

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Di zaman yang sudah modern ini, banyak hal yang mulai tergeser oleh canggihnya teknologi yang semakin hari semakin maju. Contohnya, pada zaman dahulu orang menggunakan surat sebagai media komunikasi, sedangkan sekarang sudah ada telepon genggam yang sangat memudahkan segala urusan, tidak hanya sekedar komunikasi saja, kegiatan apapun dapat kita lakukan dengan satu genggam saja, seperti menelpon, memainkan sebuah permainan, menonton film, mendengarkan lagu, bertukar data atau dokumen, memesan makanan, membeli barang bahkan hingga memesan transportasi umum dapat kita lakukan dengan canggihnya handphone dan teknologi yang semakin hari semakin berkembang.

Kebudayaan merupakan salah satu unsur yang mulai memudar karena dampak semakin majunya teknologi. Selain kebudayaan masih banyak lagi hal-hal yang mulai tergusur dengan adanya teknologi semakin canggih, dengan hadirnya teknologi yang semakin canggih pastinya terdapat dampak positif namun tidak sedikit juga dampak negatifnya. Untuk itu, sebagai generasi Y penulis ingin mengajak seluruh generasi untuk menjaga kebudayaan yang telah di wariskan oleh pendahulu. Penulis memilih topik yang mengandung unsur kebudayaan guna mengenalkan kebudayaan atau warisan leluhur yang ada di sekitar tempat tinggal penulis, yaitu Bekakak. Warisan leluhur perlu dikenalkan agar tetap lestari dan terus dilestarikan oleh penerus kelak, sehingga kebudayaan dan warisan leluhur ini tidak akan mati.

Dalam pengenalan budaya kali ini penulis memilih *merchandise* sebagai media pengenalan. Jenis *merchandise* yang dipilih merupakan jenis *merchandise* yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari, dengan menggunakan *merchandise* yang mengangkat kebudayaan secara tidak langsung pemakai *merchandise* tersebut telah mengingatkan dan

mengenalkan kebudayaan kepada lingkungan sekitar. Selain itu pemilihan gambar dan warna yang tepat juga berpengaruh untuk mengingatkan kebudayaan melalui media *merchandise*, karena gambar dan warna yang unik akan lebih mudah melekat diingatan setiap individu, untuk itu di butuhnya pemilihan warna dan gambar yang unik dalam perancangan *merchandise* untuk saran pengingat dan pengenalan budaya

Dengan begitu, solusi apa yang bisa dilakukan untuk mengatasi pudarnya Kebudayaan lokal ini? Pemerintah dan tokoh kebudayaan perlu mengeluarkan solusi yang bisa mengatasi pudarnya kebudayaan akibat semakin canggihnya teknologi yang ada. Dengan adanya solusi penanganan pudarnya kebudayaan ini, diharap lingkungan sekitar juga bisa ikut mendukung dan melestarikan kebudayaan yang memudar, sehingga kebudayaan lokal yang mulai memudar dapat dipertahankan. Penulis berharap dengan adanya perancangan dan penulisan semacam ini, yang mengangkat akan pentingnya melestarikan kebudayaan akan semakin banyak anak muda yang sadar akan hal itu dan tetap melaksanakan upacara adat maupun kebudayaan yang leluhur wariskan.

B. Rumusan Masalah Perancangan

Bagaimana cara merancang *merchandise* upacara Bekakak menjadi lebih menarik dan dapat mengingatkan anak-anak pada tradisi lokal yang ada di Yogyakarta?

C. Batasan Masalah Perancangan

1. Perancangan ini hanya sekedar merancang desain *merchandise* saja.
2. Perancangan ini hanya sekedar membahas tentang desain *merchandise* dengan tema upacara bekakak saja dan tidak membahas kebudayaan lain.
3. Target audiens dari perancangan ini merupakan anak-anak yang berusia 6-12 tahun saja.

D. Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan upacara bekakak terhadap masyarakat lokal maupun wisatawan (anak-anak).

2. Mengenalkan upacara bekakak melalui visual
3. Membantu dan meningkatkan sumber daya manusia masyarakat sekitar.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi STSRD VISI

Sebagai referensi kepustakaan dan acuan dalam mengembangkan wawasan dan keilmuan

2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Menjadi acuan dalam pengembangan seni dan budaya melalui bidang DKV untuk perancangan desain merchandise sebagai media pengenalan Upacara Bekakak yang berada di Kecamatan Gamping Yogyakarta

3. Bagi Masyarakat

Meluaskan target audiens upacara bekakak, sehingga kalangan anak-anak dan wisatawan memiliki rasa ingin tahu akan sebuah kebudayaan yang ada di Kecamatan Gamping Yogyakarta.

