
BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PENGENALAN TARI *GENDING* SRIWIJAYA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Sofiah Ceria¹ Didiek Prasetya² dan Hestia Rachmat Nunciata³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan Dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129
Email korespondensi 2021620035@students.uigm.ac.id
Email : didiek_dkv@uigm.ac.id², hestia_dkv@uigm.ac.id³*

Received: 24 September 2026

Revised: 17 Desember 2025

Accepted: 17 Desember 2025

Abstract: *Gending Sriwijaya Dance is one of the intangible cultural heritages of South Sumatra, rich in meaning and historical value. However, a lack of interest and the absence of engaging and age-appropriate media have led to a decline in the introduction of this traditional dance to younger generations. This design project aims to introduce the Gending Sriwijaya Dance to children aged 6-12 in Palembang through an interactive children's storybook. The methods used include observation, interviews with elementary school students, and literature studies to explore appropriate content and visual approaches. The book is designed with expressive illustrations, easy-to-understand narratives, and interactive activities that can stimulate children's interest in local culture. The resulting book is expected to serve as an enjoyable alternative medium to help introduce and instill a love for regional culture from an early age, as well as a part of cultural preservation strategies through a visual approach that is adaptive to the times and children's developmental needs.*

Keywords: *Visual Communication, Educational Media, Interactive, Gending Sriwijaya Dance, Local Culture.*

Abstrak: Tari *Gending* Sriwijaya merupakan salah satu warisan budaya takbenda dari Sumatera Selatan yang sarat makna dan nilai historis. Namun, rendahnya minat serta kurangnya media yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak menyebabkan pengenalan terhadap tari ini semakin menurun. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan tari *Gending* Sriwijaya kepada anak usia 6-12 tahun di Kota Palembang melalui media buku ilustrasi cerita anak yang interaktif. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara dengan siswa SD, serta studi pustaka untuk menggali konten dan pendekatan visual yang sesuai. Buku dirancang dengan ilustrasi ekspresif, narasi yang mudah dipahami, serta aktivitas interaktif yang mampu menstimulasi ketertarikan anak terhadap budaya lokal. Hasil dari Buku ini diharapkan dapat menjadi alternatif media yang menyenangkan dalam upaya mengenalkan dan menanamkan rasa cinta terhadap budaya daerah sejak kecil, serta menjadi bagian dari strategi pelestarian budaya melalui pendekatan visual yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan anak.

Kata kunci: *Komunikasi Visual, Media Pembelajaran, Interaktif, Tari *Gending* Sriwijaya, Design Thinking.*

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan warisan budaya yang mencerminkan keberagaman suku, adat, dan tradisi yang telah berkembang sejak zaman kerajaan kuno. Salah satu bentuk seni budaya yang memiliki peran penting dalam masyarakat adalah tari tradisional. Tarian ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media ekspresi nilai-nilai sosial, spiritual, dan historis. Setiap daerah memiliki tarian khas yang merepresentasikan karakter serta sejarah daerahnya, termasuk di Sumatera Selatan. Kota Palembang dikenal dengan Tari *Gending Sriwijaya* yang sarat makna budaya. (Menurut Utami et al, 2018:67), Tari *Gending Sriwijaya* merepresentasikan pengaruh Buddhisme dan kejayaan Kerajaan Sriwijaya melalui gerak dan syairnya. Palembang sendiri merupakan salah satu kota tertua di Indonesia dengan sejarah panjang sebagai pusat perdagangan dan peradaban sejak masa Kerajaan Sriwijaya. Jejak sejarah tersebut masih terasa hingga kini dan tercermin dalam busana, upacara adat, serta seni pertunjukan.

