

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan media yang mudah dibawa dan digunakan untuk menjelaskan suatu hal atau pengetahuan tertentu kepada pembaca yang mencakup suatu peristiwa dari masa ke masa (hlm. 9). Menurut Arifin dan Kusrianto (2009) buku dibagi menjadi dua jenis menurut cara pandang pembacanya, antara lain :

1. Kebutuhan masyarakat pembaca

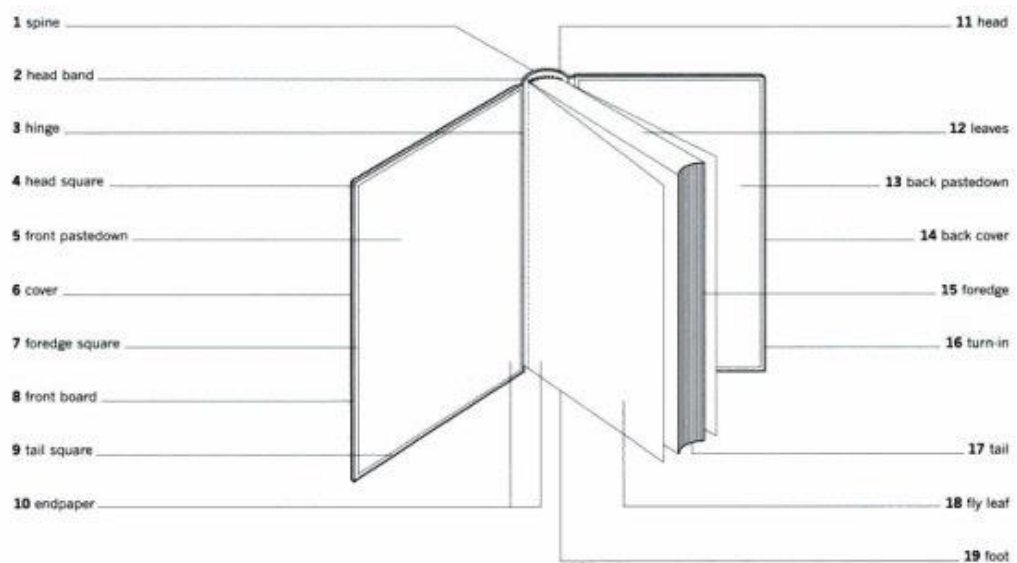
Tema buku yang diminati masyarakat dapat terus berkembang sesuai dengan keadaan dan kondisi pembaca. Dalam jenis ini, buku yang dimaksud adalah novel, buku religius, ilmiah, fiksi, biografi, Kesehatan, motivasi, buku anak, dan buku hobi (hlm. 54-55).

2. Pengembangan ilmu dan pelajaran

Buku yang berisi tentang pengetahuan dan sering digunakan untuk Lembaga-lembaga seperti pendidikan, pelatihan, penelitian dan pengembangan. Contohnya yaitu, buku ajar, modul, diktat, monograf, dan referensi (hlm. 55).

2.1.1. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) terdapat tiga komponen dasar untuk membantu dalam menjelaskan proses perancangan sebuah buku, yakni : *the book block, the page, and the grid* (hlm. 20). Komponen tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :



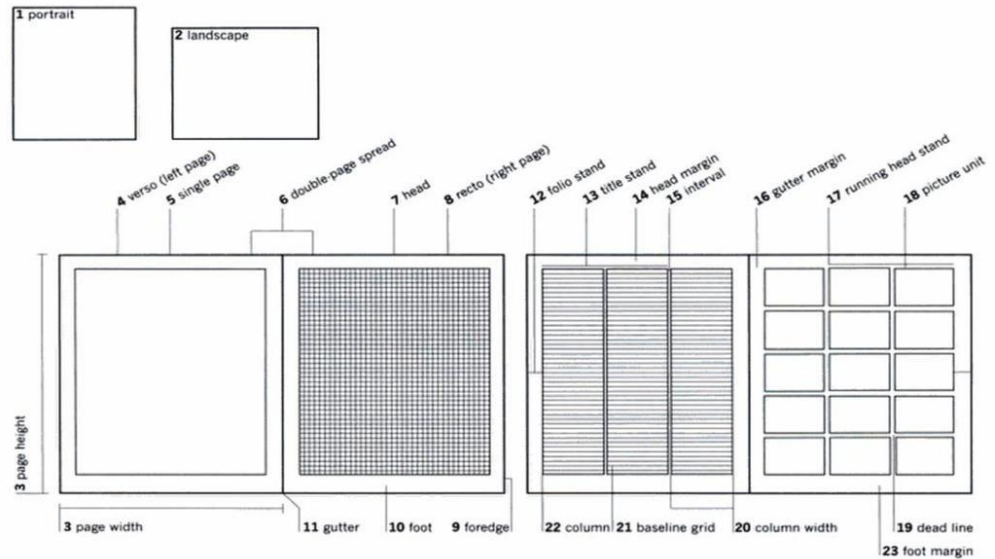
Gambar 2.1. *Book Block*
(Haslam, 2006)

