

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK  
PERAYAAN CAP GO MEH DI  
KALIMANTAN BARAT**



**KARYA DESAIN**

**Oleh:  
DENI CANDRA HALIM  
1512365024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK  
PERAYAAN CAP GO MEH DI  
KALIMANTAN BARAT**



**KARYA DESAIN**

Oleh:  
**DENI CANDRA HALIM**  
**1512365024**

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  
2020

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK PERAYAAN CAP GO MEH DI KALBAR.**

diajukan oleh Deni Candra Halim, NIM 1512365024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 23 Juli 2020

Pembimbing I

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Pembimbing II

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN 0009026502

Cognate/ Anggota

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

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Ketua Program Studi DKV/ Anggota

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

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1002/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

Karya ini dipersembahkan untuk  
Tempat kelahiranku Ketapang Kalimantan Barat  
Serta untuk keluargaku terkasih

Dalam kelemahanku  
Sempurnalah kuasa-Mu

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: Deni Candra Halim
NIM	: 1512365024
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni Rupa
Jenis	: Tugas Akhir Perancangan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir berjudul:

### **PERANCANGAN KOMIK PERAYAAN CAP GO MEH DI KALBAR**

Dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk menjadi sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Sejauh yang diketahui karya ini bukan tiruan dari skripsi atau tugas akhir yang sudah pernah dipublikasikan. Kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Deni Candra Halim  
NIM. 1512365024

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena kebaikannya **PERCANCANGAN KOMIK PERAYAAN CAP GO MEH DI KALBAR** dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Perancang sadar bahwa rancangan ini memiliki banyak kekurangan, dari segi pengalaman maupun kemampuan perancang, karena itu segala bentuk kritik dan masukan yang membangun akan sangat membantu. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi rujukan, dan memberi manfaat pada kita semua.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Deni Candra Halim

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
5. Drs. Asnar Zacky, M.Sn, selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kesabarannya saya ucapkan terima kasih banyak.
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah membimbing saya dalam proses pembuatan perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kesabarannya terima kasih banyak.
7. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate yang telah bersedia menguji tugas akhir saya dan terima kasih atas semua masukan-masukan yang telah diberikan.
8. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, terima kasih sudah membimbing saya selama masa perkuliahan.



9. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta. Untuk teman-teman seangkatan Anomali 2015, terima kasih banyak atas kebersamaannya selama ini.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan serta dukungannya, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Deni Candra Halim  
NIM. 1512365024

## **ABSTRAK**

Cap Go Meh merupakan salah satu perayaan terbesar dan terkenal di Kalimantan Barat. Seiring berubahnya zaman, perayaan Cap Go Meh juga turut mengalami perubahan. Dari segi rangkaian ritual di dalamnya yang dulu memiliki tujuan sakral, kini telah menjadi objek untuk menarik wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Jika perubahan ini tidak tidak disikapi dengan benar, maka hanya masalah waktu pemahaman tentang esensi dan pesan keberagaman yang ada dalam perayaan Cap Go Meh kehilangan eksistensinya dalam generasi mudanya. Salah satu pemecahan masalahnya adalah dengan membuat sebuah media yang memuat informasi tentang perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat dan relevan dengan generasi muda.

Komik web adalah media yang dirasa cocok untuk generasi muda. Dengan bantuan visual dan alur cerita diharapkan dapat membuat penyampaian informasi tentang Cap Go Meh menjadi lebih menarik untuk diikuti dan mudah untuk dicerna oleh pembacanya.

Terdapat beberapa proses dalam pembuatan komik ini. Proses yang pertama adalah mengumpulkan data dari literasi mengenai Cap Go Meh di Kalimantan Barat. Kemudian membuat hierarki dan alur informasi untuk memudahkan proses pembuatan cerita dan menentukan adegan-adegan kunci yang perlu divisualisasikan. Terakhir, memvisualisasikan struktur alur informasi dan cerita.

Kata kunci: Cap Go Meh, Komik Webtoon, Kalimantan Barat.

