

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DAN FALSAFAH
UPACARA NYADRAN DI DESA KLANGON,
KECAMATAN SARADAN, KABUPATEN MADIUN**



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DAN FALSAFAH
UPACARA NYADRAN DI DESA KLANGON,
KECAMATAN SARADAN, KABUPATEN MADIUN**



PERANCANGAN

Firdha Garneta Berliana

NIM 1912582024

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

2024

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DAN FALSAFAH UPACARA NYADRAN DI DESA KLANGON, KECAMATAN SARADAN, KABUPATEN MADIUN diajukan oleh Firdha Garneta Berliana, NIM: 1912582024, 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 10 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001/NIDN 0013118201

Cognate

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Ketua Program Studi

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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain

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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firdha Garneta Berliana

NIM : 1912582024

Fakultas : Seni Rupa

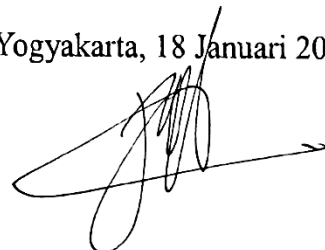
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Desain dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DAN FALSAFAH UPACARA NYADRAN DI DESA KLANGON, KECAMATAN SARADAN, KABUPATEN MADIUN”** memuat hasil penelitian, pemaparan, dan perancangan yang orisinal dan bukan hasil plagiasi karya orang lain. Dicantumkan sumber yang jelas jika terdapat karya orang lain di dalam Laporan Tugas Akhir ini. Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan dalam pernyataan ini, penulis bersedia bertanggung jawab dan diberi sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Januari 2024



Firdha Garneta Berliana

1912582024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firdha Garneta Berliana

NIM : 1912582024

Fakultas : Seni Rupa

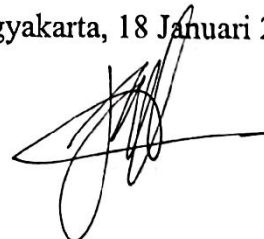
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir Karya Desain dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DAN FALSAFAH UPACARA NYADRAN DI DESA KLANGON, KECAMATAN SARADAN, KABUPATEN MADIUN”** sekaligus memberikan hak bebas *royalty* kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas sebagian maupun keseluruhan karya tersebut di atas. Saya juga memberikan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihmedia, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan ke media demi kepentingan akademis tanpa melibatkan izin dari saya selama mencantumkan nama saya selaku penulis karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2024



Firdha Garneta Berliana

1912582024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir “Perancangan Komik Sejarah dan Falsafah Upacara Nyadran di Desa Klangan, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai bentuk penelitian dan proses perancangan komik terkait sejarah dan makna-makna filosofis upacara adat *Nyadran* di Desa Klangan, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Perancangan ini memiliki tujuan untuk merekonstruksi, menyajikan, dan memperkenalkan informasi terkait topik yang menjadi fokus penelitian ke dalam bentuk komik sebagai media visual yang diminati oleh generasi muda.

Adapun Laporan Tugas Akhir ini masih mempunyai banyak keterbatasan dan kekurangan, serta jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran sangat diharapkan agar Laporan Tugas Akhir ini dapat diperbaiki dan disempurnakan di masa mendatang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan bagi para pembaca dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2024



Firdha Garneta Berliana

1912582024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya peran serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah terlibat dan berperan baik dalam pelaksanaan tugas akhir ini. Penulis menyampaikan terima kasih secara khusus kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta ilmunya sehingga perkuliahan ini berjalan dengan lancar.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, ilmu, waktu, dukungan, dan motivasi hingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, ilmu, waktu, dukungan, dan motivasi hingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku *cognate* yang telah bersedia meluangkan waktunya menguji sidang tugas akhir serta memberikan masukan dan saran hingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
9. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama perkuliahan berlangsung.
10. Seluruh staf Fakultas Seni Rupa dan rektorat Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu kelancaran selama perkuliahan.

