

BAB II DATA & ANALISA

A. Data Objek



Gambar 2.1: pelaksanaan upacara bekakak pada tahun 2019

(sumber: jogja.tribunnews.com/ diakses pada 11 maret 2021, pukul 23:04 wib)

Bekakak merupakan upacara simbolisasi penyembelihan hewan atau manusia yang berada di Kecamatan Gamping Yogyakarta. Upacara ini merupakan upacara tahunan yang diselenggarakan oleh Kraton Yogyakarta yang bekerjasama dengan Warga Desa Ambarketawang atas perintah Pangeran Mangkubumi. 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. Bekakak atau sapanan ini menggunakan boneka sebagai media simbolisasi pengantin dengan posisi duduk bersila yang terbuat dari tepung ketan yang berisi juruh. Pembuatan boneka pengantin ini kurang lebih memakan waktu selama 8 jam. Pada saat pembuatan boneka ketan isi *juruh* akan diiringi dengan tabuhan *gejog lesung* atau *kothekan* yang memiliki bermacam-macam irama antara lain, *kebogiro*, *wayangan*, *kutut manggung thong-thongsot*, *dhengthek* dan lain-lain. Dalam Upacara Bekakak terdapat beberapa sesaji yang akan dibagi menjadi 3 kelompok, dua kelompok untuk dua jali yang nantinya masing-masing sesaji diletakkan bersama dengan boneka ketan merah pengantin bekakak.

Sedangkan satu kelompok lainnya lagi akan diletakkan di dalam jodhang sebagai salah satu rangkaian pelengkap sesaji upacara bekakak. Beberapa macam sesajen yang diletakkan berdampingan bersama dengan boneka ketan merah pengantin bekakak antara lain merupakan tumpeng yang berukuran besar, nasi wuduk (nasi gurih) yang ditempatkan dalam *pengaron* yang berukuran kecil: nasi liwet dimasukan ke dalam *kendhil* yang berukuran kecil beserta rangkaian lainnya, daun kara, daun turi, daun dhadhap yang direbus, telur mentah serta sambal gepeng yang di isi dengan tumpeng, pecel pitik, urubing dhamar, kelak kencana, jangan menir, rindang antep, urip-uripan lele, ayam lembaran, ayam panggang, wedang kopi pahit maupun manis, *jenewer*, rokok/cerutu, rujak *degan*, rujak *dheplok*, *arang-arang kemanis*, padi, gereh mentah, gecok mentah, tebu, pedupaan, candu (impling), nangka sabrang, ulam mripat, ulam jerohan. Upacara bekakak atau saparan ini dikalsanakan pada hari Jum'at anantara tanggal 10-20 dibulan sapar, sebab itu disebut dengan nama lain upacara saparan. Pelaksanaan upacara bekakak terbagi dalam 4 tahap, yaitu:

1. Tahap *Midodareni*

Pada tahap *Midodareni* akan ada 2 buah *jali* yang berisi pengantin bekakak dan akan di sandingkan dengan sebuah *jodhang* berisi sesaji disertai dengan sepasang suami istri genderuwo maupun *wewe*. Semua *jali* sesaji ini lalu akan diserahkan kepada Kepala Desa Ambarketawang sebagai bentuk simbolis.

2. Tahap Kirab

Pada tahap kirab ini pengantin bekakak akan diarak menuju tempat penyembelihan. Pada tahap kirab ini pengantin akan diarak bersamaan dengan perajurit kraton, *buto*, tumpeng yang berukuran besar, dan sesajen lainnya.

3. Tahap Menyembelih Pengantin Bekakak

Pada tahap menyembelih ini pengantin bekakak akan disung menuju mulut gua. Kemudian ulama akan memberi isyarat untuk berhenti dan memanjatkan doa.

4. Tahap Sugengan Ageng

Tahap *Suggengan Agung* ini akan dipimpin oleh Ki Juru Permana pada hari tersebut. Pesanggrahan akan dipenuhi dengan hiasan janur (tarub) dan sekelilingnya akan diberi hiasan dengan kain berwarna kuning dan hijau.

Pada tahap Sugengan Ageng ini akan terdapat sesaji Sugengan Ageng yang akan dibawa dari patran, berwujud *jodhang*, *jali kembang mayang*, air *amerta*, pusaka-pusaka, bokor tempat *sibar-sibar*, kelapa gadhing (cengkir) dan payung agung yang telah disusun dan diatur dengan rapi di tempat masing-masing. Langkah pertama pembakaran rangkaian bunga kemenyan, langkah kedua akan dilanjutkan oleh Ki Juru Permana yang akan membuka upacara dengan ikrar yang menyatakan adanya Sugengan Ageng tersebut, langkah ketiga merupakan pembacaan doa bersama-sama dalam bahasa Arab. Setelah selesai maka akan ada pelepasan sepasang burung merpati berwarna putih oleh Ki Juru Permana. Pelepasan burung merpati ini biasanya akan disertai dengan tepuk tangan para hadirin yang menyaksikannya, sehingga membuat suasana semakin meriah. Kemudian pada langkah terakhir akan dilakukan rayahan sesaji Sugengan Ageng yang berada dalam *joli* rahmat Allah kepada semua yang hadir, biasanya pada tahap ini penonton akan merebutkan sesaji yang telah selesai digunakan pada upacara adat bekakak ini terutama makanan tawonan yang merupakan kegemaran Sultan Hamengku Buwana I. Karena dampak dari pandemic Covid-19 serangkaian upacara Sekaten (termasuk bekakak) sedang tidak dilaksanakan, guna mengurangi pemularan virus.

B. ANALISA OBJEK

Setelah tahap pengumpulan data dan informasi terkumpul, langkah yang diperlukan selanjutnya adalah pengolahan data dan informasi melalui metode menganalisa dan meninjau lebih jauh serta lebih teliti mengenai permasalahan yang diangkat.

Analisis SWOT

Analisa SWOT merupakan tahapan mengidentifikasi permasalahan yang diangkat yang mencakup kekuatan (*Strenght*),

kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*). Berikut SWOT yang dapat disimpulkan dari permasalahan yang akan diangkat:

1. *Strength* (Kekuatan)

- a. Dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari
- b. Dapat mendukung outfit agar terlihat lebih menarik
- c. Mudah digunakan
- d. Merupakan alat yang digunakan dan di butuhkan dalam kegiatan sehari-hari.
- e. Merupakan alat yang dapat memudahkan atau membantu kegiatan sehari-hari

2. *Weakness* (Kelemahan)

- a. Kurangnya pengetahuan anak-anak akan budaya.
- b. Tidak semua orang berusia 6-12 tahun tertarik akan merchandise berbau kebudayaan tradisional.
- c. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya.
- d. Kurangnya kesadaran orang tua akan pentingnya mengenalkan kebudayaan kepada anak-anak.

