

PERANCANGAN KOMIK WEB
TRADISI UPACARA ADAT
SAPARAN BEKAKAK
(DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)



PERANCANGAN

Oleh:

Muhammad Asmaullah Al Husni

NIM 1510136124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

PERANCANGAN KOMIK WEB
TRADISI UPACARA ADAT
SAPARAN BEKAKAK
(DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)



Muhammad Asmaullah Al Husni
NIM 1510136124

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2022

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN) diajukan oleh Muhammad Asmaullah Al Husni, NIM 1510136124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003/NIDN 0022056503

Pembimbing II/Penguji



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004 /NIDN 0012048103

Cognate/Penguji Ahli



Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tanggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Karya ini dipersembahkan untuk
Tanah kelahiran saya
Daerah Istimewa Yogyakarta*



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Asmaullah Al Husni

NIM : 1510136124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

Muhammad Asmaullah Al Husni

NIM. 1510136124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Nama : Muhammad Asmaullah Al Husni

NIM : 1510136124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

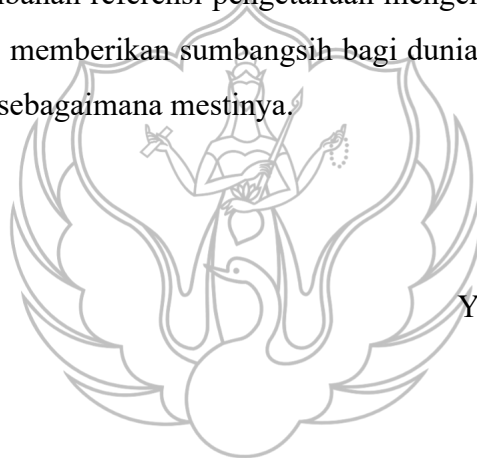
Muhammad Asmaullah Al Husni
NIM. 1510136124

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa melimpahkan berkah serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)**.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata, penulis memohon maaf jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai salah satu tambahan referensi pengetahuan mengenai tradisi budaya yang berada di Yogyakarta, memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan Indonesia, dan dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 3 Juni 2022

Muhammad Asmaullah Al Husni
NIM. 1510136124

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.
6. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta arahan selama mengerjakan Tugas Akhir.
7. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
8. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate atas segala saran, masukan, dan motivasi yang sangat membangun yang diberikan dalam memaksimalkan penulisan Tugas Akhir ini.
9. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat amat berarti.
10. Segenap anggota keluarga, bapak, ibu, kakak, dan adik-adik tercinta yang selalu hadir memberi semangat, dukungan, serta do'a yang tak henti-hentinya dipanjatkan untuk saya selama mengerjakan tugas akhir ini.
11. Dova Febriyanti yang senantiasa hadir memberi semangat, dorongan, dan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

12. Teman-teman saya Rahmad, Nanda, Awang, Resa, Yogie, Andri, Puspa, Yosep Anggit, Bachtiar, Bagas Rahmanto, Yeremias, Dio Putra, Ricardo yang selalu mendukung dan berproses bersama.
13. Teman-teman “ANOMALI” DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2015. Terima kasih telah menjadi teman yang baik dalam membantu dan membuat masa perkuliahan saya menjadi lebih menyenangkan, dengan dan dari kalian semua saya dapat menikmati masa-masa perkuliahan.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)

