

**PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING*
TENTANG TRADISI DUGDERAN DI SEMARANG**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

AKBAR BIMO WICAKSONO

NIM: 1610184124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING*
TENTANG TRADISI DUGDERAN DI
SEMARANG**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**Oleh:
AKBAR BIMO WICAKSONO
NIM: 1610184124**

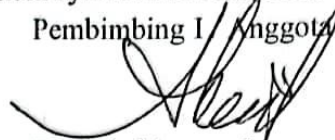
Tugasi Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING* TENTANG TRADISI DUGDERAN DI SEMARANG diajukan oleh **AKBAR BIMO WICAKSONO**, NIM 1610184124, 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 tanggal 26 Juni 2023 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Dr. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/ NIDN 0018035702

Pembimbing II/ Anggota



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/ NIDN 0015029006

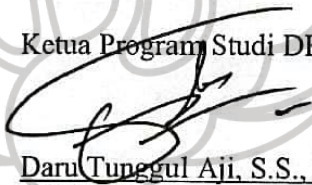
Cognate/ Anggota



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/ NIDN 0009098410

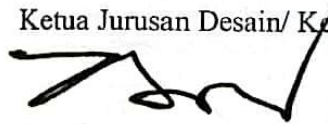
Ketua Program Studi DKV/ Ketua/ Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/ Ketua



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

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas izin dan rahmat-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCARANGAN *VISUAL STORYTELLING* TENTANG TRADISI DUGDERAN DI SEMARANG** sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan masa studi Strata Satu pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selain sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S-1) Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, perancangan video *visual storytelling* ini dapat membantu penulis dalam memecahkan masalah sekaligus memberikan informasi mengenai Tradisi Dugderan kepada masyarakat luas. Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap banyak saran dan kritikan yang membangun sebagai perbaikan diri. Dengan adanya Tugas Akhir perancangan video *visual storytelling* ini penulis berharap bisa memberikan inspirasi serta pedoman bagi akademisi, masyarakat umum maupun cendekiawan yang membacanya.

Penulis

Akbar Bimo Wicaksono

ABSTRAK

PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING* TENTANG TRADISI DUGDERAN DI SEMARANG

Oleh: Akbar Bimo Wicaksono

NIM: 1610184124

Dugderan merupakan salah satu tradisi tahunan yang diselenggarakan oleh masyarakat Semarang hingga sekarang. Berbagai macam atraksi ditampilkan mulai dari tari warak hingga arak-arakan keliling kota. Tradisi ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 1881 pada masa pemerintahan Raden Mas Tumenggung Ario Purboningrat. Warak Ngendog yang menjadi maskot Dugderan, memiliki makna filosofisnya sendiri. Akulturasi antara ketiga etnis di Semarang menciptakan budaya baru bernama Dugderan. Meski begitu masih banyak dari mereka bahkan warga asli Semarang, belum mengetahui makna yang terkandung dalam budaya Dugderan. Warak Ngendog yang memiliki makna mendalam masih relevan jika diterapkan pada lingkungan sosial hingga sekarang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perancangan video *visual storytelling* tentang tradisi Dugderan ini dibuat. Dikemas dalam bentuk *video digital* untuk mempermudah promosi dan fleksibilitas. Video dipilih karena pada zaman digitalisasi ini media informasi mulai beralih dari media cetak ke digital. Perancangan isi menggunakan metode analisis 5W+1H sebagai dasar perancangan. Isi yang dimuat mulai dari sejarah hingga prosesi Dugderan. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan mampu menjadi umpan kreator digital dalam melestarikan budaya lokal mereka.

Kata kunci: Dugderan, Warak Ngendog, media informasi, sejarah, budaya

ABSTRACT

VISUAL STORYTELLING DESIGN ABOUT THE DUGDERAN TRADITION IN SEMARANG

By: Akbar Bimo Wicaksono

NIM: 1610184124

Dugderan is one of the annual traditions held by the people of Semarang until now. Various kinds of attractions are displayed, from warak dances to processions around the city. This tradition was first held in 1881 during the reign of Raden Mas Tumenggung Ario Purboningrat. Warak Ngendog, who is the mascot of Dugderan, has a philosophical meaning. Acculturation between the three ethnicities in Semarang creates a new culture called Dugderan. Even so, there are still many of them, even native Semarang residents, who do not know the meaning contained in Dugderan culture. Warak Ngendog which has a deep meaning is still relevant when applied to the social environment until now.