Tari *Gending Sriwijaya* merupakan warisan budaya penting masyarakat Sumatera Selatan yang menjadi simbol kejayaan Kerajaan Sriwijaya sekaligus identitas budaya Palembang. Menurut DR. Erwan Suryanegara, penggiat budaya, Tarian ini berawal dari lagu yang diciptakan pada 1943, ketika Letkol O.M. Shida memperkenalkan lagu Nina Bobo dari Jepang kepada komponis lokal A. Dahlan Muhibat, yang kemudian memadukannya dengan karyanya *Sriwijaya Jaya* (1936) hingga lahir lagu *Gending Sriwijaya*. Lirikinya disusun oleh tim yang dipimpin Nungcik A.R., menonjolkan nuansa penghormatan dan kehalusan budi sebagai ciri khas budaya Palembang. Koreografinya dirancang oleh Tina Haji Gong dan Sukainah A. Rozak dengan mengadaptasi tari sambut dari daerah pedalaman, dan ditarikan oleh sembilan penari perempuan yang merepresentasikan Batanghari Sembilan, simbol kesatuan sembilan sungai besar di Sumatera Selatan. Gerakan yang anggun menggambarkan kejayaan Sriwijaya yang dicapai melalui diplomasi dan kebudayaan, bukan kekuatan militer. Pertunjukan resminya pertama kali digelar oleh kelompok musik teater Bangsawan pada 2 Agustus 1945, kemudian menjadi populer dalam acara kenegaraan, sempat dilarang pada 1965-1970, dan dihidupkan kembali pada masa Gubernur Asnawi Mangku Alam. Kini, Tari *Gending Sriwijaya* menjadi ikon budaya Sumatera Selatan yang rutin dipentaskan pada acara resmi.

Perkembangan teknologi digital dan dominasi budaya populer modern menyebabkan menurunnya minat anak-anak usia 6–12 tahun terhadap seni dan budaya tradisional daerah, termasuk Tari *Gending Sriwijaya* sebagai tari penyambutan khas Palembang. Media pengenalan tari yang ada saat ini umumnya masih bersifat konvensional, kurang menarik secara visual, dan belum disesuaikan

dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan interaktif, visual, dan menyenangkan. Akibatnya, pemahaman anak terhadap makna, sejarah, dan nilai budaya yang terkandung dalam Tari Gending Sriwijaya menjadi terbatas, sehingga berpotensi melemahkan upaya pelestarian budaya lokal sejak usia dini.

Namun, seiring perkembangan zaman dan maraknya hiburan digital, minat generasi muda terhadap kesenian daerah semakin menurun. Observasi di SD Negeri 181 Palembang menunjukkan sebagian besar siswa belum mengetahui asal-usul maupun makna Tari *Gending* Sriwijaya. Minimnya media informasi yang sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu penyebab rendahnya pengetahuan mereka terhadap budaya lokal. Media promosi yang tersedia umumnya ditujukan untuk orang dewasa, menggunakan bahasa formal dan visual yang kurang menarik bagi anak-anak, sehingga informasi budaya sulit dipahami dan kurang diminati.

Topik ini dipilih karena pentingnya mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak sejak usia dini sebagai bagian dari pembentukan identitas dan karakter generasi muda. Tari Gending Sriwijaya memiliki nilai historis, filosofis, dan estetis yang tinggi sebagai warisan budaya Palembang, namun belum dikemas dalam media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Buku interaktif sebagai media komunikasi visual dinilai mampu menjadi solusi yang efektif karena dapat menggabungkan ilustrasi, teks sederhana, dan elemen interaksi yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Melalui perancangan buku interaktif ini, diharapkan proses pengenalan Tari Gending Sriwijaya menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan dunia anak-anak, sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya daerah di Kota Palembang.

Desain komunikasi visual menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan generasi. Menurut Ambrose et al. (2023:50), komunikasi visual menyampaikan informasi melalui elemen visual seperti gambar, warna, ilustrasi, dan tipografi untuk menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman audiens. Untuk mengenalkan budaya kepada anak usia sekolah dasar, dibutuhkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dunia anak. Buku ilustrasi interaktif menjadi media yang efektif karena menggabungkan narasi visual, warna cerah, dan elemen permainan, sehingga memudahkan anak memahami budaya secara menyenangkan (Kurniawan, 2025:33).

Media interaktif seperti buku *pop-up* atau *touch-and-feel* terbukti meningkatkan minat belajar dan membantu pemahaman (Istiandini, 2024; Purnomo & Nugraheni, 2019:87). Dengan demikian, berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan buku interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan Tari

Gending Sriwijaya kepada anak usia 6-12 tahun melalui media visual yang ramah, menarik, dan sesuai dengan dunia anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pengetahuan generasi muda terhadap budaya daerah sehingga warisan budaya Palembang tetap lestari.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam buku interaktif Tari *Gending Sriwijaya* adalah Metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena mampu memberikan solusi inovatif berbasis pengguna, sehingga media yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif dalam mencapai tujuan pengenalan tari *Gending Sriwijaya* serta pelestarian budaya. Pada tahap *empathize*, perancang melakukan pengumpulan data melalui observasi langsung ke berbagai instansi di Kota Palembang yang berhubungan dengan Tari *Gending Sriwijaya*, seperti Dinas Pariwisata, sekolah, serta lembaga terkait. Wawancara dengan narasumber ahli juga dilakukan untuk menggali pengetahuan yang lebih spesifik mengenai tarian ini. Survei *daring* melalui Google Form turut disebarluaskan untuk menjangkau *audiens* lebih luas. Selain itu, pengumpulan data sekunder melalui buku, jurnal, *e-book*, situs resmi, hingga media sosial digunakan untuk memperkaya informasi.

Data dari tahap awal tersebut kemudian dianalisis pada tahap *define* guna merumuskan masalah inti, yaitu masih rendahnya ketertarikan anak-anak terhadap seni tari tradisional akibat dominasi hiburan digital serta kurangnya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Analisis diperkuat dengan pendekatan *5W+2H* yang mencakup aspek geografis, demografis, psikografis, dan perilaku pengguna. Dari analisis ini diperoleh gambaran target *audiens*, ini menghasilkan beberapa poin penting. Dari sisi media, perancangan difokuskan pada buku interaktif yang berfungsi mengenalkan Tari *Gending Sriwijaya* kepada anak-anak sekolah dasar. Dari aspek sasaran pengguna, target primer adalah anak-anak usia 6-12 tahun dengan latar belakang pendidikan sekolah dasar, sedangkan sasaran sekunder mencakup remaja, orang tua, guru, serta pelatih tari yang berperan dalam mendampingi anak. Analisis psikografis menunjukkan bahwa anak-anak cenderung aktif, imajinatif, serta mudah terstimulasi warna cerah, musik, dan ilustrasi bergerak. Sementara orang tua dan guru dinilai mendukung penggunaan media yang praktis serta relevan dengan budaya lokal. Dari segi perilaku belajar, anak-anak lebih mudah memahami materi bila dikemas dengan cara menyenangkan, mengandung pengulangan, dan disertai penghargaan sederhana, sedangkan pendamping menghendaki media yang mudah diakses dan mampu menumbuhkan apresiasi terhadap budaya.

Tahap berikutnya adalah *ideate*, di mana dilakukan proses *brainstorming* untuk mengembangkan konsep visual yang menarik, interaktif, dan selaras dengan

karakteristik anak-anak. Ide-ide yang muncul kemudian diarahkan pada media buku interaktif sebagai solusi untuk mengenalkan Tari *Gending* Sriwijaya dengan cara menyenangkan. Tahap *prototype* diwujudkan dengan membuat rancangan awal berupa buku interaktif. Dalam *prototype* ini, elemen desain baik visual maupun verbal diuji untuk melihat sejauh mana media mampu menarik perhatian dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai. Selanjutnya, pada tahap *test*, media diuji melalui pameran yang melibatkan siswa, guru, dan masyarakat umum. Dari pengujian ini diperoleh umpan balik terkait efektivitas, daya tarik, serta kesesuaian media dengan kebutuhan *audiens*. Evaluasi hasil uji coba kemudian digunakan untuk menyempurnakan desain akhir agar lebih optimal. Setelah uji coba dilakukan, perancangan ini diperjelas lagi melalui analisis *5W+2H*. Analisis ini membantu menyusun kebutuhan pengguna serta tujuan perancangan secara lebih terstruktur. Rangkuman disajikan pada tabel 1 berikut.

