

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL
SENGKALAN MEMET
DI KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL
SENGKALAN MEMET
DI KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT



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
2021

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL SENGKALAN MEMET DI KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT diajukan oleh Wahyu Siamti, NIM 1612436024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003 / NIDN. 0022056503

Pembimbing II

FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001 / NIDN. 0010077504

Cognate

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017 / NIDN. 0006017002

Ketua Program Studi

Daru Tunggul Aji, S.Sn., M.A.

NIP. 19720909 200812 1 001 / 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

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PERSEMBAHAN



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena dengan rahmatnya penulis dapat menjalani masa perkuliahan dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat”. Sholawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat.

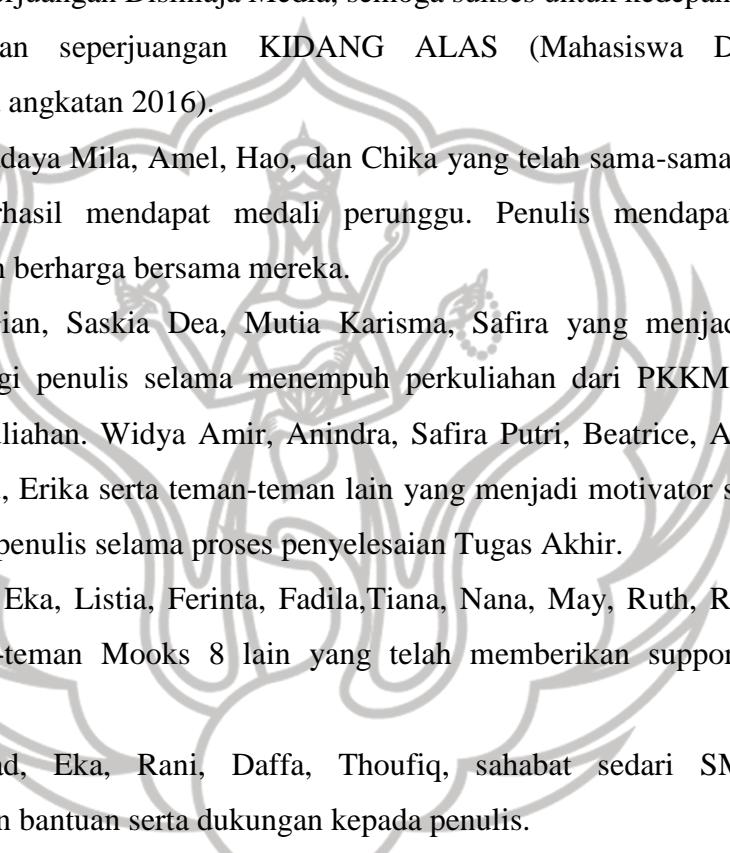
Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kritik dan saran yang membangun sangatlah berguna bagi penulis. Semoga perancangan ini dapat memberi manfaat bagi masyarakat.



UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam perancangan dan proses penyelesaian tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu, membimbing dalam berbagai hal, serta memberikan semangat kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena selesainya perancangan ini tidak lain dan tidak bukan karena rahmat dan ridho-Nya.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Daru Tunggul Aji, S.Sn., MA., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, memberi arahan, serta masukan-masukan sehingga sangat membantu dalam terselesaikannya perancangan ini.
7. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan banyak masukan, arahan, serta beragam diskusi yang sangat bermanfaat bagi penulis, baik dalam progres tugas akhir maupun kegiatan penulis diluar kampus.
8. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* yang telah membimbing, memberi arahan dan masukan kepada penulis.
9. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan serta doa sehingga perancangan ini dapat diselesaikan.
11. Keluarga Besar Pimpinan Cabang IPNU-IPPPNU Kota Yogyakarta dan Pimpinan Anak Cabang IPNU-IPPPNU Kemantren Umbulharjo, beserta para alumni, atas bantuan, masukan serta menjadi media bagi penulis untuk terus berkembang menjadi lebih baik.