11. Ayah dan ibu tercinta yang menjadi penerjemah dan narasumber, serta selalu mendampingi, membantu, memotivasi, memberikan dukungan, kasih sayang, serta doa yang melimpah dan tiada henti.
12. Kakak-kakak terkasih yang telah memberi banyak perhatian dan dukungan.
13. Nenek tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan doanya.
14. Keluarga Om Sismu Hartono yang telah memberikan banyak dukungan selama penulis menetap di Yogyakarta.
15. Bapak, ibu, dan keluarga Kos Pondok Assalam.
16. Bapak Didik Kuswandi, SE., M.Mar.Eng., selaku Kepala Desa Klangan, serta seluruh jajaran staf Kantor Desa Klangan yang telah mendukung selama penelitian berlangsung.
17. Mbah Markito, Bapak Modin Suwito, Bapak Suwardi, dan Bapak Joko Susilo selaku informan, serta masyarakat Desa Klangan.
18. Sahabat Farah Juliandira alias Odadingdong yang dengan tabah selalu membantu, menemani, dan menyemangati penulis di kala susah, senang, saat berada di titik terendah hingga bangkit kembali, serta menjadi teman curhat dan halu karakter-karakter 2D.
19. Sahabat Nadya Aurora yang dengan lapang dada menjadi asisten pengerjaan warna komik tugas akhir ini meskipun sesama tengah dilanda tugas akhir.
20. Sahabat-sahabat seperjuangan Budicircus: Salsabila Putri, Farah Juliandira, Davina Reva, Nadya Aurora, dan Afifah Putri yang selalu suportif di kala senang maupun susah, yang bahu membahu dalam suka maupun duka, yang selalu memberi semangat, menemani bekerja, dan mabar di kala penat.
21. Sahabat-sahabat Piss dari Bogor: Pingkan, Putri, dan Pinkan yang telah bersedia membantu, memberikan dukungan, dan menjadi tempat curhat.
22. Teman-teman seperjuangan Wryygasan dan Randatapak DKV'19.
23. Laptop dan *pen tablet* yang telah kooperatif bertahan selama pengerjaan tugas akhir ini.
24. Bapak Aelius Herophilus dan Bapak Park Seongmin, juga karakter lain yang tidak disebutkan, yang banyak memotivasi serta menemani penulis.
25. Seluruh pihak yang turut membantu namun tak bisa disebutkan semuanya di sini.

ABSTRAK

Nyadran adalah upacara adat yang masih diselenggarakan di berbagai desa di Pulau Jawa, salah satunya Desa Klangon, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Meskipun demikian, sebagian besar generasi muda saat ini tidak mengetahui tentang upacara Nyadran. Hal ini disebabkan karena pelestarian Nyadran dilakukan secara lisan turun temurun serta kurangnya media komunikasi yang memuat tentang Nyadran. Kurangnya kelengkapan informasi ini dikhawatirkan dapat mengikis pengetahuan generasi muda tentang budaya bangsa serta pudarnya eksistensi Nyadran di masa depan.

Perancangan ini bertujuan memperkenalkan upacara Nyadran Desa Klangon sebagai ikon kebudayaan melalui upaya rekonstruksi sejarah, dan nilai-nilai falsafah dari masing-masing ritual ke dalam bentuk komunikasi visual. Penyajian diwujudkan melalui perancangan media komunikasi visual yang edukatif, informatif, dan menarik bagi generasi muda lewat perpaduan ilustrasi dan *storytelling* yang dapat dijadikan sebagai media informasi alternatif untuk mempelajari sejarah dan nilai-nilai falsafah upacara Nyadran.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, kuesioner *online*, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan dengan fokus pengumpulan data terkait sejarah dan falsafah Upacara Nyadran, khususnya Nyadran Desa Klangon. Data-data tersebut berikutnya dianalisis menggunakan metode 5W + 1H. Maka dihasilkan perancangan komik sejarah yang menceritakan tentang ritual, sejarah, dan nilai falsafah upacara Nyadran dari sudut pandang generasi muda yang belajar dan mendapat pengalaman berpartisipasi dalam upacara tersebut.

Kata kunci: Nyadran, komik sejarah, generasi muda, sejarah, nilai falsafah

ABSTRACT

Nyadran is a Javanese rite which is still being held in many villages of Javanese people, include the Klangon Village in Saradan District, Madiun Regency. Nevertheless, most of teenagers in Java Island nowadays don't understand what Nyadran is due to the preservation of Nyadran has been carried out orally from the village predecessors and there was lack of creative communication media that contain information about Nyadran. This problem leads to fear that may be in the future, the young generation's knowledge about their national culture will be fade, as well as the existence of Nyadran.

The purpose of this design planning is to introduce Nyadran in Klangon Village as the cultural icon by reconstructing the historical and philosophical values in each set of rituals into a form of visual communication, presented with the combination of attractive illustrations and storytelling which are educative and informative to the teenagers.

The research data were collected through observations, online questionnaires, documentations, and literature study methods with history and philosophical values of Nyadran in Klangon Village as the focus of data collection. 5W + 1H method was used to analyze the collected data. According to the result, historical comic was produced to tell about the history and philosophical values of Nyadran in Klangon Village with the point of view of a teenager who learns and gains experiences by participating in the rites.

Keywords: Nyadran, historical comic, young generation, history, philosophical value

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan	8
H. Konsep Perancangan	9
I. Skematika Perancangan	12
BAB II	12
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	13
A. Tinjauan Umum Kabupaten Madiun.....	13

