

**PERANCANGAN *ZINE* UPACARA NGURAS
ENCEH DI MAKAM RAJA - RAJA IMOIRI
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA
UNTUK GENERASI MUDA**



KARYA DESAIN

Oleh
ARDIAN NANANG PRAYUDHA
NIM: 1812556024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN *ZINE* UPACARA NGURAS
ENCEH DI MAKAM RAJA - RAJA IMOIRI
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA
UNTUK GENERASI MUDA**



KARYA DESAIN

Oleh

ARDIAN NANANG PRAYUDHA

NIM: 1812556024

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

2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN ZINE UPACARA NGURAS ENCEH DI MAKAM RAJA - RAJA IMOIRI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA

diajukan oleh Ardian Nanang Prayudha, NIM 1812556024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada Rabu 8 Januari 2025

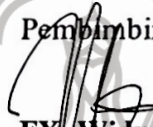
Pembimbing I



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

NIP / NIDN.197407301998022001/ 0030077401

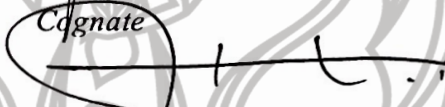
Pembimbing II



FX Widyatmoko, S.Sn.,M.Sn

NIP / NIDN.197507102005011001/ 0010077504

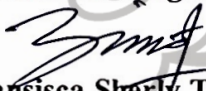
Cognate



Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP / NIDN.196502091995121001/ 0009026502

Koordinator Program Studi



Francisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP / NIDN.199002152019032018/ 0015029006

Ketua Jurusan Desain

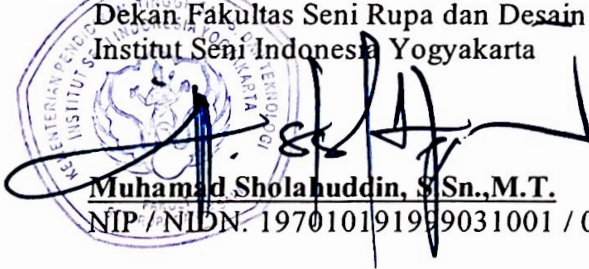


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP / NIDN. 197301292005011001/ 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP / NIDN. 19701019199031001 / 0019107005

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir perancangan ini dengan baik sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Strata 1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **“PERANCANGAN ZINE UPACARA NGURAS ENCEH DI MAKAM RAJA - RAJA IMOIRI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA”**

Karya Tugas Akhir Perancangan ini merupakan hasil yang dari tempuh selama pendidikan sejak tahun 2018. Mengusung tema *zine* atau majalah independent dapat memberikan sudut pandang yang jarang ditemui pada media konvensional.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran atas hasil perancangan ini dikarenakan karya yang masih jauh dari kata sempurna. Semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi bidang desain komunikasi visual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir perancangan ini.

Selama masa pendidikan hingga selesainya proses penulisan karya Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bantuan, dukungan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhitung banyaknya kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'alla
2. Dr. Irwandi, M.Sn. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn.,M.T. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. sebagai Kepala Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia
5. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. sebagai Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia
6. Hesti Rahayu, S.Sn.,M.A. sebagai dosen pembimbing I, yang sangat membantu mengoreksi dibagian penulisan dan tugas akhir ini.
7. FX. Widyatmoko, S.Sn.,M.Sn sebagai dosen pembimbing II, yang telah sabar memberikan waktu, pemikiran dan tenaganya selama penulisan karya perancangan ini.
8. Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. sebagai *cognate* yang sudah menguji dan memberikan masukan yang bermanfaat untuk perancangan ini.
9. Dr. Prayanto Widyo Harsanto sebagai dosen wali
10. Seluruh dosen dan staff Program Studi desain Komunikasi Visual yang selama ini membantu penulis selama menempuh pendidikan hingga selesainya karya tugas akhir ini.
11. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan segalanya waktu, dukungan moral dan moril, doa setiap saat untuk penulis dapat

menyelesaikan masa pendidikan dari awal hingga selesainya Tugas Akhir ini.

