

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nabi Muhammad saw. merupakan manusia utusan Allah Swt. yang dijadikan suri tauladan bagi umat manusia sekalian alam. Menurut Muchlishon dalam website NU, setiap tahunnya hari lahir Nabi Muhammad saw. atau dikenal dengan Maulid Nabi diperingati di banyak negara yang mayoritas penduduknya Muslim seperti Indonesia, Turki, Malaysia dan Bangladesh. Maulid Nabi Muhammad saw. diadakan sebagai tanda penghormatan kepada Rasulullah Muhammad saw. Di Indonesia sendiri, masyarakat sepakat untuk merayakan peringatan Maulid Nabi Muhammad saw. pada tanggal 12 Rabiul Awal tahun Hijriyah. Maka dari itu, hal ini menjadi sebuah kebudayaan di kalangan masyarakat muslim Indonesia.

Kata "kebudayaan" sendiri secara harfiah merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Dengan kata lain, kebudayaan dapat diartikan sebagai hasil cipta, karsa, dan rasa manusia. Jika dilihat dari definisi tersebut, kebudayaan bersifat abstrak karena meliputi ide, gagasan, norma, yang ada dalam pikiran manusia yang hidup bersama, kemudian menjadi satu kesatuan sistem dan mempengaruhi pola hidup suatu masyarakat. Hal yang termasuk dalam konteks ini adalah ilmu pengetahuan, keyakinan, seni, hukum yang berlaku serta kebiasaan dari masyarakat tersebut.

Kebudayaan diteruskan secara turun temurun dan menjadi warisan budaya bagi masyarakat yang bersangkutan. Generasi yang ada pada saat ini mempelajari dan memahami makna dari nilai-nilai kebudayaan dari orang-orang terdahulu. Setelah itu, mereka juga memiliki tugas untuk melestarikan dan mewariskannya kepada generasi selanjutnya.

Dengan demikian, generasi penerus dapat mempelajari hal tersebut dengan berbagai cara mulai dari pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga resmi seperti sekolah menjadi tempat belajar para siswa untuk mempersiapkan diri sebagai warga masyarakat yang menguasai

keterampilan akan kehidupan sehari-hari, atau pendidikan informal melalui proses sosialisasi, yakni berinteraksi dan bergaul dengan warga masyarakat yang lain hingga ia mampu menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial budayanya.

Salah satu contoh dari kegiatan informal adalah ketika para penyelenggara dari upacara tradisional atau keagamaan memberikan pembinaan akan pemahaman sosial budaya kepada masyarakatnya. Hal ini bertujuan sebagai pengokoh norma-norma dan nilai-nilai yang telah ada. Oleh karena itu, perayaan Maulid Nabi Muhammad saw. tetap bertahan hingga saat ini.

Apabila dikaji lebih dalam, Maulid Nabi Muhammad dilaksanakan dengan cara yang berbeda-beda, bergantung pada kebudayaan di masyarakat itu sendiri. Termasuk di Yogyakarta yang menyebutnya dengan *Grebeg Maulud*. Kata *Garebeg* (Grebeg) memiliki arti diiringi atau diantar oleh orang banyak. Hal ini merujuk pada *Gunungan* yang diiringi oleh para Prajurit Keraton dan *Abdi Dalem* dalam perjalanannya dari Keraton menuju Masjid *Gedhe Kauman*. *Gunungan* merupakan sejenis sesajian berupa makanan hasil-hasil alam yang diberikan Raja kepada rakyatnya sebagai doa untuk meminta keselamatan dan kemakmuran negeri. Masyarakat Yogyakarta percaya bahwa makanan dalam *Gunungan* akan membawa berkah. Maka dari itu, mereka berlomba-lomba untuk mendapatkannya.

Namun sangat disayangkan, masyarakat terutama generasi muda dan anak-anak sekarang mulai acuh dan bahkan tidak tahu rangkaian prosesi dan makna yang terkandung dalam upacara tradisional seperti salah satunya upacara *Grebeg Maulud*. Hal ini diperparah dengan minimnya media atau sarana informasi terutama yang berbentuk visual. Maka dari itu, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan sebuah perancangan karya berupa *Motion Comic* yang mengangkat tema upacara *Grebeg Maulud*. Pembuatan karya *Motion Comic* dilakukan karena manusia cenderung lebih cepat menyerap informasi berupa teks yang juga didukung dengan visual.

Motion Comic yang akan dibuat ditargetkan untuk anak-anak dengan rentang usia 10-12 tahun. Rentang usia 10-12 tahun dipilih karena masa-masa usia pra-remaja adalah masa yang ideal untuk memberi wawasan kepada anak. Pada rentang usia ini, mereka lebih mudah menyerap informasi dan dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya.