1. Kondisi Geografis.....	13
2. Penduduk.....	14
3. Kondisi Sosial Budaya	15
B. Tinjauan Umum Desa Klangon.....	18
1. Profil Desa Klangon	18
2. Penduduk	18
3. Tradisi Masyarakat	18
C. Tinjauan Umum Nyadran.....	20
1. Pengertian Nyadran	20
2. Pengertian Nyadran Desa Klangon	21
3. Pelaksanaan Upacara Nyadran Desa Klangon	21
4. Sejarah Upacara Nyadran Desa Klangon	24
5. Prosesi Upacara Nyadran Desa Klangon.....	26
D. Tujuan dan Makna Upacara Nyadran	32
1. Tujuan.....	32
2. Makna Simbolik	32
E. Tinjauan Umum Falsafah Upacara Nyadran.....	33
1. Pengertian Falsafah	33
2. Nilai Falsafah Upacara Nyadran Desa Klangon.....	34
F. Tinjauan Umum Komik	36
1. Pengertian Komik.....	36
2. Bentuk dan Jenis Komik.....	37
3. Basis Media Komik	41
4. Elemen Komik.....	43
5. Teknik Pembuatan Komik.....	47
6. Prosedur Proses Perancangan Komik.....	48

7.	Tinjauan Umum tentang Komik Sejarah.....	52
8.	Komik Sejarah di Indonesia	55
G.	Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran.....	56
1.	Aspek Bentuk	56
2.	Aspek Ide Cerita.....	56
3.	Aspek Visual	57
4.	Aspek Content of the Message.....	57
5.	Data Visual	58
H.	Analisis Data Lapangan	60
1.	Analisis Profil Pembaca	60
2.	Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang	65
3.	Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang	66
4.	Analisis Data	67
I.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	69
BAB III.....		71
KONSEP DESAIN		71
A.	Konsep Kreatif.....	71
1.	Tujuan Kreatif	71
2.	Strategi Kreatif	71
B.	Program Kreatif.....	75
1.	Judul Komik	75
2.	Sinopsis	75
3.	<i>Storyline</i>	77
4.	Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	115
5.	Gaya Layout/Panel/Balon.....	116
6.	<i>Tone</i> Warna	117

7. Tipografi.....	118
BAB IV	120
PROSES DESAIN	120
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	120
1. Studi Visual Unsur Properti	120
2. Studi Visual Karakter Utama dan Pendukung.....	128
3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	137
4. Studi Visual Fauna	139
5. Studi Visual Unsur Arsitektural	140
6. Layout Komik Secara Keseluruhan.....	143
7. Layout Sampul	172
8. Final Desain Komik.....	173
9. Media Pendukung.....	199
B. Poster Pameran Tugas Akhir.....	207
C. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	208
BAB V.....	209
PENUTUP.....	209
A. Kesimpulan.....	209
B. Saran.....	210
DAFTAR PUSTAKA	212
LAMPIRAN.....	218

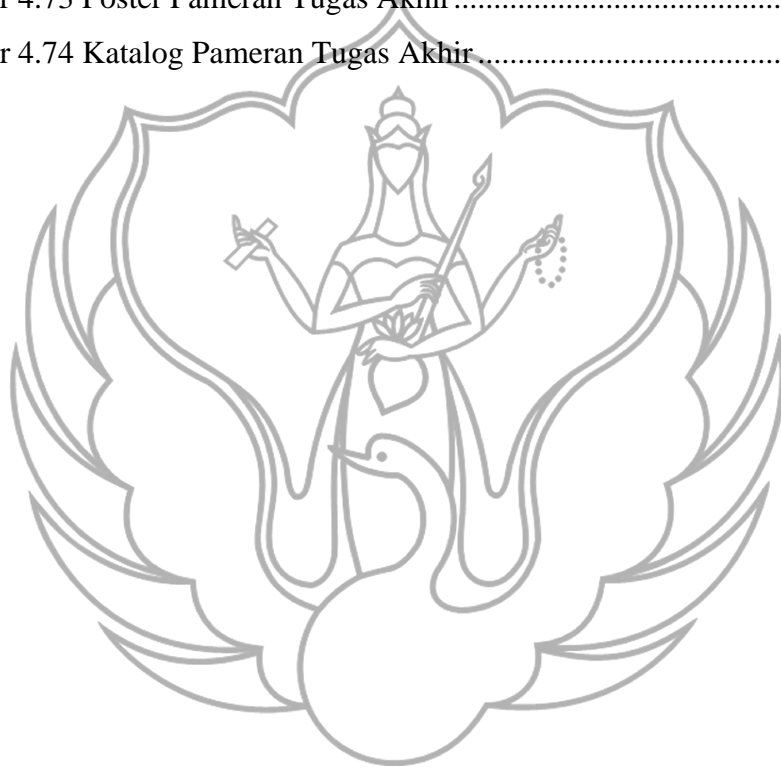
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kabupaten Madiun	14
Gambar 2.2 Warga Dusun Klargon Ziarah Kubur di Makam Umum.....	27
Gambar 2.3 Warga Dusun Klargon <i>Slametan</i> di Makam Umum.....	28
Gambar 2.4 Tahlilan di Makam Sentanan Kyai Nambi.....	28
Gambar 2.5 <i>Slametan</i> di Sumber Mata Air Andong Wilis	30
Gambar 2.6 <i>Slametan</i> di Situs Makam Jaka Tua	30
Gambar 2.7 Suasana Tayuban di Desa Klargon.....	31
Gambar 2.8 <i>Motion Comic</i> Berjudul <i>Watchmen</i> dari DC Comics.....	43
Gambar 2.9 Panel Komik Strip <i>Little Sammy Sneeze</i> Karya Winsor McCay	43
Gambar 2.10 Contoh Parit dalam Komik.....	44
Gambar 2.11 Contoh Balon Kata	44
Gambar 2.12 Contoh Bunyi Huruf.....	45
Gambar 2.13 Contoh <i>Splash</i> dalam <i>Manga ARIA</i> Karya Kozue Amano (2002)..	46
Gambar 2.14 Contoh Garis Gerak dalam Panel <i>Manga</i>	46
Gambar 2.15 Komik Sejarah Fiksi, <i>Vinland Saga</i>	54
Gambar 2.16 Komik Sejarah Imperium Majapahit Karya Jan Mintaraga (1994).	55
Gambar 2.17 Tampilan Aplikasi (Kiri) dan Web (Kanan)	58
Gambar 2.18 Komik Web For the Sake of Sita Karya Haga	59
Gambar 2.19 Komik Web <i>Tradisi Saparan Bekakak</i> Karya Muhammad Husni..	59
Gambar 2.20 Komik Web <i>Rihlah Ibnu Batutah</i> Karya Rizki Al Ghazali.....	60
Gambar 2.21 Hasil Survei Pengetahuan Umum tentang Nyadran.....	61
Gambar 2.22 Hasil Survei Pengetahuan tentang Nyadran Desa Klargon	62
Gambar 2.23 Hasil Survei Pengetahuan tentang Minat Komik	63
Gambar 3.1 Contoh Layout Komik Webtoon	116
Gambar 3.2 Jenis-Jenis Balon Kata yang Digunakan	117
Gambar 3.3 Jenis Balon Kata untuk Dialog melalui Suara <i>Speaker</i>	117
Gambar 3.4 Tone Warna yang Digunakan dalam Komik “ <i>Sraddha</i> ”	118
Gambar 3.5 Jenis Tipografi judul Komik “ <i>Sraddha</i> ”	118
Gambar 3.6 Variasi Tipografi judul Komik “ <i>Sraddha</i> ”	119
Gambar 3.7 Tipografi dialog dan efek suara dalam Komik “ <i>Sraddha</i> ”	119