12. Seluruh abdi dalem pengurus Kompleks Makam Raja Imogiri yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di Kompleks Makam Raja Imogiri.
13. Ketiga teman – teman Four Horsemen, yaitu Gigih, Evan dan Daniar yang selalu pindah – pindah tempat ngopi.
14. Penghuni Langenarjan terutama Satrio dan Hilmy yang selalu menghibur dan memberikan saran pada penulis.
15. Panca selaku ketua angkatan yang menjadi teman pertama saya selama berkuliah
16. Teman – teman pelaut satu angkatan Prau Layar
17. Berlian Adinda, orang yang penulis sayangi dan selalu memberikan support 24/7 pada penulis
18. Andrian Rohmad Kurniawan yang sudah membantu saya saat hari pelaksanaan Upacara Nguras Enceh
19. People of Imogirian terutama Satrio dan Eko yang selalu setia menemani saya mengerjakan Tugas Akhir ini.
20. Dzulumat people dan Gate Vape Owner yang sudah menemani dan memberikan tempat bernaung

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Ardian Nanang Prayudha
NIM : 1812556024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir yang berjudul:
**PERANCANGAN ZINE UPACARA NGURASENCEH DI MAKAM RAJA -
RAJA IMOIRI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK
GENERASI MUDA**

yang dibuat untuk memenuhi persyaratan memperoleh kelulusan pada gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah skripsi maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini.

Apabila didalam karya penulis tercantum karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidaksesuaian dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Ardian Nanang Prayudha

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Ardian Nanang Prayudha
NIM : 1812556024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN ZINE UPACARA NGURAS ENCEH DI MAKAM RAJA - RAJA IMOIRI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA

Dapat dipergunakan sebagaimana mestinya untuk kemajuan Ilmu Pengetahuan oleh UPT. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya tugas akhir saya. Melalui tandatangan saya maka Pihak UPT. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat menyimpan, mengelola, dan mendistribusikannya di internet dan berbagai media yang lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin saya selama masih mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Ardian Nanang Prayudha

ABSTRAK

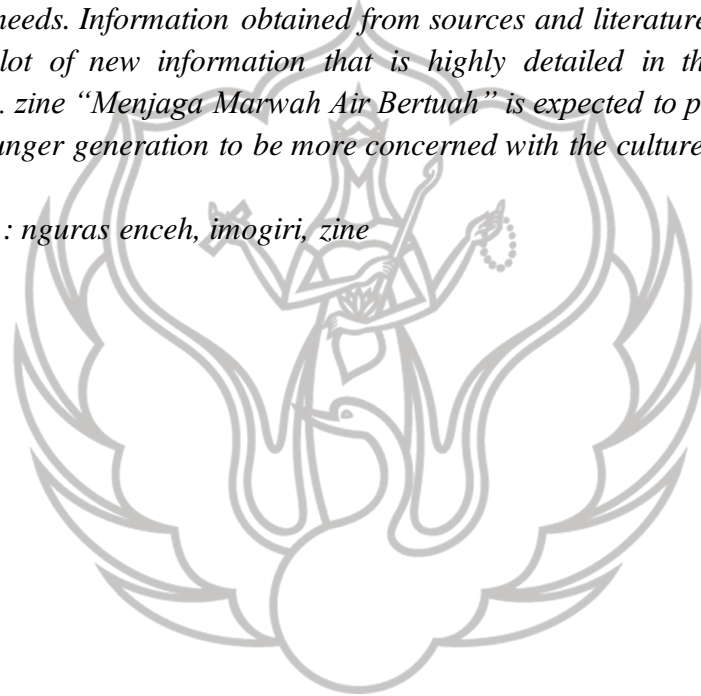
Kemajuan teknologi digital yang pesat membuat arus budaya asing masuk di Indonesia secara masif. Hal itu mengakibatkan budaya lokal tergeser. Namun, disisi lain kemajuan teknologi juga dapat membuka kesempatan untuk budaya lokal dikenal oleh dunia. Salah satunya yaitu Upacara Nguras Enceh yang berlokasi di Makam Raja – Raja Imogiri. Acara budaya ini kurang mendapatkan perhatian khususnya dari generasi muda. Generasi muda lebih tertarik dengan konten bermuatan visual di sosial media dibandingkan membaca buku atau artikel. *Zine* dipilih untuk mengakomodasi ketertarikan tersebut. *Zine* memiliki kebebasan dalam eksplorasi konten visual serta penggunaan bahasa yang santai. Menggunakan metode perancangan dengan pendekatan antropologi visual untuk mengenalkan unsur yang ada di Upacara Nguras Enceh. Kemudian diidentifikasi dengan metode 5W dan 1H untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh target audiens. Informasi yang didapatkan dari narasumber dan studi literatur memberikan penulis banyak informasi baru yang sangat mendetail dalam Upacara Nguras Enceh. *Zine* "Menjaga Marwah Air Bertuah" ini diharapkan dapat memberikan kesadaran untuk generasi muda agar peduli dengan budaya yang ada disekitarnya.