3. *Opportunity* (Peluang)

- a. Masih belum banyak pengangkatan kebudayaan dengan desain yang menarik.
- b. Belum ada merchandise yang mengangkat tentang upacara bekakak
- c. Merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari.
- d. Anggapan unik dan menarik dari sebagian golongan tentang hal-hal yang mengandung kebudayaan tradisional.
- e. Anggapan hal-hal klasik lebih menarik dari sebagian golongan.

4. *Threat* (Ancaman)

- a. Minimnya ketertarikan akan budaya tradisional Indonesia
- b. Anggapan akan sesuatu yang berbau budaya ketinggalan zaman
- c. Anggapan akan sesuatu yang berbau budaya terkesan tidak keren dan cocok untuk digunakan oleh kalangan anak-anak

d. Munculnya budaya asing di Indonesia, sehingga anak-anak lebih tertarik dengan kebudayaan asing.

C. TARGET AUDIENS

Target audiens dalam perancangan ini adalah berusia 6-12 tahun.

1. Demografis

- a.* Gender: Laki-laki dan Perempuan
- b.* Usia: 6 – 12 tahun
- c.* Strata Ekonomi Sosial: B dan B+
- d.* Pendidikan: 1 SD – 6 SD

2. Geografis

- a.* Primer: Kota Yogyakarta
- b.* Sekunder: Pulau Jawa / kota-kota besar lainnya di Indonesia

3. Psikografis

a. Behavior (Tingkah laku)

- 1) Berjiwa muda
- 2) Memiliki minat dengan merchandise kebudayaan
- 3) Senang dengan hal-hal yang unik
- 4) Senang dengan kebudayaan

b. Habit (Kebiasaan)

- 1) Suka
- 2) Memiliki minat akan desain merchandise yang berbau dengan budaya

c. Emotion (Emosi)

- 1) Aktif
- 2) Memiliki ketertarikan akan budaya

D. REFERENSI PERANCANGAN

1. Referensi Perancangan A



Gambar 2.2 desain ilustrasi dan mock up merchandise

(Sumber: id. Pinterest.com/ diakses pada 30 Maret 2021, pukul 17.06 WIB)

Judul: Barong Sae

Desainer : Rahadil Hermana

Referensi perancangan ilustrasi diatas akan menjadi acuan penulis dalam proses perancangan dari segi warna dan beberapa style coretan maupun arsiran yang akan dipakai untuk perancangan ini. Desain ilustrasi diatas dipilih sebagai referensi atau acuan karena memiliki kesamaan dengan konsep perancangan yang akan dibuat kali ini, yaitu mengangkat unsur kebudayaan dalam bentuk gambar atau ilustrasi.

2. Referensi Perancangan B



Gambar 2.3: referensi ilustrasi style children drawing

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 25 mei 2021, pukul 20:56 wib)

Judul : - The Wizard of Oz

- **Midsummer Magic Month**

Desainer :

- **Lorena Alvarez Gomez**
- **Kate Pellerin**

Referensi desain ilustrasi diatas merupakan hasil 1 karya dari Ilustrator yang penulis temukan melalui media pinterest. Desain ilustrasi diatas akan dijadikan acuan penulis dalam proses perancangan dari segi style gambar yang akan dipakai untuk perancangan ini. Desain ilustrasi diatas dipilih referensi atau acuan karena memiliki kesamaan dengan konsep perancagngan yang akan dibuat kali ini, yaitu menggunakan *style* gambar *children drawing illustration*. Tujuan dari pemilihan referensi diatas adalah guna mempertimbangkan dengan target audiens yang akan dicakup, yaitu anak-anak. Dengan menggunakan *style* gambar yang bersifat lucu maka akan diminati oleh anak-anak, serta pesan yang ingin perancang sampaikan dapat mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan begitu perancangan kali ini akan membuahkan hasil yang baik dan efektif.

E. KONSEP TEORI

Pada percangan kali ini penulis akan mengangkat topik tentang budaya lokal yang ada di Yogyakarta. Menurut penulis, budaya merupakan kabiiasaan atau ritual yang diwariskan oleh pendahulu. Sedangkan menurut Koentjaraningrat pada tahun 2009, secara ilmu antropologi kebudayaan adalah keseluruhan system gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. (Christ Dewantoro et al., 2018)

Pada perancangan kali ini media yang akan digunakan ialah *merchandise*. Menurut penulis media adalah merupakan sebuah alat untuk menyampaikan suatu pesan dan tujuan tertentu kepada penerima pesan tersebut. Sedangkan menurut Maimunah dan Kirana, media adalah sarana untuk menyimpan pesan atau informasi kepada publis dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar dan foto.

(Maimunah et al., 2012)

Desain yang akan digunakan pada perancangan kali ini merupakan jenis desain *Children Drawing*. Menurut penulis desain adalah aktifitas membangun atau merancang suatau hal. Sedangkan menurut Jervis pada tahun 1984, Secara etimologis asal kata ‘desain’ berasal dari kata *designo* yang memiliki arti gambar pada Bahasa Italia.(Sachari & Sunarya, 2000) Pada abad ke-17 abad ini kata ini diberi arti dan makna yang baru dalam Bahasa Inggris yang dipergunakan untuk membangun *School of Design* pada tahun 1836.

Dalam perancangan ini penulis akan mempertimbangkan hasil karya perancangan dengan meggunakan ilmu DKV. Menurut Supriyono dan Rahmat pada tahun 2011, desain grafis belakangan ini lebih sering disebut DKV (Desain Kominikasi Visual) karena memiliki peran mengomunikasikan peesan atau informasi kepada pembaca dengan beberapa kekuatan visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout dan sebagainya dengan bantuan teknologi.(Tama et al., 2017)

Tujuan utama dari perancangan ini ialah mempromosikan atau mengenalkan tradisi lokal yang ada di Yogyakarta kepada anak-anak. Menurut penulis promosi adalah merupakan kegiatan mengenalkan dan menawarkan suatu produk kepada target audience produk tersebut. Sedangkan menurut Maimunah dan Kirana, promosi merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu pemasaran. Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dal loyal kepada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. (Maimunah et al., 2012)

Hasil akhir dalam perancangan ini akan berupa *merchandise*. Menurut Sutiono, merchandising berasal dari kata merchandise. Secara harfiah kata “*merchandise*” berarti barang daganagan. (Christ Dewantoro et al., 2018) *Merchandise* merupakan suatu pernik-pernik yang sering kita temui yang

ada pada toko oleh-oleh atau souvenir dan suatu acara tertentu. Pada perancangan kali ini *merchandise* akan digunakan sebagai media dalam mengenalkan kebudayaan Bekakak. Selain digunakan sebagai media promosi, fungsi lain dari merchandise adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai branding suatu produk atau jasa.
- a. Sebagai tanda terimakasih telah hadir dalam suatu acara.
- b. Sebagai daya tarik pengunjung dalam sebuah stand acara ditempat yang ramai.
- c. Sebagai media pemasaran suatu perusahaan.
- d. Sebagai pembeda dengan perusahaan lainnya.