- 
12. Raden Bekel Kusnawan dan Kanjeng Mas Tumenggo Tirto Jaya Tamtomo, pemandu wisata Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang telah bersedia memandu serta menerangkan *sengkalan-sengkalan* yang dibutuhkan oleh penulis.
 13. Tim Kawan Bicara, khususnya Mbak Novia dan Mbak Firza, yang telah membantu penulis untuk bisa mencapai akhir dari mata perkuliahan ini.
 14. Bu Ana dan Pak Andi, tim Andi's Video Shooting yang telah memberikan banyak motivasi serta masukan kepada penulis.
 15. Teman seperjuangan Disiniaja Media, semoga sukses untuk kedepannya.
 16. Teman-teman seperjuangan KIDANG ALAS (Mahasiswa DKV ISI Yogyakarta angkatan 2016).
 17. Sobat Tatradaya Mila, Amel, Hao, dan Chika yang telah sama-sama berjuang hingga berhasil mendapat medali perunggu. Penulis mendapat banyak pengalaman berharga bersama mereka.
 18. Nyundia Gian, Saskia Dea, Mutia Karisma, Safira yang menjadi tempat singgah bagi penulis selama menempuh perkuliahan dari PKKMB hingga akhir perkuliahan. Widya Amir, Anindra, Safira Putri, Beatrice, Alya, Elfa, Widya Ayu, Erika serta teman-teman lain yang menjadi motivator serta turut membantu penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir.
 19. Ika, Rifka, Eka, Listia, Ferinta, Fadila, Tiana, Nana, May, Ruth, Rika, Reas dan teman-teman Mooks 8 lain yang telah memberikan support kepada penulis.
 20. Vive Squad, Eka, Rani, Daffa, Thoufiq, sahabat sedari SMP yang memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis.
 21. Kiki, Syahla, Mbak Ummi, Mbak Astrid, Mbak Indah, dan teman-teman seperjuangan PKR 1442 H Komplek R2 PP Al Munawwir Krupyak, yang telah memberi motivasi serta dorongan kepada penulis.
 22. Semua guru-guru, teman-teman baik dari ISI Yogyakarta maupun dari luar kampus yang secara langsung maupun tidak turut membantu serta memberi semangat yang memabntu kelancaran perancangan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Salah satu keunikan dari masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Jawa Klasik adalah kebiasaannya dalam membuat *sengkalan*. *Sengkalan* adalah angka taun yang dilambangkan dengan kalimat, gambar atau ornamen untuk memperingati peristiwa tertentu. Sebagai artefak budaya, untuk memahami *sengkalan* memang perlu beberapa disiplin ilmu, khususnya *sengkalan memet* yang memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Oleh karena itu perlu adanya sumber literasi yang menarik serta mampu menjadi rujukan bagi generasi saat ini, agar eksistensi *sengkalan memet* tidak hanya dapat dilihat di bangunan bersejarah ataupun museum saja, namun juga dapat dipelajari oleh masyarakat. Perancangan Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat hadir sebagai usaha untuk memecahkan permasalahan tersebut. Proses perancangan ini dilakukan dengan observasi mengenai *sengkalan* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, wawancara, serta mencari sumber literatur yang berkaitan dengan *sengkalan*. Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dipilih karna masih dapat dijumpai jejak peninggalan kebudayaan Jawa yang terus dijaga dan dirawat sampai saat ini, khususnya *sengkalan memet* yang masih terdapat di bangunan-bangunan komplek Karaton. Penentuan konsep serta isi dari perancangan ini mengacu pada analisis dari beberapa jenis ensiklopedia yang menjadi rujukan, sehingga tercipta desain yang tepat dan sesuai dengan standar yang ada. Perancangan ini menghasilkan sebuah media komunikasi visual berupa Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memuat penjelasan singkat mengenai *sengkalan*, bagaimana cara membaca, serta inti pembahasan yakni berbagai *sengkalan memet* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Dengan menggunakan komponen pendukung berupa fotografi dan desain dengan kesan klasik, terciptalah ensiklopedi visual yang diharapkan menarik minat masyarakat dalam mengenal dan mempelajari budaya masyarakat Jawa jaman dulu.