Kata kunci : nguras enceh, imogiri, *zine*

ABSTRACT

The massive growth of digital technology has led to a massive influx of foreign culture in Indonesia. This has caused local culture to be displaced. However, on the other hand, technological advances can also provide opportunities for local cultures to be known by the world. One of them is the Nguras Enceh Ceremony located in the Tomb of the Kings of Imogiri. This cultural event has received less attention, especially from the younger generation. The younger generation is more interested in visual content on social media rather than reading books or articles. Zines were chosen to accommodate this interest. Zines have the flexibility to explore visual content and use casual language. Using the design method with a visual anthropological approach to introduce the elements in the Nguras Enceh Ceremony. Then identified with the 5W and 1H method to find out what the target audience needs. Information obtained from sources and literature studies gave the author a lot of new information that is highly detailed in the Nguras Enceh Ceremony. zine “Menjaga Marwah Air Bertuah” is expected to provide awareness for the younger generation to be more concerned with the culture around them.

Keywords : nguras enceh, imogiri, zine



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	5
H. Metode Identifikasi Data.....	7
BAB II.....	8
A. Studi Eksitsing.....	8
B. Identifikasi Data.....	9
1. Upacara Nguras Enceh.....	9
2. Enceh.....	13
3. Pengaruh Upacara Nguras Enceh.....	17
4. Unsur Upacara Nguras Enceh.....	18
5. Media Informasi Upacara Nguras Enceh.....	24
6. Karakteristik Target Audiens.....	26
C. Landasan Teori.....	27

1.	Kebudayaan.....	27
2.	Antropologi sebagai Metode Perancangan	28
3.	Elemen dan Prinsip Desain	28
4.	Zine	29
b.	Fungsi Zine	30
c.	Desain Zine	32
d.	Prinsip Desain Zine	33
D.	Sudut Pandang Media.....	37
E.	Identifikasi Data	39
F.	Kesimpulan Identifikasi Data	40
BAB III.....		41
A.	Konsep Media	41
B.	Strategi Media	43
C.	Konsep Kreatif.....	50
D.	Program Kreatif	50
BAB IV.....		64
A.	PENJARINGAN IDE ZINE.....	64
B.	VISUALISASI ZINE.....	68
C.	LAYOUT ZINE CETAK.....	72
D.	LAYOUT ZINE DIGITAL.....	85
E.	MEDIA PENDUKUNG	99
1.	Merchandise.....	99
2.	Sosial Media.....	99
3.	Poster.....	100
4.	Kartu Pos	101
5.	Mural.....	101
6.	QR Barcode E-Zine.....	101
F.	GRAPHIC STANDARD MANUAL.....	103
G.	KATALOG	107
H.	POSTER PAMERAN TUGAS AKHIR.....	108
BAB V.....		109
A.	Kesimpulan	109