**Muhammad Asmaullah Al Husni
1510136124**

Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan konsep perancangan media komunikasi visual sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi tentang Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak. Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak merupakan salah satu upacara tradisional yang ada di Yogyakarta. Upacara ini merupakan upacara selamat yang diadakan setahun sekali setiap bulan safar untuk menghormati abdi dalem Ki Wirasuta dan Nyi Wirasuta serta jasa Sri Sultan Hamengku Buwono I. Dalam pengumpulan data digunakan beberapa metode seperti observasi, kuesioner, video, internet, buku, dan karya tulis ilmiah terkait tradisi ini. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan 5W+1H. Kesimpulan analisis menunjukkan bahwa tradisi ini sarat dengan kisah sejarah dan nilai-nilai penting, namun masyarakat terutama generasi muda banyak yang tidak mengetahuinya. Generasi muda cenderung menyukai hal-hal praktis dan menyenangkan serta dekat dengan teknologi *gadget*, sehingga diperlukan media alternatif yang tepat untuk menyampaikan informasi mengenai Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak. Adapun rekomendasi perancangan adalah media komunikasi visual yang diwujudkan dalam bentuk komik web, dengan gaya penyampaian informasi melalui visual dan teks yang dikemas menjadi sebuah bacaan menarik dan ringan. Adanya visual dapat mengungkapkan informasi menjadi lebih menarik untuk diikuti dan mudah diterima, adapun teksnya akan membuat informasi secara lebih cepat diserap dan dipahami oleh target audiens. Hasil akhir perancangan komik web ini diharapkan dapat menyampaikan informasi dan mempermudah pembaca untuk menerima serta memahami sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak.

Kata kunci: Saparan Bekakak, Sleman Yogyakarta, komik web

ABSTRACT

WEB COMIC DESIGN PROJECT

THE TRADITION OF SAPARAN BEKAKAK CEREMONY

(AT AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)

Muhammad Asmaullah Al Husni
1510136124

This design aims to obtain the concept of visual communication media design as a medium of education and delivery of information about the Saparan Bekakak Traditional Ceremony Tradition. The Saparan Bekakak Traditional Ceremony is one of the traditional ceremonies in Yogyakarta. This ceremony is a celebration ceremony that held once a year in the month of Safar to honor the courtiers Ki Wirasuta and Nyi Wirasuta and the services of Sri Sultan Hamengku Buwono I. In collecting data, several methods were used such as observation, questionnaires, videos, the internet, books, and scientific papers related to this tradition. The collected data then analyzed with an approach of 5W+1H. The conclusion of the analysis shows that this tradition is full of historical stories and essential values, but many people especially the younger generation, don't know about it. The younger generation tends to like practical and fun things and is close to gadget technology, so an appropriate alternative media is needed to convey information about the Saparan Bekakak Traditional Ceremony Tradition. The design recommendations are visual communication media that are realized in the form of web comic, with the style of delivering information through visuals and text that are packaged into an interesting and light reading. The presence of visuals can reveal information to be interesting to follow and easy to accept, while the text will make information more quickly absorbed and understood by the target audience. The final result of this web comic design is expected to convey information and make it easier for readers to accept and understand the history and values contained in the Saparan Bekakak Traditional Ceremony Tradition.

Keywords: Saparan Bekakak, Sleman Yogyakarta, web comic

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. Tinjauan Literatur Saperan Bekakak	9
1. Sejarah Saperan Bekakak	9
2. Bentuk dan Makna Saperan Bekakak	11
3. Makna Simbolik Saperan Bekakak	16
4. Nilai-nilai dalam Saperan Bekakak	17
5. Peranan Saperan Bekakak	19

B. Tinjauan Pustaka.....	21
1. Upacara Adat Saparan Bekakak.....	21
2. Upacara Tradisional Saparan Daerah Gamping dan Wonolelo Daerah Istimewa Yogyakarta	22
3. Monolit Yogyakarta	23
C. Tinjauan Literatur Komik	24
1. Definisi Komik	24
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Komunikasi Visual	24
3. Basis Media Komik	25
4. Elemen-elemen Komik	27
5. Sistematika Perancangan Komik	32
6. Komik Edukasi	34
7. Web Komik.....	34
D. Tinjauan Komik Web Bertema Budaya Tradisional.....	35
1. Aci Tulak Tunggul.....	35
2. Tambo Alam Minangkabau	36
3. Sanjo	37
E. Analisis Data.....	38
F. Kesimpulan	40
BAB III KONSEP DESAIN	41
A. Konsep Kreatif	41
1. Tujuan Kreatif.....	41
2. Strategi Kreatif.....	41
B. Program Kreatif	44
1. Judul Komik.....	44
2. Jenis Komik	44
3. Sinopsis	44
4. <i>Storyline</i>	45
5. Deskripsi Karakter	50
6. Gaya <i>Layout</i>	50
7. Tipografi	50