## **ABSTRACT**

*Cap Go Meh is one of the most famous festivals in West Borneo. As time progressed, so has the festival of Cap Go Meh subjected to changes. The once sacred ritual procession has now become an object to attract both domestic and foreign tourist. If such changes are not properly attended to, it's only in a matter of time we, especially the younger generation, would lose any meaningful grasp for the essence of Cap Go Meh and the message of diversity contained within it. The writer offers a solution for this problem: that is to create a media that contained information about the Cap Go Meh celebration in West Borne and relevant to younger generation.*

*Web comics are a medium that is regarded compatible for the younger generation. With visual representations and plot lines, this choice of media would pique more interests regarding the topic and make it easier for the readers to digest informations of Cap Go Meh.*

*There are several steps involved in making this comic project. The first step is to collect data from any relevant and valid literature about Cap Go Meh festival in West Borneo. Then the next step would creating a hierarchy and plotline of informations. This process would help facilitate storymaking process and to determine the key scenes that need to visualize, before finally bringing the plotline and stories into visualization.*

*Key words: Cap Go Meh, webtoon comic, West Borneo*

## DAFTAR ISI

<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Perancangan .....	7
D. Batasan Masalah.....	7
E. Manfaat Perancangan .....	7
F. Definisi Operasional.....	8
G. Metode Perancangan .....	9
H. Metode Analisis.....	10
I. Skematika Perancangan.....	11
<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
<b>IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>11</b>
A. Tinjauan Literatur Cap Go Meh.....	11
B. Tinjauan Literatur Komik .....	23
C. Tinjauan Komik yang Telah Dipublikasikan .....	28
D. Analisis Data .....	30
E. Kesimpulan .....	31
<b>BAB III.....</b>	<b>32</b>
<b>KONSEP DESAIN .....</b>	<b>32</b>
A. Konsep Perancangan .....	32
B. Konsep Kreatif .....	33
C. Program Kreatif.....	35

<b>BAB IV .....</b>	<b>53</b>
<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>53</b>
A. Studi Visual.....	53
<b>BAB V.....</b>	<b>116</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>116</b>
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Klenten Toa Pek Kong Ketapang.....	14
Gambar 2.2 Ritual buka mata naga.....	15
Gambar 2.3 Ritual tolak bala .....	15
Gambar 2.4 Pawai tatung dan naga.....	16
Gambar 2.5 Malam perayaan 1 .....	18
Gambar 2.6 Malam puncak perayaan 2.....	18
Gambar 2.7 Bakar naga.....	19
Gambar 2.8 Komik cetak .....	24
Gambar 2.9 Komik digital.....	25
Gambar 2.10 Komik mug.....	26
Gambar 2.11 Komik kaos .....	26
Gambar 2.12 Cover <i>Origins of Chinese Festivals</i> .....	27
Gambar 2.13 Ilustrasi <i>Origins of Chinese Festivals</i> .....	28
Gambar 3.1 Refrensi gaya visual 1 .....	32
Gambar 3.2 Refrensi gaya visual 2 .....	33
Gambar 3.3 Refrensi gaya visual 3 .....	34
Gambar 3.4 Refrensi tokoh utama .....	43
Gambar 3.5 Refrensi tokoh pendukung 1 .....	44
Gambar 3.6 Refrensi tokoh pendukung 2 .....	44
Gambar 3.7 Refrensi tatung 1 .....	45
Gambar 3. 8 Refrensi tatung 2 .....	45
Gambar 3. 9 Refrensi tatung 3 .....	46
Gambar 3. 10 Pemain naga .....	46
Gambar 3. 11 Pemain barongsai .....	47
Gambar 3. 12 Anime Ace.....	48
Gambar 3. 13 Refrensi layout Line Webtoon 1 .....	49
Gambar 3. 14 Refrensi layout Line Webtoon 2 .....	50

