Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Media Pembelajaran Tari Tepak Keraton Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Palembang

Rosalia[1], Bobby Halim[2] dan Didiek Prasetya[3]
[1, 2, 3] *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan budaya, Universitas Iindo Global Mandiri, Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62,60 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129*
Email Korespondensi : 2021620034@students.uigm.ac.id
Email : Bobby_dkv@uigm.ac.id, Didiek_dkv@uigm.ac.id

ABSTRACT

Tari Tepak Keraton is one of the intangible cultural heritages originating from Palembang, Sumatera Selatan, which holds high historical, philosophical, and aesthetic values. However, it faces challenges in terms of regeneration, low interest among younger generations, and the lack of engaging and easily understandable learning media. This project aims to design and introduce a visual communication–based learning medium through an educational video of Tari Tepak Keraton for elementary school students aged 9–12 years in Palembang. The method used in this design process is the Design Thinking approach, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observation, interviews, and literature studies related to culture and Visual Communication Design.The educational video is designed to be interactive and expressive, featuring clear and easily understandable narration, as well as a layout that represents the cultural character of Palembang. Through this learning medium, it is expected to enhance children's understanding and interest in preserving Tari Tepak Keraton as a cultural identity of Palembang.

Keywords: *Visual Communication, Learning Media, Tari Tepak Keraton, Cultural Preservation, Design Thinking.*

ABSTRAK

Tari Tepak Keraton merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang berasal dari Sumatera Selatan Kota Palembang yang memiliki nilai historis, filosofi, dan estetis yang tinggi, namun menghadapi tantangan dalam hal regenerasi dan rendahnya minat serta kurangnya media yang menarik dan mudah dipahami. Perancangan ini bertujuan untuk merancang dan memperkenalkan media pembelajaran berbasis komunikasi visual melalui video pembelajaran Tari Tepak Keraton kepada anak sekolah dasar usia 9-12 Tahun di Kota Palembang. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan *Design Thingking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test.* Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, serta studi pustaka terkait budaya dan Desain Komunikasi Visual. Video Pembelajaran ini dirancang dengan interaktif, ekspresif, narasi yang mudah dipahami dan jelas serta tata letak yang mempresentasikan karakter budaya Palembang. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat anak usia 9-12 Tahun terhadap pentingnya melestarikan Tari Tepak Keraton sebagai identitas budaya Palmebang.

Kata Kunci: Komunikasi Viusal, Media Pembelajaran, Tari Tepak Keraton, Pelestarian Budaya, *Design thingking*.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

PENDAHULUAN

Globalisasi dan perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola interaksi sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Arus informasi yang cepat melalui media sosial, platform video, dan budaya populer global menyebabkan terjadinya pergeseran preferensi budaya, terutama pada generasi muda. Fenomena ini berdampak pada menurunnya minat terhadap seni dan budaya tradisional yang sebelumnya menjadi identitas lokal suatu daerah. Asshiddiqi et al. (2024:3) menyatakan bahwa globalisasi tidak hanya memperluas akses budaya, tetapi juga berpotensi menggeser nilai-nilai lokal apabila tidak diimbangi dengan strategi pelestarian yang adaptif. Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya lokal menghadapi tantangan serius dalam mempertahankan eksistensinya di tengah dominasi budaya populer digital.

Palembang sebagai salah satu kota bersejarah di Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tinggi, termasuk dalam bidang tari tradisional. Salah satu warisan budayanya adalah Tari Tepak Keraton yang berfungsi sebagai tari penyambutan tamu kehormatan dan mengandung nilai estetika, etika, serta filosofi Melayu-Islam. Gerakannya yang lembut, penggunaan tepak sirih, serta busana Aesan Paksangkong mencerminkan nilai sopan santun dan penghormatan masyarakat Palembang (Azizah, 2018:45). Namun, hasil observasi dan survei menunjukkan bahwa minat siswa sekolah dasar terhadap tari tradisional lebih rendah dibandingkan minat mereka terhadap tari modern yang populer di media sosial.

Data Kemendikbudristek (2023:12) juga memperlihatkan adanya penurunan partisipasi pelajar dalam kegiatan seni tradisional dalam beberapa tahun terakhir. Pramuditya dan Novitasari (2022:88) menyebutkan bahwa platform seperti TikTok dan YouTube membentuk selera estetika baru melalui konten tari yang praktis, berulang, dan mudah ditiru. Situasi ini menggambarkan realitas (dasein) di mana generasi muda lebih familiar dengan *dance challenge* daripada tari daerahnya sendiri. Jika dilihat dari perspektif das sollen, seni tari tradisional sebagai warisan budaya tak benda seharusnya dijaga, diperkenalkan, dan diwariskan kepada generasi berikutnya sebagai identitas daerah. Koentjaraningrat (2009:144) menyatakan bahwa kesenian merupakan unsur kebudayaan universal yang menjaga kesinambungan nilai masyarakat. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan antara kondisi nyata yang menunjukkan menurunnya minat terhadap Tari Tepak Keraton dan kondisi ideal yang menuntut pelestariannya melalui pendidikan serta media yang relevan.

Permasalahan lain adalah kurangnya media pembelajaran khusus yang dirancang untuk mengenalkan Tari Tepak Keraton kepada anak usia 9–12 tahun. Media yang ada umumnya hanya berupa dokumentasi pertunjukan tanpa pendekatan edukatif yang sistematis. Padahal, media pembelajaran berperan penting dalam proses penyampaian pengetahuan antara guru dan siswa (Astriani, 2018:27). Dalam desain komunikasi visual, penyampaian pesan budaya

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

memerlukan strategi visual yang mampu menarik perhatian dan membangun keterlibatan emosional (Dondis, 1974:12). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merumuskan masalah mengenai bagaimana merancang media pembelajaran berbasis komunikasi visual yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa sekolah dasar terhadap Tari Tepak Keraton sebagai identitas budaya Palembang. Selain itu, penelitian ini juga membahas strategi desain visual yang efektif dan sesuai dengan karakteristik psikologis anak usia 9–12 tahun agar pesan budaya dapat tersampaikan secara menarik tanpa mengurangi nilai aslinya.