Kata kunci : Jawa klasik, *sengkalan memet*, Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, ensiklopedi visual

ABSTRACT

One of the uniqueness of Javanese society, especially classical Javanese society, is their habit of making sengkalan. Sengkalan is the number of years symbolized by sentences, pictures or ornaments to commemorate certain events. As a cultural artifact, understanding sengkalan requires several disciplines, especially sengkalan memet which has a higher level of complexity. Therefore, it is necessary to have an interesting literacy source that can be a reference for the current generation, so that the existence of sengkalan memet can not only be seen in historical buildings or museums, but can also be studied by the public. The design of the Visual Encyclopedia of Sengkalan Memet in the Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat is here as an attempt to solve these problems. The design process was carried out by observing the sengkalan in the Yogyakarta Palace, interviews, and searching for sources of literature related to the sengkalan. The Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat was chosen because traces of Javanese cultural heritage can still be found which are still being maintained and cared for to this day, especially the sengkalan memet which are still found in the buildings of the Keraton complex. Determination of the concept and content of this design refers to the analysis of several types of encyclopedias that become references, so as to create the right design and in accordance with existing standards. This design produces a visual communication medium in the form of the Visual Encyclopedia of Sengkalan Memet in the Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat which contains a brief explanation of the sengkalan, how to read, and the core of the discussion, namely the various sengkalan memets in the Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. By using supporting components in the form of photography and design with a classic impression, a visual encyclopedia is created which is expected to attract public interest in knowing and studying the culture of the ancient Javanese people.

Key words: Classical Javanese, sengkalan memet, Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, visual encyclopedia

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan Judul.....	ii
Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terimakasih.....	v
Pernyataan Keaslian Karya	vii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	viii
Abstrak.....	ix
<i>Abstract</i>	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Diagram	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	6
H. Skema Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. Identifikasi	
1. Pengertian Ensiklopedia.....	8
2. Pengertian <i>Sengkalan</i>	10
3. Jenis-jenis <i>Sengkaalan</i>	11
4. Membaca <i>Sengkalan</i>	12
5. Pengertian <i>Sengkalan Memet</i>	16
6. Membaca <i>Sengkalan Memet</i>	17