F. Metode Perancangan

Pengumpulan data dalam metode perancangan ini dikutip dari beberapa sumber terpercaya sehingga data yang sudah terkumpul lebih mudah untuk ditindak lanjuti dan diolah kembali sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan. Berikut beberapa macam metode pengumpulan data yang akan digunakan:

1. Data Primer

Dalam data primer pengumpulan yang akan digunkanan menggunakan metode:

Survey

Survey merupakan tahap pengumpulan data melalui sumber terpercaya, seperti narasumber yang sudah ahli di bidangnya dan tempat-tempat bersejarah yang membahas akan tema yang diangkat.

2. Data Sekunder

Data sekunder dapat di kumpulkan melalui:

a. Studi Pustaka

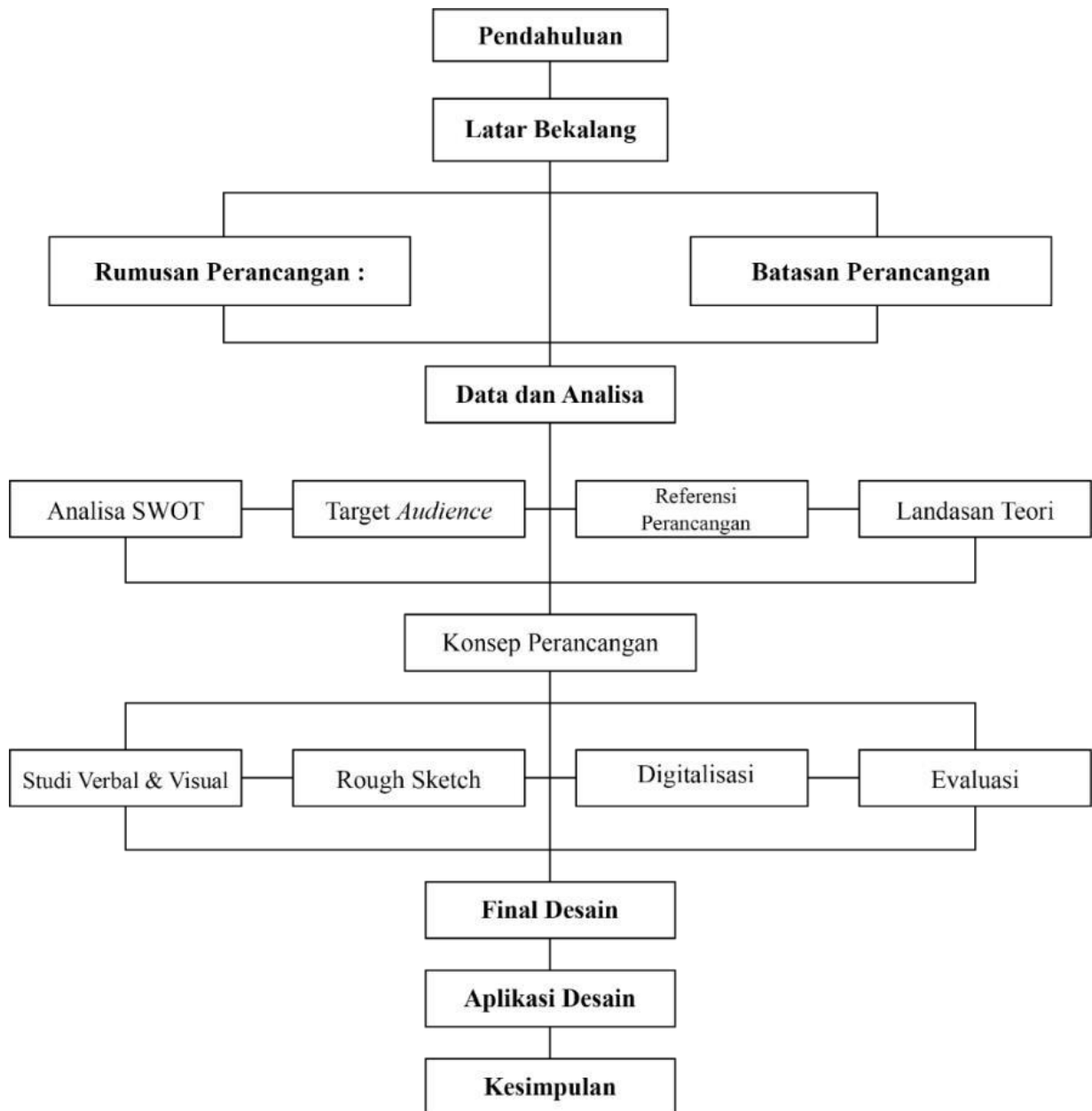
Studi pustaka merupakan pencarian karya acuan atau referensi melalui

buku, jurnal, artikel, koran, dan makalah yang sudah pernah dibuat dengan cara meneliti informasi dan teori yang memiliki keterkaitan dengan tema yang akan diangkat.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pencarian catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa gambar, karya, tulisan milik seseorang sehingga dari catatan peristiwa tersebut dapat digali data dan informasi dari permasalahan yang diangkat.

a. Skema Perancangan



PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI UPACARA ADAT BEKAKAK - BEKAKAK GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA

