

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL PELESTARIAN KEBUDAYAAN
TARIAN KUDA LUMPING KHAS KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

AHMAD FAJRI
NPM : 2018620060

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG 2025**

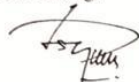
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL PELESTARIAN KEBUDAYAAN
TARIAN KUDA LUMPING KHAS KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

AHMAD FAJRI
NIM. 2018620060

Telah dipertahankan pada tanggal (4 Februari) 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



Yosef Yulius, M.Sn
NIDN. 0203078701

Pembimbing 2



Muksin Patriansah, M.Sn
NIDN. 0220058801

Penguji 1



Heri Iswandi, M.Sn
NIDN. 0230058703

Penguji 2



Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN. 0221017901

Ketua Penguji



Yosef Yulius, M.Sn
NIDN. 0203078701

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 17 Februari 2025

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual



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

Menyetujui,
Fakultas Ilmu Komunikasi



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

HALAMAN PESEBMAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang tua saya yang saya sayangi dan cintai yang selalu mendoakan saya dan memberikan yang terbaik untuk kehidupan saya

Kepada saudara-saudara saya cek Ipid, kak Upud yang ikut serta membantu dan mendukung saya.

Kepada teman-teman saya Adit, Dimas, Fedrick, dan Raski, yang selalu ikut serta membantu dan mendukung saya.

Dan untuk orang-orang yang saya cintai yang telah memberikan segenap doa, semangat, serta dukungan dari awal hingga akhir.

Kupersembahkan karya hasil usaha selama perkuliahan ini.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Fajri
NIM : 2018620060
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2018

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

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL PELESTARIAN KEBUDAYAAN
TARIAN KUDA LUMPING KHAS KOTA PALEMBANG**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Palembang, 17 Februari 2025

Yang membuat pernyataan


DAMX137598563

(Ahmad Fajri)

NPM : 2018620060

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *“Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Pelestarian Kebudayaan Tarian Kuda Lumping Khas Kota Palembang”*. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

Dalam proses penyusunan laporan ini, perancang menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, namun dengan tekad serta dukungan dari berbagai pihak, tugas ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, perancang ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta doa yang memberi dukungan kepada perancang dalam menghadapi tugas akhir dengan tulus sepanjang hidup.
2. Ibu saya yaitu Sestri Desnawati, yang sangat saya cintai karena telah berkontribusi besar dalam hidup saya dan penyelesaian tugas akhir ini.
3. Raski Septian, Bisma Fajarullah, M. Agus Syahrial dan M. Rafi selaku teman kerja saya yang telah membantu banyak hal dalam pelaksanaan tugas akhir ini
4. Aditya Wicaksono, Dimas Pangestu, dan Fedrick Salma Yudha telah memberikan dukungan dan bantuan dalam berbagai hal
5. Teman teman, khususnya para DKV Vampire Angkatan 2018 yang tidak bisa perancang sebutkan satu persatu, yang telah berjuang bersama dan saling memberikan semangat untuk perancang.

6. Yosef Yulius, M.Sn Selaku Dosen Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang sebagai dosen pembimbing akademik dan Dosen pembimbing I Tugas Akhir saya yang memberikan arahan dan saran dari awal semester hingga selesai.
7. Mukhsin Patriansyah, M.Sn Selaku Dosen pembimbing II Tugas Akhir saya yang memberikan arahan dan saran dari awal semester hingga selesai.
8. Dosen dosen dari Program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses perkuliahan.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi nyata dalam upaya pelestarian kebudayaan, khususnya Tari Kuda Lumping Khas Kota *Palembang*. Perancang menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Terima kasih

Palembang, Februari 2025

Ahmad Fajri

ABSTRAK
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL PELESTARIAN KEBUDAYAAN
TARIAN KUDA LUMPING KHAS KOTA PALEMBANG

Tarian Kuda Lumping adalah salah satu warisan budaya yang kaya akan nilai tradisional dan sejarah, namun minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap kesenian ini semakin menurun seiring perubahan zaman. Di Kota *Palembang*, tantangan serupa terjadi, di mana generasi muda kurang terlibat dalam pelestarian budaya lokal. Penelitian ini bertujuan merancang kampanye sosial menggunakan desain komunikasi visual dengan media utama berupa video, serta didukung oleh poster dan media sosial, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga Tarian Kuda Lumping Khas Kota *Palembang* sebagai identitas budaya. Kampanye ini dirancang agar menarik perhatian generasi muda dengan penyajian informasi budaya yang relevan dan menarik, sehingga diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pelestarian budaya lokal serta menjaga keberlanjutan warisan budaya di Kota *Palembang*.