8. Tone Warna.....	50
C. Konsep Media	51
1. Media Utama	51
2. Media Pendukung	51
BAB IV VISUALISASI	52
A. Data Visual	52
1. Data Visual Tokoh	52
2. Data Visual Pendukung	55
3. Data Visual Tempat	60
B. Studi Visual	64
1. Desain Karakter	64
2. Logo Judul Komik	65
3. Studi Visual Tipografi	66
C. Layout Komik Web	67
1. <i>Storyboard</i>	67
2. Desain Akhir	80
D. Media Pendukung	93
1. Poster Pameran	93
2. <i>Web Banner</i>	93
3. <i>QR Code</i>	94
4. Stiker	94
E. GSM.....	95
F. Katalog	95
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan	7
Gambar 2.1 Prosesi Bekakak Menuju Goa Gunung Gamping Tahun 1935	11
Gambar 2.2 Kirab Upacara Adat Saparan Bekakak	12
Gambar 2.3 Arak-Arakan Bekakak	13
Gambar 2.4 Penyembelihan Boneka Pengantin Bekakak.....	14
Gambar 2.5 Situs CA/TWA Gunung Gamping	19
Gambar 2.6 Upacara Adat Saparan Bekakak.....	20
Gambar 2.7 Upacara Tradisional Saparan	21
Gambar 2.8 Monolit Yogyakarta	22
Gambar 2.9 <i>Review</i> Buku Komik	25
Gambar 2.10 Halaman Utama Webtoon.....	25
Gambar 2.11 Mural Komik Anti Hoaks	26
Gambar 2.12 Contoh <i>Layout</i> Panel.....	27
Gambar 2.13 Cuplikan Komik Wijaya Kusuma.....	28
Gambar 2.14 <i>Comic Lettering</i>	28
Gambar 2.15 <i>Comic Sound Effect</i>	29
Gambar 2.16 Kop Komik Pak Guru Inyong.....	31
Gambar 2.17 Cuplikan Komik Aci Tulak Tunggul.....	34
Gambar 2.18 Cuplikan Komik Tambo Alam Minangkabau.....	35
Gambar 2.19 Cuplikan Komik Sanjo.....	36
Gambar 4.1 Referensi karakter Gyan	52
Gambar 4.2 Referensi karakter Pak Wiro	52
Gambar 4.3 Referensi karakter Mbah Gito.....	53
Gambar 4.4 Sri Sultan Hamengku Buwono I	53
Gambar 4.5 Referensi Abdi Dalem Pria	54
Gambar 4.6 Referensi Abdi Dalem Wanita	54
Gambar 4.7 Transportasi Andong.....	55
Gambar 4.8 Pembawa Joli Sesaji.....	55
Gambar 4.9 Prajurit Bregada	56
Gambar 4.10 <i>Marching Band</i>	56

Gambar 4.11 Ogoh-Ogoh Genderuwo	56
Gambar 4.12 Kesenian Reog	57
Gambar 4.13 Kesenian Jathilan	57
Gambar 4.14 Joli Sesaji	58
Gambar 4.15 Boneka Pengantin Bekakak	58
Gambar 4.16 Merpati Jambul Putih	59
Gambar 4.17 Sesaji Saparan Bekakak	59
Gambar 4.18 Jalan Malioboro	60
Gambar 4.19 Jalan Malioboro	60
Gambar 4.20 Keraton Yogyakarta	61
Gambar 4.21 Lukisan Gunung Gamping karya Franz Wilhelm Junghuhn .	61
Gambar 4.22 Gerbang Situs Gunung Gamping	62
Gambar 4.23 Halaman Situs Gunung Gamping	62
Gambar 4.24 Batu Gunung Gamping	62
Gambar 4.25 Referensi Rumah Joglo	63
Gambar 4.26 Referensi Ruang Kerja	63
Gambar 4.27 Desain Karakter Gyan	64
Gambar 4.28 Desain Karakter Pak Wiro	64
Gambar 4.29 Desain Karakter Mbah Gito	65
Gambar 4.30 Desain Logo Judul Komik	65
Gambar 4.31 Tipografi Komik	66
Gambar 4.32 <i>Storyboard</i>	79
Gambar 4.33 Desain Akhir	92
Gambar 4.34 Poster Pameran	93
Gambar 4.35 <i>Web Banner</i>	93
Gambar 4.36 <i>QR Code</i>	94
Gambar 4.37 Stiker	94
Gambar 4.38 <i>Graphic Standard Manual</i>	95
Gambar 4.39 Katalog	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prolog.....	45
Tabel 3.2 Sejarah Tradisi Upacara Saparan Bekakak.....	46
Tabel 3.3 Penyelenggaraan dan Nilai-nilai Upacara Saparan Bekakak.....	47
Tabel 3.4 Epilog.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	100
Hasil Data Kuesioner	102
Dokumentasi Display Pameran.....	106