Gambar 4.1 Gunung Pandan dan Desa Klangon.....	120
Gambar 4. 2 Gunung Pandan dan Desa Klangon.....	120
Gambar 4.3 Visualisasi Gunung Pandan dan Desa Klangon	121
Gambar 4.4 Hutan menuju Bukit Petapan Sentanan Kyai Nambi	121
Gambar 4.5 Visualisasi Hutan menuju Bukit Petapan Sentanan Kyai Nambi....	121
Gambar 4.6 Suasana Makam Umum Desa Klangon.....	122
Gambar 4.7 Visualisasi Suasana Makam Umum Desa Klangon	122
Gambar 4.8 Petapan Sentanan Kyai Nambi	122
Gambar 4.9 Visualisasi Suasana Petapan Sentanan Kyai Nambi	123
Gambar 4.10 Visualisasi Makam Petapan Sentanan Kyai Nambi	123
Gambar 4.11 Sungai Tambak Beras.....	123
Gambar 4.12 Visualisasi Suasana Sungai Tambak Beras	124
Gambar 4. 13 Jalan menuju Sumber Mata Air Andong Wilis	124
Gambar 4.14 Sumber Mata Air Andong Wilis	124
Gambar 4.15 Visualisasi Sumber Mata Air Andong Wilis.....	125
Gambar 4.16 Situs Makam Jaka Tua	125
Gambar 4.17 Visualisasi Situs Makam Jaka Tua.....	125
Gambar 4.18 Suasana Pendopo Kepala Desa	126
Gambar 4.19 Lokasi Tayuban.....	126
Gambar 4.20 Visualisasi Tayuban di Pendopo Kepala Desa.....	126
Gambar 4.21 Sekantung kembang boreh	127
Gambar 4.22 Visualisasi sekantung kembang boreh	127
Gambar 4.23 <i>Ambengan di dalam wadah</i>	127
Gambar 4.24 Visualisasi <i>ambengan</i> di dalam wadah	128
Gambar 4.25 Model Erlangga.....	128
Gambar 4.26 Busana <i>Casual</i> Erlangga	129
Gambar 4.27 Pakaian Resmi Erlangga.....	129
Gambar 4. 28 Desain Karakter Erlangga	129
Gambar 4.29 Model Sumitro	130
Gambar 4.30 Contoh Busana Sumitro	130
Gambar 4. 31 Desain Karakter Sumitro.....	130