Based on these problems, the design of a visual storytelling video about the Dugderan tradition was created. Packaged in the form of digital video to facilitate promotion and flexibility. The video was chosen because, in this era of digitalization information media began to shift from print to digital media. The content design uses the 5W+1H analysis method as the basis for the design. The contents that are loaded range from history to the Dugderan procession. With this design, it is hoped that it will be able to become bait for digital creators in preserving their local culture.

Keywords: Dugderan, Warak Ngendog, information media, history, culture

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAK	IV
<i>ABSTRACT</i>	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Prancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan	5
1. Bagi Target <i>Audience</i>	5
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	5
3. Bagi Industri	6
F. Definisi Operasional.....	6
1. Dugderan.....	6
2. <i>Visual storytelling</i>	6
3. Media sosial	6
4. Remaja	7
G. Metode Perancangan	7
1. Data Primer	7
2. Data Sekunder.....	7
3. Metode Pengumpulan Data.....	7
H. Metode Analisis Data.....	8
I. Konsep Perancangan	8
J. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Tinjauan Tentang Dugderan.....	10
1. Pengertian Dugderan.....	10

2.	Sejarah Dugderan.....	10
3.	Sekilas tentang Warak Ngendog.....	12
4.	Prosesi Dugderan	16
B.	Tinjauan Tentang <i>Art Deco</i>	17
1.	Pengertian <i>art deco</i>	17
2.	Sejarah <i>art deco</i>	18
3.	Penerapan <i>art deco</i>	22
C.	Tinjauan Tentang Media	23
1.	Pengertian media.....	23
2.	Tentang media sosial	23
D.	Tinjauan Tentang Visual Storytelling	26
1.	Pengertian <i>visual storytelling</i>	26
2.	Fungsi <i>visual storytelling</i>	26
3.	Elemen <i>visual storytelling</i>	26
E.	Tinjauan Tentang Remaja	27
1.	Pengertian remaja	27
2.	Kebiasaan remaja dalam penggunaan media sosial.....	27
F.	Analisis Data	28
1.	Analisis target audiens	28
2.	<i>User persona</i>	29
3.	Analisis media yang dirancang	30
G.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	32
BAB III KONSEP DESAIN		33
A.	Konsep Media	33
1.	Tujuan media	33
2.	Strategi media	33
B.	Konsep Kreatif	35
1.	Tujuan kreatif.....	35
2.	Strategi kreatif.....	35
3.	Konsep desain.....	36
C.	Program Kreatif.....	38
1.	Tema pesan	38