Tujuan dari penggunaan merchandise adalah sebagai berikut:

- a. Menonjolkan keistimewaan produk
- b. Menarik perhatian
- c. Mendramatisir suatu kesan
- d. Memenangkan persaingan dengan menarik perhatian konsumen
- e. Menjelaskan suatu pernyataan
- f. Merangsang minat konsumen untuk membaca pesan yang ingin disampaikan
- g. Menjelaskan suatu pernyataan

Selain fungsi dan tujuan dari merchandise, terdapat beberapa manfaat yang dapat dipertimbangkan dari penggunaan merchandise.

Manfaat dari merchandise adalah sebagai berikut:

a. Sentuhan Personal (Personal Touch)

Sentuhan personal merupakan salah satu alasan mengapa merchandise patut untuk dipertimbangkan sebagai media promosi. Dengan menggunakan merchandise sebagai media promosi, konsumen atau klien akan merasa bahwa adanya kedekatan antara klien dengan pihak perusahaan.

b. Mudah Digunakan (Easy to use)

Penggunaan merchandise sangat mudah digunakan karena item yang

ada pada merchandise merupakan barang-barang yang bisasa digunakan sehari-hari, untuk itu merchandise merupakan media yang terbilang efektif digunakan sebagai sarana promosi.

c. Biaya Ekonomis

Dari segi biaya penggunaan merchandise sebagai media promosi pun memiliki harga yang tergolong ekonomis dan murah. Dengan biaya yang tergolong murah, merchandise akan mudah dijangkau oleh bisnis yang terbialang masih kecil seperti UMKM hingga perusahaan besar sekalipun.

d. Tahan Lama (Long Lasting)

Ketahanan dan jangka waktu yang ada pada bahan merchandise dapat dipertimbangkan dalam pemilihan media promosi. Jika dibandingkan dengan media iklan seperti televisi, koran dan radio yang terikat kontrak, penggunaan merchandise sebagai media promosi berbading terbalik dengan media iklan konvensional. Dengan begitu, penggunaan merchandise sebagai media promosi dapat dipertimbangkan dari segi tahan lamanya promosi atau iklan.

e. Sebagai Pembeda (Diferensiasi)

Dalam persaingan bisnis, pembeda merupakan hal penting. Pembeda tidak hanya berguna sebagai hal yang membedakan dengan bisnis lain, melainkan dapat dijadikan pula sebagai identitas perusahaan. Begitu pula dengan penggunaan merchandise sebagai media promosi, jika kebanyakan perusahaan mayoritas menggunakan media konvensional seperti televisi, radio dan koran, maka perusahaan yang menggunakan media merchandise sebagai sarana promosi ini akan dianggap berbeda dan unik, dengan begitu kebanyakan orang akan mudah ingat dengan perusahaan yang dianggap unik dan berbeda ini.

f. Pengembangan Merk Secara Tidak Langsung

Dengan media merchandise sebagai media promosi maka produk atau perusahaan tersebut akan dinilai unik dan *anti mainstream*, dengan begitu secara tidak langsung kita telah mengembangkan produk tersebut, sehingga konsumen akan

mengingat produk tersebut dibawah alam sadar.

Merchandise terdapat banyak jenisnya, berikut beberapa jenis merchandise:

- a. Kaos
- b. Payung
- c. Jam Dinding
- d. Tas Totebag
- e. Kipas
- f. Pulpen
- g. Flashdisk
- h. Handuk
- i. Jaket
- j. Topi
- k. Gelas
- l. Pin
- m. Gantungan Kunci
- n. Dll

Berdasarkan yang sudah penulis uraikan pada bagian konsep teori dapat disimpulkan bahwa pada perancangan kali ini akan mengangkat salah satu kebudayaan lokal yang ada di Yogyakarta. Hasil akhir pada perancangan kali ini berupa beberapa jenis merchandise yang akan di gabungkan dengan desain ilustrasi yang perancang buat. Metode yang digunakan untuk mengenalkan dan mengingatkan kabudayaan lokal kepada anak-anak adalah dengan menggunakan jenis *merchandise* yang biasa digunakan dalam sehari-hari oleh anak-anak, menggunakan jenis ilustrasi yang lucu, serta penggunaan warna yang *colourfull*, sehingga perancangan kali ini akan mudah diminati oleh anak-anak.

1. Tinjauan Ilustrasi Untuk Meningkatkan Tradisi Budaya

Ilustrasi memiliki banyak jenis bentuk, seperti, ilustrasi realis, dekorasi, kartun, dan masih banyak lagi. Agar karya mudah diminati dengan target yang dicakup, maka perlu diperhatikan bagaimana jenis gambar, warna, dan tulisan yang ada pada perancangan. Karena perancangan kali ini target audiens yang dipilih anak-anak maka

jenis gambar, warna dan tulisan ada pada perancangan kali ini akan disesuaikan dengan minat dan ketertarikan anak-anak.

Untuk menunjang keberhasilan karya menyampaikan pesan, perlu diperhatikan apa yang akan ditampilkan pada karya tersebut, untuk itu pada perancangan kali ini gambar yang akan ditampilkan merupakan hal-hal yang merupakan ciri khas dari Upacara Bekakak, sehingga dengan dipilihnya *item* yang merupakan ciri khas dari upacara Bekakak maka target audiens ketika melihat perancangan kali ini akan langsung mengingat upacara Bekakak, sedangkan untuk menggaet perhatian anak-anak yang belum mengenal bekakak, maka diperlukannya menampilkan visual yang *eye catching* dan menarik bagi anak-anak sehingga dengan melihat visual yang menarik, maka anak-anak akan mudah mengingat visual dari perancangan kali ini dan akan mencari tahu tentang Upacara Bekakak dengan cara menanyakan kepada teman, orang tua, pendamping, keluarga dan *browsing* melalui internet.

Ketika anak-anak sudah mengetahui apa, bagaimana dan untuk apa Bekakak dilaksanakan, maka anak-anak akan merasa penasaran dan tertarik menyaksikan secara langsung ketika Upacara Bekakak dilaksanakan. Dengan begitu, melalui perancangan kali ini perancang telah meningkatkan tradisi budaya lokal yang ada di Yogyakarta.