Gambar 4.32 Model Mbah Misterius	131
Gambar 4.33 Busana Mbah Misterius.....	131
Gambar 4.34 Desain Karakter Mbah Misterius	131
Gambar 4.35 Model Dewi.....	132
Gambar 4.36 Busana <i>Casual</i> Dewi	132
Gambar 4. 37 Desain Karakter Dewi	132
Gambar 4.38 Model Kyai Nambi.....	133
Gambar 4.39 Contoh Busana Pejabat Kerajaan Majapahit dalam	133
Gambar 4.40 Desain Karakter Kyai Nambi	134
Gambar 4.41 Model Kalang Jaya.....	134
Gambar 4.42 Contoh Busana Prajurit Kerajaan Majapahit dalam.....	134
Gambar 4.43 Desain Karakter Kalang Jaya	135
Gambar 4.44 Model Ranggalawe.....	135
Gambar 4.45 Desain Karakter Ranggalawe.....	136
Gambar 4. 46 Desain Karakter Raden Wijaya	136
Gambar 4.47 Kostum Ledhek dan Pembawa Acara Tayuban	137
Gambar 4.48 Kostum Ledhek dan Pembawa Acara Tayuban	137
Gambar 4.49 Contoh Panel Komik Web <i>For the Sake of Sita</i> Karya Haga.....	138
Gambar 4.50 Contoh Panel Komik Web <i>Lessa: Servant of Cosmos</i>	138
Gambar 4.51 Kambing Jantan.....	139
Gambar 4.52 Visualisasi Penyembelihan Kambing Jantan.....	139
Gambar 4.53 Elang Hitam Terbang	140
Gambar 4.54 Visualisasi Elang Hitam Terbang.....	140
Gambar 4.55 Gapura Masuk Desa Klangon	140
Gambar 4.56 Visualisasi Gapura Masuk Desa Klangon.....	141
Gambar 4.57 Rumah Sumitro Tampak Luar.....	141
Gambar 4.58 Visualisasi Rumah Sumitro Tampak Luar	142
Gambar 4.59 Di Dalam Rumah Sumitro.....	142
Gambar 4.60 Visualisasi Di Dalam Rumah Sumitro	142
Gambar 4.61 Visualisasi Sampul Utama Webtoon “ <i>Sraddha</i> ”.....	172
Gambar 4.62 Visualisasi Sampul <i>Chapter 1-6</i> Webtoon “ <i>Sraddha</i> ”.....	172
Gambar 4.63 Desain Poster Media Sosial.....	199

Gambar 4.64 Desain Kartu Scan QR Code.....	200
Gambar 4.65 Visualisasi Diecut Sticker	201
Gambar 4.66 Mockup Diecut Sticker.....	201
Gambar 4. 67 Desain Kisscut Sticker	202
Gambar 4.68 Desain Postcard	203
Gambar 4.69 Desain <i>Bookmark</i>	204
Gambar 4.70 Desain <i>tote bag</i>	205
Gambar 4.71 Desain Kalender 2024	206
Gambar 4.72 <i>Mockup</i> Kalender 2024	206
Gambar 4.73 Poster Pameran Tugas Akhir.....	207
Gambar 4.74 Katalog Pameran Tugas Akhir	208



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jawa Timur kaya akan kearifan lokal yang diwariskan oleh leluhur. Kearifan lokal ini pada masa awal munculnya orang Jawa digunakan sebagai petunjuk dalam menghadapi tantangan alam hingga membentuk jati diri kebudayaan (Hadisutrisno, 2009:169). Penghormatan orang Jawa terhadap alam sebagai sumber kehidupan tercermin dalam upacara *Nyadran*. Upacara *Nyadran* adalah ritual yang dilaksanakan oleh masyarakat Jawa sebagai bentuk ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kemakmuran yang telah diberikan kepada desa selama setahun penuh. Dalam upacara ini, masyarakat juga melakukan penghormatan kepada leluhur yang mendirikan desa dengan membersihkan desa, makam leluhur, dan tempat keramat, juga menyediakan berbagai sesaji makanan dan minuman yang dipercaya sebagai kesukaan leluhur mereka. Upacara *Nyadran* dimaksudkan untuk memohon keselamatan warga desa dari berbagai bencana. Maka dari itu, *Nyadran* diidentikkan dengan ritual bersih desa di bekas wilayah Mancanegara Timur (sebutan wilayah kekuasaan Kerajaan Mataram di wilayah timur, contohnya Kota Madiun) (Sukaryanto, 2008:9). Sedikit berbeda dengan wilayah Yogyakarta yang merupakan pusat Kerajaan Jawa, *Nyadran* adalah acara mengirim doa kepada leluhur.

Salah satu desa yang masih mempertahankan upacara *Nyadran* di bekas wilayah Mancanegara Timur yaitu Desa Klangon yang berada di Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Apabila *Nyadran* di wilayah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta pada umumnya diselenggarakan pada bulan Sya'ban atau Ruwah sebelum Ramadhan, *Nyadran* di desa-desa Kabupaten Madiun diselenggarakan secara otonom berdasarkan hari atau bulan kelahiran desa masing-masing (Sukaryanto, 2008:6). *Nyadran* di

Desa Klangon, Kecamatan Saradan dilaksanakan pada hari Jumat Pahing setiap setahun sekali.