2.	Judul perancangan.....	39
4.	<i>Storyline</i>	40
5.	Tone warna	44
6.	Tipografi	45
D.	Biaya Kreatif	45
1.	Pra produksi	46
2.	Produksi	46
3.	Pasca produksi	46
4.	Media pendukung	47
BAB IV	KONSEP DESAIN	48
A.	Studi Visual.....	48
B.	Data Visual.....	52
1.	Visual latar.....	52
2.	Visual Warak Ngendog.....	53
3.	Visual unsur corak	54
C.	Pengembangan Bentuk Visual	61
D.	Cover Buku GSM dan Poster Pameran Tugas Akhir.....	73
E.	Katalog Pameran Tugas Akhir	75
1.	Stiker.....	75
BAB V	PENUTUP	79
A.	Kesimpulan	79
B.	Saran.....	80
	DAFTAR PUSTAKA	82
	LAMPIRAN.....	84
A.	Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	84
B.	Data Survei Wawancara Daring Tentang Dugderan.....	85
D.	Hasil Turnitin	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Suasana Pasar Megengan	11
Gambar 2.2 Warak Ngendog tradisional.....	13
Gambar 2.3 Warak Ngendog moderen.....	14
Gambar 2.4 Warak Ngendog Kontemporer	14
Gambar 2.5 Mads Berg, <i>CEYLON</i>	18
Gambar 2.6 Hector Guimard. <i>Chemin de Fer Metropolitai</i>	19
Gambar 2.7 Eugene S. Grasset. <i>Poster For An Exhibition</i>	20
Gambar 2.8 Raoul Lachenal. <i>Glaze Stoneware Vase</i> . 1903.....	21
Gambar 2.9 Paul Follot. <i>Tea tray for Christofle</i> . 1903	22
Gambar 2.10 Maurice Dufrene. <i>Decorative arts in the Musée d’Orsay</i>	22
Gambar 3.1 Daniel Pelavin, <i>Manhattan ’45</i>	37
Gambar 3.2 Genshin Impact, <i>Story Teaser Lost Legacies in the Sand</i> , 2022.....	38
Gambar 3.3 Tone Warna Warak Ngendog.....	44
Gambar 3.4 Tone Warna Logo Kota Semarang.....	44
Gambar 3.5 Font Halaney Demo Regular dan Mongolian Baiti.....	45
Gambar 4.1 Font Halaney Demo Regular.....	48
Gambar 4.2 Font Calibri	48
Gambar 4.3 Ornamen Hias Kanjeng Bupati	49
Gambar 4.4 Bentuk gerbang masjid.....	49
Gambar 4. 5 Desain pintu depan Masjid Agung Kauman	50
Gambar 4.6 Background Scene 2.....	51
Gambar 4.7 Potongan <i>Scene</i> 21	51
Gambar 4.8 Potongan <i>Scene</i> 23	51
Gambar 4.9 Gerbang Masjid Agung Kauman Semarang.....	52
Gambar 4.10 Halaman Masjid Agung Kauman Semarang Tampak Depan	52
Gambar 4.11 Interior Masjid Agung Kauman Semarang	53
Gambar 4.12 Warak Ngendog Tradisional	53
Gambar 4.13 Warak Ngendog Modern.....	53
Gambar 4.14 Warak Ngendog Tradisional Versi Masjid Agung Jawa Tengah... 54	
Gambar 4.15 Corak <i>Arabesque</i>	54

Gambar 4.16 <i>Shamsa, 1338</i>	55
Gambar 4.17 <i>Storyboard Page 1-2</i>	56
Gambar 4.18 <i>Storyboard Page 3-4</i>	56
Gambar 4.19 <i>Storyboard Page 5-6</i>	57
Gambar 4.20 <i>Storyboard Page 7-8</i>	57
Gambar 4.21 <i>Storyboard Page 9-10</i>	58
Gambar 4.22 <i>Storyboard Page 11-12</i>	58
Gambar 4.23 <i>Storyboard Page 13-14</i>	59
Gambar 4.24 <i>Storyboard Page 15-16</i>	59
Gambar 4.25 <i>Storyboard Page 17-18</i>	60
Gambar 4.26 <i>Storyboard Page 19</i>	60
Gambar 4.27 Judul video dengan <i>font Halaney Demo Regular</i>	61
Gambar 4.28 Visual akhir judul video	61
Gambar 4.29 Desain karakter anak kecil	62
Gambar 4.30 Desain karakter Warak Ngendog	62
Gambar 4.31 <i>Scene 1</i>	63
Gambar 4.32 <i>Scene 2</i>	63
Gambar 4.33 <i>Scene 3</i>	64
Gambar 4.34 <i>Scene 4</i>	64
Gambar 4.35 <i>Scene 7</i>	65
Gambar 4.36 <i>Scene 10</i>	65
Gambar 4.37 <i>Scene 11</i>	66
Gambar 4.38 <i>Scene 12</i>	66
Gambar 4.39 <i>Scene 13</i>	67
Gambar 4.40 <i>Scene 15</i>	67
Gambar 4.41 <i>Scene 18</i>	68
Gambar 4.42 <i>Scene 21</i>	68
Gambar 4.43 <i>Scene 24</i>	69
Gambar 4.44 <i>Scene 25</i>	69
Gambar 4.45 <i>Scene 26</i>	70
Gambar 4.46 <i>Scene 27</i>	70
Gambar 4.47 <i>Scene 36</i>	71