Pada perancangan kali ini gaya ilustrasi yang akan digunakan merupakan gaya ilustrasi kartun. Gaya kartun memiliki jenis bentuk yang bermacam-macam, seperti kartun anime, komik, karikatur dan masih banyak lagi. Namun pada penggambaran perancangan kali ini akan menggunakan gaya gambar *Children Drawing* yang merupakan cabang dari gaya gambar kartun. Gaya gambar *Children Drawing* ini diadaptasi dari gaya ilustrasi yang ada pada buku dongeng anak-anak. Tujuan pemilihan gaya ilustrasi yang diadaptasi dari buku dongeng adalah untuk menunjang ke efektifan pemilihan gaya gambar dengan target audiens.

Ilustrasi dalam karya desain komunikasi visual dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi yang dihasilkan dengan tangan atau gambar dan ilustrasi yang dihasilkan oleh kamera dengan teknik fotografi. Menurut Wirya pada tahun 1999, ilustrasi dapat mengungkapkan sesuatu secara lebih cepat dan efektif daripada teks. (Oktavionata, 2017) Ilustrasi adalah elemen yang paling penting guna menarik daya tarik pada sebuah perancangan visual. Ilustrasi merupakan sebuah alat untuk mempermudah

pembaca berimajinasi atau membayangkan suatu adegan yang ada pada sebuah buku atau perancangan visual

a. Peranan Ilustrasi

Peran ilustrasi sebagai salah satu bagian dari unsur seni rupa memiliki fungsi dan tujuan guna menyampaikan suatu hal dan terdapat tujuan dan maksud tertentu untuk menjelaskan suatu peristiwa. Berikut beberapa peranan ilustrasi yang dapat disimpulkan:

- 1) Menarik perhatian pembaca. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberi kesimpulan maupungambar secara lengkap mengenai isi sebuah karya. Salah satu contohnya adalah buku atau majalah. Ilustrasi merupakan salah satu cara yang efektif untuk membuat pembaca penasaran sehingga membuat pembaca ketagihan untuk membaca bagian selanjutnya.
- 2) Salah satu peran ilustrasi ialah mempermudah dalam memahami tulisan. Dengan adanya ilustrasi sangtlah membantu para pembaca menemukan maksud dan pesan dari pembaca baca secara menyeluruh
- 3) Peran ilustrasi berikutnya adalah sebagai sarana mengekspresikan ide melalui gambar. Banyak orang yang gemar menggambar mengekspresikan perasaan yang ia rasakan melalui sebuah gambar.
- 4) Menjelaskan secara singkat suatu kejadian, peristiwa maupun cerita.
- 5) Meningkatkan nilai estetika sebuah seni. Dengan adanya ilustrasi maka akan memudahkan seseorang dalam memaknai suatu pesan yang ingin disampaikan.
- 6) Sebagai selingan sekaligus hiburan pembaca pesan agar tidak bosan.
- 7) Menjelaskan konsep melauai gambar.

b. Fungsi Ilustrasi

Selain fungsi yang telah disebut pada bagian sebelumnya, berikut kajian yang lebih mendalam lagi mengenai fungsi dari ilustrasi:

- 1) Fungsi Deskriptif, ialah digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah peristiwa maupuntulisan melalui gambar.
- 2) Fungsi Ekspresif, ialah digunakan untuk mengekspresikan ataupun menggambarkan suatu ide dan gagasan mealui gambar.
- 3) Fungsi Analit, ialah mengekspreikan maupun menggambarkan secara

detail bagian-bagian suatu benda.

4) Fungsi Kualitatif, ialah pada umumnya digunakan untuk pembuatan table, grafik, symbol, foto, dan gambar yang lainnya.

c. Gaya Kartun

Kartun merupakan sebuah gaya gambar dengan tampilan lucu yang mempresetasikan suatu peristiwa. Beberapa gaya gambar kartun yang populer sekarang merupakan gaya gambar kartun gag cartoon, editorial atau sosial, dan strip komik. Kartun editorial merupakan kartun politis yang biasanya memiliki tujuan menyampaikan sudut pandang politik maupun sosial melalui dari suatu individu ataupun kelompok dengan cara menyindir. Sedangkan gag cartoon bertujuan untuk menyampaikan komedi tanpa menyindir pihak tertentu. Komik strip merupakan gambar kartun dalam media komik singkat. Kartun dapat pula digunakan sebagai gambaran suatu peristiwa, misalnya kartu ucapan, majalah maupun buku. Selain itu, gaya gambar kartun juga berkembang dalam media digital berupa film, dan bisasa disebut sebagai animasi. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor. Gaya gambar kartun dalam Bahasa Jepang biasa disebut dengan manga. Gaya gambar kartun terdapat 3 pemacahan gaya gambar yang memiliki ciri khas yang berbeda-beda yaitu Chibi, dalam Bahasa Jepang, chibi memiliki sebuah arti "anak kecil" atau "orang yang berukuran pendek". Shounen manga merupakan sebutan untuk macam ragam manga atau anime yang biasanya digemari para remaja lelaki. Komik gaya ini sangat populer di pasaran, untuk gaya gambar shonen ini digunakan oleh komik komik seperti komik One Piece, Naruto, Bleach, Inuyasha dan masih banyak lagi. Creator tersebut menggunakan gaya gambar ini dikarenakan target dari komik tersebut merupakan shonen yang artinya adalah remaja. Seinen manga merupakan gaya gambar kartun manga yang ditargetkan untuk golongan laki-laki dewasa dan muda. Seinen dalam bahasa Jepang secara harfiah memiliki arti "pemuda", namun istilah "seinen manga" juga dapat digunakan untuk memberikan gambaran target dari komik seperti Weekly Manga Times dan Weekly Manga Goraku yang ditargetkan untuk pria dari usia 20-50 tahunan.



Gambar 2. 4: contoh gambar gaya kartun

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 1 mei 2021, pukul: 01:54 wib)

d. Kartun Opini

Menurut Fauzie pada tahun 2010 kartun opini adalah gambar atau ilustrasi dengan pendekatan humor yang menyampaikan opini sebagai pesan sinidiran, kritik, ataupun kometer terhadap fakta social yang berhubungan dengan kepentingan umum.

e. Fungsi Kartun Opini

Fungsi dari kartun opini adalah untuk menyampaikan opini dan pesan masyarakat pada media masa. Kartun opini ini biasa dugunkan untuk media ekspresi masyarakat seperti menyampaikan pendapat, sindiran, harapan, dan kritikan terhadap kehiduoan masyarakat social dan politik yang terjadi pada waktu tertentu.

Selain menjadi media penyampaian pesan dan kritik, kartun opini juga dapat digunakan sebagai media hiburan. Jenis gambar ilustrasi pada kartun opini memang sengaja di desain dengan gaya gambar jenaka yang sebenarnya menyindir suatu peristiwa. Ilustrasi dengan unsur lelucon tersebut akan menggelitik rasa humor pembaca sehingga terhibur. Dengan hadirnya perancangan kartun opini, creator mengharapkan masyarakat akan lebih mudah untuk menangkap pesan moral maupun social yang disampaikan melalui media kartun opini tanpa adanya rasa sakit hati saat

membacanya.

f. Peran Kartun Opini

Pesan dan kritik yang terkandung dalam kartun opini dapat berupa kartun politik maupun social. Peranan kartun opini tidak hanya sebagai ilustrasi yang memuat sindiran dan kritik yang tajam, namun juga merupakan sebagai sarana untuk refleksi permasalahan.