Upacara *Nyadran* Desa Klangon memiliki sejarah dan makna tersendiri. Bapak Suwardi selaku sesepuh adat menyatakan bahwa ritual *Nyadran* merupakan upacara ungkapan rasa syukur kepada Tuhan melalui serangkaian upacara bersih desa, sumber air, dan tempat keramat. Dilanjutkan dengan berdoa di makam leluhur, makan umum serta pergelaran Tayuban sebagai simbol kemakmuran dan persatuan desa.

Sayangnya, saat ini generasi muda Desa Klangon tidak memahami asal usul dan makna *Nyadran* secara komprehensif. Berdasarkan survei awal peneliti tentang pengetahuan umum mengenai *Nyadran*, 3 dari 4 pemuda Desa Klangon usia 13-22 tahun tidak mengetahui dan kurang memahami sejarah *Nyadran* di desa mereka sendiri, sedangkan mayoritas pemuda responden survei melalui *Google Form* juga tidak mengetahui tentang *Nyadran* meskipun mereka menyukai topik tentang tradisi dan budaya. Berdasarkan hasil survei tersebut, penyebab kurangnya pengetahuan generasi muda di Pulau Jawa tentang *Nyadran* dikarenakan sulitnya mendapatkan sumber informasi yang dikemas secara kreatif. Meskipun ada media komunikasi visual tentang *Nyadran*, masih belum menjangkau banyak kalangan.

Menurut Bapak Parmo, Pemerintah Desa Klangon telah mengupayakan beberapa cara pelestarian upacara *Nyadran* dengan melakukan publikasi berita acara tersebut. Yang pertama, publikasi acara *Nyadran* ke luar desa dilakukan melalui koran digital Kridha Rakyat Madiun, *website* Klangon.com, LSM, dan laporan ke Kecamatan. Akan tetapi, media-media tersebut kurang memadai akibat keterbatasan ilmu perangkat desa dan masyarakat. Di samping itu, pewarisan informasi *Nyadran* untuk masyarakat di dalam Desa Klangon disampaikan secara lisan turun temurun yang diteruskan melalui organisasi kemasyarakatan seperti Karang Taruna, Kelompok Tani, Lembaga Masyarakat Desa Hutan, dan ketua RT.

Melalui tradisi lisan, dikhawatirkan terdapat bias, penambahan dan pengurangan informasi, subjektivitas yang terlalu tinggi, serta memudarnya kelengkapan informasi akibat hambatan dari daya ingat para penutur. Akibatnya, informasi mengenai sejarah dan makna falsafah *Nyadran* tidak dapat tersampaikan dengan baik dan menyeluruh. Muncul kekhawatiran memudarnya eksistensi dan makna *Nyadran* hingga dilupakan oleh generasi muda di masa depan. Hal ini bisa berimbas pada pudarnya nilai-nilai warisan leluhur karena tergantikan oleh budaya modernisasi, sehingga generasi muda di Jawa sendiri khususnya Desa Klangan akan kehilangan jati diri kebudayaannya. Oleh karena itu, diperlukan kebaruan penyampaian informasi dari budaya lisan menjadi visual tentang sejarah *Nyadran* Desa Klangan untuk merekam kembali dan mempertahankan nilai sejarah serta falsafah warisan leluhur dengan media yang menarik serta mampu dijangkau banyak kalangan.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk merancang komik sejarah upacara *Nyadran* Desa Klangan sebagai media informasi bagi generasi muda usia 15-25 tahun di Desa Klangan dan Pulau Jawa. Komik adalah media komunikasi yang mampu menyampaikan informasi dan pesan melalui kekuatan kolaborasi antara gambar dan teks sehingga lebih mudah dipahami (Maharsi, 2014:6). Perpaduan antara gambar dan teks membentuk rangkaian alur cerita yang menghibur namun juga dapat berisi pesan edukatif yang lebih mudah diingat. Dalam konteks komik sejarah, grafis dalam komik juga mampu merekonstruksi realitas masa lampau yang sukar digambarkan (Bonneff, 1998:8). Di samping itu, komik juga mengalami peningkatan peminat dalam beberapa tahun terakhir. Meninjau kelebihan komik dan perkembangannya di Indonesia, perancangan komik sejarah ini adalah solusi untuk memberikan informasi dengan cara yang menghibur namun tetap mendidik, dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan.

Di dalam perancangan ini, akan dimuat kisah awal mula nenek moyang warga Desa Klangan mengadakan upacara *Nyadran*. Selain itu, akan dijabarkan prosesi upacara *Nyadran* disertai dengan pesan-pesan leluhur dalam bentuk nilai-nilai falsafah yang terkandung di dalamnya.

Pesan-pesan leluhur di dalam pembelajaran sejarah adalah bentuk kebijaksanaan yang dapat dijadikan pembelajaran bagi generasi muda saat ini (Notosusanto, 1979:3-5).