7. Tinjauan <i>Sengkalan Memet</i> di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.....	19
B. Tinjauan Perancangan Ensiklopedia	21
C. Landasan Teori	
1. Penyusunan Ensiklopedia.....	23
2. Gaya dan Format Penyajian Ensiklopedia	27
D. Analisis 5W+1H.....	34
E. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah	35
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. Konsep Kreatif	
1. Tujuan Kreatif	37
2. Strategi Kreatif	37
B. Program Kreatif	
1. Judul Ensiklopedia	39
2. Data Teknis	39
3. Sinopsis	40
4. Sistematika Penulisan Ensiklopedia.....	40
5. Elemen Layout	41
BAB IV PERANCANGAN	
A. Data Visual.....	42
B. Warna	47
C. Tipografi.....	47
D. Layout.....	49
E. Aset Visual	51
F. <i>Final Design</i>	58
G. Media Pendukung	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Sengkalan Dwi Naga Rasa Tunggal</i>	17
Gambar 2.2 Ensiklopedi Tanaman Apotek Hidup oleh Hermalinda Astin.....	22
Gambar 2.3 Ensiklopedia Anak Mengenal Tari Tradisional Indonesia oleh Diajeng Imas Gandasari	23
Gambar 2.4 Ensiklopedia <i>Indonesian Heritage</i>	27
Gambar 2.5 Elemen Teks pada Ensiklopedi Visual <i>Weapon</i>	29
Gambar 2.6 Elemen Visual pada Ensiklopedi Visual <i>Tree, Leaves, Flowers and Seeds</i>	30
Gambar 2.7 <i>Invisible Elemen</i> pada Ensiklopedi Visual <i>Weapon</i>	31
Gambar 2.8 Ensiklopediaku	32
Gambar 2.9 Ensiklopedia <i>Animals</i>	33
Gambar 4.1 <i>Sengkalan memet Dwi Naga Rasa Tunggal di regol Kemagangan</i>	42
Gambar 4.2 <i>Sengkalan memet Dwi Naga Rasa Tunggal di regol Gadhung Mlathi</i>	42
Gambar 4.3 <i>Sengkalan memet Dwi Naga Rasa Wani</i>	43
Gambar 4.4 <i>Sengkalan Memet Kaluwihaning Yaksa Salira Aji</i>	43
Gambar 4.5 <i>Sengkalan Memet Jagad ing Asta neng Wiwara Dhatulaya</i>	44
Gambar 4.6 <i>Sengkalan Memet Werdu Yaksa Naga Raja</i>	44
Gambar 4.7 <i>Sengkalan Memet Kaheksi Nagaraja Manjing Kedhaton</i>	45
Gambar 4.8 <i>Sengkalan Memet Panca Gana Salira Tunggal</i>	45
Gambar 4.9 <i>Sengkalan Memet Catur Trisula Kembang Lata</i>	46
Gambar 4.10 <i>Sengkalan Memet Pandhita Cakra Naga Wani</i>	46
Gambar 4.11 <i>Sengkalan Memet Gana Asta Kembang Lata</i>	47
Gambar 4.12 <i>Sengkalan Memet Catur Naga Rasa Tunggal</i>	47
Gambar 4.13 <i>Sengkalan Memet Lajering Sekar Sinesep Peksi</i>	48
Gambar 4.14 <i>Warna-warna dominan yang akan digunakan</i>	48
Gambar 4.15 <i>Margin</i> pada ensiklopedia yang akan dirancang	50
Gambar 4.16 Grid pada ensiklopedia yang akan dirancang	51
Gambar 4.17 Aset visual <i>Dwi Naga Rasa Tunggal</i>	52

Gambar 4.18 Aset visual <i>Dwi Naga Rasa Wani</i>	53
Gambar 4.19 Aset visual <i>Kaluwihaning Yaksa Salira Aji</i>	54
Gambar 4.20 Aset visual <i>Werdu Yaksa Naga Raja</i>	54
Gambar 4.21 Aset visual <i>Panca Gana Salira Tunggal</i>	55
Gambar 4.22 Aset visual <i>Catur Trisula Kembang Lata</i>	56
Gambar 4.23 Aset visual <i>Pandhita Cakra Naga Wani</i>	57
Gambar 4.24 Aset visual <i>Jagad ing Asta neng Wiwara Dhatulaya</i>	58
Gambar 4.25 Aset visual <i>Kaheksi Nagaraja Manjing Kedhaton</i>	58
Gambar 4.26 Aset visual <i>Gana Asta Kembang Lata</i>	59
Gambar 4.27 Aset visual <i>Lajering Sekar Sinesep Peksi</i>	59
Gambar 4.28 Aset visual <i>Catur Naga Rasa Tunggal</i>	59
Gambar 4.29 <i>Sketsa Cover ensiklopedia</i>	60
Gambar 4.30 <i>Rough layout</i>	60
Gambar 4.31 <i>Preview cover ensiklopedia</i>	63
Gambar 4.32 <i>Preview final design ensiklopedia</i>	74
Gambar 4.33 <i>Mockup kalender</i>	75
Gambar 4.34 <i>Mockup totebag</i>	75
Gambar 4.35 <i>Mockup bookmark</i>	76
Gambar 4.36 <i>Mockup kaos</i>	76
Gambar 4.37 <i>Mockup notebook</i>	77
Gambar 4.38 <i>Mockup postcard</i>	77
Gambar 4.39 <i>Mockup sticker pack</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dasar pemekaran nilai kata	13
Tabel 2.2 Watak bilangan pada <i>sengkalan</i>	14
Tabel 2.3 Tahap interpretasi <i>sengkalan memet</i>	18
Tabel 2.4 Perbedaan Ensiklopedia Nasional Nasional Indonesia dan <i>Indonesian Heritage</i>	25
Tabel 2.5 Perbedaan Penyusunan Elemen Teks Ensiklopedi <i>Weapon</i> dan Ensiklopedi Nasional Indonesia	29