Kata Kunci : Tarian Kuda Lumping, pelestarian budaya, kampanye sosial, desain komunikasi visual, video, Palembang.

ABSTRACT
DESIGNING VISUAL COMMUNICATION
FOR A SOCIAL CAMPAIGN ON PRESERVING THE CULTURAL
HERITAGE OF KUDA LUMPING DANCE IN PALEMBANG

Kuda Lumping Dance is one of the cultural heritages rich in traditional values and history. However, public interest, especially among the younger generation, has been declining over time. In Palembang, a similar challenge arises as the younger generation becomes less involved in preserving local culture. This study aims to design a social campaign using visual communication design, with video as the main medium, supported by posters and social media, to raise awareness about the importance of preserving Kuda Lumping Dance as a cultural identity of Palembang. The campaign is designed to attract young audiences by presenting cultural information in an engaging and relevant manner, encouraging active participation in cultural preservation efforts and ensuring the sustainability of local heritage in Palembang.

Keywords: *Kuda Lumping Dance, cultural preservation, social campaign, visual communication design, video, Palembang.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
Bab I	1
Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Tinjauan Ide Perancangan	9
1. Tinjauan Karya Khusus	10
2. Tinjauan Karya Umum	11
G. Metode Perancangan.....	15
1. Empatize	16
2. Define	24
3. Ideate	25
4. Prototype	25
5. Test	25
H. Landasan Teori.....	26
1. Teori Desain Komunikasi Visual	26
2. Teori Semiotika	27
3. Teori Estetika	29

4. Teori Komunikasi	30
5. Teori Kampanye	31
6. Teori Budaya	32
I. Sistematika Perancangan.....	33
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	34
Bab II.....	35
Pengolahan Data.....	35
A. Identifikasi Data.....	35
1. Definisi Tarian	35
2. Tarian Kuda Lumping Khas Kota Palembang	35
3. Faktor Pembedaan Kuda Lumping Berbagai wilayah di Indonesia	53
4. Perbedaan Kuda Lumping berbagai wilayah di Indonesia	54
5. Permasalahan Tarian Kuda Lumping Khas Kota Palembang	60
6. Data Musik Video Anak	61
7. Data Kuisisioner	64
8. Landasan Hukum	67
9. Organisasi Pendukung	70
10. Organisasi Terkait	71
B. Analisa Data.....	74
1. What (Apa)	74
2. Why (Kenapa)	74
3. Who (Siapa)	74
4. When (Kapan)	75
5. Where (Dimana)	76
6. How (Bagaimana)	76
7. Analisis S.W.O.T	76
C. Sintesis.....	78

Bab III.....	79
Konsep Perancangan.....	79
A. Konsep Kreatif.....	79
1. Gagasan Kreatif	79
2. Tujuan Kreatif	79
3. Pesan Verbal.....	80
4. Pesan Visual	83
5. Program Kreatif	87
B. Konsep Media.....	95
1. Tujuan Media	95
2. Strategi Media	96
3. Khalayak Sasaran	97
4. Panduan Media	98
5. Biaya Media	99
Bab IV.....	101
Visualisasi Desain.....	101
A. Logo.....	101
B. <i>Graphic Standar Manual</i>	104
C. <i>Pre Media</i>.....	107
1. Poster Graphic Standar Manual	107
2. Poster Utama	109
3. Poster infografis	111
4. Poster Saron	113
5. Poster Kendang	115
6. Poster Gong	117
7. Kuda Lumping Anak	119
D. <i>Main Media Video Musik</i>.....	120
1. Video Musik Anak	120

