampilkan. Selain itu, nilai keindahan dan keluhuran yang ada pada tari *pegi mantang* dapat mengasah perasaan seseorang untuk bersikap lebih santun dan lembut.

Seiring dengan perubahan zaman, risiko hilangnya pemahaman dan apresiasi terhadap tarian ini oleh generasi muda semakin besar. Oleh karena itu, perlu adanya strategi komunikasi yang tepat untuk menjembatani kesenjangan antara budaya tradisional dan tren kontemporer yang dianut oleh generasi muda saat ini. Permasalahan ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya upaya pemerintah untuk mengadakan event-event yang bersifat kesenian, khususnya seni tari termasuk di dalamnya adalah tari *pegi mantang*. Faktor lain adalah kurangnya upaya pelestarian terhadap seni tari di Kabupaten Banyuasin yang menyebabkan kurangnya pengetahuan remaja terhadap nilai kearifan lokal seperti tari *pegi mantang*. Di samping itu, permasalahan lain adalah kurangnya pengelolaan sanggar-sanggar tari yang ada di Kabupaten Banyuasin sebagai salah satu wadah untuk

memperkenalkan tari *pegi mantang* sehingga menyebabkan kurangnya minat generasi muda (pelajar) untuk bergabung dengan sanggar.

Menurut Raden Gunawan (wawancara, 2023) sebagian anak milenial kurang tahu tentang seni tari dan untuk memperkenalkan budaya tari ke masyarakat tidak mudah karena tidak semua orang tertarik, tetapi untuk memperkenalkan budaya tari bisa dari pendidikan, media sosial, pertunjukan tari, sanggar-sanggar kesenian, dan lomba-lomba, ada banyak cara untuk memperkenalkan tari khususnya tari *pegi mantang*. Data wawancara juga didukung dengan data kuesioner yang penulis bagikan terhadap 105 responden (remaja) di Kabupaten Banyuasin, yang mana 83,5 % remaja tidak mengenal tari *pegi mantang* hanya 16,5 % yang mengenal adanya tari *pegi mantang* di Kabupaten Banyuasin.



**Gambar 1.** Tanggapan Kuesioner

Sumber: Vira Pransiska, 2023

Hasil kuesioner tersebut membuktikan bahwa remaja di Kabupaten Banyuasin masih banyak yang belum mengenal adanya tari *pegi mantang*. Oleh karena itu, penting kiranya untuk membuat perancangan pengenalan tari *pegi mantang* bagi remaja di Kabupaten Banyuasin agar remaja tertarik untuk mengenal dan melestarikan tari *pegi mantang* tersebut sehingga keberadaannya selalu eksis dalam perkembangan zaman. Adapun jika melihat perspektif dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) media yang digunakan dalam memberikan informasi mengenai Tari Pegi Mantang secara tidak langsung hanya berbentuk poster, buku dan video di media sosial (Katungga & Syahrial, 2019). Untuk media utama pada perancangan ini yaitu video agar dapat di lihat langsung oleh para remaja Kabupaten Banyuasin. Kemudian desain yang disajikan masih belum memenuhi unsur-unsur desain yang mana pada sebuah desain perlu juga untuk memperhatikan beberapa prinsip diantaranya ialah keseimbangan, irama, penekanan, dan kesatuan.

Perancangan komunikasi visual memiliki peran utama dalam menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya mereka. Secara umum, desain berfungsi sebagai sarana terhadap khalayak sehingga dapat memberi pengetahuan dan pemahaman bentuk, konfigurasi, komposisi, dan fungsi desain yang akan dibuat. Untuk mengungkapkan ide kreatif (Seni et al., 2022) Dalam konteks pengenalan tari

*pegi mantang*, komunikasi visual dapat menjadi jembatan untuk menanamkan nilai-nilai, cerita, dan makna yang terkandung dalam tarian ini. Melalui elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, poster, video, dan media digital lainnya, informasi tentang tarian *pegi mantang* dapat disajikan dengan cara yang menarik dan mudah diakses.