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Skema Perancangan	7
Diagram 2.1 Struktur <i>Sengkalan Memet</i>	18



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu peristiwa dapat dikenang apabila terdapat bukti peninggalannya seperti foto, video, tulisan, dan lain sebagainya. Dokumentasi bukan satu-satunya cara yang dapat dilakukan untuk mengenang suatu peristiwa, contohnya seperti yang dilakukan oleh masyarakat Jawa pada zaman dulu. Suku Jawa adalah salah satu suku di Indonesia dengan kebudayaan yang terkenal akan filosofi dan kesakralannya. Seni rupa, pertunjukan, serta sastra merupakan beberapa kebudayaan Jawa dimana memiliki sejarah yang tak kalah menarik dari seni lainnya. Salah satu keunikan dari masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Jawa klasik adalah kebiasaannya dalam menggunakan simbol-simbol untuk memperingati suatu peristiwa tertentu. Mereka menggunakan simbol berupa binatang, tumbuhan ataupun alam semesta yang digunakan untuk menggantikan bilangan waktu. Tak hanya berupa benda-benda dua atau tiga dimensi, tetapi juga simbol-simbol yang diungkapkan dalam bentuk kata-kata. Penggunaan simbol-simbol ini disebut *Sengkalan* (*Javanese Chronogram*).

Suwito (2006:8) berpendapat bahwa *sengkalan* adalah *sawijining angka taun kang dilam-bangaké kanthi ukara, gambar utawa ornamen tinamu* (angka taun yang dilambangkan dengan kalimat, gambar atau ornamen tertentu).

Sengkalan sebagian besar ditemukan di dalam tulisan-tulisan karya sastra Jawa, benda-benda bersejarah, bangunan, karya seni, dan lambang/simbol suatu kota, lembaga atau organisasi sebagai tanda atau sandi peringatan kala atau waktu tahun kejadian atau peristiwa penting yang terkait. Menurut R. Bratakesawa (1980:15) makna dari *sengkalan* itu sendiri dapat berupa pengharapan, pujian, pendorong, pembangkit semangat, keluhan, pengharapan, kesombongan, keangkuhan, dan sebagainya sesuai dengan tahun yang diperingati atau kehendak si pembuat.

Ada dua jenis *sengkalan* yakni *sengkalan memet* dan *sengkalan lamba*. *Sengkalan memet* adalah jenis *sengkalan* yang berupa gambar, ornamen, atau ukiran. Secara umum berupa benda dua dimensi atau tiga dimensi. Sementara *sengkalan lamba* adalah *sengkalan* yang berupa kata-kata atau kalimat. Sistem penanggalan yang menggunakan perhitungan waktu berdasarkan matahari (tahun Saka dan tahun Masehi), biasanya disebut *Suryasengkala* dan bulan (tahun Hijriyah dan tahun Jawa), disebut *Candrasengkala*.