B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
TRANSKRIP WAWANCARA	114
LAMPIRAN.....	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Upacara Nguras Enceh	9
Gambar 2. 2 Air Enceh Dibagikan ke publik	11
Gambar 2. 3 Kirab Ngarak Siwur	12
Gambar 2. 4 Pengambilan Siwur.....	13
Gambar 2. 5 Enceh Kyai Mendung.....	14
Gambar 2. 6 Enceh Kyai Danumaya	15
Gambar 2. 7 Enceh Nyai Danumurti	16
Gambar 2. 8 Enceh Nyai Siyem	17
Gambar 2. 9 Siwur	19
Gambar 2. 10 Sego gurih.....	20
Gambar 2. 11 Pengunjung	21
Gambar 2. 12 Air Enceh	22
Gambar 2. 13 Penjual Botol Bekas	24
Gambar 2. 14 Contoh Zine	26
Gambar 2. 15 Contoh zine.....	30
Gambar 2. 16 Contoh zine	32
Gambar 2. 17 Contoh zine.....	34
Gambar 2. 18 Contoh zine.....	35
Gambar 2. 19 Contoh zine.....	36
Gambar 3. 1 Contoh Poster	44
Gambar 3. 2 Contoh Merhcandise.....	45
Gambar 3. 3 Contoh Sosial Media	46
Gambar 3. 4 Contoh Mural	47
Gambar 3. 5 Contoh Post Card.....	48
Gambar 3. 6 Ukuran B5	48
Gambar 3. 7 Gaya Layout Zine.....	61
Gambar 3. 8 Tone Warna	62
Gambar 3. 9 Tipografi Zine.....	63
Gambar 4. 1 Ide Layout.....	64
Gambar 4. 2 Referensi Layout	64
Gambar 4. 3 Studi Warna.....	65
Gambar 4. 4 Studi Tipografi	66
Gambar 4. 5 Studi Ilustrasi.....	67
Gambar 4. 6 Studi Fotografi.....	67
Gambar 4. 7Referensi Visual Botol Bekas.....	69
Gambar 4. 8 Referensi Visual Kotak Kayu.....	70