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan kebudayaan yang sangat beragam. Setiap daerah memiliki karakter dan keunikan kebudayaan masing-masing yang berbeda antara budaya satu dengan yang lain. Kebudayaan itu sendiri adalah sebuah bentuk ekspresi dari suatu kelompok masyarakat berupa kearifan lokal atau kebiasaan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini biasanya diwariskan secara turun-menurun oleh leluhurnya dan terus berkelanjutan.

Demikian pula dengan kebudayaan masyarakat daerah Jawa, masyarakat Jawa mewarisi banyak tradisi-tradisi adiluhung para leluhurnya. Sebagian hal ini tercermin dalam kehidupan sehari-hari ditandai dengan adanya sebuah kepercayaan, tradisi, dan adat istiadat. Salah satu contoh wujud kebudayaan yang sudah lama mengakar dalam kehidupan masyarakat Jawa yang hingga saat ini masih bisa kita lihat adalah tradisi berupa Upacara Tradisional/Upacara Adat.

Upacara tradisional dilakukan bertujuan untuk mendapatkan keselamatan, memenuhi kebutuhan spiritual dan mencapai ketenteraman hidup lahir batin, biasanya ajaran tersebut bersumber dari ajaran agama yang bercampur dengan hiasan budaya lokal. Masyarakat Jawa percaya dengan ritual-ritual yang mengandung kearifan lokal adalah sebagai bagian dari upaya melestarikan lingkungan hidup. Kepercayaan masyarakat Jawa terhadap kekuatan alam yang magis sekaligus kekayaan akan budaya spiritual ikut serta dalam menumbuhkan tradisi yang ada.

Berbagai tradisi yang ada masih dilestarikan sampai sekarang, ada juga yang perlahan mulai ditinggalkan karena pengaruh asing dan juga perkembangan zaman yang semakin modern. Di daerah Yogyakarta masih banyak tradisi-tradisi yang bertahan hingga kini. Jika melihat ke daerah bagian sebelah barat Yogyakarta, tepatnya di daerah Ambarketawang, Gamping, Sleman terdapat tradisi yang disebut Upacara Adat Sapanan Bekakak.

Tradisi Saparan Bekakak sesuai dengan namanya yaitu berasal dari kata Saparan dan Bekakak. Saparan berasal dari kata Sapar dan akhiran *an*, kata Sapar identik dengan bahasa Arab “*Syafar*” yang berarti bulan Arab yang kedua. Bekakak berarti korban penyembelihan hewan atau manusia. Bekakak pada upacara ini berwujud boneka pengantin yang terbuat dari tepung ketan. Disebut Saparan Bekakak sebab diselenggarakan dengan cara mengarak kemudian menyembelih bekakak sebagai simbol pengorbanan dan diselenggarakan pada setiap bulan Safar.

Tradisi upacara tersebut diadakan atas perintah Pangeran Mangkubumi yang kelak bertahta menjadi raja pertama di Yogyakarta dan dikenal sebagai Sri Sultan Hamengku Buwono I. Upacara arak-arakan Bekakak pada awalnya bertujuan untuk mengenang dan menghormati kesetiaan abdi dalem Keraton Yogyakarta, yakni Ki Wirasuta dan Nyi Wirasuta yang menjadi abdi *penongsong* (pembawa payung kebesaran) sekaligus abdi *kinasih* (tercinta) dari Sri Sultan Hamengku Buwono I. Seiring berjalannya waktu, makna dan tujuan upacara bergeser menyesuaikan kebutuhan pada zamannya masing-masing. Dari yang awalnya merupakan upacara sakral bentuk penghormatan kepada abdi dalem, kemudian berubah menjadi upacara tolak bala, dan terakhir kini menjadi bagian dari komodifikasi pariwisata.