Gambar 4.48 <i>Scene 49</i>	71
Gambar 4.49 <i>Scene 50</i>	72
Gambar 4.50 <i>Scene 54</i>	72
Gambar 4.51 <i>Scene 55</i>	73
Gambar 4.52 Desain cover GSM	73
Gambar 4.53 Desain cover GSM	74
Gambar 4.54 Desain poster pameran	74
Gambar 4.55 Desain stiker	75
Gambar 4.56 Desain <i>digital wallpaper</i>	75
Gambar 4.57 Desain mockup digital wallpaper desktop	76
Gambar 4.58 Desain mockup digital wallpaper smartphone	77
Gambar 4.59 Desain <i>mockup gelas mug</i>	78
Gambar 5.1 Lokasi Pameran Tugas Akhir	84
Gambar 5.2 <i>Booth</i> Pameran Tugas Akhir	84
Gambar 5.3 Kuisisioner data masyarakat tentang Dugderan.....	85
Gambar 5.4 Kuisisioner data masyarakat tentang Dugderan.....	86
Gambar 5.5 Kuisisioner data masyarakat tentang Dugderan.....	87
Gambar 5.6 Kuisisioner data masyarakat tentang Dugderan.....	88
Gambar 5.7 Kuisisioner data masyarakat tentang Dugderan.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyline</i>	40
Tabel 3.2 Biaya Pra Produksi.....	46
Tabel 3.3 Biaya Produksi	46
Tabel 3.4 Biaya Pasca Produksi	46
Tabel 3.5 Biaya Media Pendukung	47



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai negara kepulauan terbesar Indonesia dianugerahi kearifan lokal (*local wisdom*) yang begitu melimpah. Kearifan tersebut memiliki keunikan serta nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal tercipta karena adanya pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta strategi kehidupan dalam bentuk aktivitas yang dilakukan masyarakat lokal dalam menjawab kebutuhan mereka. Kearifan lokal berperan dalam menjaga stabilitas keutuhan budaya lokal serta mengakomodir budaya luar agar tetap selaras dengan norma-norma yang berlaku.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang masih dipertahankan hingga sekarang adalah kebudayaan. Menurut Rachmawati (2019: 1) kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dicetus melalui proses belajar. Secara universal kebudayaan dibagi ke dalam tujuh unsur yaitu (1) Sistem religi dan upacara keagamaan, (2) Sistem dan organisasi kemasyarakatan, (3) Sistem pengetahuan, (4) Bahasa, (5) Kesenian, (6) Sistem mata pencaharian hidup, (7) Sistem teknologi dan peralatan. Ketujuh unsur tersebut diurutkan mulai dari yang sukar berubah hingga mudah berubah karena pengaruh unsur budaya lainnya. Kebudayaan lahir karena adanya kelompok-kelompok suku tertentu dalam menciptakan identitas tertentu serta membangun lingkungan tempat tinggal sesuai norma-norma yang berlaku. Kebudayaan yang terbentuk oleh suatu kelompok suku tertentu biasanya memiliki ciri khas yang tidak akan ditemui dikelompok suku lainnya.

Sebagai kota pesisir Semarang menjadi kota multikultural yang berkembang pesat dengan segala keberagaman yang dimiliki. Masyarakatnya Semarang yang bersifat egaliter membuat budaya pendatang yang masuk mudah beradaptasi dan berasimilasi sehingga menciptakan budaya baru. Geografis Kota Semarang yang memiliki perbukitan dan dekat dengan laut, membuat budaya Semarang didominasi oleh budaya pesisiran yang kental dengan ajaran agama Islam dan upacara perayaan. Budaya pesisir mengandung

kesenian yang bersifat meriah, ceria dan memiliki banyak warna karena mencerminkan masyarakat pesisir yang bersifat lebih terbuka daripada masyarakat pedalaman atau perbukitan. Salah satu upacara adat yang masih dilestarikan hingga sekarang oleh warga Semarang adalah Dugderan.

Dugderan adalah pesta rakyat Semarang yang diselenggarakan setiap tahun, menjelang datangnya bulan puasa Ramadhan. (Muhammad. 2016: 145). Dugderan berasal dari gabungan kata “*dug*” suara bedug yang dipukul dan “*der*” suara mercon yang dilambungkan. Penabuhan bedug yang berirama dengan suara ledakan mercon menghasilkan bunyi “*dug, dug, der*” sehingga menghasilkan nama Dugderan. Upacara Dugderan berlangsung di Masjid Besar Kauman dekat pasar Johar, kemudian nantinya akan diteruskan ke Masjid Agung Jawa Tengah sebagai penutupan.