Generasi muda saat ini cenderung lebih responsif terhadap media visual, terutama dalam bentuk digital (Patriansah & Gion, 2023). Oleh karena itu, perancangan komunikasi visual memiliki potensi besar untuk menciptakan dampak yang lebih dalam dan meresap ke dalam kesadaran generasi muda. Dengan menggabungkan elemen-elemen budaya tradisional dengan kreativitas modern dalam perancangan komunikasi visual, kita dapat menciptakan keterhubungan yang kuat antara masa lalu dan masa depan (Maulida et al., 2021). Dalam rangka menjaga warisan budaya Kabupaten Banyuwasin, khususnya tari *pegi mantang*, perancangan komunikasi visual memiliki peran sentral dalam mengenalkan dan memperkenalkan tarian ini kepada generasi muda (Lail & Widad, 2015). Melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif, pesan tentang nilai-nilai budaya dan makna tari *pegi mantang* dapat diungkapkan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi yang tumbuh di era digital ini. Dengan demikian, perancangan komunikasi visual bukan hanya menggabungkan elemen-elemen budaya tradisional dengan teknologi modern, tetapi juga membentuk hubungan emosional yang kuat antara generasi muda dan warisan budaya mereka.

## METODE

Metode yang digunakan pada Perancangan ini yaitu menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari:

1. *Emphatize* yaitu bertujuan untuk mendapatkan pemahaman atas masalah yang ingin dipecahkan. Metode ini dapat diuraikan sebagai berikut:
  - a. Data Primer

Observasi Lapangan, Pada tahap ini penulis melakukan kunjungan ke dinas kebudayaan dan sanggar *Sedulang Setudung*



**Gambar 2.** Obsevasi ke sanggar *Sedulang Setudung* Kab. Banyuwasin

**Sumber:** Vira Pransiska, 2023

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Wawancara, Pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap narasumber, yaitu pencipta tari *pegi mantang* (Raden Gunawan) dan tokoh kebudayaan di Kabupaten Banyuwasin (Irwan P. Ratu Bangsawan)



**Gambar 3.** Wawancara bersama Raden Gunawan selaku pencipta tari *pegi mantang*

**Sumber:** Vira Pransiska, 2023



**Gambar 4.** Wawancara bersama Irwan P. Ratu Bangsawan tokoh Kebudayaan Kab. Banyuwasin

**Sumber:** Vira Pransiska, 2023

b. Data Sekunder, Pengumpulan data sekunder dikumpulkan melalui:

Buku dan Jurnal yang terkait dengan perancangan karya

Internet :

- 1) *Difine*, yaitu tahap analisis data. Analisis data menggunakan 5W+ 1H (*what, who, why, when, where and how*).
- 2) *Ideate*, tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide atau konsep dalam sebuah perancangan yang terdiri dari perencanaan media, perencanaan kreatif, dan perencanaan tata desain.
- 3) *Prototype*, bertujuan untuk menyelidiki solusi dari permasalahan yang diangkat, yakni tari *pegi mantang*. Adapun tahap *prototype* ialah merancang ide *layout, rough layout, convrehensif layout*.
- 4) *Test*, yaitu tahap akhir dalam proses perancangan, namun apabila terdapat ketidak sesuaian dengan konsep perancangan, maka tidak tertutup kemungkinan adanya *redesign* kembali agar karya yang dirancang untuk mengenalkan *tari pegi mantang* dapat dipromosikan pada khalayak sasaran.