Table 1. Hasil Analisis *5W+2H*

No	Aspek	Penjelasan	Rincian
1	<i>What</i>	Media yang dirancang berupa buku interaktif untuk memperkenalkan Tari <i>Gending</i> Sriwijaya kepada anak usia 6-12 tahun.	Memuat gerakan, kostum, musik, dan nilai filosofis tari yang dikemas visual & interaktif agar informatif sekaligus menarik.
2	<i>When</i>	Digunakan pada pembelajaran seni budaya dan kegiatan pelestarian budaya.	Sekolah dasar, lomba tari, pameran budaya, <i>event</i> seni tradisional. Dibutuhkan segera karena budaya lokal jarang diajarkan secara mendalam.
3	<i>Where</i>	Fokus di Kota Palembang sebagai asal Tari <i>Gending</i> Sriwijaya.	Penggunaan di sekolah, sanggar seni, platform digital, event budaya, serta perluasan ke wilayah Sumatera Selatan.
4	<i>Why</i>	Alasan perancangan media interaktif.	1) Tari mulai terlupakan di kalangan generasi muda. 2) Anak-anak lebih tertarik media visual menyenangkan. 3) Buku interaktif meningkatkan fokus dan interaksi belajar
5	<i>Who</i>	Target sasaran potensial.	Geografis: Primer: Kota Palembang, Sekunder: Sumatera Selatan. Demografis: 1) Primer: Anak-anak usia 6-12 tahun, perempuan, siswa/i SD. 2) Sekunder: Remaja 13-18 tahun (pelajar/mahasiswa), orang tua usia 30-40 tahun (perempuan,

			guru/pelatih tari). Psikografis: Primer: aktif, eksploratif, rajin, imajinatif. Sekunder: peduli, mendukung, berorientasi budaya, praktis. Behavior: Primer: mudah terstimulasi warna/gerak/musik, suka belajar berulang dengan cara menyenangkan, termotivasi penghargaan kecil, aktif mencoba fitur. Sekunder: mendampingi anak, menyukai media mudah diakses, mengapresiasi budaya lokal.
6	<i>How</i>	Strategi perancangan media.	1) Buku interaktif memvisualisasikan Tari <i>Gending</i> Sriwijaya. 2) Desain komunikasi visual ramah anak: warna cerah, ilustrasi sederhana, teks singkat. 3) Elemen interaktif: lipatan, tokoh, cerita ringan.
7	<i>How Much</i>	Perencanaan biaya, data, waktu, dan urgensi.	<i>How Urgent</i> : Mendesak karena kebutuhan media edukasi, relevan dengan Kurikulum Merdeka, minim kompetitor, penting untuk penguatan budaya. <i>How Data</i> : Studi pustaka, observasi SD kelas 1-6, survei guru & orang tua, wawancara budayawan. <i>How Budget</i> : Rp 5.600.000 (buku Rp 600.000, operasional & promosi Rp 3.000.000, lain-lain Rp 2.000.000). <i>How Time</i> : 6 bulan (pra-produksi 3 bulan, produksi 2 bulan, distribusi & evaluasi 1 bulan).

Sumber : Data diolah, Ceria, 2025

HASIL DAN DISKUSI

Hasil pembahasan penulis mengenai perancangan buku interaktif Tari *Gending* Sriwijaya menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi budaya bagi anak sekolah dasar. Uraian hasil tersebut adalah sebagai berikut:

Gagasan Kreatif

Pada perancangan ini, penulis merumuskan *big idea* sebagai 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 pembawa tepak sirih.



Gambar 1. Figur penari pembawa tepak sirih
Sumber : <https://www.selasar.com/>

Pada gambar 1 di atas adalah figur penari pembawa tepak sirih memiliki peran simbolis yang sangat penting dalam budaya penyambutan masyarakat Palembang, khususnya dalam pertunjukan Tari *Gending* Sriwijaya. Penari ini biasanya berada di barisan depan dari rombongan penari lainnya dan membawa tepak sirih sebagai lambang kehormatan, ketulusan, serta keramahan tuan rumah kepada tamu yang datang.