Kompleks Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah salah satu lokasi dimana dapat dijumpai berbagai jenis *sengkalan*. Contohnya adalah *sengkalan memet* berwujud patung dua ekor naga saling membelaangi dan membelit yang terletak di *regol Kemagangan* dan *regol Gadhung Mlathi*. *Sengkalan* tersebut berbunyi “*Dwi Naga Rasa Tunggal*” (dua naga bersatu rasa) yang jika diartikan menunjuk pada tahun 1682 Jawa yaitu tahun mulai dihuninya Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

Terlepas dari kegunaannya sebagai penamaan tahun, *sengkalan* dapat dijadikan sebagai suatu media untuk mengenalkan kebudayaan Jawa. Menurut A. Daliman (2012) banyak unsur kebudayaan Jawa yang dapat kita pelajari dari sebuah *sengkalan* seperti estetika dari penulisan sastra Jawa. Hal ini karena pembuatan *sengkalan* sering melakukan perubahan-perubahan kata dengan mengikuti kaidah yang berlaku dalam sastra Jawa seperti *guru dasanama*, *guru sastra*, *guru jarwa*, *guru wanda*, *guru karya*, *guru sarana*, *guru darwa*, dan *guru warga*.

Sengkalan dapat dijadikan sebagai media untuk mengenalkan kosakata bahasa Jawa, karena *sengkalan* memiliki kosakata yang sangat banyak selama kata tersebut memenuhi *watak wilangan* (sifat bilangan) yang merupakan salah satu syarat terbentuknya *sengkalan*. Hal ini menambah pengetahuan masyarakat luar Jawa yang ingin belajar bahasa Jawa dan masyarakat Jawa sendiri yang saat ini sebagian besar mulai jarang mengetahui bahasa Jawa, maka ada istilah “*wong jawo ilang jawane*” yang salah satunya ditandai dengan mulai berkurangnya paham akan bahasa Jawa bagi masyarakat Jawa sendiri.

Sengkalan juga dapat sekaligus menambah pengetahuan tentang sejarah karena memang fungsi utama *sengkalan* adalah sebagai kode waktu. Jika kita belajar sejarah secara langsung kebanyakan akan merasa cepat bosan, maka dengan *sengkalan* kita dituntut untuk memecahkan rangkaian simbol-simbol terlebih dahulu sebelum akhirnya dapat mengetahui apa makna yang tergambaran.

Untuk memahami *sengkalan* memang perlu beberapa disiplin ilmu, khususnya *sengkalan memet* yang memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Oleh karena itu perlu adanya sumber literasi yang menarik serta mampu menjadi rujukan bagi generasi saat ini, agar eksistensi *sengkalan memet* tidak hanya dapat dilihat di bangunan bersejarah ataupun museum saja, namun juga dapat dipelajari oleh masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dirancang sebuah media komunikasi visual tentang *sengkalan memet* sebagai upaya untuk mengingatkan dan memperkenalkan perlambangan Jawa Klasik ini. Media komunikasi visual terpilih nantinya merupakan media yang mampu menampung bentuk *sengkalan memet* beserta paparan penjelasannya. Media komunikasi visual tersebut diharapkan dapat menjadi jembatan pengetahuan antara budaya Jawa Klasik dan budaya masyarakat modern, dimana mudah untuk diakses dan dijadikan sebagai sumber rujukan untuk dipelajari generasi saat ini maupun generasi yang akan datang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah media komunikasi visual tentang *sengkalan memet* sebagai media untuk mempelajari perlambangan Jawa Klasik?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam perancangan tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian dibuat sebagai berikut:

1. Media yang dirancang berupa sebuah media komunikasi visual sebagai media utama.
2. *Sengkalan Memet* yang dipaparkan adalah *sengkalan* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.
3. Target audiens dari perancangan ini adalah pelajar, mahasiswa, sejarawan, budayawan, dan masyarakat pemerhati budaya.

D. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah media komunikasi visual tentang *sengkalan memet* yang informatif dan mudah dipahami.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media untuk meningkatkan wawasan serta menjadi bahan referensi bagi perancangan selanjutnya dengan topik serupa.

2. Bagi Institusi

Menjadi sumber informasi dan bahan referensi bagi perancangan berikutnya kaitannya dengan *sengkalan*.