E. Media Pendukung	128
1. <i>Paper Cut</i>	128
2. <i>Standing Tab</i>	129
3. <i>X – Banner</i>	131
4. Brosur	133
5. Buku Katalog	135
6. Stiker	137
7. Pin	139
Bab V.....	141
Kesimpulan dan Saran	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar 1.1 Foto Pementasan Kuda Lumping di Prabumulih.....	4
Gambar 1.2 Pentas jaranan kabupaten Rimberio.....	10
Gambar 1.3 Kuda Lumping Desa Sempulang by M. Zaenal Arifin.....	11
Gambar 1.4 Poster KKN Tematik by UNDIP 2022.....	12
Gambar 1.5 Poster Museum wayang oleh tataratat on DeviantArt.....	13
Gambar 1.6 Poster Pesta kesenian Bali XLV tahun 2023.....	14
Gambar 1.7 Design Thinking	15
Gambar 1.8 Sesi wawancara Hadi Setiawan	17
Gambar 1.9 Sesi wawancara Organisasi Rogo Siswo Budoyo	17
Gambar 1.10 Sesi wawancara Organisasi Turonggo Agus Saputro	19
Gambar 1.11 Denah Lokasi Krido Turonggo Seto	19
Gambar 1.12 Denah Lokasi Rogo Siswo Budoyo	20
Gambar 1.13 Denah Lokasi Turonggo Agus Saputro	21
Gambar 1.14 Kuisisioner Perancang	22
Gambar 2.1 Sesaji Pementasan Kuda Lumping Khas Kota Palembang	38
Gambar 2.2 Upacara atau Pembuka Sugu	39
Gambar 2.3 Pementasan Kuda Lumping Khas Palembang.....	40
Gambar 2.4 Barongan Kuda Lumping Khas Kota Palembang	41
Gambar 2.5 Penutupan Pentas Kuda Lumping Khas Kota Palembang	42
Gambar 2.6 Kendang Alat Musik Kuda Lumping Khas Kota Palembang	43
Gambar 2.7 Gong Alat Musik Kuda Lumping Khas Kota Palembang	44
Gambar 2.8 Saron Alat Musik Kuda Lumping Khas Kota Palembang	44
Gambar 2.9 Pakaian Kuda Lumping Khas Kota Palembang	45
Gambar 2.10 alat Kuda Lumping Khas Kota Palembang	46
Gambar 2.11 alat Kuda Lumping Khas Kota Palembang	48
Gambar 2.12 alat Kuda Lumping Khas Kota Palembang	49

Gambar 2.13 Barongan Kuda Lumping Khas Kota Palembang	50
Gambar 2.14 Pecut Cambuk	51
Gambar 2.15 Warok Khas Ponorogo	55
Gambar 2.16 Ebeg Khas Banyumas	56
Gambar 2.17 Jathilan Khas Yogyakarta	56
Gambar 2.18 Kuda Lumping Khas Palembang	57
Gambar 2.19 Kuda Lumping Khas Palembang	58
Gambar 2.20 Kuda Lumping Khas Bali	58
Gambar 2.21 Kuda Lumping Khas Jombang	59
Gambar 2.22 data BPS Survei Konten Hiburan	61
Gambar 2.23 databooks.katadata.co.id music video anak populer	62
Gambar 2.24 Kuisiomer UsiaKuda Lumping Khas Kota Palembang	63
Gambar 2.25 Kuisiomer Pendidikan Kuda Lumping Khas Kota Palembang	64
Gambar 2.26 Kuisiomer Jenis Kelamin Kuda Lumping Khas Kota Palembang	64
Gambar 2.27 Kuisiomer mengetahui Kuda Lumping Khas Kota Palembang	65
Gambar 2.28 Kuisiomer ketertarikan Kuda Lumping Khas Kota Palembang	66
Gambar 2.29 Kuisiomer Melihat Kuda Lumping Khas Kota Palembang	66
Gambar 2.30 Kuisiomer Kampanye Kuda Lumping Khas Kota Palembang	67
Gambar 2.31 Kuisiomer Video Musik Anak Kuda Lumping Khas Palembang	68
Gambar 2.32 Kuisiomer Melihat Kuda Lumping Khas Kota Palembang	71
Gambar 2.33 Kuisiomer Melihat Kuda Lumping Khas Kota Palembang	72
 Gambar 3.1 Kuda Lumping	 82
Gambar 3.2 Jembatan Ampera	83
Gambar 3.3 Tanjak Songket Palembang	85
Gambar 3.4 Warna Merah	87
Gambar 3.5 Warna Emas	88
Gambar 3.6 Warna Putih	89