1. *The Book Block*

- a. *Spine*, berfungsi sebagai penutup bagian belakang buku yang akan dijilid
- b. *Head band*, ikatan atau jaitan pada buku yang berfungsi untuk mengaitkan buku
- c. *Hinge*, lipatan dalam buku antara buku bagian belakang dan sampul
- d. *Head square*, bagian penutup atas sampul buku yang memiliki ukuran kecil dengan bagian belakang buku yang lebih besar ukurannya.

- e. *Front pastedown*, kertas pelapis yang digunakan sebagai pelindung pada bagian belakang buku.
- f. *Cover*, atau sampul buku merupakan pelindung buku bagian depan yang biasanya berukuran tebal.
- g. *Foreedge square*, pelindung kecil yang terletak pada bagian samping buku.
- h. *Front board*, sampul yang terletak pada bagian depan buku.
- i. *Tail square*, kertas pelindung buku yang terletak pada bagian bawah buku dan berukuran lebih besar dari daun buku.
- j. *Endpaper*, kertas berukuran tebal yang terdapat pada bagian depan sampul yang menunjang engsel buku.
- k. *Head*, Bagian atas dari sebuah buku
- l. *Leaves*, dua lembar kertas yang sisi kanannya disebut *recto* sedangkan sisi kanan disebut *verso*.
- m. *Back pastedown*, bagian *endpaper* yang ditempelkan pada bagian sampul belakang buku.
- n. *Back cover*, bagian sampul belakang pada buku.
- o. *Foreedge*, bagian pinggir pada buku.
- p. *Turn-in*, kertas yang dilipat dari luar buku ke dalam bagian sampul buku.
- q. *Tail*, bagian bawah buku.
- r. *Fly leaf*, lembaran kertas yang terdapat di halaman belakang dari *endpaper*.

s. *Foot*, bagian bawah buku.



Gambar 2.2. *The Page and The Grid*
(Haslam, 2006)

2. The Page

- a. *Potrait*, pola memanjang ke atas, tinggi halaman lebih tinggi dari lebarnya.
- b. *Landscape*, pola memanjang kesamping. Tinggi halaman lebih pendek dari lebarnya.
- c. *Page height and width*, ukuran dari suatu halaman.
- d. *Verso*, bagian sebelah kiri dari buku.
- e. *Single page*, selembarnya halaman pada bagian kiri buku.
- f. *Double-page spread*, dua lembar kertas yang saling menyambung.
- g. *Head*, bagian atas buku.
- h. *Recto*, bagian kanan dari buku.
- i. *Fore-edge*, bagian pinggir pada buku.
- j. *Foot*, bagian bawah buku.

k. *Gutter, margin* dalam buku.

3. *The Grid*

a. *Folio stand*, garis yang menunjukkan letak dari nomor halaman.

b. *Title stand*, garis yang menunjukkan batas judul.

c. *Head margin*, batasan halaman bagian atas.

d. *Interval/ column gutter*, jarak antara halaman satu dengan halaman lain.

e. *Gutter margin*, batas bagian dalam buku yang dekat dengan penjilidan.

f. *Running head stand*

g. *Picture unit*, grid yang dibagi menjadi bagian baseline dan dipisahkan dari garis yang tidak terpakai.

h. *Dead line*, jarak kosong diantara gambar.

i. *Column width/ measure*, lebar antara kolom satu dengan kolom lain.

j. *Baseline*, garis paling bawah dari halaman.

k. *Column*, kotak dengan beragam variasi ukuran untuk menuliskan teks pada halaman.

l. *Foot margin*, batas paling bawah halaman.