Program Kreatif

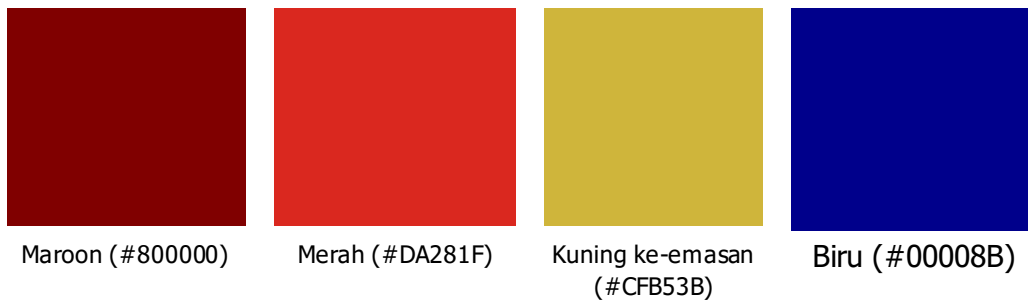
Adapun program kreatif di dalam perancangan ini terdiri dari pesan verbal dan pesan visual. Pesan verbal mencakup empat hal yaitu *headline*, *subheadline*, *tagline* dan *body copy* yaitu *headline* yang digunakan adalah "*Gending* menari,

sriwijaya berseri”, untuk *subheadline* adalah dengan teks “Yuk baca buku interaktif yang seru dan penuh warna!”. Sedangkan, *tagline* adalah “Belajar Menari, Cinta Tradisi!”, untuk *bodycopy* yang digunakan dalam materi pemasaran atau iklan sebagai teks yang menguraikan pesan utama secara lebih mendetail agar mudah dipahami oleh *audiens*. Untuk pesan visual dapat di lihat pada gambar 2 di bawah.



Gambar 2. Karakter *Gending*
Sumber : Ceria, 2025

Gambar 2 menampilkan salah satu objek visual utama dalam perancangan komunikasi buku interaktif mengenai Tari *Gending* Sriwijaya, yaitu ilustrasi tokoh anak bernama *Gending*. Karakter ini dirancang sebagai representasi anak lokal yang secara simbolis menggambarkan generasi muda penerus budaya, sekaligus berperan sebagai pemandu dalam memperkenalkan Tari *Gending* Sriwijaya beserta nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalamnya. Pemilihan *Gending* sebagai karakter utama didasarkan pada kemampuannya menghadirkan pendekatan visual yang komunikatif, bersahabat, dan mudah diterima oleh anak-anak sekolah dasar sebagai *audiens* utama. Selanjutnya, warna yang digunakan dalam merancang media buku interaktif untuk anak-anak, terutama yang berusia 6-12 tahun, pemilihan warna menjadi salah satu aspek paling krusial untuk menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berikut warna yang digunakan, lihat gambar 3 di bawah .



Gambar 3 Warna Maroon
Sumber: <https://colorhunt.co/>

Warna Maroon pada gambar 3 dalam palet ini memberi energi dan semangat, cocok menggambarkan suasana dinamis dari gerakan tari dan emosi yang muncul dalam petualangan yang dikisahkan. Warna ini juga dapat menyimbolkan semangat penari dalam menyampaikan makna tari *Gending Sriwijaya* yang luhur. Selanjutnya, warna merah dengan kode #DA281F pada gambar 3 di atas merupakan jenis merah terang yang kuat dan tegas, sering diasosiasikan dengan energi, keberanian, serta kemewahan. Sedangkan, warna kuning ke-emasan dengan kode #CFB53B pada gambar 3 di atas dipilih dalam buku interaktif tari *Gending Sriwijaya* karena melambangkan kemegahan dan kehormatan, selaras dengan karakter tarian sebagai penyambutan tamu agung. Selain mencerminkan identitas budaya Palembang melalui unsur visual seperti songket dan properti tari, warna ini juga menarik secara estetis dan meningkatkan minat belajar siswa. Terakhir, warna Biru (#00008B) pada gambar 3 di atas adalah *Dark Blue*, yaitu warna biru tua yang dalam dan intens. Dalam konteks perancangan buku interaktif Tari *Gending Sriwijaya* untuk anak-anak, warna ini memiliki makna simbolik yang kuat dan visual yang menenangkan. Biru tua sering diasosiasikan dengan kebijaksanaan, kepercayaan, dan ketenangan, serta memberikan kesan elegan dan berwibawa.