Gambar 4. 1 Refrensi gaya visual 1 .....	54
Gambar 4. 2 Refrensi gaya visual 2 .....	54
Gambar 4. 3 Desain karakter.....	55
Gambar 4. 4 Variasi desain karakter utama.....	56
Gambar 4. 5 Proses desain karakter pendukung 1 .....	57
Gambar 4. 6 Variasi desain karakter pendukung.....	58
Gambar 4.7 Proses desain karakter pendukung 2 .....	58
Gambar 4.8 Proses desain rumah karakter utama .....	59
Gambar 4.9 Proses desain klenteng Toa Pek Kong Ketapang .....	60
Gambar 4. 10 Proses desain tugu tolak bala .....	61
Gambar 4. 11 Desain barongsai .....	61
Gambar 4. 12 Desain replika naga .....	62
Gambar 4. 13 desain mobil hias .....	63
Gambar 4. 14 Sketsa tatung .....	63
Gambar 4. 15 Outline tatung.....	64
Gambar 4. 16 Final desain tatung .....	65
4. 17 Sketsa pemain naga .....	66
4. 18 Final desain pemain naga.....	67
4. 19 Desain tokoh presiden Abdurrahman Wahid.....	68
4. 20 Desain tokoh presiden Soeharto.....	68
4. 21 Tipografi .....	69
4. 22 Media pendukung 1 .....	119
4. 23 Media pendukung 2.....	119
4. 24 Media pendukung 3.....	110
4. 25 Media pendukung 4.....	110
4. 26 Media pendukung 5.....	111

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari suku yang sangat banyak ragamnya. Salah satu yang juga telah lama mendiami tanah Indonesia adalah suku Tionghoa . Pada mulanya, orang-orang Tionghoa datang merantau hingga menetap untuk urusan berdagang, tambang, dan hal-hal lain yang ditujukan untuk mencapai kemakmuran yang lebih baik bagi mereka.

Tidak hanya membawa kepentingan ekonomi saja namun, segala adat dan tradisi yang ada pada mereka juga ikut terbawa ketika mereka menginjakkan kaki di Nusantara. Salah satunya yang hingga saat ini masih bisa kita lihat dan cukup dikenal adalah perayaan tahun baru Imlek.

Perayaan Tahun Baru Imlek atau bisa disebut juga dengan festival musim semi sudah lama mengakar dalam kehidupan masyarakat Tionghoa. Hal ini dikarenakan di negeri Tiongkok, masyarakat Tionghoa dulu adalah masyarakat agraris, dimana kegiatan bertani dan bercocok tanam merupakan mata pencaharian utama mereka. sehingga, ketika musim dingin tiba mereka tidak dapat bekerja dan dapat bekerja lagi ketika musim semi tiba.

Oleh karena itulah tiap sebelum mereka kembali bekerja, terlebih dahulu mereka akan melakukan sebuah perayaan sebagai wujud dari rasa syukur mereka, hal ini terus berulang dan mengakar dalam kehidupan mereka bahkan tradisi ini terbawa hingga sekarang.

Dalam perayaan Tahun Baru Imlek ada bagian yang sangat ditunggu-tunggu, yaitu Cap Go Meh. Cap Go Meh merupakan festival yang sangat dinanti-nantikan oleh masyarakat Tionghoa. Karena Cap Go Meh merupakan puncak dari rangkaian adat dan tradisi yang ada dalam perayaan tahun baru Imlek.



Sesuai dengan namanya, kata Cap Go Meh diambil dari dialek Hokkien yang berarti malam kelima belas, sehingga secara harafiah perayaan ini diberlangsungkan pada hari kelima belas setelah memasuki tahun baru Imlek. Dalam perayaan Cap Go Meh masa kini, umumnya kita akan disuguhkan dengan penampilan dari atraksi naga, barongsai, serta lampion-lampion yang digantung dan pawai yang memeriahkan acara ini.

Jika kita berbicara mengenai wujud serta nilai-nilai dari perayaan Cap Go Meh di masa kini, tentunya itu sudah mengalami perubahan, baik karena waktu maupun tempat. Terutama jika kita membicarakan perayaan Cap Go Meh yang dilangsungkan atau diadakan di Nusantara. Tak dapat dipungkiri bahwa proses akulturasi tidak dapat dihindari ketika adanya pertemuan antara dua atau beberapa kebudayaan yang berbeda, termasuk untuk perayaan Cap Go Meh.

Pertemuan antara budaya Tionghoa dan pribumi telah mengakibatkan tiap daerah di Indonesia memiliki ciri khasnya sendiri dalam memeriahkan perayaan Cap Go Meh, hal ini diperkuat dengan pendapat dari salah satu budayawan Tionghoa di Kalimantan Barat yaitu Lie Sau Fat yang menyatakan bahwa kepercayaan serta tradisi budaya dari perayaan Cap Go Meh ini sendiri terus berkembang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi negara masing-masing.