Berbeda dengan kartun politik, kartun social lebih banyak mengangkat peristiwa atau fenomena social yang terjadi dalam masyarakat. Gaya kartun social tidak selalu menyajikan pesan sindiran maupun kritikan, akan tetapi juga dapat berupa deskripsi maupun gambaran dari sebuah situasi kondisi realita dan harapan masyarakat kedepannya terhadap kehidupan sehari-hari..

g. Gaya Dekoratif

Gaya Dekoratif merupakan gambar yang mempunyai fungsi sebagai hiasan dengan cara membentuk sesuatu secara sederhana atau pun dlebih-lebihkan.



Gambar 2. 5 contoh gambar dekortif

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 8 mei 2021, pukul 00:32 wib)

F. Tinjauan Prinsip Tata Rupa

Prinsip tata rupa merupakan salah satu teknik visual untuk

mendapatkan komunikasi visual yang komunikatif dan menarik dengan cara memadukan dan menyusun unsur-unsur komunikasi seperti huruf, garis, teks, tabel, warna, dan sebagainya. Menurut Rahmat pada tahun 2010, tujuan prinsip tata rupa adalah menghasilkan sebuah desain atau media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak. (Hermansyah, 2018) Prinsip dasar utama tata rupa merupakan prinsip dasar dalam desain grafis juga, yaitu urutan (sequence), penekanan (emphasis), keseimbangan (balance), kesatuan (unity), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi media dan sarana yang komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima pesan dan informasi yang disajikan dalam konten tersebut. Oleh karena itu, buku komik memiliki prinsip tata letak yang bebas dalam peletakan ilustrasi maupun teks pada tiap-tiap kolomnya, agar setiap halaman yang disuguhkan oleh creator bersifat variatif, tidak monoton dan membosankan, akan tetapi prinsip tata rupa nya tetap mematuhi prinsip-prinsip dasar tata rupa sehingga dari estetika dari keseluruhan buku tetap terjaga.



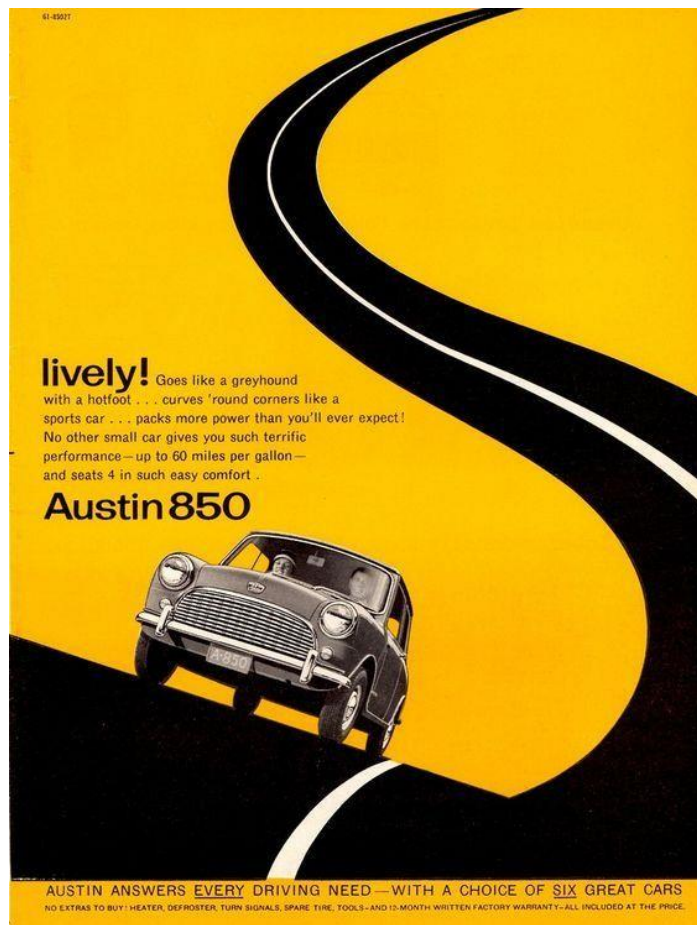
Gambar 2. 6 contoh tata rupa

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 mei 2021, pukul 15:44 wib)

Menurut Suriyanto Rustan pada tahun 2008 terdapat beberapa prinsip-prinsip tata rupa, yaitu sebagai berikut: (Kembaren et al., 2020)

1. *Emphasis* (Titik Berat)

Untuk .menarik perhatian pembaca disarankan pesan pada layout harus memiliki daya tarik yang tinggi. Adapaun macam cara untuk menciptakan kontras yaitu dapat melalui posisi, ukuran, bentuk, warna, konsep yang berlawanan dan lain-lain. Selain itu, titik berat dapat diciptakan melalui element tata rupa yang mengandung pesan yang unik, chatchy, kontroversional, ataupun emosional. Efek dari penggunaan teknik layout diatas merupakan membuat lebih kuat menarik minat orang untuk membacanya.



Gambar 2. 7 contoh gambar titik berat

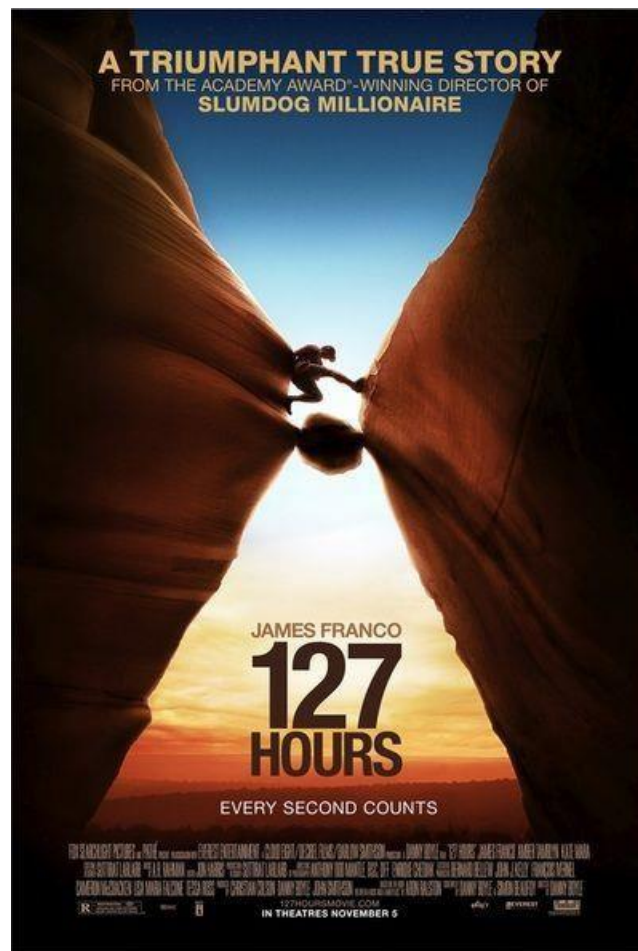
(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 26 mei 2021, pukul 04:50 wib)

