

**PERANCANGAN MERCHANDISE UPACARA BEKAKAK
SEBAGAI SARANA PENGINGAT TRADISI LOKAL BAGI
ANAK-ANAK DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

REVEN RIDHO PRAYOGO

11171047

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN



Yogyakarta..5..Agustus 2021

Telah disetujui dan diterima oleh

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes.

Wahju Tri Widadijo. S.S.,M.Sn.

NIK

PERANCANGAN MERCHANDISE UPACARA BEKAKAK SEBAGAI SARANA PENGINGAT TRADISI LOKAL BAGI ANAK-ANAK DI YOGYAKARTA

Oleh: Reven Ridho Prayogo

11171047

ABSTRAK

Upacara Bekakak merupakan upacara tahunan yang diadakan oleh Kraton Yogyakarta. Lokasi pelaksanaan Upacara Adat Bekakak ini berada pada Gunung Gamping, Kecamatan Gamping, Kabuppaten Sleman Yogyakarta. Pada upacara ini akan ada ritual penyembelihan sepasayang manten yang terbuat dari ketan merah. Tujuan dari pelaksanaan upacara bekakak ini ialah untuk mengenang serta menghormati kesetiaan ke dua abdi dalem kesayangan Sri Sultan Hamengku Buwono I yang bernama Kyai Wirasuta dan Nyai Wirasuta. Tujuan perancang ini ialah ingin meningkatkan *awareness* anak muda guna melestarikan warisan leluhur.

Hal berikut merupakan salah satu hal mendasaar yang menggerakkan penulis untuk membuat perancangan Merchandise kali ini. Perancangan merchandise kali ini akan dijadikan suatu media promosi guna meningkatkan *awareness* anak muda sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap warisan leluhur.

Konsep pada perancangan kali ini akan menggunakan gambar ilustrasi dan akan menggunakan *style* gambar *Children Drawing* yang memiliki ciri khas dengan gambar yang lucu, warna yang sangat variative (warna-warni) serta memberikan kesan yang ceria sehingga dapat menarik minat anak muda. Metode pemilihan gaya gambar pada perancangan ini merupakan dengan mengamati bagaimana gaya gambar yang ada pada buku dongeng anak-anak. Untuk Teknik yang akan digunakan pada perancangan kali ini merupakan teknik *Digital Hand Drawing*.

Kata kunci: *Merchandise*, Upacara Bekakak, Anak Muda, Yogyakarta.

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN MERCHANDISE UPACARA BEKAKAK
SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN
AWARENESS ANAK MUDA TERHADAP TRADISI
BUDAYA LOKAL DI YOGYAKARTA**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan

Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi
Visual Jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain
Visi Indonesia Pada tanggal 5 Agustus 2021 di STSRD
VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Ketua Penguji



Dwisanto Savogo, S.Sn., M.Ds

NIP/NIK 09123113

Dosen Prmbimbing



Wahyu Tri Widadijo, S.Sn., M.Sn

NIK 98093052

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudiadi Hipto Rahardjo, M.Ds

NIP/NIK 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Savogo, M.Ds

NIP/NIK 0912311

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan dan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Merchandise* Upacara Bekakak Sebagai Sarana Peningkat Tradisi Lokal Bagi Anak-Anak di Yogyakarta” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan serta meraih gelar sederajat Sarjana Seni Rupa (S1) di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia (STSRD VISI).

Dalam penyusunan dan pembuatan karya tulis serta karya seni terdapat banyak hambatan Serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya penulis dapat melaluinya berkat adanya bimbingan maupun dukungan secara moral maupun spiritual. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Sudjadi Tjipto R, M.Ds selaku ketua STSRD VISI INDONESIA
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Donna Carolina M, Sn selaku dosen wali.
4. Bapak Wahyu Tri Widadijo, S.S.,M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Ibu, bapak dan keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa.
6. Teman-teman dan sahabat penulis yang memberikan dukungan melalui motivasi, semangat dan doa.
7. Semua teman di Kampus STSRD VISI INDONESIA.
8. Seluruh pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Perancangan masih sangat jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk kesempurnaannya, sehingga tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'R. Prayogo', with a horizontal line underneath.