Solusi yang ditawarkan menggunakan pendekatan *Design Thinking* melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna dan memungkinkan terciptanya solusi inovatif berbasis Desain Komunikasi Vidual. Media pembelajaran yang dirancang berbentuk video edukatif interaktif yang memadukan ilustrasi, tipografi, warna, narasi, serta dokumentasi gerak tari secara terstruktur. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran komunikasi visual yang efektif dalam mengenalkan gerakan Tari Tepak Keraton kepada siswa sekolah dasar di Palembang sekaligus meningkatkan apresiasi mereka terhadap budaya lokal. Penelitian ini juga diharapkan dapat menghasilkan model desain media edukasi budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Secara teori, penelitian ini mengacu pada konsep unsur tari (gerak, ruang, waktu, dan tenaga) menurut Soedarsono (2001:25), teori estetika Djelantik (1999:15) tentang kesatuan wujud, bobot, dan penyajian, serta teori komunikasi visual yang menekankan fungsi ilustrasi dan tipografi sebagai penyampai makna (Male, 2017:8). Integrasi teori-teori tersebut menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan pendekatan desain komunikasi visual dengan metode *Design Thinking* dalam konteks pelestarian Tari Tepak Keraton secara spesifik untuk anak usia 9–12 tahun. Capaian dari perancangan ini adalah berupa media pembelajaran yang disesuaikan dengan target *audiens*, sehingga mampu memberikan nilai edukatif dan juga mampu melestarikan nilai-nilai budaya yang terkandung pada setiap Gerakan tari tepak keraton. Maka dari itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada bidang desain komunikasi visual, tetapi juga pada strategi pelestarian budaya melalui pendidikan berbasis teknologi. Melalui perancangan ini, Tari Tepak Keraton diharapkan tidak hanya dipahami sebagai pertunjukan seremonial, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menanamkan nilai sopan santun, penghormatan, dan identitas budaya kepada generasi muda. Dengan pendekatan visual yang inovatif, kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal diharapkan dapat diperkecil sehingga pelestarian budaya dapat diwujudkan secara konkret dalam sistem pembelajaran.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

METODE

Perancangan komunikasi Visual Media Pembelajaran Tari Tepak Keraton ini menggunakan metode penciptaan dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode penciptaan dipilih karena karya ini merupakan hasil perancangan karya visual berupa video pembelajaran yang bertujuan menghasilkan solusi kreatif berbasis kebutuhan pengguna. Metode penciptaan dalam konteks seni dan desain merupakan proses sistematis yang mengintegrasikan eksplorasi gagasan, pengolahan konsep, hingga perwujudan karya sebagai solusi atas permasalahan yang diangkat (Djelantik, 1999:17). Pendekatan *Design Thinking* digunakan karena berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap pengguna serta menghasilkan solusi inovatif berbasis empati. Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah kreatif yang berpusat pada manusia melalui tahapan memahami, merumuskan, menggagas, membuat prototipe, dan menguji solusi (Brown, 2008:86). Melalui pendekatan ini, media pembelajaran yang dirancang diharapkan relevan dengan karakteristik anak usia 9–12 tahun sebagai target utama.

Metode penciptaan diawali dengan tahap *emptahize*, yaitu proses pemahaman mendalam terhadap konteks budaya, nilai historis, serta makna simbolik Tari Tepak Keraton. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui studi literatur terhadap buku, jurnal ilmiah, skripsi, serta dokumen arsip yang membahas sejarah dan perkembangan tari tradisi Palembang. Selain itu dilakukan observasi langsung terhadap pertunjukan tari tradisi dan anak sekolah dasar kelas 4-6 di Kota Palembang, dokumentasi visual, serta wawancara mendalam dengan narasumber utama anak dari pencipta Tari Tepak Keraton, budget , dan akademisi seni pertunjukan. Data primer diperoleh melalui observasi langsung ke Sanggar Anna Kumari dan Dinas Pariwisata Kota Palembang untuk memahami proses latihan, struktur gerak, kostum, serta pola penyajian Tari Tepak Keraton. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh informasi faktual di lapangan. dengan narasumber utama, yaitu Ibu Mirza Indah sebagai penerus Sanggar Anna Kumari dan Dr. Erwan Suryanegara sebagai budayawan. Wawancara mendalam bertujuan menggali informasi historis, filosofis, serta nilai simbolik Tari Tepak Keraton. Wawancara merupakan percakapan terstruktur yang bertujuan memperoleh data melalui interaksi langsung antara peneliti dan informan

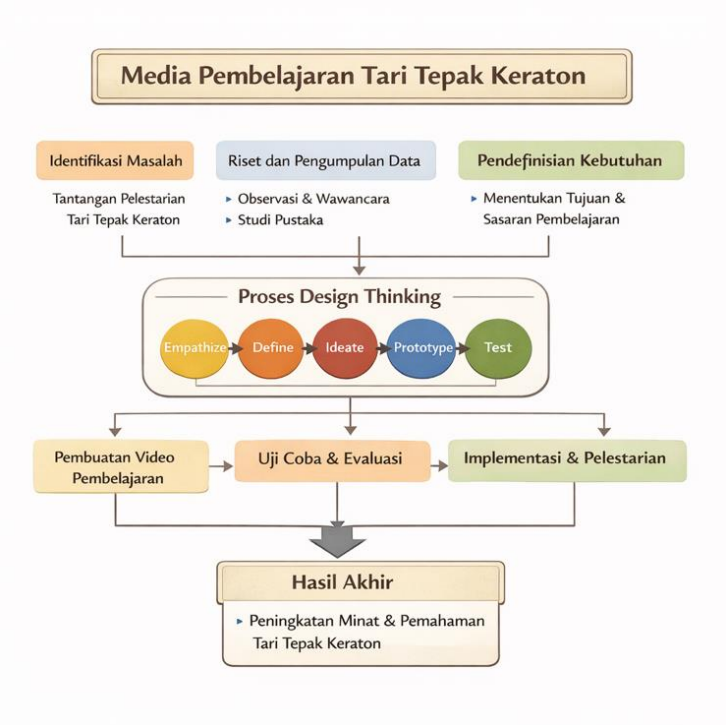
Sebagai pendukung, dilakukan penyebaran kuesioner kepada siswa sekolah dasar usia 9–12 tahun di Kota Palembang untuk mengetahui preferensi media pembelajaran yang disukai. Kuesioner dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai data pendukung untuk memahami kecenderungan perilaku responden (Arikunto, 2013:194). Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka berupa buku, jurnal ilmiah, dokumen kebudayaan, serta arsip terkait Tari Tepak Keraton dan teori desain komunikasi visual. Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat landasan teoritis dan konseptual perancangan

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Tahap *define* merupakan proses merumuskan inti permasalahan berdasarkan temuan pada tahap empathize. Pada tahap ini, perancang menyusun pernyataan masalah yang jelas dan terfokus. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah minimnya media pembelajaran Tari Tepak Keraton yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan preferensi anak-anak. Selain itu, terjadi pergeseran minat generasi muda terhadap budaya populer digital yang menyebabkan berkurangnya ketertarikan terhadap tari tradisional. Rumusan masalah kemudian difokuskan pada bagaimana merancang media pembelajaran berbasis komunikasi visual yang mampu menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, serta menumbuhkan apresiasi anak terhadap Tari Tepak Keraton sebagai identitas budaya Palembang. Pada tahap ini juga dilakukan pemetaan karakteristik target audiens berdasarkan aspek geografis, demografis, psikografis, dan perilaku untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang tepat sasaran.

