

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Banyak tahap telah dilalui dalam melakukan perancangan desain *Zine* online Gunungan Grebeg Sekaten. Tahap pertama dalam perancangan desain *Zine* ini adalah dengan melakukan pemetaan kebutuhan dari calon audiens. Dari hasil pemetaan yang telah dilakukan ditemukan bahwa audiens setuju dengan adanya media yang tidak terlalu baku dan dapat dengan mudah diakses oleh siapapun.

Tidak ada rancangan yang sempurna, termasuk rancangan *Zine* online Gunungan Grebeg Sekaten. Kendala yang dialami perancang adalah mencari narasumber dari kalangan yang bersangkutan yaitu pihak Keraton, sehingga perancang hanya mengandalkan buku dan catatan yang tersedia bagi warga umum. Sehingga apabila akan melakukan perancangan, alangkah lebih baik untuk memiliki koneksi yang baik dengan data yang kita perlukan.

Selain koneksi yang luas dengan narasumber dan calon audiens, beberapa hal eksternal juga cukup menyulitkan perancang. Faktor eksternal tersebut adalah kurangnya dokumentasi mengingat kegiatan Grebeg sempat ditiadakan karena pandemic, dan mulai diadakan kembali pada tahun ini. Dengan kurangnya dokumentasi, perancang cukup kesulitan untuk bisa mendapatkan asset foto dan video.

Dalam proses pengkaryaan pun terdapat kendala dalam mencocokkan gaya desain *zine* dengan gaya visual gunungan yang begitu berbau budaya dan antik. Cukup sulit menggabungkan dua gaya visual dalam satu bidang desain. Dalam prosesnya penulis mendapat banyak hal baru dalam pengolahan desain agar tidak menghilangkan esensi dan rasa dari budaya grebeg yang diangkat.

Dalam perancangan ini penulis menemukan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggabungan hal-hal yang cukup berbeda ini. *Zine* yang selalu memiliki kesan perlawanan, kritik dan perjuangan, dialih fungsikan menjadi media edukasi yang selalu terkesan formal dan kaku, lalu Gunungan

Grebeg Sekaen yang sangat kental dengan budaya Yogyakarta, bagaimana caranya divisualkan secara kasual sehingga dapat dinikmati oleh kalangan muda yang menjadi target audience utama. Untuk menggabungkan unsur-unsur itu diperlukan banyak percobaan dalam desain hingga setiap unsur yang ada dapat saling berdampingan tanpa mengalahkan satu sama lain dalam sebuah media yaitu *zine*.

## B. Saran

Konteks dirancangnya *zine* adalah untuk masyarakat umum. Karena metode ini mengutamakan kebutuhan dan preferensi dari *audience*, maka tahap paling awal adalah menentukan keinginan dari *audience*. Data kebutuhan yang didapatkan melalui wawancara dan pengamatan langsung akan menjadi preferensi *audience* akan *zine* yang ideal bagi mereka. Karena *zine* mengangkat tema budaya, sehingga diperlukan desain memiliki identitas yang mampu mewakili budaya tersebut, penggunaan ornament dan aksara Jawa, juga warna dari komponen yang ada dalam gunung diaplikasikan sebagai warna utama dari desain *zine* online Gunung Grebeg Sekaten.

Untuk mendapat informasi yang memadai dan faktual tentang konten yang diangkat, akan sangat membantu bila penulis memiliki koneksi yang baik dengan pihak bersangkutan untuk melakukan wawancara dan mencari informasi yang tidak bisa didapatkan diluar. Pengumpulan informasi terkait apa yang ingin dimuat dalam karya. Sehingga memiliki narasumber yang jelas adalah faktor yang sangat penting.

Dalam perancangan karya sangat disarankan untuk selalu meminta pendapat dari orang lain, sudut pandang, gaya desain, dan kejelasan konten tiap individu dapat menjadi referensi dalam pembuatan karya yang baik sehingga selain memiliki keindahan juga dapat berfungsi dengan baik dalam masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- A. Daliman. 2012. *Upacara Garebek di Yogyakarta*. Yogyakarta: Ombak.
- Atton, Chris. (2002). *Alternative Media*. London: Sage.
- Cullen, Kristin. (2007). *Layout Workbook: A Real-World Guide to Building Pages in Graphic Design*. Rockport Publishers: Massachusetts.
- Gardjito, Murdijati. (2018). *Makanan Terkait Tradisi dan Ritual Masyarakat Jawa*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan.
- Primayudha, Reiga Aditya, dkk. (2020). *Media Massa Cetak dan Online dalam Milenialisme*. Malang : Intrans Publishing Group
- Rohidi, Tjetjep R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jelasutra: Yogyakarta.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Shaoqiang, Wang. (2022). *New Page Design: Layout and Editorial Design*. Barcelona: Hoaki Book SL
- Suyami. (2008). *Upacara Ritual di Kraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Yuwono. S.S, dkk. (2010). *Nilai Budaya dan Filosofi Upacara Sekaten di Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas P dan K Kota Yogyakarta.

## DAFTAR LAMAN

- Bobyakbarfaris (2019). Lunturnya Minat Generasi Muda Terhadap Seni dan Budaya Nasional. <https://www.hipwee.com/narasi/lunturnya-minat-generasi-muda-terhadap-seni-dan-budaya-nasional/>. Diakses 28 Januari 2023.
- Kratonjogja.id (2018). Jenis-Jenis Gunung Keraton Yogyakarta. <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/15-jenis-jenis-gunungan-keraton-yogyakarta/>. Diakses 3 April 2023.
- Nurkumalasari F. (2018). Zine Sebagai Media Kritik Sosial Politik (Studi pada Terompet Rakyat Zine). <http://etid.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/163547>. Diakses 21 Februari 2023.
- Rock in Celebs (2018). Jalan Panjang Zine di Berbagai Kancah. <https://rockincelebs.com/jalan-panjang-zine-di-berbagai-kancah/>. Diakses 28 Januari 2023.
- Setyaputra W. (2019). Perancangan Zine Perkembangan Tattoo di Yogyakarta. 5-6. [http://digilib.isi.ac.id/5164/7/jurnal\\_Winston.pdf](http://digilib.isi.ac.id/5164/7/jurnal_Winston.pdf). Diakses 12 Februari 2023.
- Wartajogja (2017). Garebeg Sekaten, Ratusan Warga Berebut Sedekah Gunung Di Masjid Kauman Jogja. <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/5860>. Diakses 28 Mei 2023.