Upacara tradisional seperti upacara adat Saparan Bekakak disini pada dasarnya mengandung nilai-nilai kearifan lokal berisi petunjuk-petunjuk dan misi yang luhur sebagai petunjuk teladan tingkah laku yang perlu diperkenalkan dan seharusnya dianut, dihayati, diwarisi oleh seluruh lapisan masyarakat terutama generasi penerus (Tashadi dkk, 1993: 4). Peristiwa tradisi seperti cerita Saparan Bekakak selama ini biasanya hanya diceritakan secara turun-menurun melalui budaya lisan secara sekilas dari mulut ke mulut. Terlepas dari masih dilaksanakannya upacara tersebut, tampaknya masih banyak masyarakat terutama generasi muda (terutama yang berada di daerah Yogyakarta) yang belum mengetahui secara detail tentang makna dan nilai-nilai yang terkandung, bagaimana sejarah yang melatar belakangi terjadinya, maupun perubahan peranan upacara adat Saparan Bekakak.

Menurut Sjahdeini (2016) masyarakat lokal yang tumbuh dalam era modern saat ini mulai kehilangan pengetahuan dan pemahaman akan budaya dan tradisi leluhurnya. Dalam falsafah Jawa ada ungkapan '*eling sangkan paraning dumadi*' yang mempunyai arti ingat akan asal usul diri kita. Tidak elok bagi seseorang untuk melupakan asal usul dari mana dia berasal. Dalam hal ini terkandung pengertian bahwa kita tidak dibenarkan melupakan siapa dan dari mana kita berasal, tetapi juga harus memahami warisan budaya dan tradisi daerah yang berasal dari leluhurnya. Masyarakat yang diharapkan sebagai generasi penerus pewaris kekayaan budaya sangat disayangkan jika tidak mengetahui akan tradisi yang ada di daerahnya.

Media informasi yang dapat ditemukan yang menceritakan tentang sejarah dan nilai-nilai Tradisi Saparan Bekakak salah satunya adalah buku, namun buku yang ada di antaranya merupakan buku terbitan tahun lama dan juga belum diperbaharui. Buku-buku tersebut masih didominasi oleh teks dan targetnya pun terlihat untuk kalangan dewasa. Informasi yang disampaikan dengan penggunaan bahasa-bahasa yang belum ringkas dan penyajian yang kurang menarik untuk generasi saat ini terasa menjemukan.

Maka dari itu, untuk dapat memperkenalkan kembali dan memahami secara detail tentang upacara adat Saparan Bekakak diperlukan media baru semacam media komunikasi visual yang tepat, kreatif, dan komunikatif sebagai sarana memberikan wawasan informasi dengan model penyampaian yang mudah diterima di kalangan anak muda serta sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dengan adanya media komunikasi visual yang memuat nilai-nilai dan sejarah tradisi upacara adat Saparan Bekakak ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang mengedukasi dan juga menarik. Sehingga masyarakat mengetahui dan mengenal betul tradisi budayanya sendiri, baik dari wujudnya beserta nilai-nilai yang ada di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual yang dapat memuat informasi tentang Upacara Adat Saparan Bekakak beserta sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya khususnya kepada generasi muda?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini berfokus pada merancang media komunikasi visual dengan target audiens generasi muda dan memuat informasi mulai dari cerita sejarah terjadinya upacara adat Saparan Bekakak, nilai-nilai yang terkandung dalam upacara tersebut, dan visualisasi dalam bentuk komik web dari mulai sejarah hingga gambaran proses pelaksanaan ritual Upacara Adat Saparan Bekakak di Ambarketawang, Gamping, Sleman.