2. *Balance* (Seimbang)

Balance atau keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang cenderung menghindari berat sebelah dari suatu ruang maupun bidang. *Layout* yang tidak seimbang akan membuat pembaca merasa terdapat sesuatu yang mengganjal saat membacanya. Terdapat 2 bentuk *balance*, yaitu:

a. *Balance Simetris*

Balance simetris, dengan pencerminan, besar yang sama baik secara vertical, horizontal, maupun radial. *Balance* simetris memberikan kesan yang kokoh, formal, stabil dan kuat karena mengandalkan keseimbangan dari kedua sisi yang berbeda.



Gambar 2. 8 Contoh Gambar Yang Menggunakan Tata Rupa Balance Simetris

(Sumber: Id.Pinterest.Com/ Diakses Pada 26 Mei 2021, Pukul 05:09 Wib)

b. Balance Asimetris

Balance Asimetris, dengan keseimbangan yang bersifat optis atau kelihatn seimbang. Untuk mencapai keseimbangan pada metode *balance* asimetris ini dapat mengandalkan permainan visual seperti kontras, warna, skala, yang akan memberi kesan yang variatif dan bergerak.

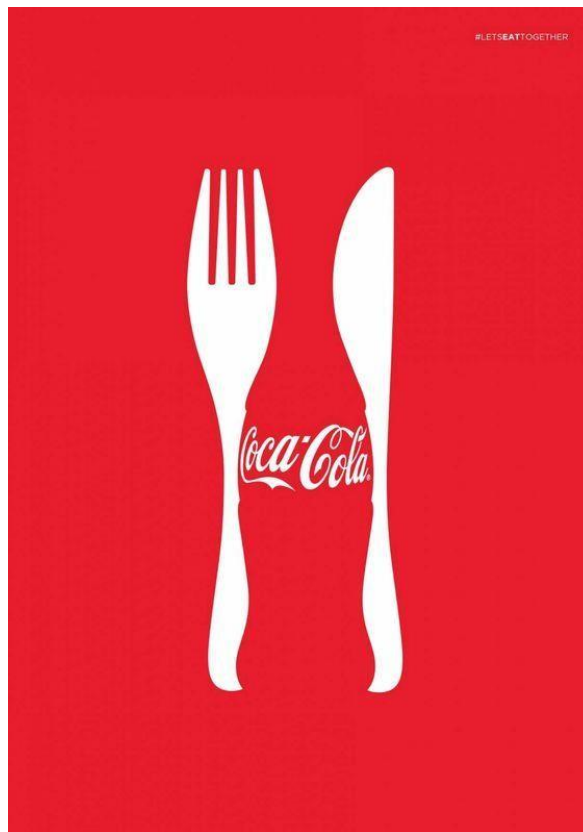


Gambar 2.9 Contoh Gambar Yang Menggunakan Tata Rupa Asimetris

(Sumber: Id.Pinterest.Com/ Diakses Pada 26 Mei 2021, Pukul 05:11 Wib)

3. *Unity* (Kesatuan)

Unity atau kesatuan adalah metode *layout* yang secara keseluruhan elemen harus saling memiliki satu dengan yang lainnya. Biasanya dibuat dengan saling mendekatkan beberapa elemen desain, bertumpuk dan memanfaatkan garis sebagai pemisah informasi.



Gambar 2.10 contoh gambar yang menggunakan tata rupa unity

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 26 mei 2021, pukul 05:20 wib)

Dalam perancangan kali ini, layout yang akan digunakan adalah jenis layout yang sangat ringkas, memiliki kesan yang menyatu dengan gambar atau ilustrasi agar memberi efek bahwa teks tersebut merupakan salah satu bagian dari ilustrasi yang dipakai sehingga pesan (pengertian dari ilustrasi) yang ingin disampaikan penulis terhadap pembaca tersampaikan dengan baik.

G. Tinjauan Warna Untuk Meningkatkan Ingatan Tradisi Budaya

Untuk meningkatkan ingatan terhadap budaya lokal maka diperlukan untuk menyesuaikan warna yang dipilih pada perancangan karya. Untuk itu pada perancangan kali ini pemilihan warna akan digabungkan antara warna-warna yang memberikan kesan tradisional dengan warna-warna yang memberikan keceriaan dan lucu. Tujuan penggabungan 2 jenis warna tersebut merupakan untuk menunjang keberhasilan perancangan kali ini, karena dengan menggabungkan kedua jenis warna tersebut maka akan menghasilkan dari kedua sifat warna yang penulis ingin angkat, yaitu warna yang bersifat tradisional dan kekanak-kanakan (ceria).

Warna yang mewakili kebudayaan lokal yang ada di Yogyakarta merupakan sebagai berikut:



Gambar 2.11 Warna yang menggambarkan kesan tradisional

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Warna yang mewakili keceriaan merupakan sebagai berikut:



Gambar 2.13 Warna yang menggambarkan keceriaan

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 2.12 referensi warna

(sumber: id.pinterest.com)

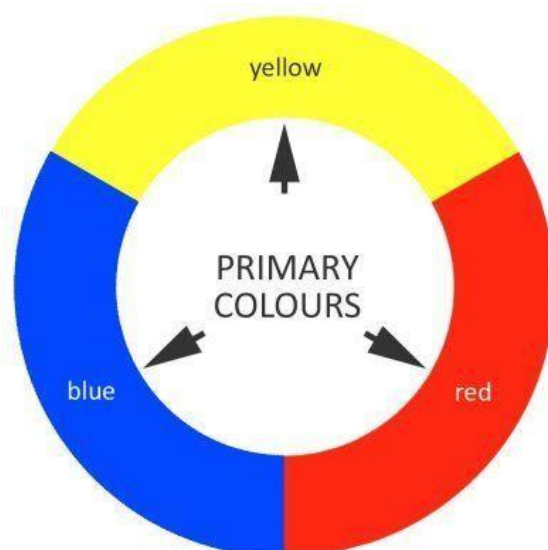
Ilustrasi diatas merupakan gambaran bagaimana warna yang akan dipakai pada perancangan kali ini. Dengan menggunakan warna yang beragam dan menyala akan memberikan kesan yang lucu, eye catching dan menarik.