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan gagasan kreatif sebagai solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan. Perancang melakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai alternatif konsep visual dan pendekatan media. Dalam tahap ini tercipta gagasan untuk merancang Video Pembelajaran berbasis komunikasi visual Hasil tahap *ideate* menghasilkan konsep utama berupa video pembelajaran interaktif yang menampilkan tahapan gerak Tari Tepak Keraton secara runtut, dilengkapi penjelasan makna filosofis di balik setiap gerakan. Tahap *prototype* merupakan proses perwujudan ide ke dalam bentuk nyata. Pada tahap ini perancang mulai menyusun storyboard, menentukan alur narasi, merancang desain visual, serta melakukan pengambilan gambar gerakan tari. Proses produksi meliputi perekaman gerakan dasar Tari Tepak Keraton, penyusunan ilustrasi pendukung, pemilihan musik latar yang sesuai, serta penyuntingan video menggunakan perangkat lunak desain. *Prototype* yang dihasilkan berupa video pembelajaran awal yang telah memuat pembuka, pengenalan sejarah singkat, penjelasan tahapan gerakan, serta penutup yang mengajak anak-anak untuk mencintai budaya lokal. Tahap ini memungkinkan perancang mengevaluasi kesesuaian visual, kejelasan narasi, durasi video, serta daya tarik keseluruhan media sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut. Tahap *test* merupakan tahap akhir dalam proses Perancangan Komunikasi Visual Media Pembelajaran Tari Tepak Keraton memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang benar-benar relevan, komunikatif, dan mampu menjadi sarana pelestarian Tari Tepak Keraton secara berkelanjutan. Untuk lebih jelas melihat kerangka pirik penelitian, lihat bagan 1.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Bagan 1 Kerangka Pikir Perancangan
Sumber: Rosalia,2026

HASIL

Perancangan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya yaitu bagaimana merancang video pembelajaran agar dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam mengenal Tari Tepak Keraton dan rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana merancangan media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan Tari Tepak keraton yang mudah dipahami. Bagian hasil ini akan menjelaskan secara rinci tahapan-tahapan milai dari gagasan kreatif hingga proses pengembangan ide dan menghasilkan media yang sesuai dengan konsep perancangan ini, yaitu sebagai berikut:

1.Gagasan Kreatif

Pada Perancangan Komunikasi Visual Media Pembelajaran Tari Tepak Keraton Palembang untuk anak usia 9-12 tahun di kota Palembang dibuat dengan mengunakan visualisasi yang berhubungan dengan topik pembahasan yang diangkat. Tentunya pemilihan Gagasan kreatif atau Big Idea diterapkan menjadi Elemen ataupun objek yang digunakan dalam perancangan main media, pre-media maupun follow-up media. Big idea yang dipilih dalam proyek ini adalah figur penari gerak Tari Puncak Keraton.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 1 Gerak Puncak Keraton
Sumber: Rosalia,2025

Dalam studi bentuk perancangan media pembelajaran Tari Tepak Keraton elemen visual yang disederhanakan difokuskan pada posisi tangan dalam gerak puncak keraton, yang merupakan bagian penting dari gerakan khas dalam Tari Tepak Keraton. Posisi ini memperlihatkan 2 tangan yang menyatu membentuk piramida dalam berdiri tegak. Secara visual, formasi tangan ini membentuk pusat rotasi atau poros gerak, yang secara simbolis mengarah pada prinsip puncak keraton yaitu pergerakan martabat tertinggi Keraton Palembang.



Gambar 2 Pola Songket Bunga Pecah Lapan
Sumber: https://genpi.id/songket-palembang/

2. Program Kreatif

a. Objek Visual

Dalam perancangan media pembelajaran berbentuk video ini, pemilihan objek visual menjadi elemen yang penting untuk menunjang penyampaian pesan budaya secara menarik dan sederhana untuk anak sekolah dasar.Objek visual yang dipilih oleh penulis dengan pertimbangan karakteristik anak usia 10-12 Tahun yang masih sangat mengandalkan visual asli dalam memahami informasi, serta kebutuhan untuk mengenalkan budaya secara sederhana dan menyenangkan. Berikut beberapa objek visual utama yang penulis gunakan:

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 3 Figure Penari
Sumber: Rosalia,2025

Pada perancangan ini, perancang mengangkat penari, Pemilihan penari sebagai objek visual dalam sebuah karya seni atau desain memiliki makna yang mendalam karena tari merupakan bentuk seni yang sangat mengandalkan gerakan dan ekspresi tubuh. Penari menjadi representasi dari dinamika dan keindahan gerakan yang dapat menyampaikan berbagai emosi, seperti kegembiraan, kesedihan, atau ketegangan, melalui tubuh dan ekspresi wajah mereka. Selain itu, penari yang mengenakan pakaian tradisional atau atribut budaya tertentu juga dapat menjadi simbol yang kuat dari identitas budaya, seperti penari dengan pakaian adat yang mencerminkan budaya Palembang.



Gambar 4 Pola Songket Bunga Pecah Lapan
Sumber: https://genpi.id/songket-palembang/

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pemilihan motif pola songket Palembang bunga pecah lapan dijadikan *supergraphic* karena keindahan dan maknanya mampu memberi pesan visual yang jelas dalam perancangan Tari Tepak Keraton Palembang. Motif pola songket Palembang dengan benang emas yang hampir menutupi seluruh kain melambangkan kemegahan, kehormatan, dan kekhasan budaya keraton. Dalam tari, kilau dan susunan pola pada songet diterapkan ke dalam gerak yang lembut tetapi tetap berwibawa, sehingga mencerminkan karakter istana yang anggun. Melalui penggunaan motif ini, Tari Tepak Keraton tidak hanya tampil indah, tetapi juga menjadi sarana untuk menonjolkan identitas budaya Palembang, menunjukkan bahwa warisan tekstil tradisional dapat mendukung dan memperkuat makna dalam sebuah pertunjukan seni.

b. Warna

Dalam merancang media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar terutama yang berusia 9-12 Tahun, pemilihan warna menjadi salah satu aspek paling penting untuk menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Warna yang digunakan juga harus tidak lupa harus mencerminkan identitas budaya Tari Tepak Keraton dan kota Palembang sebagai akar utama.



Gambar 5 Palet Warna
Sumber: Rosalia,2026

Gambar 5 diatas merupakan palet warna yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran Tari Tepak Keraton untuk seluruh media yang dirancang. Rangkuman mengenai palet warna dan makna yang diterapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Makna Warna

Warna	Makna Warna
Marron	Kewibawaan, kekuatan dan energi.
Emas	Kemewahan dan Kehangatan
Cream	Lembut, hangan dan anggun

Sumber: Rosalia,2026

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

c. Tipografi

Tipografi adalah bagian dari desain komunikasi visual yang berperan dalam menyampaikan pesan melalui pengolahan huruf secara estetis dan komunikatif (Patriansah, 2023:1). Tipografi berperan penting dalam struktur visual karena tata huruf yang baik membantu penyampaian pesan secara sistematis dan efisien. Hal ini sejalan dengan pandangan Deni Sudiana. Pemilihan *font* ini menejaga keselarasan visual informasi serta memperkuat nuansa desain yang modern dan bernilai edukatif *font Berkshire Swash* dan *Font* Poppins ini di terapkan pada logo dan media dalam perancangan ini.



Gambar 6 *Font Berkshire Swash*
Sumber: Rosalia,2025



Gambar 7 *Font* Poppins
Sumber: Rosalia,2026

d. Gaya Tampilan Desain

Gaya tampilan desain dalam perancangan ini yaitu *flat design*. *Flat design* adalah gaya desain visual yang menekankan kesederhanaan, keterbacaan, dan fungsionalitas tanpa penggunaan efek-efek tiga dimensi seperti bayangan, gradasi kompleks, tekstur, atau ornamen dekoratif. Gaya ini fokus pada bentuk-bentuk geometris sederhana, warna solid yang kontras, serta tipografi yang bersih untuk menghadirkan antarmuka yang jelas dan mudah dipahami (Lidwell, 2010:186).

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 8 Gaya Tampilan Desain
Sumber: https://www.suriantorustan.com/flat-design/

4. Visualisasi Desain

Setelah perancang melakukan penentuan terhadap ide layout dari setiap media yang akan digunakan dalam proses Perancangan Komunikas Visual Media Pembelajaran Tari Tepak Keraton Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Palembang, langkah selanjutnya ialah memvisualisasikan desain dari media yang akan dirancang yang meliputi Logo sebagai identitas visual, Video Pembelajaran sebagai media utama interaktif serta Poster dan Brosur sebagai media informasi Berikut hasil visualisasi Desain yang telah dirancang:

A.. Logo



Gambar 9 *Final* Desain
Sumber: Rosalia,2026

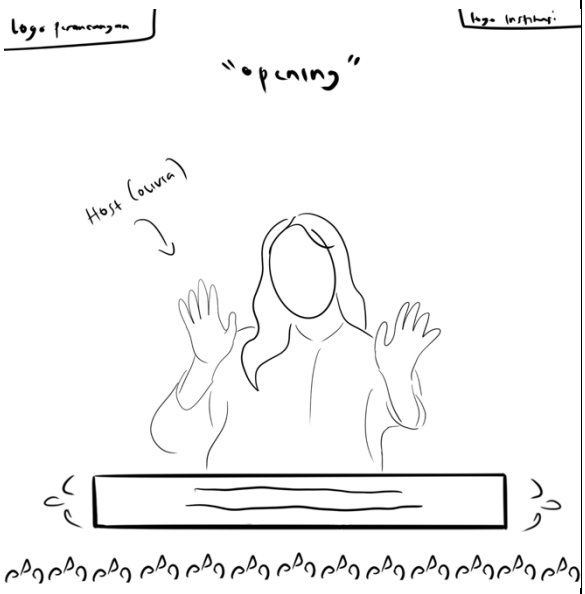
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

B. Media Utama

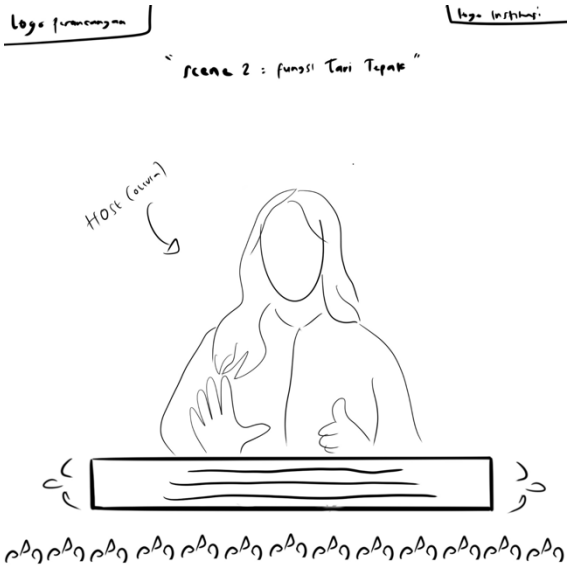
1. Video Pembelajaran

a. *StoryBoard*

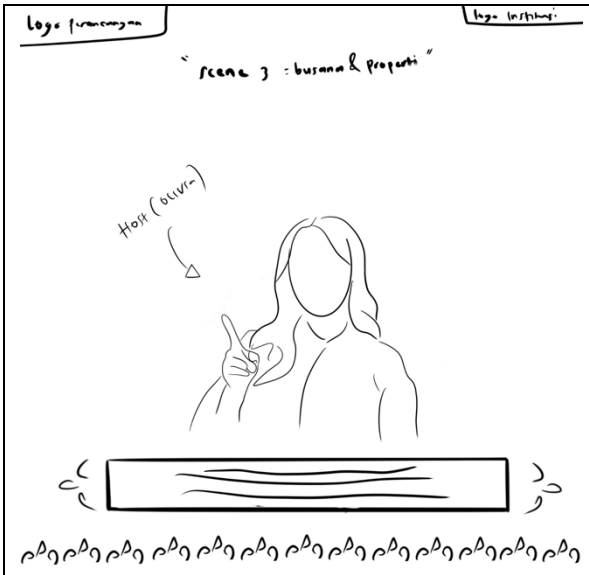
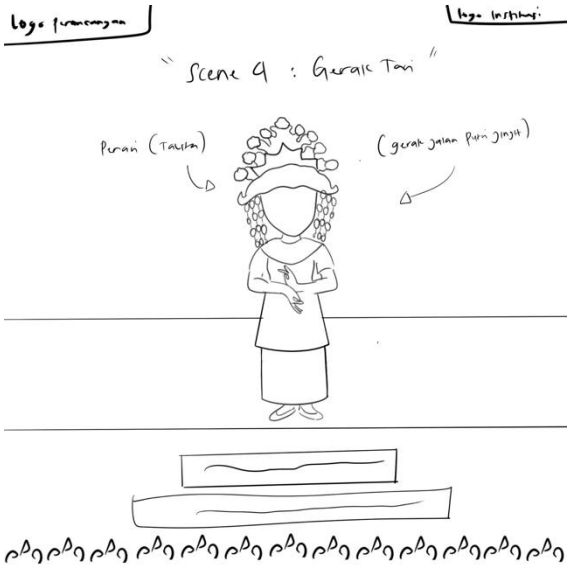
Tabel 2 *StoryBoard*

Gambar	Keterangan
Scene:(Opening) (Medium Close Up) 	Time: 33 Detik Adegan: Host disini melakukan opening video pembelajaran Tari Tepak keraton Audio: Mp3
Scene:(1) (Medium Close Up)	Time: 25 Detik Adegan: Host menjelaskan tentang sejarah dari Tari Tepak Keraton Audio: Mp3