Dugderan pertama kali diselenggarakan pada tahun 1881 saat kepemimpinan Kanjeng Bupati RMT Ario Purboningrat. Pada saat itu para ulama dari berbagai wilayah berkumpul melakukan sidang *isbad* untuk menentukan tanggal 1 Ramadhan. Sidang tersebut dipimpin oleh Kanjeng Kiai Tafsir Anom selaku penghulu masjid. Hasil sidang *isbad* tersebut berupa *shukuf halakah* yang kemudian diserahkan pada Kanjeng Bupati untuk dibacakan kepada masyarakat Kota Semarang, kemudian dilakukan pemukulan bedug sebanyak 17 kali dan dibarengi letupan suara mercon sebagai tanda dimulainya Bulan Ramadhan esok hari.

Pada Tradisi Dugderan terdiri dari tiga (3) agenda besar yang menjadi satu kesatuan acara yaitu Pasar malam Dugder, prosesi pengumuman sebagai tanda awal bulan puasa dan kirab budaya Warak Ngendog. Pasar Dugderan diadakan sekitar seminggu sebelum bulan Ramadhan di sekitaran Masjid Besar Kauman, di sana banyak souvenir dijajakan dari mulai jajanan kaki lima, gerabah tanah liat, gasingan bambu, mainan anak hingga maskot acara Dugderan Warak Ngendog.

Warak ngendog sendiri merupakan hewan rekaan masyarakat Semarang yang menyerupai *buraq*. Hewan mitologi tersebut menjadi simbol akulturasi di Semarang karena memiliki bentuk yang mengisyaratkan 3 etnis yang mendiami. Badan warak berupa tubuh kambing (etnis Jawa), leher warak

menyerupai unta (etnis Arab) dan kepala warak berbentuk naga (etnis Cina). Warak berasal dari Bahasa Arab *waro'a* atau *wara'i* yang bermakna menahan diri dan *ngendog* yang berarti bertelur. Warak ngendog bisa diartikan jika kita bisa menahan diri (hawa nafsu) saat Ramadhan kelak dikemudian hari akan mendapatkan buah kebaikan (*idul fitri*). Sebagai maskot Dugderan Warak Ngendog memiliki filosofi yang selalu relevan dengan pedoman hidup manusia dari berbagai zaman.

Beberapa nilai filosofis yang terkandung dalam tradisi Dugderan bisa kita teladani dalam melaksanakan kehidupan bermasyarakat. Seperti nilai ibadah dalam Warak Ngendog di mana kita diajarkan untuk mengendalikan hawa nafsu dalam berperilaku. Kemudian nilai silaturahmi dalam perayaan Dugderan yang terdiri dari berbagai macam etnis melebur menjadi satu-kesatuan dalam rasa syukur menyambut bulan Ramadhan. Nilai budaya dalam arak-arakan Dugderan mencerminkan akulturasi budaya dalam keharmonisan dan nilai gotong-royong yang dilakukan masyarakat Semarang dalam menyambut perayaan Dugderan.

Banyak dari masyarakat Semarang khususnya kaum remaja sudah mengetahui apa itu Dugderan, namun belum banyak yang paham sejarah maupun filosofi yang termuat didalamnya. Dari 56 responden yang dihimpun melalui wawancara tidak resmi secara daring, terdapat 73,2% responden belum pernah mengikuti acara Dugderan hingga akhir dan 83,9 % belum mengetahui sejarah Dugderan secara keseluruhan. Sebanyak 69,6 % sudah mengetahui maskot Warak Ngendog namun 48,2% responden tidak mengetahui makna filosofis yang terkandung.