Karakter generasi muda saat ini mulai mengikuti gaya hidup budaya luar akibat efek globalisasi dan modernisasi sehingga tanpa disadari, tradisi lokal yang kaya akan nilai-nilai luhur mulai dilupakan. Menurut Dey, Astin, & Korn, dalam Myers (2008), generasi muda cenderung berpikir materialisme dengan menganggap kesuksesan finansial dan kepemilikan barang sebagai hal yang esensial dan lebih penting ketimbang membangun filosofis hidup, membantu orang yang kesulitan, membangun keluarga, dan menjadi ahli (Husna, 2015:8), sehingga mereka lebih mementingkan hal duniawi. Generasi muda juga cenderung individualistis akibat berkembangnya teknologi internet. Mereka lebih senang menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer dibandingkan berkumpul dengan keluarga dan masyarakat (Haring dalam Severin, 2014). Berdasarkan penelitian Rizqi dan Pradana (2018) tentang dampak penggunaan *smartphone* bagi kehidupan sosial di Desa Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, masyarakat lebih memilih memainkan gawai ketimbang mengobrol pada saat pertemuan. Menurut Tubbs & Moss (2012), hal ini dapat menghilangkan makna komunikasi, juga berpotensi terjadi kesalahpahaman (Zis, dkk, 2021: 71). Dampaknya, berpeluang timbul perpecahan antar manusia. Dengan demikian, nilai falsafah upacara *Nyadran* masih relevan dengan generasi muda karena memiliki singgungan dengan nilai-nilai sosial.

Berdasarkan pemaparan di atas, diharapkan perancangan komik sejarah dan falsafah upacara *Nyadran* di Desa Klangon, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk menampilkan rekonstruksi atau gambaran sejarah kebudayaan, serta nilai luhur kearifan lokal yang dapat dijangkau oleh banyak kalangan sehingga generasi muda bisa terus mengingat serta mewarisi jati diri kebudayaan bangsa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah perancangan sebagai berikut:

“Bagaimana merancang komik sejarah dan falsafah upacara *Nyadran* di Desa Klangan, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun yang menarik, informatif, edukatif, dan mudah dipahami oleh generasi muda sebagai target audiens?”

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan fokus membahas tentang sejarah dan falsafah upacara *Nyadran* di Desa Klangan, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun.
2. Perancangan ditujukan kepada generasi muda di Desa Klangan dan Pulau Jawa usia 15-25 tahun penyuka topik tradisi lokal.
3. *Output* perancangan berupa komik sejarah yang dipublikasikan secara *online*.

D. Tujuan Perancangan

Adapun perancangan ini bertujuan untuk merancang komik sejarah dan falsafah upacara *Nyadran* di Desa Klangan, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun yang menarik, informatif, edukatif, dan mudah dipahami oleh generasi muda sebagai target audiens.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

- a. Mengenal upacara *Nyadran* Desa Klangan sebagai kearifan lokal dan ikon kebudayaan rakyat.
- b. Sebagai media pembelajaran sejarah dan nilai-nilai falsafah kebudayaan warisan leluhur.

- c. Turut serta dalam mempertahankan nilai-nilai sejarah dan kebudayaan dengan menghargai keberagaman tradisi di Indonesia.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Menginspirasi penelitian berikutnya dalam menciptakan karya desain komunikasi visual di bidang sejarah dan falsafah kebudayaan berupa media komik.
- b. Menginspirasi dalam meningkatkan media komunikasi visual tentang sejarah dan kebudayaan lokal yang masih jarang terjemah media visual.

3. Bagi Dunia Perkomikan dan Buku Bacaan Indonesia

- a. Hasil penelitian dan perancangan dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan komik rekonstruksi sejarah kebudayaan di suatu wilayah.
- b. Menginspirasi para komikus untuk mengangkat tema keberagaman kebudayaan di Indonesia yang lebih variatif dan mendalam.
- c. Memberikan bacaan santai yang menghibur namun mendidik.

4. Bagi Target Audiens

- a. Memberikan gambaran visual masa lalu tentang asal usul sebuah tradisi.
- b. Sebagai media pembelajaran sejarah dan nilai-nilai falsafah kebudayaan warisan leluhur.
- c. Memberikan media hiburan yang menggugah dan mendidik.
- d. Memberikan pemahaman mengenai nilai religius dan nilai sosial dalam sebuah upacara adat.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Komik adalah himpunan gambar yang bersanding (*juxtaposed pictorial*) dan disusun secara berurutan yang sengaja dibuat untuk menyampaikan informasi dan menciptakan respon estetik bagi penontonnya (McCloud, 1994:20).

2. Sejarah

Sejarah adalah upaya rekonstruksi kejadian yang berkaitan dengan manusia beserta tindakannya dengan membangun kembali peristiwa masa lampau berdasarkan sumber-sumber sejarah dan daya imajinasi sejarawan. (Kuntowijoyo, 2005: 18).

3. Falsafah

Falsafah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah anggapan, gagasan, dan sikap batin yang paling dasar yang dimiliki oleh orang atau masyarakat. Dalam arti lain, falsafah adalah pandangan hidup.