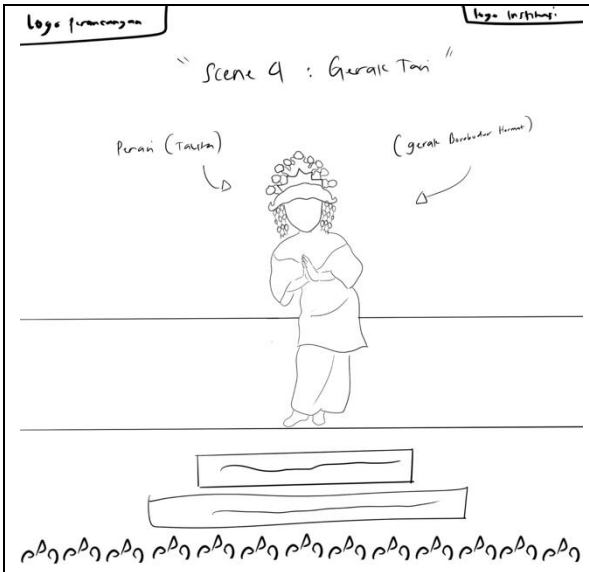
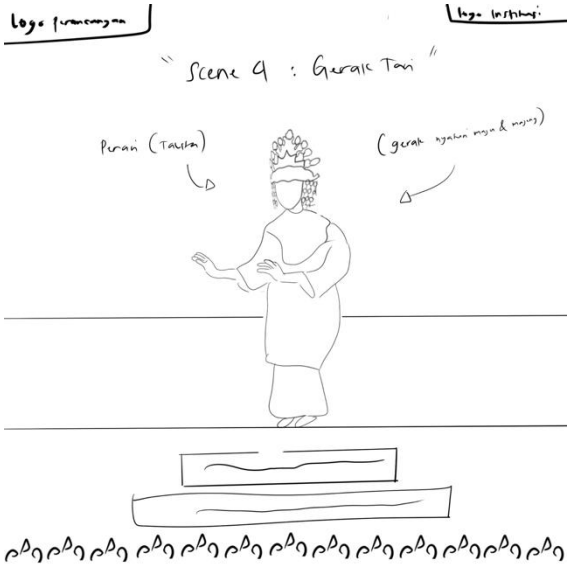
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(2) (Medium Close Up) 	Time: 16 Detik Adegan: Host menjelaskan tentang fungsi dari Tari Tepak Keraton Audio: Mp3
Scene:(3) (Medium Close Up)	Time: 16 Detik Adegan: Host Menjelaskan busana dan properti Tari Tepak Keraton Audio: Mp3

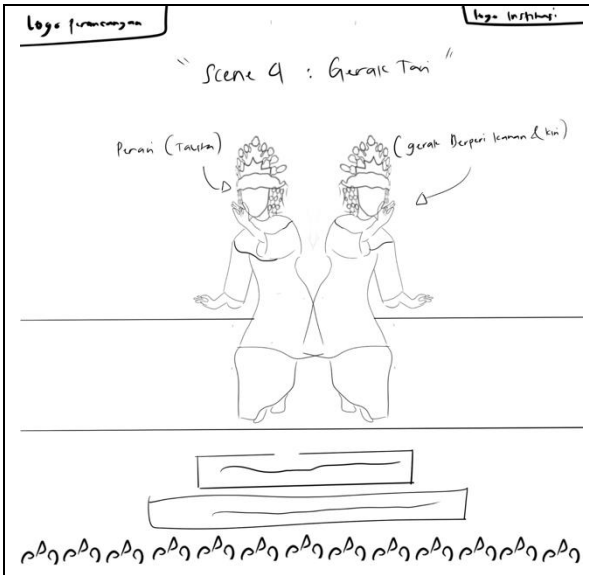
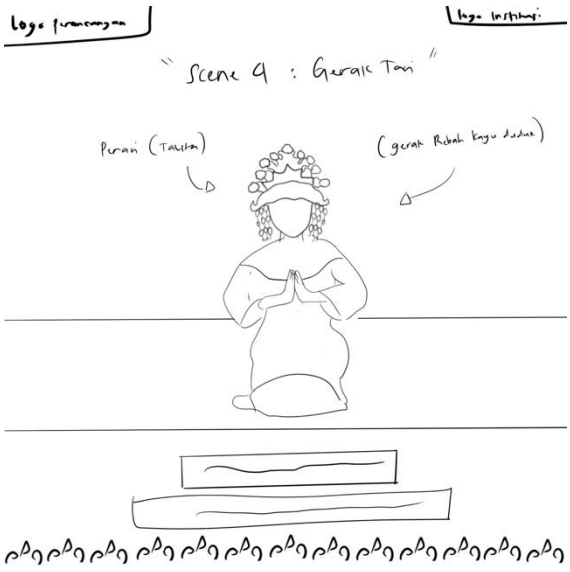
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 23 Detik Adegan: Penari masuk melakukan gerak awal yaitu Gerak Putri Jalan Jinjit Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 12 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Borobudur Hormat Audio: Mp3 Enam Bersaudara

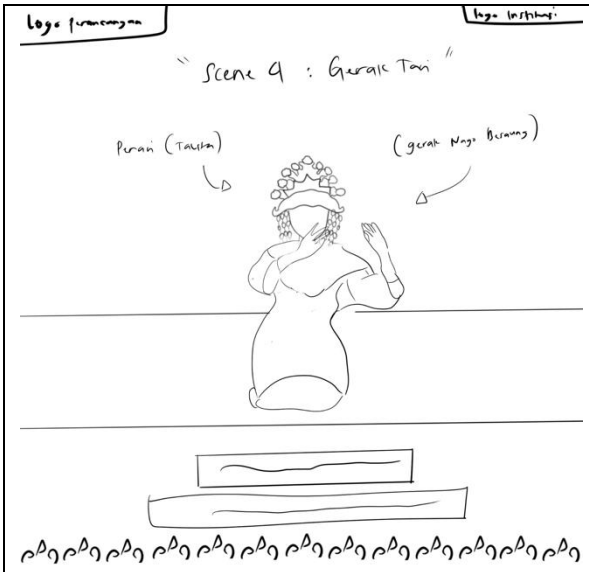
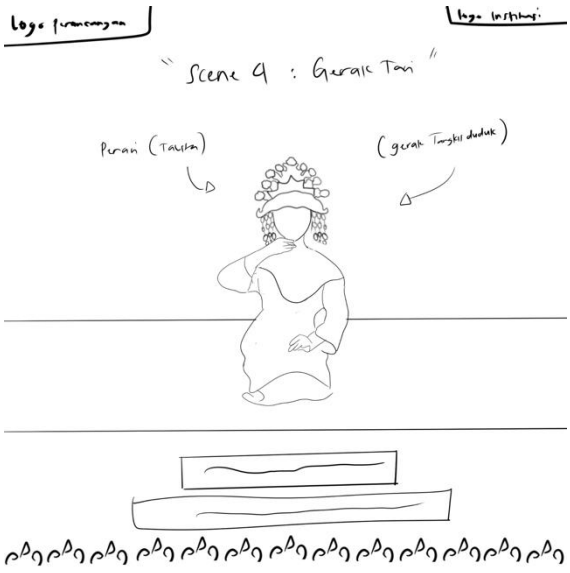
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 20 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Nyatu Maju dan Majeng Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 56 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Berperi Kanan dan Gerak Berperi Kiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara

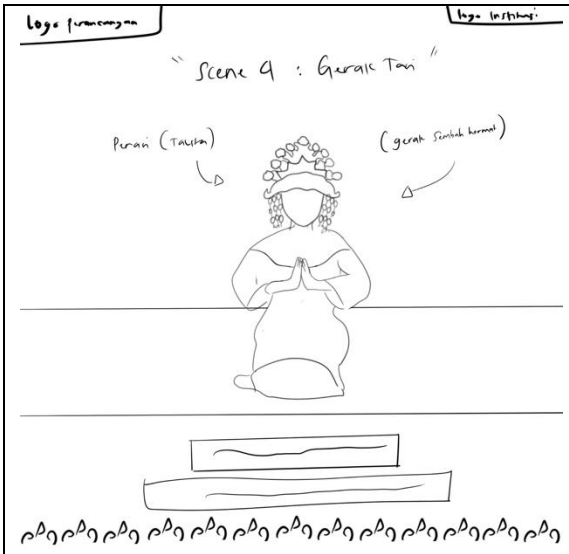
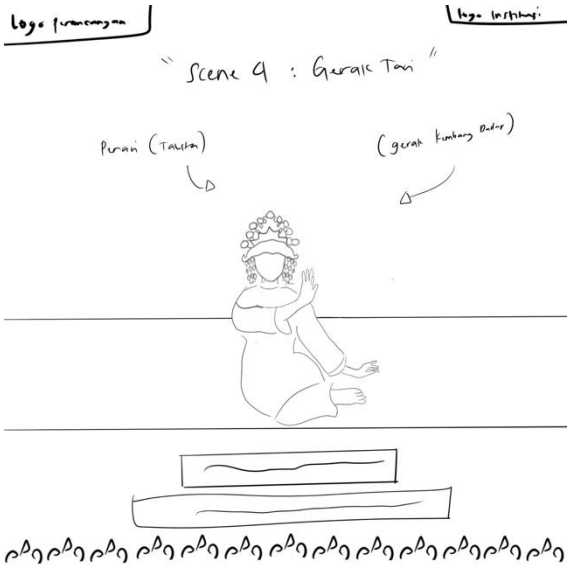
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 14 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Rebah Kayu Duduk Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 16 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Nago Besaung Audio: Mp3 Enam Bersaudara

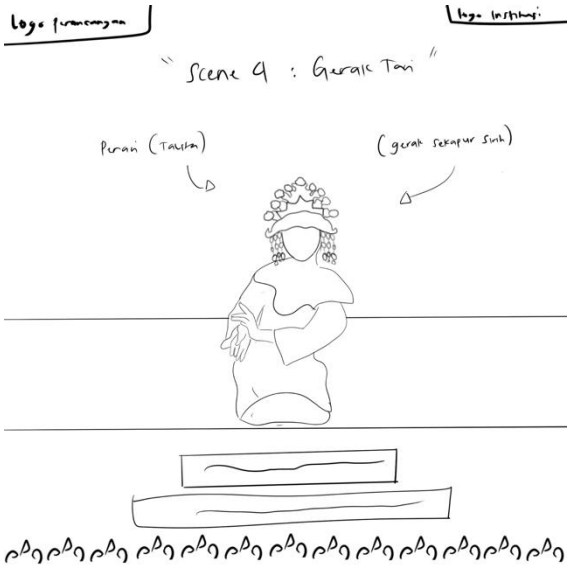
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 25 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Tangkis Duduk Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 15 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Sembah Hormat Audio: Mp3 Enam Bersaudara

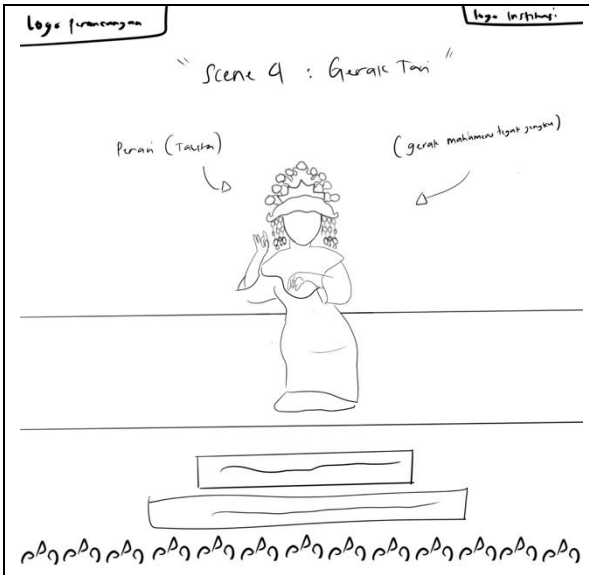
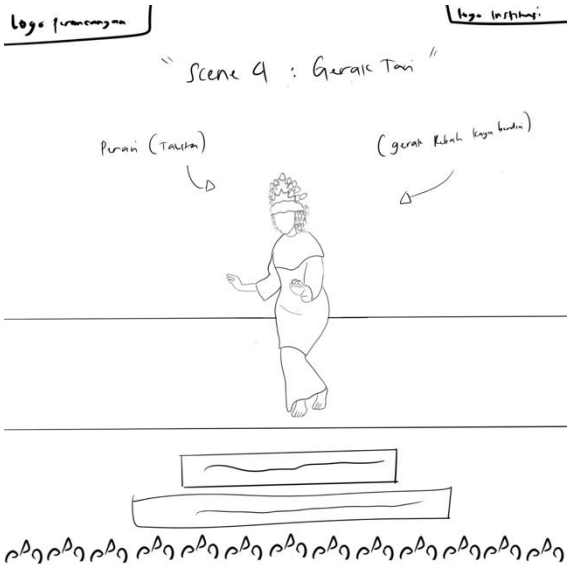
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 42 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Kembang Dadar,Duduk Selimpuh Kanan dan Kiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 48 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Gunung Mahameru Duduk Kanan dan Kiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara

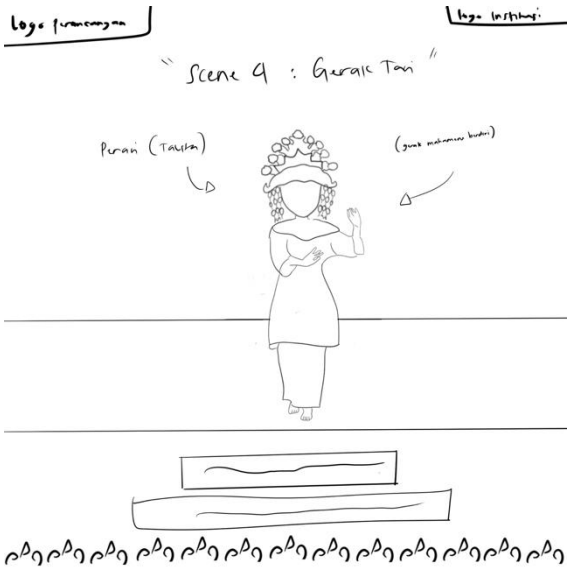
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 27 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Sekapur Sirih Seulas Pinang Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 32 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Gunung Mahameru Tegak Jengku Kanan dan Kiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara

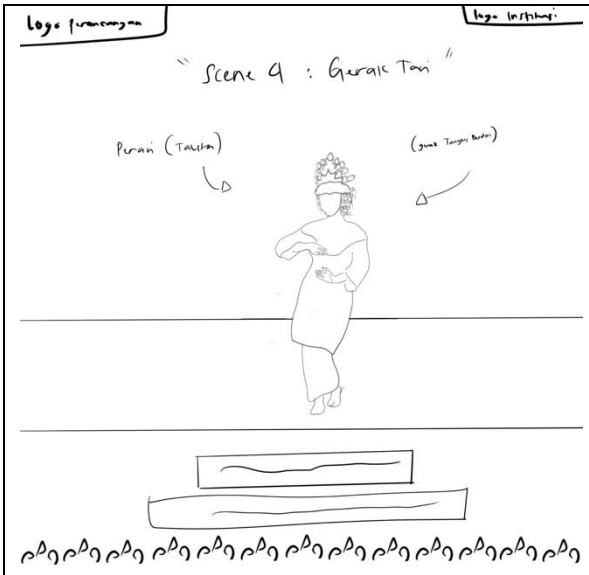
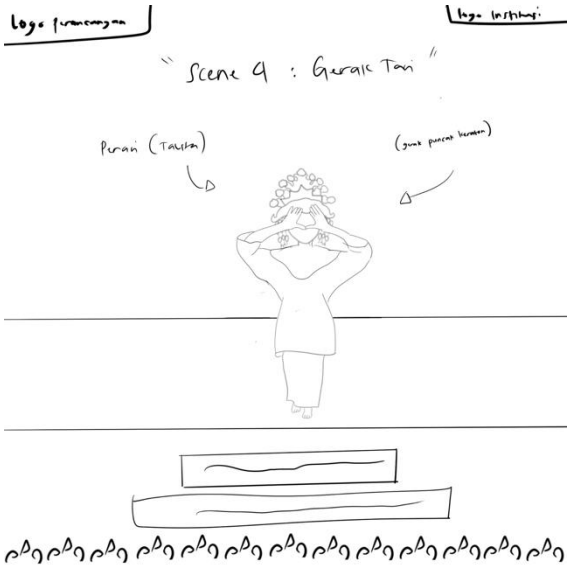
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 12 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Rebah Kayu Berdiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 17 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Melenggang Maju Mundur Audio: Mp3 Enam Bersaudara

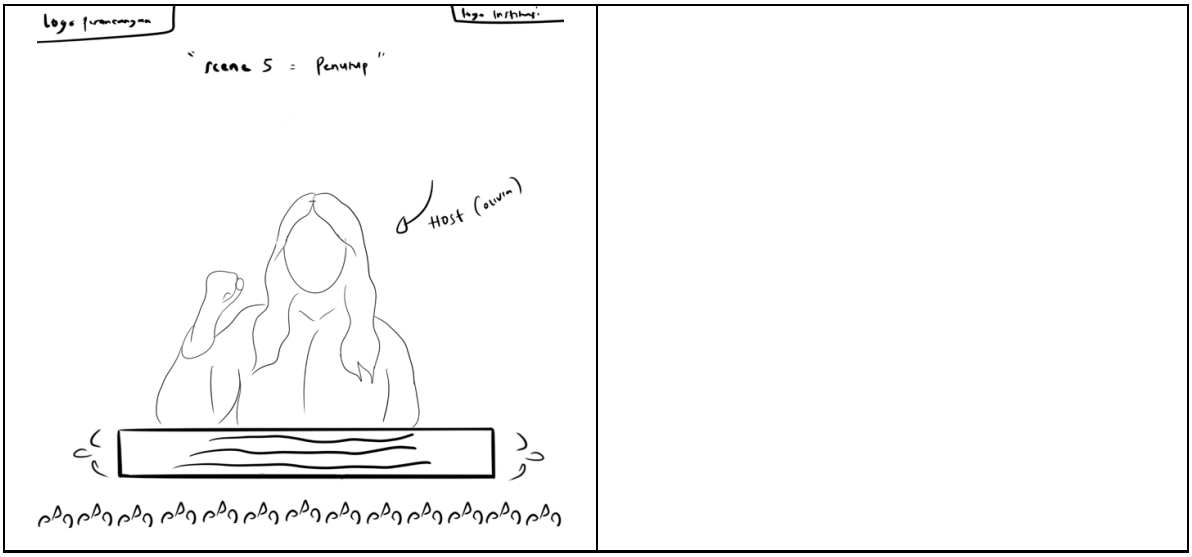
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
	Time: 32 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Mahameru Berdiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene:(4) (Long Shot)	Time: 26 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Gerak Tangkis Berdiri Audio: Mp3 Enam Bersaudara

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	
Scene:(4) (Long Shot) 	Time: 61 Detik Adegan: Penari melakukan gerakan Akhir Gerak Puncak Keraton Audio: Mp3 Enam Bersaudara
Scene: (5) (Medium Close Up)	Time: 29 Detik Adegan: Host disini melakukan penutupan video pembelajaran dan mengajak untuk melestarikan budaya lokal terutama Tari Tepak Keraton Audio: Mp3

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



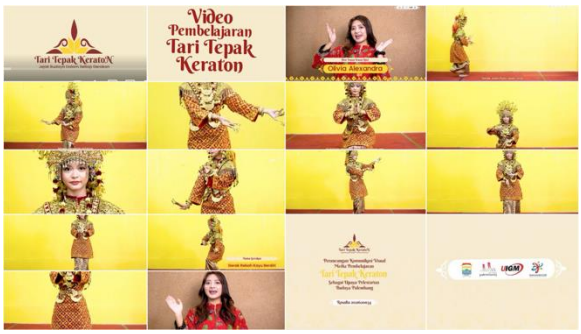
Sumber: Rosalia,2026

b. Proses *Editing* Video



Gambar 10 Proses editing video
Sumber: Rosalia,2026

c. Final Video



Gambar 11 Final Video
Sumber: Rosalia,2026

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

B. Media Isu



Gambar 12 Poster
Sumber: Rosalia,2026

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 13 Brosur
Sumber: Rosalia,2026