Selain memilih target audiens, dalam proses pembuatan sebuah *Motion Comic*, *storyboard* berperan penting di dalamnya. *Storyboard* dijadikan acuan bagi penulis dalam membuat adegan-adegan cerita beruntut pada *Motion Comic*. *Storyboard* membantu penulis untuk membuat sebuah animasi yang bersifat informatif.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minimnya informasi kepada masyarakat terutama anak-anak akan penjelasan tentang rangkaian prosesi dan makna yang terkandung dalam upacara *Grebeg Maulud*.
2. Minimnya sarana informal yang dapat memberikan informasi atau edukasi kepada anak-anak di zaman sekarang akan pentingnya melestarikan kebudayaan, terutama dalam upacara *Grebeg Maulud*.
3. Tidak banyak informasi mengenai upacara *Grebeg Maulud* yang dikemas dalam tayangan teks dan visual, contohnya *Motion Comic*.
4. Perancangan *storyboard* untuk *Motion Comic* yang bersifat informatif, serta dapat membuat audiens memahami makna dari upacara *Grebeg Maulud*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rangkaian prosesi upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta beserta makna yang terkandung?
2. Bagaimana perancangan *storyboard Motion Comic* yang bersifat informatif akan rangkaian proses beserta makna dari upacara *Grebeg Maulud*?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan ini berfokus pada *storyboard* untuk *Motion Comic* dengan tema upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta. Dilakukan penelitian secara kualitatif (observasi, studi pustaka dan wawancara) dengan dibantu pendekatan fenomenologi dalam prosesnya guna menjadi acuan dalam membuat cerita untuk karya *Motion Comic*.

1.4.2 Siapa

Perancangan *Motion Comic* yang berfokus pada bidang *storyboard* ini ditujukan pada anak-anak dengan rentang usia 10-12 tahun yang dikategorikan sebagai pra-remaja.

1.4.3 Tempat

Penulis melakukan penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terutama dalam lingkungan Keraton, Masjid *Gedhe Kauman* dan sepanjang jalur yang dipakai untuk arak-arakan *Gunungan*.

1.4.4 Waktu

Penulis melakukan penelitian pada saat upacara *Grebeg Maulud* berlangsung, bertepatan dengan hari Maulid Nabi Muhammad saw. pada bulan November tahun 2018.

1.4.5 Mengapa

Perancangan *Motion Comic* dengan tema upacara *Grebeg Maulud* ditujukan guna memberikan informasi akan rangkaian prosesi beserta makna yang terkandung dalam upacara *Grebeg Maulud* melalui karya teks & visual kepada target audiens, yaitu anak-anak pra-remaja dengan rentang usia 10-12 tahun.

1.4.6 Bagaimana

Perancangan *Motion Comic* ini berfokus pada bidang *storyboard*. *Storyboard* dianggap menjadi suatu hal yang penting karena *storyboard* dijadikan acuan untuk keseluruhan adegan cerita yang ada dalam *Motion Comic*. *Motion Comic* dibuat untuk

menginformasikan rangkaian prosesi beserta makna yang terkandung dalam upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

1. Mengetahui dan mendeskripsikan rangkaian prosesi upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta beserta makna yang terkandung.
2. Membuat perancangan *storyboard Motion Comic* yang bersifat informatif akan rangkaian proses beserta makna dari upacara *Grebeg Maulud*.

1.5.2 Manfaat

1.5.2.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis. Dalam hal ini dapat membantu pembaca atau masyarakat dalam memahami rangkaian prosesi beserta makna yang terkandung dalam upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta.

1.5.2.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan, pengalaman, dan ilmu pengetahuan dalam lingkup upacara *Grebeg Maulud*, juga mengetahui rangkaian prosesi dan makna yang ada dalam rangkaian upacara tersebut.
 - b. Mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama kegiatan perkuliahan ke dalam sebuah karya, khususnya untuk bidang *storyboard*.
2. Bagi Universitas
 - a. Dapat dijadikan sebagai referensi literatur dalam pemahaman rangkain prosesi beserta makna yang terkandung pada upacara *Grebeg Maulud*.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Disini penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Dalam teknik pengumpulan data ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dimana penulis menyaksikan langsung, mendengarkan, dan memahami rangkaian proses kegiatan upacara *Grebeg Maulud* yang berlangsung di Yogyakarta.

2. Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data wawancara ini, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur yang mengharuskan penulis untuk menyiapkan pokok-pokok masalah dan pertanyaan yang akan menjadi bahan pembicaraan dengan narasumber. Penulis mewawancarai beberapa narasumber yang dapat dipercaya dan memiliki wawasan luas akan topik yang bersangkutan, yaitu *Grebeg Maulud*.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka berfungsi sebagai acuan untuk merumuskan hipotesis dan sebagai referensi dalam penyusunan penelitian. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan data-data dan informasi yang relevan seputar topik yang dikaji dari buku, baik yang berbentuk cetak ataupun digital juga jurnal dan artikel yang dapat dipertanggungjawabkan tingkat keakuratannya. Data yang diambil antara lain seputar metode penelitian kualitatif, pendekatan fenomenologi, Maulid Nabi Muhammad saw, *Grebeg Maulud*, *storyboard* serta psikologi perkembangan anak.

1.6.2 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka akan dilakukan proses reduksi atau pemilihan data yang sekiranya sesuai dengan topik penelitian.