3. Bagi Masyarakat

Menjadi media yang informatif dan komunikatif dalam memberikan pengetahuan khususnya tentang *sengkalan*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman atas istilah-istilah yang digunakan dalam perancangan, terdapat beberapa definisi operasional antara lain:

1. Ensiklopedi

Ensiklopedia adalah bahan bacaan yang memberikan informasi berbagai hal yang mencangkap berbagai bidang ilmu dan biasanya dilengkapi

dengan ilustrasi, gambar, dan unsur media lain yang dapat membantu memahami konsep. (Sugijanto, 2008:16)

2. Media Komunikasi Visual

Media komunikasi Visual adalah sarana untuk penyampaian pesan atau informasi kepada *public* yang dirangkai dengan penggunaan media penggambaran yang hanya dapat terbaca oleh indera penglihatan. (Maulani,2017)

3. *Sengkalan*

Sengkalan, juga dinamakan *candrasengkala*, ialah catatan peringatan perhitungan tahun dengan kalimat atau susunan kata - kata, bukan dengan angka. (Bratakesawa, 1980:15)

4. *Sengkalan Memet*

Sengkalan memet adalah *sengkalan* yang berupa susunan gambar. Susunan gambar tersebut merupakan simbol yang kemudian harus diterjemahkan dan dibaca sebagaimana susunan kata. (Daliman, 2012:11)

5. Lambang

Simbol atau lambang adalah semacam tanda, lukisan, perkataan, lencana, dan sebagainya, yang menyatakan suatu hal, atau mengandung maksud tertentu. (Kamus Umum Bahasa Indonesia : 1985)

6. Suku Jawa

Suku bangsa Jawa adalah orang-orang yang secara turun temurun menggunakan bahasa Jawa dengan berbagai ragam dialeknya dalam kehidupan sehari-hari, dan bertempat tinggal di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur serta mereka yang berasal dari kedua daerah tersebut. (Budiono,1987:41)

7. Jawa Klasik

Masa klasik yakni masa yang ditandai dengan awal masuknya beberapa unsur kebudayaan India di Nusantara (Kepulauan Indonesia), antara lain sistem pemerintahan (bentuk kerajaan atau kadatuan), religi (termasuk di dalamnya ajaran Hindu dan Buddha), bahasa dan tulisan, serta kesenian (seni pahat dalam bentuk arca dan relief, serta arsitektur dalam bentuk pertirtaan, candi dan stapa). (Djaenuderajat:2010)

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

- 1) Wawancara dengan narasumber yang mengetahui tentang *sengkalan*.

- 2) Observasi di lokasi-lokasi yang terdapat *sengkalan*.

b. Data Sekunder

- 1) Studi Pustaka

- 2) Informasi dari internet

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dengan narasumber yang mengetahui tentang *sengkalan* untuk memperoleh berbagai data yang mungkin tidak bisa didapatkan hanya dari literatur saja.

b. Observasi

Mengumpulkan data melalui berbagai observasi/pengamatan mengenai lokasi-lokasi yang terdapat/masih menerapkan *sengkalan*.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari sumber-sumber literatur baik fisik maupun online seperti artikel, jurnal, buku, dan lainnya yang berkaitan dengan *sengkalan*.

3. Metode Analisis Data

Metode analisis data digunakan untuk mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh. Metode analisis dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why + How*).

a. *What* : Apa yang akan dirancang?

b. *Who* : Siapa target *audience*-nya?

c. *When* : Kapan perancangan ini akan dilaksanakan?

d. *Where* : Dimana lokasi *sengkalan* yang akan dikomunikasikan?

e. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?

- f. *How* : Bagaimana bentuk media komunikasi visual yang tepat untuk membahas tentang *sengkalan memet*?