Gambar 4. 9 Referensi Visual Pattern	70
Gambar 4. 10 Referensi Visual Supergraphic	71
Gambar 4. 11 Layout Zine Cetak hal.1	72
Gambar 4. 12 Layout Zine Cetak hal.2-3.....	72
Gambar 4. 13 Layout Zine Cetak hal.4-5.....	73
Gambar 4. 14 Layout Zine Cetak hal.6-7.....	73
Gambar 4. 15 Layout Zine Cetak hal. 8-9.....	74
Gambar 4. 16 Layout Zine Cetak hal. 10-11.....	74
Gambar 4. 17 Layout Zine Cetak hal. 12-13.....	75
Gambar 4. 18 Layout Zine Cetak hal. 14-15.....	75
Gambar 4. 19 Layout Zine Cetak hal. 16-17.....	76
Gambar 4. 20 Layout Zine Cetak hal. 18-19.....	76
Gambar 4. 21 Layout Zine Cetak hal. 20-21.....	77
Gambar 4. 22 Layout Zine Cetak hal. 22-23.....	77
Gambar 4. 23 Layout Zine Cetak hal.24-25	78
Gambar 4. 24 Layout Zine Cetak hal.26-27.....	78
Gambar 4. 25 Layout Zine Cetak hal.28-29.....	79
Gambar 4. 26 Layout Zine Cetak hal. 30-31.....	79
Gambar 4. 27 Layout Zine Cetak hal.32=33.....	80
Gambar 4. 28 Layout Zine Cetak hal.34-35.....	80
Gambar 4. 29 Layout Zine Cetak hal. 36-37.....	81
Gambar 4. 30 Layout Zine Cetak hal. 38-39.....	81
Gambar 4. 31 Layout Zine Cetak hal. 40-41.....	82
Gambar 4. 32 Layout Zine Cetak hal. 42-43	82
Gambar 4. 33 Layout Zine Cetak hal.44-45.....	83
Gambar 4. 34 Layout Zine Cetak hal. 46-47.....	83
Gambar 4. 35 Layout Zine Cetak hal. 48	84
Gambar 4. 36 Layout Cover Luar Zine Cetak.....	84
Gambar 4. 37 Layout Cover Dalam Zine Cetak.....	85
Gambar 4. 38 Layout Zine Digital hal. 1	85
Gambar 4. 39 Layout Zine Digital hal. 2	86
Gambar 4. 40 Layout Zine Digital hal. 3	86
Gambar 4. 41 Layout Zine Digital hal. 4	87
Gambar 4. 42 Layout Zine Digital hal. 5	87
Gambar 4. 43 Layout Zine Digital hal. 6	88
Gambar 4. 44 Layout Zine Digital hal. 7	88
Gambar 4. 45 Layout Zine Digital hal. 8	89
Gambar 4. 46 Layout Zine Digital hal. 9	89
Gambar 4. 47 Layout Zine Digital hal. 10	90
Gambar 4. 48 Layout Zine Digital hal. 11	90
Gambar 4. 49 Layout Zine Digital hal. 12	91
Gambar 4. 50 Layout Zine Digital hal. 13	91

Gambar 4. 51 Layout Zine Digital hal. 14	92
Gambar 4. 52 Layout Zine Digital hal. 15	92
Gambar 4. 53 Layout Zine Digital hal. 16	93
Gambar 4. 54 Layout Zine Digital hal. 17	93
Gambar 4. 55 Layout Zine Digital hal. 18	94
Gambar 4. 56 Layout Zine Digital hal. 19	94
Gambar 4. 57 Layout Zine Digital hal. 20	95
Gambar 4. 58 Layout Zine Digital hal. 21	95
Gambar 4. 59 Layout Zine Digital hal. 22	96
Gambar 4. 60 Layout Zine Digital hal. 23	96
Gambar 4. 61 Layout Zine Digital hal. 24	97
Gambar 4. 62 Layout Zine Digital hal. 25	97
Gambar 4. 63 Layout Cover Zine Digital	98
Gambar 4. 64 Merchandise	99
Gambar 4. 65 Sosial Media Instagram dan Story.....	99
Gambar 4. 66 Feed Instagram	100
Gambar 4. 67 Poster	100
Gambar 4. 68 Kartu Pos	101
Gambar 4. 69 Mural	101
Gambar 4. 70 QR Barcode E-Zine.....	102
Gambar 4. 71 Graphic Standard Manual	103
Gambar 4. 72 Graphic Standard Manual.....	103
Gambar 4. 73 Graphic Standard Manual.....	104
Gambar 4. 74 Graphic Standard Manual.....	104
Gambar 4. 75 Graphic Standard Manual.....	105
Gambar 4. 76 Graphic Standard Manual.....	105
Gambar 4. 77 Graphic Standard Manual.....	106
Gambar 4. 78 Graphic Standard Manual.....	106
Gambar 4. 79 Graphic Standard Manual.....	107
Gambar 4. 80 Katalog	107
Gambar 4. 81 Katalog	108
Gambar 4. 82 Poster Pameran Tugas Akhir	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sudut Pandang Media	38
Tabel 2. 2 Sudut Pandang Media	39
Tabel 2. 3 Identifikasi Data.....	40
Tabel 3. 1 Naskah Zine	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Imogiri merupakan sebuah kecamatan yang terletak di sebelah selatan Kota Yogyakarta. Kecamatan ini mempunyai banyak potensi wisata maupun budaya yang terdapat atau terjadi di dalamnya. Salah satu dari potensi itu yaitu Makam Raja - Raja yang terletak di Dusun Pajimatan, Girirejo, Imogiri, Bantul. Makam ini dibangun diatas Bukit Merak yang pembangunannya diprakarsai oleh Sultan Agung pada tahun 1616 Masehi. Dalam kompleks makam ini terdapat empat enech yang merupakan hadiah perdamaian dari kerajaan sahabat Sultan Agung, yang kemudian diberi nama sebagai pengingatnya. Setelah memenangkan peperangan melawan kerajaan yang menjadi sahabat tersebut Sultan Agung kemudian mengurus enech pemberian dari beberapa kerajaan tersebut.