Program kreatif selanjutnya adalah pemilihan tipografi dengan jenis font yakni *Berkshire Swash*. Pemilihan font pada gambar 7 yaitu *Berkshire Swash* dalam buku interaktif tari *Gending Sriwijaya* didasarkan pada karakteristik visualnya yang elegan, dekoratif, dan bernuansa klasik, sangat cocok untuk menggambarkan suasana budaya dan keagungan tari tradisional. Font ini memiliki lekukan yang lembut namun mewah, menciptakan kesan artistik dan feminin, yang selaras dengan gerakan lemah gemulai dan penuh kehalusan dari penari *Gending Sriwijaya*, untuk lebih jelas lihat gambar 4 di bawah.

Tari Gending Sriwijaya

Gambar 4 Tipografi Berkshire Swash

Sumber: <https://DaFont.id/>

Selain jenis *font Berkshire Swash* penulis juga menggunakan dan memilih *font Quicksand* pada gambar 5 di bawah. *Font Quicksand* memiliki desain geometris dan minimalis yang membantu menjaga tampilan visual tetap sederhana dan profesional. *Font* ini memberikan kesan ramah, ringan, dan terbuka, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai namun terstruktur, sehingga efektif untuk digunakan pada bagian instruksional seperti menu navigasi, deskripsi, atau petunjuk penggunaan media interaktif.

Medium 500

Tari Gending Sriwijaya

SemiBold 600

Tari Gending Sriwijaya

Bold 700

Tari Gending Sriwijaya

Gambar 5 Tipografi Quicksand

Sumber: <https://DaFont.id/>

Gaya tampilan desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah *flat design*. Gaya tampilan desain grafis ini lebih menekankan kesederhanaan bentuk, warna solid, dan elemen visual yang bersih tanpa efek tiga dimensi seperti bayangan, tekstur, atau gradasi. Desain ini fokus pada penggunaan bentuk-bentuk dasar seperti persegi, lingkaran, dan ikon minimalis untuk menyampaikan pesan secara langsung dan efisien. *Flat design* juga memprioritaskan keterbacaan dan kejelasan, sehingga sangat cocok digunakan dalam media interaktif, khususnya untuk anak-anak. Dengan tampilan yang ringan dan tidak berlebihan, *flat design* membantu pengguna dalam hal ini, anak usia 6-12 tahun untuk lebih fokus pada konten tanpa terganggu oleh ornamen visual yang kompleks, untuk lebih jelas lihat gambar 6 di bawah.



Gambar 6. Flat Design
Sumber: <https://freepik.id/>

Visualisasi Desain

Visualisasi desain pada dasarnya adalah proses mengubah ide, gagasan, atau informasi menjadi bentuk visual yang tertata rapi agar lebih mudah dipahami. Melalui proses ini, pesan yang ingin disampaikan tidak hanya hadir dalam wujud gambar atau ilustrasi yang menarik, tetapi juga dipadukan dengan fungsi, makna, serta nilai sosial sehingga desain mampu berbicara langsung kepada audiens. Dengan begitu, visualisasi desain bukan sekadar soal estetika, melainkan juga soal bagaimana sebuah pesan bisa diterima dengan jelas, menyenangkan, dan bermakna.

1. Pre-media



Gambar 7 Pre-media
Sumber: Ceria, 2025



Gambar 8 Pre-media
Sumber: Ceria, 2025

Pada Gambar 7 dan gambar 8 di atas, menampilkan poster, *Feed* Instagram dan video animasi yang dirancang oleh penulis sebagai media pendukung untuk memperkenalkan elemen-elemen penting dalam perancangan, seperti nama tokoh dalam buku interaktif mengenai tari *Gending Sriwijaya*, penjelasan singkat mengenai media yang dikembangkan, mengajak *audience* serta pengenalan elemen *Graphic Standard Manual* (GSM) dari logo. Media ini dibuat dengan pendekatan visual bergaya *Flat* yang sedikit dimodifikasi agar tetap selaras dengan nuansa budaya Kota Palembang.