Mulai dari sini, perancang akan memfokuskan pada perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat yang tentunya telah melalui proses akulturasi tersebut. Yang menjadi landasan dari pilihan ini adalah karena keunikan dalam perayaan Cap Go Meh disana yang dirasa belum dimiliki atau belum lazim ada di daerah lainnya di Indonesia bahkan negeri asalnya yaitu Tiongkok.

Jika kita melihat properti-properti yang ada di dalam perayaan ini, hampir semuanya mirip dengan yang ada di Tiongkok seperti atraksi naga, barongsai, dll. Namun, yang menjadi pembeda antara perayaan Cap Go Meh di Tiongkok dengan di Kalimantan Barat Indonesia adalah pawai tatungnya.

Dari segi esensi, Tatung ini ada sebagai bentuk dari ritual penolakan bala dan pengusiran roh-roh jahat untuk menolak bencana. Kata Tatung dalam dialek Khek memiliki arti orang yang dipilih Dewa atau leluhur. Dalam atraksinya mereka akan menunjukkan kesaktian mereka yang diantaranya adalah kebal terhadap senjata tajam, ditikam senjata tajam namun tidak mati dan bahkan lukanya dapat sembuh dengan cepat, dll.

Selain karena keunikannya, alasan lain dari diangkatnya tema ini dalam perancangan adalah perayaan Cap Go Meh melekat dalam masyarakat di Kalimantan Barat, dinikmati tidak hanya oleh orang-orang beretnis Tionghoa saja namun, juga oleh orang-orang beretnis Dayak, Madura, dan lainnya. Perayaan ini juga dirayakan tiap tahunnya oleh masyarakat di sana bahkan menjadi pendongkrak minat pariwisata di Kalimantan Barat.

Namun, terlepas dari fakta-fakta mengenai Cap Go Meh dan Kalimantan Barat yang tersebut. Ternyata masih banyak dari masyarakat di sana (terutama yang berdarah Tionghoa) yang belum mengetahui tentang nilai-nilai yang melatar belakangi serta sejarah dari Cap Go Meh hingga bagaimana proses akulturasi terjadi hingga perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat dapat menjadi seperti sekarang ini.

Sebenarnya sudah ada beberapa buku yang memuat informasi mengenai budaya Tionghoa dan pemaknaanya. Salah satunya yaitu buku “Aneka Budaya Tionghoa Kalimantan Barat” yang ditulis oleh Lie Sau Fat atau kerap disapa Xaverius Fuad Asali. Beliau adalah seorang ahli budaya Tionghoa di Pontianak Kalimantan Barat. Sama seperti judulnya, hal-hal yang dimuat di dalam bukunya adalah ragam budaya Tionghoa, pemaknaan serta asal-usulnya.

Namun, yang menjadi pembeda dalam karya yang akan dibuat oleh perancang dengan buku yang sudah ada sebelumnya adalah, fokus pembahasan yang perancang pilih. Yaitu proses akulturasi dari perayaan Cap Go Meh serta makna-makna dalam rangkaian ritual yang ada di dalamnya.

Jadi ketimbang menyampaikan ragam budayanya, perancang mencoba untuk memfokuskan pada perayaan Cap Go Meh serta proses akulturasinya di Kalimantan Barat secara mendalam. Jadi, tidak hanya berhenti pada asal-usulnya saja namun, juga memuat kisah-kisah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta persoalan-persoalan yang dihadapi sehingga memunculkan akulturasi tersebut. Berangkat dari sinilah perancang mencoba untuk membuat sebuah media yang berbeda. Yang dapat memuat informasi tentang sejarah, nilai tradisi Cap Go Meh dan bahkan proses akulturasi budayanya di Kalimantan Barat namun, tetap menghibur.

Media yang perancang pilih untuk mengedukasikan nilai-nilai yang terkait adalah komik, karena komik memuat kombinasi dari gambar, tulisan dan beberapa unsur visual lainnya, sehingga berkesan lebih menarik, dengan penggambaran karakternya yang lucu juga dapat mengurangi kesan kaku bagi pembaca.