Warna dapat membantu membangun mood dan membuat kalimat atau teks lebih berbicara. Sebagai contoh, desain yang menggunakan warna yang soft dapat memberikan kesan lembut, tenang dan romantis, sedangkan warna yang kuat dan kontras dapat memberikan kesan yang meriah.

Warna dapat ditentukan dari jenis pigmennya. Kesan yang ditentukan dari yang kita lihat melalui mata lebih juga ditentukan oleh cahaya. Permasalahan warna yang paling mendasar adalah hue atau spektrum warna, saturation atau nilai kepekatan, dan lightness atau nilai cahaya dari gelap ke terang. Dari ketiga unsur tersebut memiliki nilai nol sampai seratus. Lightness adalah hal yang paling menentukan. Jika berada pada titik nol, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam, sedangkan jika lightness berada pada titik seratus warna akan menjadi putih. Menurut Supriyono pada tahun 2010, bahwa pengelompokan spektrum warna dapat dibagi menjadi 3 kelompok, 3 kelompok tersebut ialah: ((Nurarif & Kusuma, 2013)

1. Warna Primer (Primary Colours)

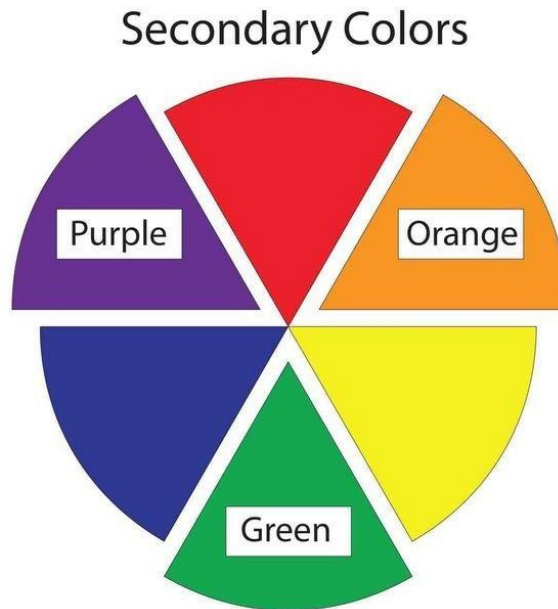
Terdiri dari warna Merah, Kuning dan Biru



Gambar 2.14 warna primer

b. Warna Sekunder

Terdiri dari campuran dua warna primer dengan perbandingan yang seimbang contohnya orange (Kuning dan Merah), hijau (Kuning dan biru), dan ungu (Merah dan Biru).

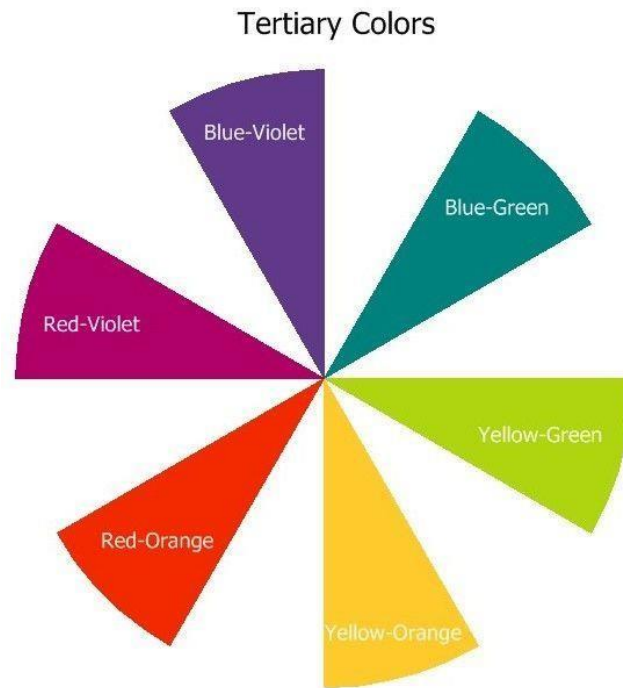


Gambar 2.15 warna sekunder

(Sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 Mei 2021, pukul 21:14 WIB)

c. Warna Tersier

Terdiri dari campuran warna primer dan sekunder, contohnya Kuning + Orange, Merah + Orange, dll. Warna dapat memberikan pengaruh respond secara psikologis dan mempengaruhi citra.



Gambar 2.16 warna tersier

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 mei 2021, pukul 21:19 wib)

d. Klasifikasi warna:

- a. Merah: Bahaya, kehangatan, kekuatan, bertenaga, cinta, nafsu, agresif.
- b. Biru: Kebersihan, keamanan, teknologi
- c. Hijau: Alami, pembaruan, pandangan yang enak, kesehatan.16
- d. Kuning: Filosofi, optimis, harapan, kecurangan, pengecut, penghianat
- e. Ungu: Misterius , galak, perubahan bentuk
- f. Orange: Kehangatan, energi, keseimbangan
- g. Cokelat: Bumi, nyaman, bertahan
- h. Abu-abu: Futuristik, kesenduan, kemurnian
- i. Putih: Suci, bersih, steril, kematian
- j. Hitam: kekuatan, kematian, seksualitas, misteri ((Nurarif & Kusuma, 2013)

H. Tinjauan Typography

Pada perancangan kali ini penulis akan menggunakan jenis font yang disesuaikan dengan konsep visual yang sudah dirancang. Jenis font yang akan digunakan kali ini merupakan jenis font yang simple, mudah dibaca, luwes, tidak kaku namun tetap memberikan kesan yang lucu, sesuai dengan gaya ilustrasi yang dipilih.

Untuk menguasai ilmu desain grafis, wajib hukumnya untuk mempelajari juga ilmu tipografi. Tipografi merupakan ilmu visual yang mempelajari sesuatu tentang seni tulisan dan huruf. Dalam desain grafis, tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun dan merancang bentuk huruf untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Desain Komunikasi Visual tidak bisa lepas dari unsur tipografi sebagai pendukungnya.