D. Tujuan Perancangan

Merancang media komunikasi visual yang dapat memuat informasi tentang Upacara Adat Saparan Bekakak beserta sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens
Mendapatkan informasi tentang sejarah, nilai-nilai, dan gambaran dalam tradisi upacara adat Saparan Bekakak.
2. Bagi Masyarakat
Memberikan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat khususnya generasi muda tentang seluk-beluk tradisi upacara adat Saparan Bekakak.
3. Bagi Mahasiswa
Menambah wawasan dan referensi mahasiswa dalam merancang sebuah komunikasi visual untuk menyampaikan sebuah cerita tradisi dengan tema dan permasalahan yang serupa.
4. Bagi Institusi
Menjadi salah satu sumber literatur bahan pembelajaran bagi kalangan akademik dalam ilmu bidang Desain Komunikasi Visual tentang perancangan komik *web*.
5. Bagi Pemerintah
Membantu memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan yang dimiliki oleh Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Definisi Operasional

1. Tradisi

Tradisi adalah sebuah kebiasaan yang telah berlangsung lama di masyarakat dan diwariskan oleh nenek secara turun-temurun dari generasi ke generasi yang mengacu pada kepercayaan, pemikiran, paham, sikap, metode, atau praktik individual maupun sosial. (Nusantara Institute, 2019)

2. Saparan Bekakak

Saparan Bekakak adalah tradisi khas penyembelihan bekakak (sepasang boneka pengantin Jawa) di desa Ambarketawang yang berwujud upacara adat dan diselenggarakan setahun sekali dalam bulan Sapar (kalender Jawa). (Madiyono, 2001: 1)

3. Ambarketawang

Ambarketawang adalah sebuah desa yang terletak di wilayah Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (ambarketawangsid.slemankab.go.id/)

4. Ki Wirasuta

Ki Wirasuta dan Nyi Wirasuta merupakan tokoh utama yang menjadi cikal bakal diadakannya upacara adat Saparan Bekakak. Ki Wirasuta adalah seorang abdi dalem *penongsong* yang mengabdikan kepada Sri Sultan Hamengku Buwono I. (Tashadi dkk, 1992: 36)

5. Media Komunikasi Visual

Media Komunikasi Visual adalah sarana komunikasi dalam penyampaian pesan dengan unsur dasar kekuatan utama menggunakan bahasa visual. (Putra, 2021: 5)

6. Komik

Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukestaposisi atau saling berdekatan dengan urutan tertentu yang mempunyai tujuan untuk menyampaikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis pembaca. (Maharsi, 2014: 144)

G. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan

a. Data Primer

Data lapangan dan literatur berupa buku, teori, penelitian, dan kajian ilmiah yang membahas tradisi Saparan Bekakak. Data tersebut meliputi sejarah asal-usul, nilai-nilai, dan makna tradisi Saparan Bekakak.

b. Data Sekunder

Data yang menunjang dan mendukung dari data primer, seperti sumber media *online* internet dan artikel yang berhubungan dengan kajian tradisi Saparan Bekakak.

c. Data Visual

Dokumentasi berupa arsip gambar, foto, maupun video yang relevan dan mendukung terkait dengan objek perancangan.

2. Metode pengumpulan data

a. Sumber Tertulis

Mengumpulkan data dari sumber tertulis berupa buku atau tulisan-tulisan yang membahas dan berkaitan dengan segala sesuatu tentang tradisi Saparan Bekakak.

b. Sumber Video Dokumenter

Mengumpulkan data dari video terkait pendapat para ahli sejarah atau budaya sebagai narasumber yang menguasai informasi tentang tradisi Saparan Bekakak.

c. Observasi

Mengamati dan melihat langsung obyek-obyek atau tempat-tempat yang berkaitan dengan tradisi Saparan Bekakak.

d. Website

Mengambil data dari situs *website* yang kredibel atau bisa dipercaya yang membahas tentang tradisi Saparan Bekakak.