Reven Ridho Prayogo

11171047

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	2
ABSTRAK	3
KATA PENGANTAR	5
BAB I	12
PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang Perancangan	12
B. Rumusan Masalah Perancangan	13
C. Batasan Masalah Perancangan	13
D. Tujuan Perancangan	13
E. Manfaat Perancangan	14
1. Bagi STSRD VISI	14
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV	14
3. Bagi Masyarakat	14
F. Metode Perancangan	14
1. Data Primer	14
Survey	14
2. Data Sekunder	14
a. Studi Pustaka	14
b. Dokumentasi	15
a. Skema Perancangan	16
BAB II DATA & ANALISA	18
A. Data Objek	18
1. Tahap <i>Midodareni</i>	19
2. Tahap Kirab	19
3. Tahap Menyembelih Pengantin Bekakak	19
4. Tahap Sugengan Ageng	20
B. ANALISA OBJEK	20
Analisis SWOT	20
4. <i>Threat</i> (Ancaman)	21
C. TARGET AUDIENS	22
1. Demografis	22
2. Geografis	22
3. Psikografis	22
D. REFERENSI PERANCANGAN	23
1. Referensi Perancangan A	23

Judul: Barong Sae	23
Desainer : Rahadil Hermana	23
2. Referensi Perancangan B.....	23
Judul : - The Wizard of Oz.....	24
a. Peranan Ilustrasi	30
b. Fungsi Ilustrasi	30
c. Gaya Kartun	31
d. Kartun Opini.....	32
e. Fungsi Kartun Opini.....	32
f. Peran Kartun Opini	33
g. Gaya Dekoratif.....	33
F. Tinjauan Prinsip Tata Rupa.....	33
1. Warna Primer (Primary Colours)	40
b. Warna Sekunder.....	41
c. Warna Tersier.....	41
d. Klasifikasi warna:.....	42
H. Tinjauan Typography	43
1. Jenis-jenis Huruf	44
a. Oldstyle.....	44
i. Modern	45
1. Slab Serif	45
2. Sans Serif.....	46
a. Legibility dan Keterbacaan.....	47
b. Produk-produk yang bisa dihasilkan dari pekerjaan desain grafis:.....	47
I. Informasi Merchandise	48
1. Kaos	48
2. Totebag.....	49
5. Gantungan Kunci	49
6. Pin.....	49
BAB III	51
1. Konsep Verbal	51
2. Konsep Kreatif.....	51
3. Konsep Visual	52
A. Ilustrasi.....	52
B. Warna	52
C. Teknik Ilustrasi.....	52
D. Tipografi.....	52
E. Studi Ilustrasi.....	53