DISKUSI

Berdasarkan hasil perancangan dan analisis, pengembangan video pembelajaran Tari Tepak Keraton berbasis komunikasi visual terbukti menjadi solusi strategis untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap tari tradisional. Pendekatan *Design Thinking* efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik audiens. Penyajian visual interaktif, narasi sederhana, dan kemasan modern terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak usia 9–12 tahun terhadap materi budaya. Perancangan ini menegaskan bahwa desain komunikasi visual berfungsi tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana revitalisasi budaya. Video yang dikembangkan mampu merepresentasikan nilai estetika dan identitas budaya Palembang secara komunikatif tanpa menghilangkan keautentikan Tari Tepak Keraton. Dengan

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan berpotensi meningkatkan apresiasi generasi muda dinyatakan tercapai, sekaligus memperkuat hipotesis bahwa inovasi media visual digital efektif mendukung pelestarian budaya di era modern.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses transfer pengetahuan, khususnya dalam upaya pelestarian budaya daerah. Tari Tepak Keraton sebagai salah satu warisan budaya khas Palembang tidak hanya mengandung nilai estetika, tetapi juga sarat dengan makna filosofis, etika, dan identitas lokal. Namun, di tengah perkembangan zaman dan arus globalisasi, eksistensi tari tradisional ini mulai menghadapi tantangan, terutama dari segi minat generasi muda yang cenderung lebih tertarik pada budaya populer. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu strategi efektif untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan komunikatif mampu meningkatkan daya tarik serta mempermudah pemahaman materi tari, baik dari segi gerak, makna, maupun nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Misalnya, penggunaan media visual seperti video tutorial, animasi gerak, maupun buku interaktif dapat membantu peserta didik memahami setiap ragam gerak Tari Tepak Keraton secara lebih sistematis dan menarik. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana dokumentasi dan digitalisasi budaya. Dengan adanya media yang terdokumentasi dengan baik, Tari Tepak Keraton tidak hanya dapat dipelajari secara langsung, tetapi juga dapat diakses secara luas oleh masyarakat, termasuk di luar daerah Palembang. Hal ini tentu memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas jangkauan pelestarian budaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan media pembelajaran untuk Tari Tepak Keraton berhasil mencapai tujuan, yaitu menghasilkan media yang informatif, menarik, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Metode *design thinking* terbukti efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merumuskan konsep visual, serta menghasilkan media yang komunikatif. Media yang dirancang mampu mempermudah pemahaman gerak tari secara sistematis sekaligus meningkatkan minat belajar siswa, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Integrasi visual, narasi, dan penyajian gerak yang terstruktur menunjukkan potensi media sebagai alternatif sumber belajar yang relevan. Pendekatan visual yang kontekstual dan sesuai usia juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami urutan gerak dengan lebih jelas. Perancangan ini menegaskan pentingnya media pembelajaran berbasis komunikasi visual dalam mendukung pelestarian budaya dan peningkatan kualitas pembelajaran seni.

Tahapan selanjutnya dari perancangan ini perlu diperluas ke lebih banyak sekolah untuk memperkuat validitas efektivitasnya. Pengembangan fitur interaktif, seperti evaluasi digital dan umpan balik otomatis, juga disarankan untuk

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, konten sebaiknya diperluas ke berbagai tari daerah lain melalui kolaborasi antara desainer, pendidik, dan praktisi seni guna menjaga keberlanjutan dan relevansi media.

DAFTAR SUMBER

Asshiddiqi, M., Rahman, A., & Putri, N. (2024). Globalisasi dan tantangan pelestarian budaya lokal di era digital. *Jurnal Sosial Humaniora Indonesia*, 8(1), 1–10.

Astriani, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk sekolah dasar. Bandung: Alfabeta.

Azizah, N. (2018). Nilai estetika dan filosofi dalam Tari Tepak Keraton Palembang. *Jurnal Seni dan Budaya Nusantara*, 5(2), 40–52.

Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York, NY: Harper Business.

Djelantik, A. A. M. (1999). Estetika: Sebuah pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Dondis, D. A. (1974). A primer of visual literacy. Cambridge, MA: MIT Press.

Kemendikbudristek. (2023). Laporan statistik kebudayaan dan pendidikan tahun 2023. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Koentjaraningrat. (2009). Pengantar ilmu antropologi (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Male, A. (2017). Illustration: A theoretical and contextual perspective (2nd ed.). London: Bloomsbury Academic.

Pramuditya, R., & Novitasari, D. (2022). Pengaruh media sosial terhadap preferensi tari remaja di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(2), 80–95.

Soedarsono. (2001). Metodologi penelitian seni pertunjukan dan seni rupa. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84–92.

Djelantik, A. A. M. (1999). Estetika: Sebuah pengantar. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Patriansah. (2023). Peran tipografi dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 1–10.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal principles of design (2nd ed.). Rockport Publishers.

Handayani, R. (2018). Perancangan Visual Learning dalam Pembelajaran Tari

Tradisional. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 101–110.

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.7016 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Husain, F. (2017). Tari Tepak sebagai Identitas Budaya Kota Palembang. *Jurnal Seni dan Budaya*, 15(3), 55–63.

Karim, S. (2021). Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Budaya

Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 121–130.

Lubis, A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pelestarian Seni Budaya. *Jurnal Studi Budaya*, 6(1), 22–30.

Meutia, I. (2016). Analisis Visual Media Pembelajaran Tari pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 45–53.

Nasution, B. (2020). Desain Komunikasi Visual sebagai Pendukung Media EdukasiBudaya. Jurnal Kreatifitas Teknik, 11(1), 76–85.

Prabowo, T. & Iskandar, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komunikasi Visual. Jurnal Pendidikan Multimedia, 7(1), 15–26.

Putra, D. (2018). Kajian Tari Tepak dalam Konteks Identitas Budaya Palembang. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 10(1), 33–44.

Rahmawati, S. (2017). Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Kesenian. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 5(2), 90–98.

Basri, S., & Sari, E. (2019). Tari Remo (Ngremong): Sebuah analisis teori semiotika

Roland Barthes tentang makna denotasi dan konotasi dalam Tari Remo (Ngremong). GETER: *Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik*, 2(1), 55–69. https://doi.org/10.26740/geter.v2n1.p55-69

zDjibran, F., & Pamungkas, J. (2023). Pembelajaran tari tradisional untukstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 876–886.

Syarifuddin. (2022). Seni Tari Tepak Keraton terhadap budaya Palembang Darussalam (tesis S2). Universitas Pendidikan Indonesia. (Simbol, semiotika,budaya Palembang)

Fahrezi, Z. A., Mubarat, H., & Halim, B. (2021). Perancangan komunikasi visual promosi kesenian wayang kulit Palembang. Besaung: *Jurnal Seni Desain danBudaya*, 8(1), 1–11.

Syarifuddin. (2022). Seni Tari Tepak Keraton terhadap budaya Palembang Darussalam (tesis S2). Universitas Pendidikan Indonesia. (Simbol, semiotika, budaya Palembang)