Menarik atau tidaknya jenis media dalam hal ini dilandaskan pada kurangnya minat pada anak-anak muda untuk membaca buku-buku yang menuntut kedewasaan yang lebih dari pembaca. Dalam hal ini buku-buku yang pembawaannya terlalu serius dan lebih banyak memuat tulisan ketimbang gambar. Apalagi untuk tema yang sedang diangkat perancang akan banyak memuat banyak unsur sejarah di dalamnya.

Sehingga yang menjadi harapan dari perancang adalah, dengan adanya komik kartun untuk memuat nilai-nilai Cap Go Meh dan sejarah akulturasinya di Kalimantan Barat ini, dapat menjadi media yang mengedukasi sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tidak hilang, serta dapat memberi dorongan minat dan rasa keingin tahun orang-orang di Indonesia (terutama orang-orang di Kalimantan Barat dan orang yang beretnis Tionghoa) mengenai budayanya sendiri. Tidak hanya dari segi tampilan atau wujud. Namun, dari esensinya serta nilai-nilai sejarah yang terkandung di dalamnya.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang dapat memuat informasi tentang perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat beserta nilai-nilai yang ada di dalamnya.

## C. Tujuan Perancangan

Merancang komik yang dapat memuat informasi tentang perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat beserta nilai-nilai yang ada di dalamnya.

## D. Batasan Masalah

Dalam perancangan kali ini, komik ditujukan untuk target audiens dengan usia 13 tahun keatas, lebih memfokuskan pada target *audience* anak muda terutama yang merupakan keturunan Tionghoa. Kemudian, merancang sebuah komik dengan muatan informasi tentang sejarah Cap Go Meh, proses dan penyebab akulturasi dalam perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat, serta gambaran utuh tentang bagaimana perayaan Cap Go Meh berlangsung di sana.

## E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target audiens
  - a. Mendapatkan informasi tentang asal-usul Cap Go Meh serta penyebab dari akulturasi budaya dalam perayaan Cap Go Meh di Kalimantan Barat.
  - b. Target audiens dapat mengapresiasi perayaan Cap Go Meh di sana.
2. Manfaat bagi masyarakat
  - a. Masyarakat dapat mengetahui tentang asal-usul Cap Go Meh dan informasi tentang proses serta penyebab akulturasi budayanya di Kalimantan Barat hingga mendapatkan gambaran bagaimana perayaan Cap Go Meh di sana berlangsung.

3. Manfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual
  - a. Dapat menjadi alternatif sebagai referensi untuk perancangan yang selanjutnya dengan permasalahan yang serupa.

#### F. Definisi Operasional

1. Cap Go Meh

Merupakan perayaan yang diberlangsungkan pada hari kelima belas setelah memasuki tahun baru Imlek dan merupakan puncak dari perayaan tahun baru Imlek.

2. Akulturasi Budaya

Definisi dari akulturasi budaya adalah perpaduan budaya yang kemudian menghasilkan budaya baru tanpa menghilangkan unsur-unsur asli dalam budaya tersebut.

3. Tatung

Orang-orang yang dipilih oleh Dewa dan leluhur untuk menjadi mediator mereka dengan dunia sekarang.

#### G. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan

- a. Data Primer

Data primer bisa didapatkan melalui proses wawancara dengan ahli budaya atau budayawan yang ada di Kalimantan Barat.

- b. Data Sekunder

Data Sekunder dapat diambil dari buku, jurnal dan lampiran yang dikeluarkan oleh para ahli budaya atau budayawan mengenai Cap Go Meh di Kalimantan Barat.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam perancangan ini akan menggunakan metode kualitatif.

### a. Sumber Tertulis (Cetak)

Mengumpulkan data melalui beberapa tulisan atau buku yang membahas atau berkaitan dengan asal-usul Cap Go Meh serta proses akulturasi budaya yang dialami.

### b. Website

Mengambil data dari situs website resmi yang bisa dipercaya yang membahas tentang Cap Go Meh di Kalimantan Barat.

## H. Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah 5W1H. Metode ini dirasa sesuai untuk membantu dalam pengaplikasian dan menentukan apa saja yang diperlukan di dalam komik ini nantinya.

## I. Skematika Penelitian