• Referensi 1:	54
• Referensi 2:	54
• Referensi 3:	55
a. Studi Tipografi.....	55
• Baby Pilot	56
• Janda Manatee Solid	57
• Arial Round.....	57
• Chelsea Market.....	58
F. Studi Warna	58
4. Ide Visual.....	59
a. Ogoh-ogoh Buto	59
b. Manten Ketan Merah.....	60
C. Gunung Gamping	61
1) Rought Sketch.....	62
2) Digital Sketch.....	65
BAB IV DESAIN VISUALISASI.....	68
1. Final Desain.....	68
2. Alternatif Desain.....	69
3. Aplikasi Desain	71
A. Kaos	71
B. Totebag	73
C. Gantungan kunci	76
D. Pin	78
E. Masker	81
F. Case Botol Hand Sanitizer	93
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
1. Kesimpulan	96
2. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
Sumber Lainnya:.....	99
Lampiran	100
i. Lembar Konsultasi	100
ii. <i>Feed Instargarm Pameran TA.....</i>	<i>103</i>
iii. <i>Foto Dummy Karya</i>	<i>103</i>
iv. <i>Foto Pelaksanaan Sidang</i>	<i>104</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: pelaksanaan upacara bekakak pada tahun 2019	18
Gambar 2.2 desain ilustrasi dan mock up merchandise	23
Gambar 2.3: referensi ilustrasi style children drawing	23
Gambar 2. 4: contoh gambar gaya kartun	32
Gambar 2. 5 contoh gambar dekortif	33
Gambar 2. 6 contoh tata rupa	34
Gambar 2. 7 contoh gambar titik berat.....	35
Gambar 2. 8 Contoh Gambar Yang Menggunakan Tata Rupa Balance Simetris ..	36
Gambar 2.9 Contoh Gambar Yang Menggunakan Tata Rupa Asimetris.....	37
Gambar 2.10 contoh gambar yang menggunakan tata rupa unity.....	38
Gambar 2.11 Warna yang menggambarkan kesan tradisional.....	39
Gambar 2.13 Warna yang menggambarkan keceriaan	39
Gambar 2.12 referensi warna	39
<i>Gambar 2.14 warna primer.....</i>	40
Gambar 2.15 warna sekunder.....	41
Gambar 2.16 warna tersier	42
Gambar 17 contoh typografi	44
Gambar 2.18 contoh font old style.....	45
Gambar 19 Contoh Font Modern	45
Gambar 2. 20 Contoh Font Slab Serif.....	46
Gambar 2.21: Contoh Font Sans Serif	47
Gambar 22 Referensi Ilustrasi Children Drawing.....	54
Gambar 23 Referensi Ilustrasi Children Drawing.....	55
Gambar 24: Referensi Font Baby Pilot	56
Gambar 25 Referensi Font Janda Manatee Solid.....	57
Gambar 26 Referensi Font Arial Round	57
Gambar 27 Referensi Font Chelsea Market.....	58
Gambar 28 Warna yang akan dipakai	58
Gambar 29 Ogoh-ogoh bekakak	59
Gambar 30 Boneka Manten Ketan Merah	60
Gambar 31 Gunung Gamping Yogyakarta	61
Gambar 32 Sket Kasar Manual Karya 1	62
Gambar 33 Sket Kasar Manual Karya 2	62
Gambar 34 Sket Kasar Manual Karya 3	63
Gambar 35 Sket Kasar Manual Karya Alternatif 1	63
Gambar 36 sket digital karya 1	65
Gambar 37 Sket Digital Karya 2.....	65
Gambar 38 Sket Digital Karya 3	66
Gambar 39 Sket Digital Karya Alternatif 1	66
Gambar 40 Sket Digital Karya Alternatif 2	67
Gambar 41 Final Desain Karya 1	68
Gambar 42 Final Desain Karya 2.....	68
Gambar 43 Final Desain Karya 3.....	69
Gambar 44 final desain karya alternatif 1	69

Gambar 45 Final Desain Karya Alternatif 2	70
Gambar 46 aplikasi desain kaos karya 1	71
Gambar 47 aplikasi desain kaos karya 2	71
Gambar 48 aplikasi desain kaos karya 3	72
Gambar 49 aplikasi desain kaos karya alternatif 1.....	72
Gambar 4.10 aplikasi desain kaos karya alternatif 2.....	73
Gambar 4.11 aplikasi desain totebag karya 1	73
Gambar 4.12 aplikasi desain totebag karya 2.....	74
Gambar 4.13 aplikasi desain totebag karya 3	74
Gambar 4.14 aplikasi desain totebag karya alternatif 1	75
Gambar 4.15 aplikasi desain totebag karya alternatif 2	75
Gambar 4.16 aplikasi desain gantungan kunci karya 1.....	76
Gambar 4.17 aplikasi desain gantungan kunci karya 2.....	76
Gambar 4.18 aplikasi desain gantungan kunci karya 3.....	77
Gambar 4.19 aplikasi desain gantungan kunci karya alternatif 1	77
Gambar 4.20 aplikasi desain gantungan kunci karya alternatif 2	78
Gambar 4.21 aplikasi desain pin karya 1	78
Gambar 4.22 aplikasi desain pin karya 2	79
Gambar 4.23 aplikasi desain pin karya 3	79
Gambar 4.24 aplikasi desain pin karya alternatif 1.....	80
Gambar 4.25 aplikasi desain pin karya alternatif 2.....	80
Gambar 4.26 aplikasi desain masker karya 1.....	81
Gambar 4.27 Aplikasi Desain Masker Karya 2	81
Gambar 4.28 Aplikasi Desain Masker Karya 3	82
Gambar 4.29 aplikasi desain masker karya alternatif 1	82
Gambar 4.30 aplikasi desain masker karya alternatif 2	92
Gambar 4.31 aplikasi desain case botol hand sanitizer karya 1	93
Gambar 4.32 aplikasi desain case botol hand sanitizer karya 2.....	93
Gambar 4.33 aplikasi desain case botol hand sanitizer karya 3.....	94
Gambar 4.34 aplikasi desain case botol hand sanitizer karya alternatif 1	94
Gambar 4.35 aplikasi desain case botol hand sanitizer karya alternatif 2	95