Perlu adanya edukasi secara masif menggunakan media *mainstream* untuk menyampaikan informasi mengenai tradisi Dugderan beserta filosofi Warak Ngendog. Digitalisasi yang berkembang pesat memudahkan kita untuk mengakses berbagai macam informasi berupa tulisan maupun audio-visual. Pada era modern sekarang ini anak remaja tidak dapat terpisahkan dengan media sosial. Mudahnya akses internet dan gawai dengan harga terjangkau menjadi alasan banyaknya pengguna sosial media di Indonesia. Berdasarkan data We Are Social, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak

191 juta orang bulan Januari 2022 dengan peningkatan sebanyak 12,35% pengguna. (<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022> diakses 24 Oktober 2022). Tidak heran jika media sosial sudah menjadi rumah kedua bagi kalangan remaja masa kini. Bukan hanya sebagai identitas di dunia maya namun media sosial juga dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam mencari dan bertukar informasi. Tidak jarang banyak budaya luar yang masuk dengan mudahnya melalui media sosial dan dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya gempuran budaya asing membuat popularitas budaya lokal menurun dan mulai tergantikan. Budaya luar yang terkesan modern dan kekinian, lebih mudah diterima pada era digital terutama oleh kalangan anak muda. Untuk itu perlu adanya media informasi yang mudah diakses dan dekat dengan kalangan anak muda zaman sekarang, agar kearifan budaya lokal tetap lestari dan tidak terdisrupsi.

Melansir dari [cnbcindonesia.com](https://www.cnbciindonesia.com) tahun 2022, dari 1023 responden rentang usia 18-55 tahun dalam satu bulan terakhir Youtube mendapatkan posisi pertama dengan jumlah responden (94%), Instagram (93%), Tiktok (63%), Facebook (59%) dan Twitter (54%). Media sosial Youtube menjadi media sosial terfavorit dalam segi hiburan maupun informatif. Aspek audio-visual dalam Youtube menjadi poin utama kenapa media sosial tersebut disukai. Media audio-visual merupakan media yang mengandung unsur suara juga unsur gambar yang bisa dilihat. Audio-visual sebagai media pembelajaran dianggap lebih efektif karena tidak monoton. Dengan menyimak melalui video kita bisa mengkomunikasikan ide-ide, gagasan, maupun perasaan kepada target dengan lancar. Untuk itu diperlukan media audio-visual yang menarik untuk menyampaikan informasi mengenai tradisi Dugderan yang belum diketahui banyak orang khususnya kaum remaja Kota Semarang. *Visual storytelling* merupakan salah satu media audio-visual yang sudah banyak digunakan dalam industri perfilman. Media ini sering digunakan pada buku cerita, komik, animasi dan film. Media audio-visual menjadi media komunikasi yang efektif karena bisa mengkomunikasikan ide atau cerita dengan baik melalui format audio-visual dan tidak terkesan monoton.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang didapat adalah:

Bagaimana merancang *visual storytelling* tentang tradisi Dugderan dengan sentuhan penggambaran animasi pendek 2d sebagai sarana edukasi bagi kaum remaja masa kini?

C. Batasan Masalah

Untuk menghasilkan perancangan karya yang maksimal dibutuhkan batasan agar hasil karya tidak melenceng dari tujuan utama. Batasan yang diperlukan adalah:

1. Perancangan ini berfokus pada sejarah, prosesi awal hingga akhir dugderan, maskot dan filosofi yang terkandung.
2. Perancangan menggunakan media audio visual dalam bentuk *visual storytelling*.
3. Target audience berupa remaja pengguna media sosial aktif usia 14-26 tahun.

D. Tujuan Prancangan

Untuk menghasilkan sebuah media audio visual dalam bentuk *visual storytelling* sebagai sarana edukasi bagi kaum remaja tentang pagelaran Dugderan, serta mengenalkan filosofi-filosofi yang terkandung melalui media sosial.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target *Audience*
Diharapkan mampu menginspirasi target *audience* untuk mencintai budaya sendiri dan memahami filosofi yang terkandung dalam tradisi Dugderan.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Mampu menjadi patron dalam perancangan video audio-visual dikemudian hari serta bermanfaat bagi seluruh ekosistem kampus.

3. Bagi Industri

Perancangan ini diharapkan dapat menstimulus industri kreatif dalam memanfaatkan kerifan lokal suatu daerah dalam merancang suatu karya.

F. Definisi Operasional

1. Dugderan

Muhammad (2016: 152) mengatakan bahwa Dugderan adalah pesta rakyat Semarang yang diselenggarakan setiap tahun, menjelang datangnya bulan puasa Ramadhan. Sedangkan menurut budayawan Semarang Jongkie Tio (2001: 36) Dugderan merupakan suatu keramaian khas Semarang untuk menyambut permulaan bulan puasa Ramadhan. Menurut Budiman (2014: 74-75) Dugderan adalah festival dalam penyambutan bulan Ramadhan, festival tersebut menjadi ungkapan kegembiraan masyarakat muslim dalam pertemuan kembali dengan bulan Ramadhan.