## Pemilihan Media

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074  
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

## 1. Media utama yang digunakan berupa video *cinematic*



**Gambar 5.** Scane video tari pegi mantang

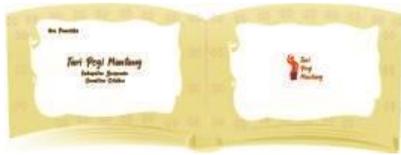
**Sumber:** Vira Pransiska, 2023

## 2. Media pendukung

Buku tentang tari *pegi mantang*

*T-Shirt*

*Tambler*



**Gambar 6.** Buku *tari pegi mantang*

**Sumber:** Vira Pransiska, 2023



**Gambar 7.** Media pendukung *T-Shirt*

**Sumber:** Vira Pransiska, 2023



**Gambar 8.** Media pendukung *tumbler*

**Sumber:** Vira Pransiska, 2023

## 3. Pre Media

Poster

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



**Gambar 9.** Pre Media Poster  
**Sumber:** Vira Pransiska, 2023

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Perancangan Media

Media merupakan alat atau sarana yang berfungsi untuk mengantarkan pesan dari komunikator kepada khalayak sasaran yang digunakan oleh seorang desainer untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada masyarakat luas (*target audience*). Peranan suatu media sangat berarti karena media memiliki pengaruh untuk menyampaikan pesan serta informasi (Patriansah, 2020). Konsep media yang digunakan dalam perancangan pengenalan tari *pegi mantang* ini adalah sebuah perancangan yang komunikatif yaitu singkat, padat dan jelas sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh target *audience* yaitu remaja. Perancangan komunikasi visual pengenalan tari *pegi mantang* untuk generasi muda di Kabupaten Banyuwasin terdiri beberapa tahapan, adapun konsep media meliputi tujuan media, strategi media, pemilihan media, khalayak sasaran, panduan media, distribusi media, waktu penyebaran, program media dan biaya media. Perancangan kreatif berguna untuk menyesuaikan desain dengan target sasaran sehingga diharapkan dapat mampu menarik perhatian dari target sasaran itu sendiri. Adapun dalam perencanaan kreatif ini berisikan strategi kreatif dan program kreatif sebagai berikut:

#### 1. Gagasan Kreatif

*Big Idea* pada perancangan ini yaitu penari dan pahat sadap dari tari *pegi mantang*. Pahat sadap adalah bagian dari properti dari tari *pegi mantang*, pahat sadap juga digunakan sebagai perkakas untuk menyadap karet yang terbuat dari bilah besi yang tajam atau 'landap' pada ujungnya. Pahat digunakan untuk melubangi atau menoreh pohon karet sehingga pada pohon karet mengeluarkan getah karet.

#### 2. Tujuan Kreatif

Adapun tujuan kreatif pada perancangan ini adalah sebagai media yang informatif untuk masyarakat guna mengenalkan dan untuk melestarikan serta menjaga budaya seni tari *pegi mantang*, media yang dirancang berdasarkan target

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074  
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

sasaran dengan mempertimbangkan berbagai aspek sebagai acuan dalam merancang media perancangan pengenalan tari *pegi mantang* dari Kabupaten Banyuasin sehingga pesan dan tujuan tersampaikan dengan baik kepada target *audience*.

### 3. Pesan Visual

#### a. Object

Adapun object yang akan di gunakan pada perancangan ini yaitu penari, getah karet, motif bunga pada tudung kepala tari *pegi mantang*.



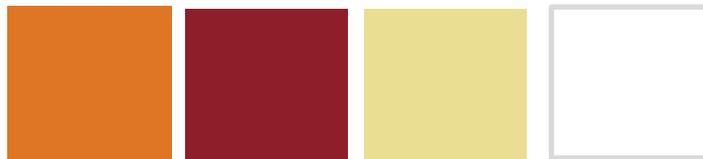
**Gambar 10.** Objek penari  
Sumber: Vira Pransiska, 2023



**Gambar 11.** Objek getah karet  
Sumber: Vira Pransiska, 2023

#### b. Colour

Penggunaan warna pada perancangan ini yaitu orange, merah, coklat muda, putih yang memvisualisasikan dari Tari Pegi Mantang dan Getah Karet.