e. Kuisisioner

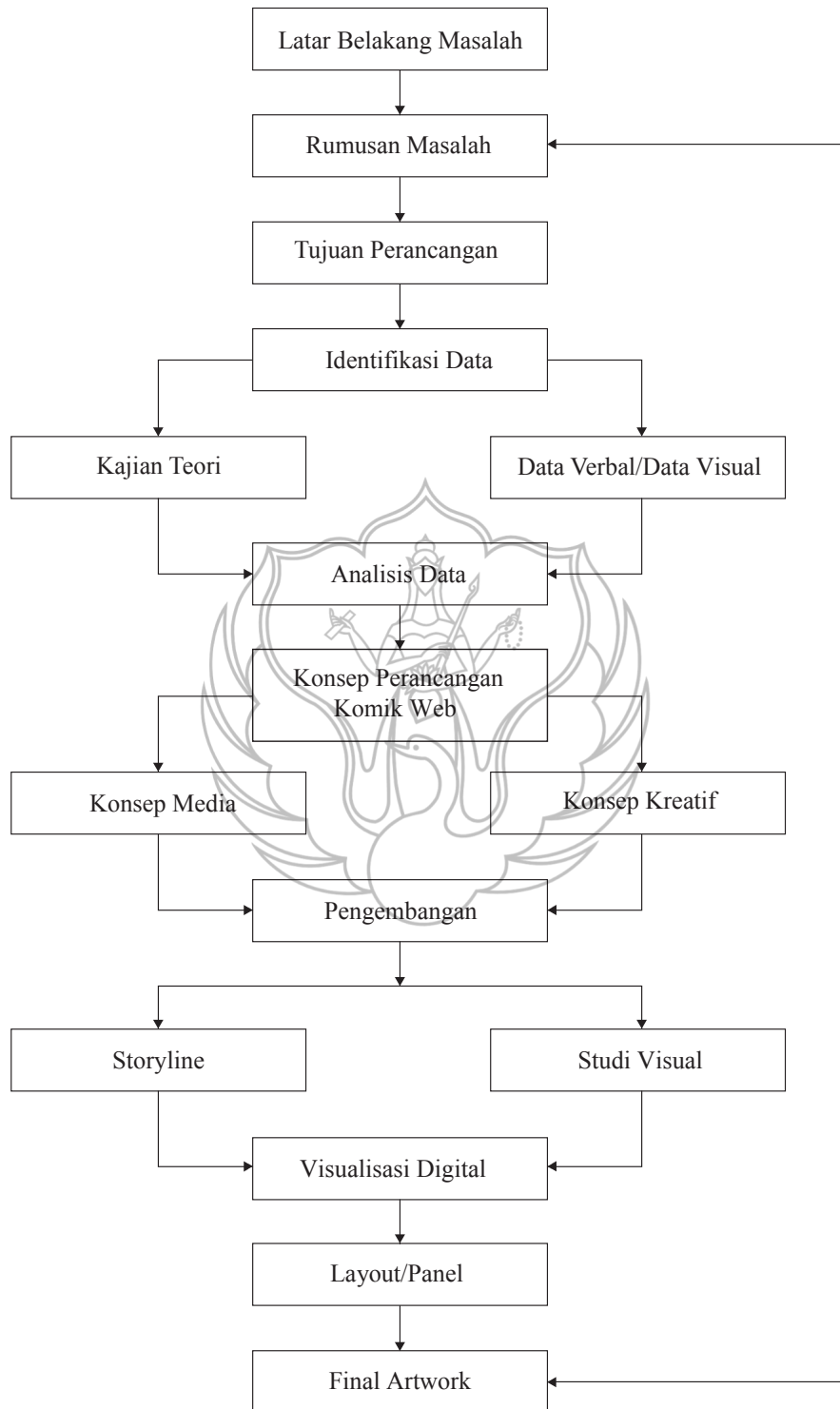
Survey dilakukan melalui pembagian kuisisioner kepada remaja dengan tujuan untuk mengetahui wawasan dan pengetahuan target audiens tentang tradisi Saparan Bekakak.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan analisis 5W+1H (*What, Why, Who, When, Where, How*). Metode ini dirasa sesuai untuk membantu menganalisis masalah dan mendapatkan informasi secara detail dari data yang dibutuhkan dalam membuat perancangan, sehingga dapat membantu proses perancangan karya dan dapat menghasilkan media komunikasi visual yang kreatif, edukatif, dan informatif.



I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Muhammad Asmaullah Al Husni, 2021)