Upacara ini dilakukan sebagai tanda penghormatan untuk Sultan Agung yang kemudian dilaksanakan secara turun temurun setiap Selasa Kliwon bulan Suro dalam kalender Jawa atau Muharam dalam kalender Islam. Dalam upacara ini nguras enech merupakan simbol dari pembersihan diri dari hal - hal negatif yang terdapat dalam hati manusia. Setiap malam Selasa Kliwon tersebut juga berdatangan peziarah dari berbagai daerah di Yogyakarta maupun luar daerah.

Generasi muda pada dewasa ini terlihat kurang berperan ataupun menjadi bagian dari acara Upacara Nguras Enceh ini. Hal ini bisa dilihat dari antusias yang hanya banyak diminati oleh mereka yang berusia di atas 30 tahun dalam peristiwa ini. Oleh karena itu sebagai langkah nyata dalam menarget kawula muda adalah pembuatan bahan bacaan yang diminati oleh usia remaja sampai dewasa. Disamping itu, melestarikan budaya daerah yang positif merupakan salah satu tugas yang akan diemban oleh mereka yang berusia remaja ataupun dewasa. Budaya juga

bisa disebut sebagai identitas sebuah bangsa yang menghargai tempat yang ditinggalinya.

Hal ini juga didukung dengan pernyataan Corey Seemiller dan Meghan Grace (2019) bahwa generasi *post-millennials* atau yang lebih dikenal dengan sebutan “Generasi Z” memiliki pemikiran yang lebih berorientasi pada tujuan. Corey dan Grace memberikan rentang waktu kelahiran generasi ini pada tahun 1995 hingga 2010. Generasi ini memiliki kecenderungan untuk mengerjakan sesuatu yang memiliki makna dan tujuan. Namun, kemajuan dari teknologi yang semakin pesat membuat hal itu menjadikan generasi ini memiliki keinginan instan atas tujuan yang ingin dia raih.

Kecenderungan instan tersebut kemudian membuat generasi ini kurang peka atas apa yang terjadi disekelilingnya. Selain kemajuan teknologi yang membuat semuanya menjadi instan, arus informasi dan budaya asing yang ikut terbawa menyebabkan generasi muda malah lebih memilih untuk meninggalkan budayanya sendiri. Mereka beranggapan budaya luar negeri lebih modern dan lebih menarik untuk diikuti. Hal ini juga disebabkan karena dominasi dari pilar kelima media yaitu sosial media. Selain budaya instan, beberapa acara cukup mendapat dampak dari beberapa agama atau kepercayaan yang memiliki pendapat berseberangan. Hal tersebut cukup mempengaruhi acara adat yang sudah berakulturasi sebelumnya.

Kurangnya perhatian generasi muda pada budaya daerah dapat memberikan dampak buruk untuk kedepannya. Beberapa daerah di Indonesia lain sudah mengalami kepunahan budaya. Miris sebenarnya mengingat Indonesia menjadi salah satu pemilik keberagaman budaya didalamnya. Selain kepunahan budaya, menurunnya perekonomian terhadap kurangnya antusias pada kegiatan kebudayaan dapat terjadi karena semakin sedikit orang yang meminatinya.