2. *Visual storytelling*

Visual storytelling pada dasarnya terdiri dari dua kata, “*visual*” yang berarti sesuatu yang nampak atau bisa dilihat dengan mata dan “*storytelling*” adalah teknik menyampaikan cerita dengan mendongeng. Menurut Caputo (2003) *visual storytelling* merupakan proses penceritaan sebuah kisah melalui media visual seperti fotografi diam, ilustrasi, video serta memanfaatkan elemen grafis seperti suara dan teks. (Liliandari, 2020: 169). Riyanto, dkk. (2018) mengklasifikasikan *visual storytelling* ke dalam bahasa visual. Bahasa visual adalah menuliskan apa yang akan nampak pada layar, bukan apa yang dipikirkan oleh si karakter. (Riyanto, dkk. 2018: 39)

3. Media sosial

Secara etimologi media sosial adalah laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial. Menurut Prihatiningsih (2017: 54) media sosial adalah konten daring yang dibuat oleh teknologi penerbitan dengan akses yang mudah dan terukur. Media sosial merupakan salah satu media *online* di mana penggunaanya dapat melakukan beragam aktivitas mulai dari

mencari informasi, saling berkomunikasi dan menambah teman baru dengan beragam fitur yang dimiliki. (Nugraheni & Yuni W., 2017: 14).

4. Remaja

Remaja merupakan masa pertumbuhan manusia menuju fase kedewasaan. Dalam jurnal “SOSIAL MEDIA HABIT REMAJA SURABAYA” remaja merupakan salah satu periode dalam rentang kehidupan manusia yang memiliki keunikan, bersumber dari kedudukan masa remaja sebagai periode transisional antara masa anak-anak dan masa dewasa.

G. Metode Perancangan

Untuk menciptakan karya perancangan yang maksimal dibutuhkan metode kualitatif dengan memfokuskan pendalaman *visual storytelling*, *video motion* dan Dugderan, metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Data Primer

- a. Mencari buku-buku yang membahas mengenai sejarah dan prosesi Dugderan juga diteliti secara komperhensif.
- b. Dokumentasi acara untuk memperkuat data visual serta penguat materi perancangan tentang *visual storytelling*.

2. Data Sekunder

Mencari referensi dari berbagai sumber literasi (buku, artikel, jurnal, dsb.) dan internet mengenai Dugderan dan properti yang dipakai.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Kajian pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari data yang relevan mengenai objek dan media yang dikaji melalui buku, skripsi, tesis, jurnal serta data mengenai sejarah yang bersangkutan dan gambar-gambar untuk menguatkan materi perancangan.

b. Dokumentasi

Mencari referensi visual melalui internet dan mendokumentasikan prosesi acara Dugderan dari awal hingga akhir.