H. Skema Perancangan

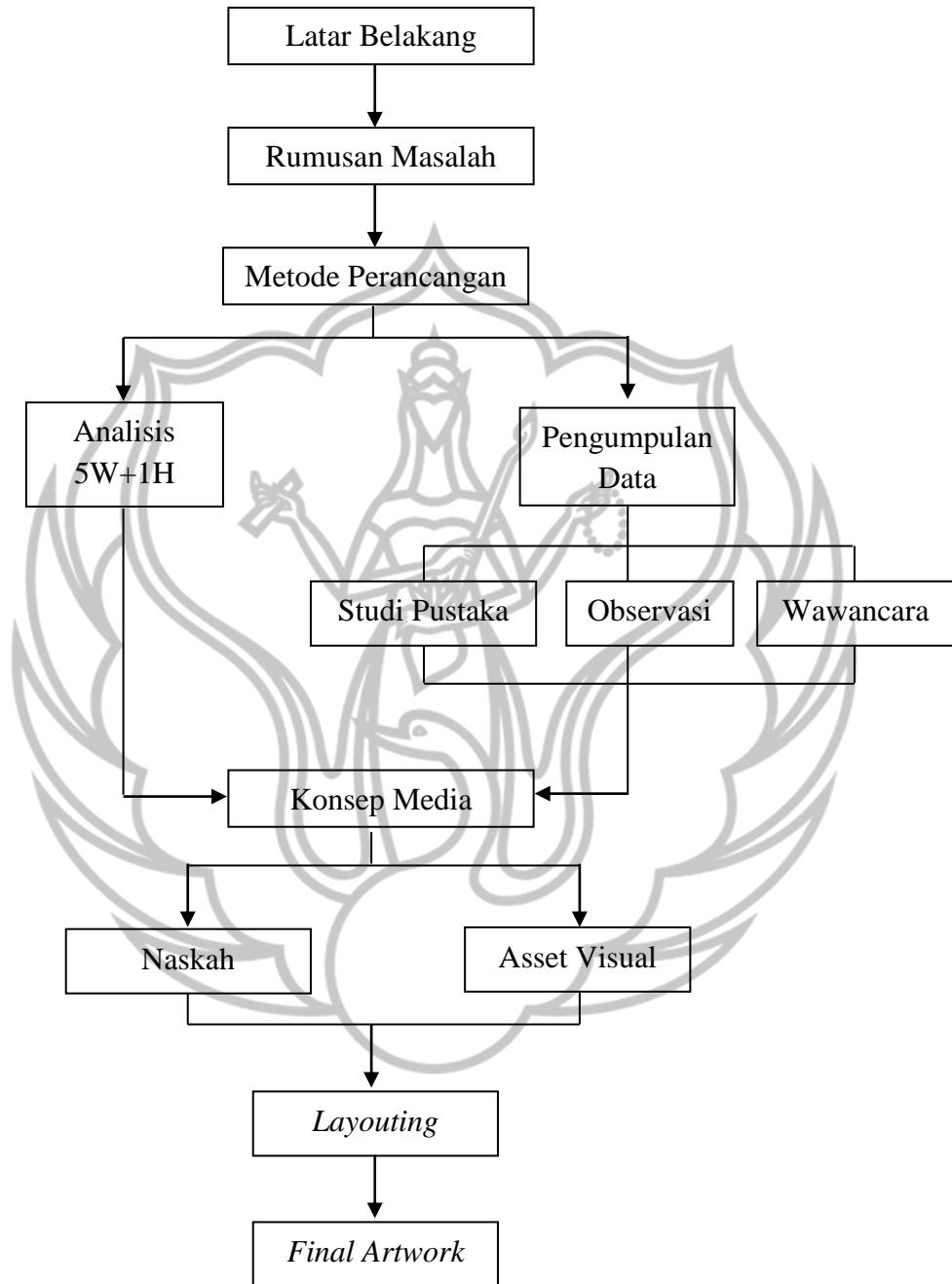


Diagram 1.1 Skema Perancangan