Selain menurunnya minat generasi muda pada kebudayaan, mereka juga memperlihatkan trend penurunan pada kegiatan literasi atau membaca buku. UNESCO mencatatkan bahwa minat literasi masyarakat

Indonesia hanya sebesar 0,0001%, ini berarti dari 1000 orang Indonesia yang memiliki minat literasi hanya satu orang saja. Hal ini merupakan dampak dari pengaruh masif sosial media yang sebagian besar didalamnya berisi konten visual. Akibatnya media konvensional mulai mengalami pergeseran yang signifikan karena kebiasaan dari generasi muda yang lebih menyukai konten visual daripada narasi panjang.

Menjawab kedua keresahan diatas. Penulis disini berupaya menggunakan *zine* yang memiliki kandungan konten visual yang cenderung lebih banyak dari pada narasi yang panjang dengan tetap menyampaikan intisari dari kegiatan kebudayaan yang disini merupakan Upacara Nguras Enceh.

Pemilihan sebuah *zine* sebagai media untuk mendokumentasi ataupun memberikan informasi tentang Upacara Nguras Enceh ini karena mayoritas pembaca di usia remaja – dewasa menggemari tulisan yang menggunakan bahasa sehari - hari dan gaya desain yang tidak monoton . *Zine* sendiri adalah sebuah opsi publikasi yang tidak terikat pada pakem sebuah penerbit sehingga penulis dapat mengekspresikan dan menyajikan informasi yang berbeda dengan media publikasi lain. Penggunaan bahasa sehari hari juga membuat pembaca seperti memiliki kesan mengobrol dan berdiskusi santai mengenai topik yang diangkat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *zine* mengenai informasi budaya Upacara Adat Nguras Enceh pada Bulan Suro di Makam Raja - Raja, Imogiri, Yogyakarta?

C. Batasan Masalah

1. Informasi pada perancangan ini hanya berfokus pada informasi mengenai dokumentasi Upacara Nguras Enceh pada tahun 2024 Masehi.
2. Pengumpulan data hanya difokuskan kepada objek perancangan Makam Raja - Raja Imogiri, berupa Nguras Enceh.

3. Perancangan ini hanya sebatas visualisasi dari zine cetak maupun digital yang membahas Upacara Adat Nguras Enceh.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi audiens serta sebagai objek dokumentasi tentang Upacara Nguras Enceh.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan desain zine Upacara Adat Nguras Enceh diharapkan bisa menjadi referensi bagi ilmu Desain Komunikasi Visual dalam merancang desain sebuah zine untuk menyampaikan komunikasi pada media digital sehingga bisa memberi perbedaan pada praktik desain untuk sebuah pendokumentasian sebuah peristiwa budaya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat dari perancangan ini yaitu:

a. Bagi Pemerintah

Perancangan ini dapat memberikan wajah baru dalam dokumentasi budaya yang biasanya masih menggunakan cara - cara tradisional yang kerap kali memberikan kesan formal.

b. Bagi Akademisi

Perancangan ini dapat menambah studi tentang pengembangan desain sebagai langkah pendokumentasian sebuah peristiwa. Untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta perancangan ini dapat dijadikan koleksi literatur dan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis.

c. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat menggunakan *zine* ini sebagai sumber data dan informasi dalam memahami salah satu budaya yang ada

di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta. *Zine* merupakan sebuah gagasan baru yang dapat menarik minat membaca khususnya kawula muda.