H. Metode Analisis Data

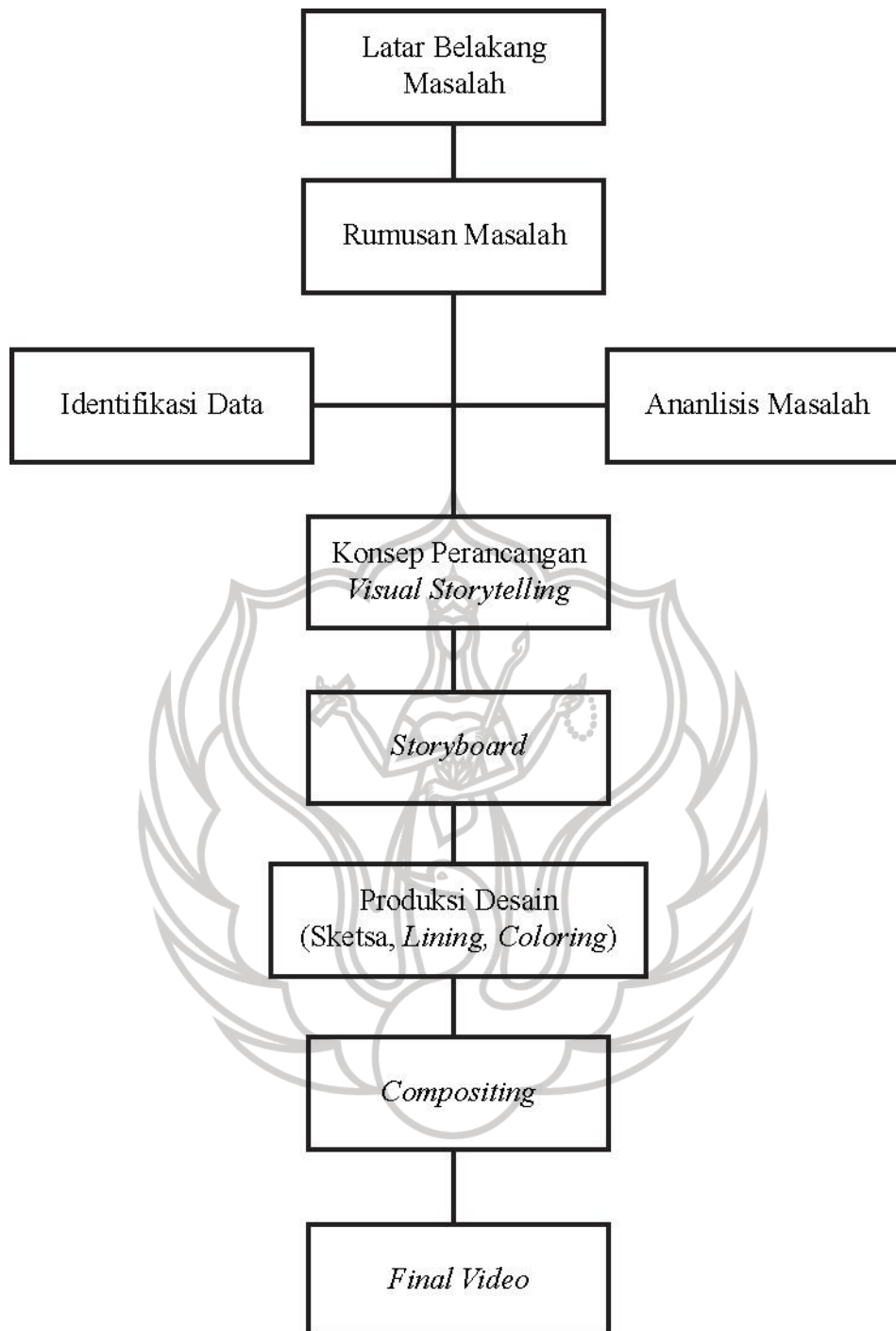
Metode perancangan yang digunakan yaitu 5W+1H, dengan menjawab enam pertanyaan sebagai dasar perancangan. Diharapkan penggunaan metode ini dapat mempermudah dalam penggalian informasi. Pertanyaannya tersebut adalah:

1. *What (apa) visual storytelling seperti apa yang perlu dibuat?*
2. *Who (siapa) target audience karya tersebut?*
3. *Why (mengapa) menggunakan video audio-visual?*
4. *Where (di mana) video visual storytelling tersebut akan didistribusikan?*
5. *When (kapan) video visual storytelling tersebut ditampilkan?*
6. *How (bagaimana) membuat video visual storytelling sebagai media penyampaian informasi yang menarik?*

I. Konsep Perancangan

Karya perancangan ini berupa video *visual storytelling* berdurasi antara 5 hingga 7 menit dengan model seri cerita. Seri cerita dibagi dalam 3 *arc* yaitu sejarah Dugderan, pagelaran Dugderan Warak Ngendog beserta filosofi. Karya perancangan akan didistribusikan ke platform media sosial sebagai sarana media utama. Konten yang diangkat berupa upacara adat Dugderan beserta filosofi didalamnya. Gaya *visual storytelling* yang akan digunakan berupa kombinasi animasi *loop*, *zoom* dan *panning*. Palet warna menggunakan warna *sepia* yang bersumber dari warna Warak Ngendog. Referensi visual yang digunakan berasal dari data internet maupun dokumentasi pribadi.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(Sumber: dokumentasi penulis, 2022)