4. Nyadran

Nyadran di wilayah Kabupaten Madiun identik dengan ritual bersih desa, sehingga *Nyadran* dalam penelitian ini bisa didefinisikan sama dengan bersih desa. Menurut Kholil (2010:268), bersih desa adalah upacara yang dilaksanakan oleh masyarakat Jawa sebagai upaya memohon kesuburan tanah, dijauhkan dari segala pengaruh negatif seperti penyakit, dan lain-lain (Rahayu, 2015:20). Bersih desa dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan atas kenikmatanNya kepada manusia melalui hasil bumi yang melimpah (Bayuadhy, 2015: 83).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait apa saja yang disaksikan selama Upacara *Nyadran* berlangsung di lokasi penelitian. Observasi juga dilakukan dengan mengamati perilaku masyarakat, objek-objek, dan alam lingkungan sekitar tempat upacara berlangsung.

b. Angket

Angket dibuat dalam bentuk cetak dan berupa kuesioner *Google Form* yang disebarluaskan secara *online* melalui media sosial. Yang ingin dicapai melalui kuesioner ini adalah mengukur tingkat pemahaman generasi muda tentang Upacara *Nyadran* Desa Klangan, serta antusiasme mereka terhadap perancangan ini.

c. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi aktual dari para sesepuh adat Desa Klangan selaku ahli dalam topik perancangan ini. Adapun indikator capaiannya adalah mendapatkan informasi detail mengenai pengertian, sejarah, rangkaian acara atau prosesi, serta nilai-nilai falsafah Upacara *Nyadran* Desa Klangan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan memotret dan merekam secara langsung maupun mengumpulkan arsip-arsip pemerintah setempat, serta internet objek yang berkaitan dengan Upacara *Nyadran* Desa Klangan sebagai bahan studi visual. Indikator capaiannya adalah mendapatkan foto-foto detail terkait prosesi, atribut, dan perlengkapan upacara, orang-orang yang terlibat, objek, serta lingkungan tempat Upacara *Nyadran* diselenggarakan.

e. Studi Kepustakaan

Memperkaya literasi melalui buku-buku dan jurnal terkait pembahasan tentang sejarah dan falsafah tradisi *Nyadran*, khususnya di Desa Klangan.

2. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memanfaatkan bermacam-macam metode alamiah yang dideskripsikan dengan bahasa untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian seperti tingkah laku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain-lain secara holistik (Moleong, 2005:6).

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan pendekatan metode penelitian 5W + 1H.

- a. *What* (Apa)
Apa yang akan dirancang?
- b. *Why* (Mengapa)
Mengapa perancangan tersebut dibuat?
- c. *Who* (Siapa)
Siapa target audiens perancangan yang dibuat?
- d. *Where* (Dimana)
Dimana latar tempat dalam perancangan yang dibuat?
- e. *When* (Kapan)
Kapan latar waktu dalam perancangan yang dibuat?
- f. *How* (Bagaimana)
Bagaimana perancangan ini mengatasi permasalahan dengan komunikatif, informatif, dan menarik?

H. Konsep Perancangan

1. Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah adalah langkah awal dalam memulai perancangan. Latar belakang masalah terdiri dari gambaran umum objek perancangan, permasalahan yang dihadapi, argumentasi yang disertai dengan data dan teori pendukung yang menjadi dasar tujuan diadakannya perancangan.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berupa kalimat tanya yang berisi bagaimana cara peneliti atau perancang mengatasi permasalahan berdasarkan yang telah dijabarkan di latar belakang masalah lewat sebuah perancangan. Setelah masalah dirumuskan, dijelaskan juga batasan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan.

3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan berisi uraian pemecahan masalah atau apa saja yang ingin dicapai peneliti berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.

4. Metode Perancangan

Metode perancangan berisi langkah-langkah peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan perancangan.

5. Identifikasi Data

Identifikasi data berisi proses peneliti dalam mencari, memperoleh, dan mengumpulkan data, baik data primer dan data sekunder yang dibutuhkan.

6. Analisis Data

Setelah melalui proses identifikasi, berikutnya memasuki tahap analisis atau pengolahan data dengan tujuan memperoleh informasi yang dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan penyelesaian permasalahan.

7. Konsep Perancangan

Membuat konsep perancangan desain yang terdiri dari perencanaan konsep kreatif, tujuan kreatif, strategi kreatif, program kreatif, dan biaya kreatif.

8. Visualisasi

Tahap visualisasi adalah tahap proses desain, dimulai dari studi visual setiap unsur dalam perancangan, *layout*, dan final desain. Selanjutnya, hasil visualisasi diimplementasikan ke dalam *mockup*.

9. Final Desain

Proses desain memasuki tahap evaluasi untuk mengukur efektivitas karya dalam menyampaikan pesan dan unsur estetikanya. Setelah itu, proses pengkaryaan memasuki tahap akhir, yaitu desain final yang siap diproduksi.



I. Skematika Perancangan