2. *Main Media*



Gambar 9 Main media
Sumber: Ceria, 2025

Pada Gambar 9 ditunjukkan tiga media utama dalam perancangan, yaitu buku interaktif *Mengenal Tari Gending Sriwijaya*, logo, dan maskot *Gending*. Buku interaktif dipilih karena menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen tiga dimensi dan ilustrasi bergaya *flat design* yang mudah dipahami anak-anak. Logo berfungsi sebagai identitas visual yang sederhana namun kuat, sehingga mudah diingat dan fleksibel digunakan pada berbagai media. Sementara itu, maskot *Gending* dirancang sebagai tokoh anak yang ceria, ramah, dan dekat dengan dunia anak-anak sehingga mampu memperkuat interaksi dengan audiens. Kombinasi ketiga media tersebut menghasilkan kesatuan visual yang menarik, komunikatif, serta berpotensi meningkatkan minat anak-anak dalam mengenal dan melestarikan Tari *Gending* Sriwijaya.

3. Follow-Up Media



Gambar 10 *Follow-Up* media
Sumber: Ceria, 2025

Setiap elemen pendukung atau *follow-up* media pada gambar 10 di atas dalam perancangan ini dirancang dengan konsistensi visual yang seragam, baik dari segi warna, ilustrasi, maupun tipografi. Elemen-elemen ini tidak hanya sekadar pelengkap dari media utama, tetapi juga berperan penting dalam memperluas jangkauan pesan, memperkuat daya tarik, dan menciptakan keterlibatan emosional dengan target pengguna. Selain itu, peran elemen pendukung juga membantu memperkuat fungsi promosi sekaligus memperluas akses masyarakat terhadap informasi budaya yang diangkat. Melalui pendekatan ini, interaksi dengan *audiens* menjadi lebih variatif, menyenangkan, serta tidak terbatas hanya pada ruang belajar formal. Elemen-elemen tersebut juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pesan edukasi dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga nilai budaya yang ditanamkan dapat lebih mudah diterima, diingat, dan diaplikasikan.

Dengan adanya dukungan dari elemen-elemen tambahan ini, keseluruhan perancangan tidak hanya menghasilkan media edukatif yang menarik secara visual, tetapi juga menghadirkan strategi komunikasi yang berkelanjutan. Hal ini memungkinkan pesan budaya yang ingin disampaikan tidak berhenti pada satu produk saja, melainkan terus hidup dan berkembang melalui berbagai bentuk interaksi yang lebih dekat dengan keseharian audiens. Dengan demikian, tujuan utama untuk menanamkan kesadaran dan kecintaan terhadap budaya lokal dapat tercapai secara lebih maksimal dan menyeluruh.

KESIMPULAN

Perancangan komunikasi visual buku interaktif Mengenal Tari *Gending* Sriwijaya untuk anak usia 6-12 tahun di Palembang dilatarbelakangi menurunnya minat anak terhadap budaya lokal serta keterbatasan media pembelajaran yang sesuai. Tari *Gending* Sriwijaya sebagai warisan budaya Sumatera Selatan memiliki nilai filosofis yang kuat, namun belum dikenal luas oleh anak-anak karena kurangnya pendekatan visual yang komunikatif. Melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, perancang merumuskan konsep media yang sesuai dengan karakteristik anak. Hasilnya berupa buku ilustrasi interaktif dengan cerita sederhana, ilustrasi ekspresif, warna cerah, dan aktivitas partisipatif seperti permainan serta pencarian objek tersembunyi. Media ini dilengkapi dengan elemen pendukung yang berfungsi edukatif sekaligus promosi untuk memperluas jangkauan pesan budaya.

Perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual yang menyenangkan, adaptif, dan konsisten mampu menjadi sarana efektif dalam mengenalkan budaya lokal, menumbuhkan rasa kepemilikan, serta membangun kebanggaan anak terhadap warisan daerah. Dengan demikian, karya ini tidak

hanya menghasilkan media edukasi, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya melalui strategi komunikasi yang dekat dengan kehidupan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, I. V. P. (2018). *Pelestarian Budaya Tari Gending Sriwijaya Di Palembang Sumatera Selatan*. Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta.
- Ambrose, G., Harris, P., & Book, A. A. V. A. (n.d.). *Fundamentals of graphic design*.
- Andriani, F., Patriansah, M., & Halim, B. (2023). Video Sebagai Media Kampanye Manfaat Air Kelapa Hijau Muda Untuk Kesehatan Tubuh Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 1(2), 458-471.
- Arifiannto, S. (2015). Kontruksi teori-teori dalam perspektif" kajian budaya dan media". *Jurnal Ilmu Komunikasi. Bahri, S.(2015). Gawai Dayak Sebagai Sumber Sejarah Lokal Tradisi Masyarakat Indonesia Sebelum Mengenal Tulisan. SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial. <https://doi.org/10.21831/Socia.V12i2.12236>, 121-137.*
- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 73-90.
- Hera, T. (2017). Makna Gerak Tari *Gending* Sriwijaya Di Sanggar Dinda Bestari. *Jurnal Sitakara*, 2(1).
- Hukubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 1(1), 69-74.
- Iskandar, B., Valentina, A., & Bakti, S. N. P. (2021). Strategi Kreatif Perancangan Komunikasi Visual Pariwisata Indonesia "Temukan Lokalmu." *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2), 177-185.
- Ismaya, M., Masitoh, S., & Sujarwanto, S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Tari Jaranan untuk Difabel Netra. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10461-10472.
- Istiandini, W. (2024). Development of Interactive Multimedia of Dayak Mualang Pinggan Dance to Support Continuing Education. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 7(4), 373-385.
- Itten, J. (1961). *The art of color: the subjective experience and objective rationale of color*.

- Kartomi, M. J. (1993). The paradoxical and nostalgie history of « *Gending Sriwijaya*» in South Sumatra. *Archipel*, 45(1), 37–50.
- Kristianto, J. (2024). Makna Lirik dan Analisis Musikal Lagu *Gending Sriwijaya*. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 7(2), 197–204.
- Mubarat, H. (2016). Kajian bentuk dan fungsi seni kerajinan lakuer tepak sirih Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(2).
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Wijaya, R. S. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *Jurnal Rupa*, 6(1), 34-45.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M. (2024). Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Stunting Ditinjau dari Aspek Komunikasi Persuasif. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 51-58.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). EKSPRESI DALAM SENI PATUNG KARYA GIUSEPPE PONGOLINI. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 7(1).
- Pasya, A., Lubis, H. R. N., & Patriansah, M. (2025). Penerapan Media Promosi Visual Kue Srikaya Kepada Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Kuliner Tradisional Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(3), 718-738.
- Qodry, D. D., & Patriansah, M. (2023). Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat Dampak Buruk Kesehatan Akibat Karhutla Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 1(1), 46-59.
- Saluza, I., Patriansah, M., Wulandari, T., & Heryati, A. (2025). Increasing the "Syahira" Tempe Chips UKM by Empowering Women to Be Competitive in Bukit Baru Village, Palembang: Peningkatan UKM Keripik Tempe "Syahira" dengan Pemberdayaan Ibu-Ibu Agar Berdaya Saing di Kelurahan Bukit Baru Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 151-160.
- Suci, S. R., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2024). Branding Tari Sedulang Setudung Untuk Generasi Muda Di Sumatera Selatan. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 299-316.

- Syahputri, N. R., Patriansah, M., & Halim, B. (2024). Media Interaktif Manfaat Kesehatan Buah Mengkudu Pada Usia 18-29 Tahun Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 264-285.
- Ulfa, Y., Patriansah, M., & Yulius, Y. (2025). Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(1), 149-163.
- Utami, D. P., Patriansah, M., & Halim, B. (2022). KONSEP PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENTINGNYA MENGONSUMSI OBAT HERBAL SUNAH DI KOTA PALEMBANG. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 7(2).
- Viatra, A. W. (2017). T-Shirt Indieguerillas Sebagai Media Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 2(1).
- Wardhan, N. K. S., & Rizkiantono, R. E. (2017). Perancangan buku digital interaktif sebagai media penunjang pendidikan multikultural untuk anak-anak usia 7-10 tahun. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 16(2), 17-23.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Yulia, N. K. T., & Rahayu, T. (2025). Pengembangan Media Interaktif Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 6(1), 26-35.