Faktor budaya dan teknik pembuatan banyak mempengaruhi perkembangan tipografi. Bentuk huruf bisa menimbulkan persepsi karakter tipografi yang berbeda. Pemilihan huruf sangatlah tidak mudah, dengan adanya jutaan bahkan ribuan jumlah huruf menyebabkan desainer harus cermat dalam memilih untuk menyesuaikan dengan konsep maupun citra dari karya yang dibuat. Tipografi dalam rangkainya huruf dan kata bukan hanya berarti makna yang mengacu pada suatu gagasan, namun juga memiliki kemampuan untuk membangun citra dan kesan secara visual, karena terdapat nilai fungsional dan estetika dalam suatu huruf. Menurut Lazlo Moholy, sebuah kata atau kalimat juga memiliki kemampuan untuk membangun citra dan kesan visual. Oleh karena itu terdapat nilai fungsional sekaligus nilai estetika dalam suatu huruf. Pemilihan huruf disesuaikan dengan citra yang ingin diterapkan. ((Nurarif & Kusuma, 2013)



Gambar 17 contoh typografi

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 mei 2021, pukul 15:38 WIB)

1. Jenis-jenis Huruf

a. Oldstyle

Diciptakan pada periode tahun 1470 ketika hadirnya huruf Venetian ciptaan seniman Venice. Aldus Manutius dari Itali, dan Caslon di Jerman. Periode ini berakhir pada abad ke 16 bersamaan dengan hadirnya

periode pergantian atau transisi pada karya John Baskerville sebagai jembatan dan sarana periode berikutnya. Beberapa font yang dapat masuk kedalam 17 kelompok Oldstyle adalah Bembo, Bauer Text, CG Cloister, ITC Usherwood, Clarendon, Garamond, Goudy Oldstyle, Palatina (Palmspring), dan lain-lain.

Garamond Goudy Old Style Perpetua Minion Pro

Gambar 2.18 contoh font old style

(sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 mei 2021, pukul 21:22 wib)

i. Modern

Bermula pada abad ke 18 ketika Giambastita Bodoni berkarya yang kitanal dengan font Bodonihingga saat ini. Periode ini merupakan periode yang cukup panjang sampai pada abad ke-20 dan jumlah karya typeface sudah semakin terus bertambah banyak. Beberapa font yang dapat masuk kedalam kelompok Modern adalah Bodoni, Bauer Bodoni, Torino, Didot, ITCFenice, Auriga, Linotype Modern, ITC Zapf Book, Walbaum Book, Cheltenham, Bookman, Mailor, dan lain-lain.



Gambar 19 Contoh Font Modern

(Sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 Mei 2021, pukul 21:07 WIB)

1. Slab Serif

Kelompok ini ditandai dengan bentuk serif yang sangat tebal. Pada masa

kemunculan dan terciptanya font ini tedapat beberapa variasi dan ikut menandai beberapa kemunculan huuruf yang berfungsi cocok sebagai jenis font penarik perhatian, yang bisasa digunakan sebagai header.

Beberapa font yang dapat masuk kedalam kelompok Slab Serif adalah Calvert, Boton, Aachen, Lubalin Graph, Rockwell, Mamphis, Serifa, ZClaredon, Stymie, dan lain-lain.



Gambar 2. 20 Contoh Font Slab Serif

(Sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 Mei 2021, pukul 21:09 WIB)

2. Sans Serif

Sans Serif merupaka huruf tanpa kait. Jenis huruf ini merupakan ciptakan dari William Caslon IV (yang merupakan salah satu teturunan dari William Caslon 39 sang pencipta font Caslon pada masa Oldstyle) pada tahun 1816. Pada saat awal kemunculnnya, jenis font ini biasa dijuluki dengan julukan Grotesque karena pada zaman itu bentuk huruf tanpa kait dianggap aneh dan unik, grotesque ini berarti aneh. Sampai saat ini orang Inggris masih ada yang menyebut jenis hurf ini dengan istilah tersebut.

Beberapa font yang dapat masuk kedalam kelompok Sans Serif adalah Frankin Gothic, Helvetica, Univers, Akzident Grotesk, Formula, Avant Grade, Optima, Futura, Gill Sans.



Gambar 2.21: Contoh Font Sans Serif

(Sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 2 Mei 2021, pukul 21:11 WIB)

a. Legibility dan Keterbacaan

Legibility merupakan tingkat kemudahan mata mengenali suatu tulisan dengan menggunakan cara yang mudah. Hal ini dapat ditentukan dengan berikut:

- Penggunaan Warna
- Kerumitan desain huruf
- Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam sehari-hari

b. Produk-produk yang bisa dihasilkan dari pekerjaan desain grafis:

- Dokumen persuasive:

Iklan, Poster, Permohonan Undangan, Selebaran, Brosur, Prospektus.

- Dokumen yang menunjukkan identitas:

Alat tulis kantor, Kartu nama, Sertifikat dan Ijazah, label.

- Dokumen Informative:

Proposal, brosur, jadwal, daftar produk, lembaran kerja, laporan, rencana pengajaran.

- Publikasi Berkala dan Tidak:

Majalah, tabloid, koran dinding, newsletter, pengumuman, laporan penelitian, jurnal.

- Dokumen yang menghedaki jawaban:

Lembar soal, daftar isian riwayat hidup, formulir, kuisisioner, lembar isian.

- Dokumen yang memberikan referensi:

Kalender, buku telepon, direktori, jadwal, buku alamat, daftar barang

- Dokumen yang menunjukkan suatu proses:

Manual kerja, manual latihan, kurikulum, petunjuk, resep masakan, prosedur latihan.

I. Informasi Merchandise

Pada perancangan kali ini penulis tidak akan megaplikasikan desain pada semua jenis merchandise, melainkan penulis akan memilih beberapa jenis mechandise saja, yaitu berupa kaos, totebag, mug atau gelas, gantungan kunci, dan pin. Pengaplikasian desain pada beberapa jenis merchandise yang dipilih tersebut akan menggunakan bahan dan ukuran seperti berikut:

1. Kaos

Bahan Kaos: Cotton Combed 30s

Bahan Sablon: Digital Printing

Ukuran Sablon: 17 cm x 15 cm

2. Totebag

Bahan Totebag: Kain Blacu

Bahan Sablon: Digital Printing

Ukuran Totebag: 27 cm x 31 cm

Ukuran Sablon: 17cm x 15 cm

3. Hand Sanitizer

Bahan: Karet

Ukuran Print: 6 cm x 6 cm

4. Masker

Bahan: Kain

Ukuran Print: 7 cm x 7 cm

5. Gantungan Kunci

Bahan: Plastik dan Besi

Bahan Cetakan/Print: Art Paper

Ukuran Diameter: 5cm

6. Pin

Bahan: Plastik dan Peniti

Bahan Cetakan/Print: Art Paper

Ukuran Diameter: 5cm

Alasan penulis memilih beberapa item merchandise diatas ialah karena penulis ingin mendukung program pemerintah untuk selalu taat akan protocol kesehatan yang telah ditentukan oleh pemerintah dan WHO, karena saat masa pandemic seperti ini kesehatan merupakan hal yang paling penting. Selain itu, *item merchandise* yang dipilih diatas merupakan alat-alat yang dapat mendukung dan memudahkan kegiatan sehari-hari. Dengan begitu, item *merchandise* yang penulis pilih akan memiliki nilai tambahan dan fungsi lain selain sebagai media pengenalan budaya lokal. Selain itu, jenis merchandise ini akan selalu digunakan sehari-hari, sehingga dari segi nilai ke efektifan media,

media *merchandise* tersebut dapat dikatakan tepat dan efektif sebagai media pengingat.