Gambar 3.7 Warna Hitam	90
Gambar 3.8 Warna Coklat	91
Gambar 3.9 Font Reikna	91
Gambar 3.11 Font Cooper Black	92
Gambar 3.12 Retro Design Style.....	93
Gambar 4.1 Sketsa Logo	101
Gamba 4.2 Sketsa Logo Terpilih	101
Gambar 4.3 Comprehensive Layout.....	102
Gambar 4.4 Final Design Logo	102
Gambar 4.5 Filosofi logo	103
Gambar 4.6 Komponen logo	104
Gambar 4.7 Clear Space Area logo	105
Gambar 4.8 logo grid	105
Gambar 4.9 Sketsa Poster Gsm	106
Gambar 4.10 Comprehensive Poster Gsm	107
Gambar 4.11 Final Design Poster Gsm	107
Gambar 4.12 Sketsa Poster Utama	108
Gambar 4.13 Comprehensive Poster Infografis	109
Gambar 4.14 Final Design Poster Gsm	109
Gambar 4.15 Sketsa Poster infografis	110
Gambar 4.16 Comprehensive Poster Infografis	111
Gambar 4.17 Final Design Poster Gsm.....	111
Gambar 4.18 Sketsa Poster Saron	112
Gambar 4.19 Comprehensive Poster Saron	113
Gambar 4.20 Final Design Poster Saron	113
Gambar 4.21 Sketsa Poster Kendang	114
Gambar 4.22 Comprehensive Poster Kendang	115

Gambar 4.23 Final Design Poster Kendang	115
Gambar 4.24 Sketsa Poster Gong	116
Gambar 4.25 Comprehensive Poster Gong	117
Gambar 4.26 Final Design Poster Gong	117
Gambar 4.27 Sketsa Kuda Lumping Anak	118
Gambar 4.28 Comprehensive Layout Kuda Lumping Anak	118
Gambar 4.29 Final Design Kuda Lumping	119
Gambar 4.30 Story Board Main Media	123
Gambar 4.31 Editing video Main Media	125
Gambar 4.32 Final Editing video Main Media	126
Gambar 4.33 Sketsa Paper Cut	127
Gambar 4.34 Comprehensive Paper Cut	127
Gambar 4.35 Final Design Paper Cut	128
Gambar 4.36 Sketsa Standing tab	129
Gambar 4.37 Comprehensive Layout Standing Tab	129
Gambar 4.38 Final Design Standing Tab	130
Gambar 4.39 Sketsa X – Banner	130
Gambar 4.40 Comprehensive Layout x - banner	131
Gambar 4.41 Final Design x – banner	131
Gambar 4.42 Sketsa Media Brosur	132
Gambar 4.43 Comprehensive Layout Media Brosur	133
Gambar 4.44 Final Design Media Brosur	133
Gambar 4.45 Sketsa Katalog	134
Gambar 4.46 Comprehensive Layout Buku Katalog	135
Gambar 4.47 Final Design Buku Katalog	135
Gambar 4.48 Sketsa Stiker Kuda Lumping Anak	135
Gambar 4.49 Comprehensive Layout Stiker Kuda Lumping Anak	136
Gambar 4.50 Final Design Stiker	137

Gambar 4.51 Sketsa Pin	138
Gambar 4.52 Comprehensive Layout Pin	138
Gambar 4.53 Final Design Pin	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alur Pemikiran Penelitian	27
Tabel 2.1 Perbedaan Kuda Lumping	55
Table 3.1 Panduan Media	98
Table 3.2 Biaya Media	99
Table 4.1 Story Line Main Media	122

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Alur Pemikiran Perancangan.....	34
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Halaman Revisi.....	144
Lampiran 1.2 Kartu Bimbingan.....	145
Lampiran 1.3 Kartu Bimbingan.....	145
Lampiran 1.4 Dokumentasi Pentas Kuda Lumping Khas Palembang.....	146
Lampiran 1.5 Dokumentasi Penelitian.....	146