**Gambar 12.** Konsep warna perancangan  
Sumber: Vira Pransiska, 2023

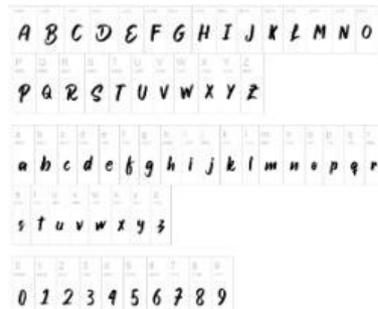
#### c. *Typografi*

Pemilihan tipografi pada perancangan ini menggunakan *font smile candy*. Hal ini di maksudkan untuk menyesuaikan konsep gaya tampilan yang penulis tentukan

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



**Gambar 13.** font smile candy

Sumber: Dafon.com, 2023

#### d. Logo

konsep logo dilolah dari salah gerakan tari *pegi mantang* yang mana bentuknya telah disederhanakan sesuai dengan prinsip logo itu sendiri, yakni *simple* dan mudah diaplikasikan pada berbagai media



**Gambar 14.** Logo perancangan

Sumber: Vira Pransiska, 2023

## SIMPULAN

Dari hasil perancangan ini penulis menyimpulkan bahwa kurangnya pemahaman tentang tari *pegi mantang* bagi remaja di Kabupaten Banyuasin sebagai akibat minimnya pengenalan terhadap kesenian daerah dan kurangnya minat belajar seni. Faktor-faktor seperti frekuensi festival seni tari yang rendah (hanya dua kali setahun) dan persepsi bahwa tarian ini adalah kreasi, bukan tarian tradisional, ikut memengaruhi kurangnya kesadaran. Sanggar seni dan sekolah telah berupaya, tetapi siswa masih kurang berminat dan hasil belajar rendah. Solusi ditawarkan dalam bentuk perancangan komunikasi visual menggunakan video dan stiker untuk mengenalkan dan memperkenalkan tari *pegi mantang*, serta mengajak generasi muda Kabupaten Banyuasin untuk melestarikan budaya melalui media yang menarik dan mendekati sasaran. Proses ini mengajarkan pentingnya data yang konkret, konsep visual yang tepat, dan pemahaman objek perancangan untuk menghasilkan solusi yang efektif.

Perancangan ini mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai makna dari tarian tersebut sekaligus mengenalkan tari kreasi daerah dari Banyuasin agar untuk tetap melestarikan budaya yang sudah ada, dalam melakukan

perancangan pengenalan tari pegi mantang ini penulis menggunakan media video *cinematic* dan beberapa media pendukung seperti buku, poster, *T-shirt*, *tumbler* dan sticker sebagai alat komunikasi dan upaya dalam melakukan pendekatan kepada target sasaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Jika ada, ucapan terimakasih ditujukan kepada Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri dalam penelitian, yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tari Pegi Mantang Kabupaten Banyuasin". Ucapan terimakasih dilengkapi dengan nomor surat kontrak penelitian, jika penulis adalah dosen atau peneliti dari badan resmi.

## DAFTAR PUSTAKA

- FIRMANSYAH, A. (2018). Perancangan Identitas Visual Untuk Promosi. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Renta*, 4(2), 207–220.
- Katungga, G. S., & Syahrial, S. (2019). Makna Gerak Tari Tanggai Di Kota Palembang Sumatera Selatan. *Greget*, 18(1), 75–86. <https://doi.org/10.33153/grt.v18i1.2644>
- Lail, J., & Widad, R. (2015). Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya Meletarikan Tarian Asli Indonesia. *Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(2), 102–104.
- Maulida, R., Nadiya, D. Z., Annisa, K., Dewi, Y. K., & Ahsani, E. L. F. (2021). Peran Budaya Indonesia Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pembentukan Karakter Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 17(1), 19–29.
- Mubarat, & Ilhaq. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 125–139.
- Patriansah, M. (2020). Analisis Poster Iklan Layanan Masyarakat Karya Sepdianto Saputra: Kajian Semiotika Saussure. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203–2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/arty.v9i3>
- Patriansah, M., & Gion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, 5(2), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v5i2.3435>
- Seni, E., Jurnal, :, Pengetahuan, I., Seni, K., & Mubarat, H. (2022). Aesthetic Exploration of Bamboo Craft Decorative Lights Based on the Creative Industry. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(2).

# **Besaung** : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>