F. Definisi Operasional

1. Zine

Zine merupakan sebuah jenis media publikasi yang diterbitkan dan dibuat secara independen oleh perseorangan ataupun sebuah komunitas kecil. (Todd, M., & Watson, E. P, 2006). Dalam *zine* biasanya mencakup teks dan gambar yang memberikan sebuah edukasi, propaganda, ataupun informasi dari tema yang diangkat oleh pembuatnya. *Zine* dibuat dalam jumlah yang terbatas dan biasanya dibuat tidak terus menerus dan hanya jangka pendek, inilah yang menjadikan *zine* berbeda dengan magazine yang biasanya dicetak dan diterbitkan oleh penerbit profesional.

2. Nguras

Nguras diambil dari bahasa Jawa yang berarti menguras atau mengganti air. Dalam hal ini Nguras diartikan sebagai mengosongkan tempayan yang terdapat di kompleks Makam Raja - Raja Imogiri Bantul. Tempayan yang kosong ini akan terisi air seiring dengan waktu setahun dan akan dikuras lagi tahun depan. Pada upacara adat yang sama.

3. Enceh

Enceh diambil dari bahasa Jawa Krama, yang diturunkan menjadi bahasa Jawa ngoko adalah genthong. Dalam bahasa Indonesia enceh biasa disebut sebagai tempayan.

G. Metode Perancangan

Pendekatan antropologis digunakan sebagai metode yang digunakan pada perancangan ini. Hal itu tergambar pada beberapa unsur dari Upacara Nguras Enceh yang akan digunakan sebagai elemen visual atau teks pada perancangan ini.

1. Data yang dibutuhkan
 - a. Data Primer

Dalam perancangan ini data primer yang akan dijadikan sebagai bahan riset adalah penelitian kualitatif yang didapat melalui wawancara langsung dengan narasumber. Narasumber yang bersangkutan yaitu seorang abdi dalem yang setiap hari merawat lingkungan kompleks Makam Raja di Imogiri

- b. Data Sekunder

Data sekunder yang terkait perancangan *zine* ini didapat dari berbagai macam sumber literatur. Sumber tersebut adalah buku, jurnal dan internet yang dapat mendukung dan memberi teori terkait dengan *zine* sebagai media utama perancangan ini.

2. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini jenis data yang diperlukan adalah data kualitatif, oleh karena itu metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini dilakukan secara langsung di Makam Raja Imogiri. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Literasi

Mempelajari artikel terkait atau buku yang membahas mengenai desain tata letak sebagai pedoman untuk memberikan desain yang relevan dan bercorak khusus untuk *zine* ini. Selain buku dan artikel, surat kabar atau jurnal juga dapat mendukung tentang bagaimana perkembangan tradisi dan budaya di wilayah Yogyakarta.

- b. Dokumentasi

Pengambilan gambar dengan menggunakan kamera profesional dapat mendukung dalam proses perancangan ini. Adapun gambar yang diambil merupakan Upacara Nguras Enceh.

- c. Wawancara

Wawancara dengan pemilik langsung dari mantan abdi dalem Makam Raja Imogiri bertujuan untuk menggali lebih dalam data - data yang belum tertulis dalam literatur atau dalam dokumentasi. Wawancara dengan narasumber juga bertujuan untuk memvalidasi data - data yang sudah ditemukan sebelumnya.

H. Metode Identifikasi Data

Untuk mengidentifikasi dan mengolah data dalam merancang pembuatan *zine* tersebut menggunakan metode 5W + 1H (What, When, Where, Who, Why, How). What digunakan untuk mengetahui apa yang harus dirancang dalam *zine*, yang bersangkutan yaitu Upacara Nguras Enceh. Where yang menjelaskan dimana peristiwa ini terjadi atau dimana sasaran audiens dari pembaca. When adalah waktu perancangan ini dibuat yaitu tahun 2024. Who adalah siapa subjek yang dijadikan objek penelitian, dalam hal ini adalah orang - orang yang terlibat dari peristiwa ini. Kemudian, Why merupakan alasan mengapa perancangan ini dibuat, dalam hal ini dimaksudkan untuk mengedukasi serta mendokumentasi para audiens yang membaca *zine* ini.