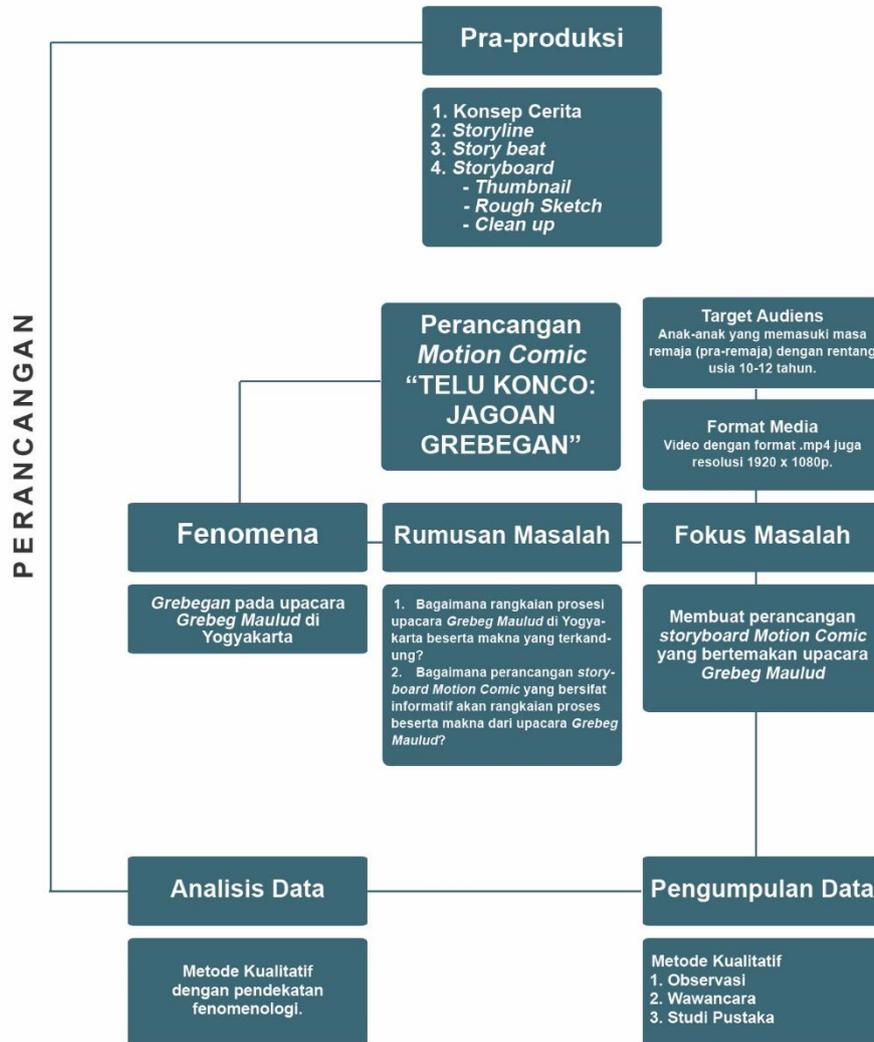
Data hasil reduksi kemudian dijadikan sebagai acuan dalam perancangan *Motion Comic*.

1.7 Sistematika Perancangan

Berikut adalah tahapan dalam sistematika perancangan *Motion Comic* yang bertemakan upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta.

1. Penentuan fenomena yang akan dikaji, dimana penulis mengambil fenomena *Grebeگان* pada saat upacara *Grebeg Maulud* di Yogyakarta.
2. Mengidentifikasi dan menetapkan rumusan masalah dari fenomena serta kegiatan perancangan.
3. Menentukan target audiens serta media dan format dari hasil *output* karya *Motion Comic* yang akan dibuat.
4. Proses pengumpulan data dengan metode pengumpulan data kualitatif, dimana terdapat 3 teknik di dalamnya yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka.
5. Analisis data menggunakan metode analisis kualitatif beserta pendekatan fenomenologi.
6. Perancangan *storyboard* dibagi dalam beberapa tahapan proses:
 - Mengadakan diskusi dengan kelompok untuk membuat konsep cerita yang diinginkan dan sesuai dengan tema yang telah disepakati bersama.
 - Mencari referensi cerita yang mengangkat tema sejenis.
 - Membuat *storyline* atau garis besar serta *story beat* dari cerita tersebut.
 - Membuat *thumbnail* untuk *storyboard*.
 - Tahapan terakhir adalah membuat *storyboard*.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi 2019

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan, kerangka perancangan serta pembabakan bahasan sesuai dengan urutan bab.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini membahas tentang penggunaan teori-teori yang berkaitan dengan metode penelitian dan pengumpulan data, objek kajian, *Motion Comic* serta *jobdesk storyboard*.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas tentang uraian data yang telah dikumpulkan, seperti data objek, data karya sejenis, data wawancara, serta hasil analisis dari karya sejenis berupa animasi dan *Motion Comic*. Semua yang tertera dalam bab ini kemudian dijadikan sebagai acuan perancangan *Motion Comic*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perancangan *Motion Comic* yang berfokus pada *storyboard* untuk dengan tema upacara *Grebeg Maulud*. Disini juga dijabarkan tahap-tahap yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari perancangan *Motion Comic* yang berfokus pada *storyboard* yang telah dilakukan.