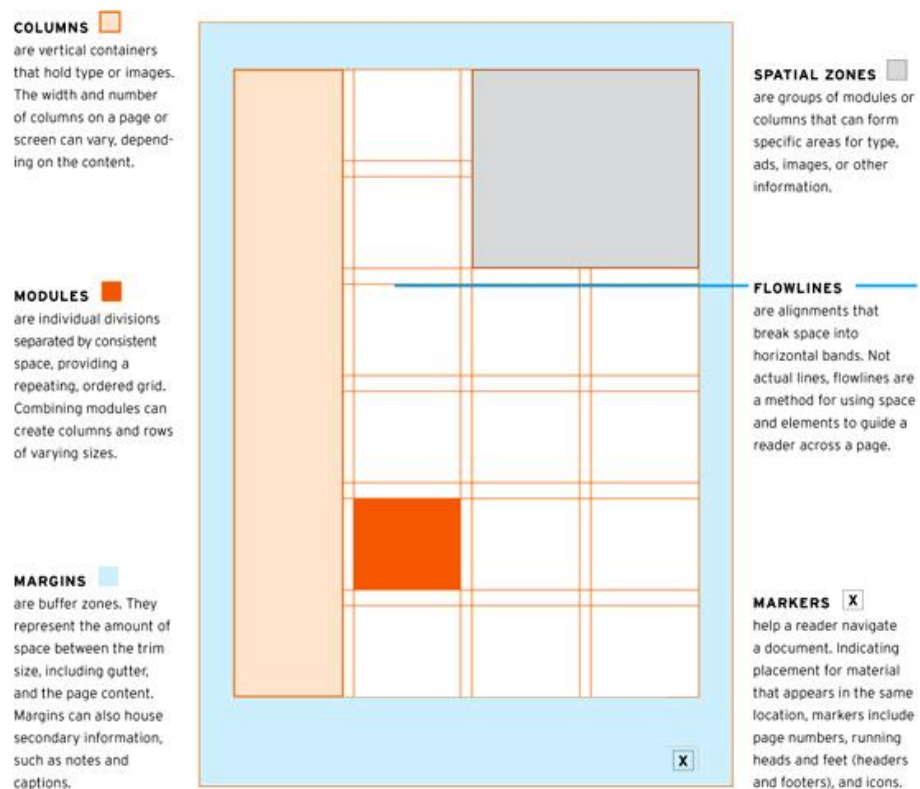
2.1.2. Layout dan Grid

Menurut Ambrose dan Hariss (2005), layout merupakan susunan dari elemen desain yang bertujuan memudahkan pembaca dalam mendapatkan informasi dengan arahan atau alur yang teratur sehingga visual dan teks dapat tersampaikan dengan upaya minimum (hlm. 10).

Menurut Tondreau (2009), grid digunakan untuk memetakan dan mengarahkan pembaca kepada urutan informasi dari seluruh tulisan supaya tersusun rapih dan mudah dimengerti oleh pembaca (hlm. 8).

2.1.2.1. Komponen Grid

Menurut Tondreau (2009), *grid* memiliki enam komponen dalam penyusunannya, yakni:



Gambar 2.3. *Elements of Grid*
(Tondreau, 2009)

1. Columns

Merupakan bentuk vertikal yang besarnya disesuaikan dengan isi teks dan gambar (hlm. 10).

2. *Modules*

Merupakan ruang yang dipisahkan oleh garis dan kolom dengan berbagai macam ukuran (hlm.10).

3. *Margin*

Merupakan batas pinggiran pada halaman yang dapat digunakan juga sebagai tempat menulis informasi seperti catatan atau teks tambahan (hlm. 10).

4. *Spatial Zones*

Merupakan ruang yang terdiri dari modules dan columns dan dapat digunakan untuk menampilkan gambar, teks, dan informasi (hlm. 10).

5. *Flowlines*

Merupakan garis horizontal yang memisahkan ruang untuk membantu pembaca memahami teks dalam setiap halaman (hlm. 10).

6. *Markers*

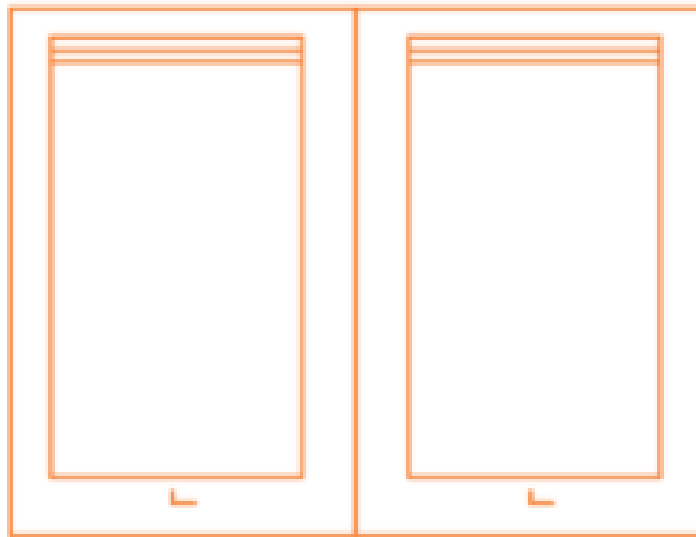
Merupakan tanda yang digunakan untuk menunjukan letak bagian tertentu seperti nomor halaman, *header* dan *footer*, serta *icon* (hlm. 10).

2.1.2.2.1. Jenis Grid

Menurut Tondreau (2009), terdapat lima jenis *grid* atau variasi yang meliputi :

1. *Single-column grid*

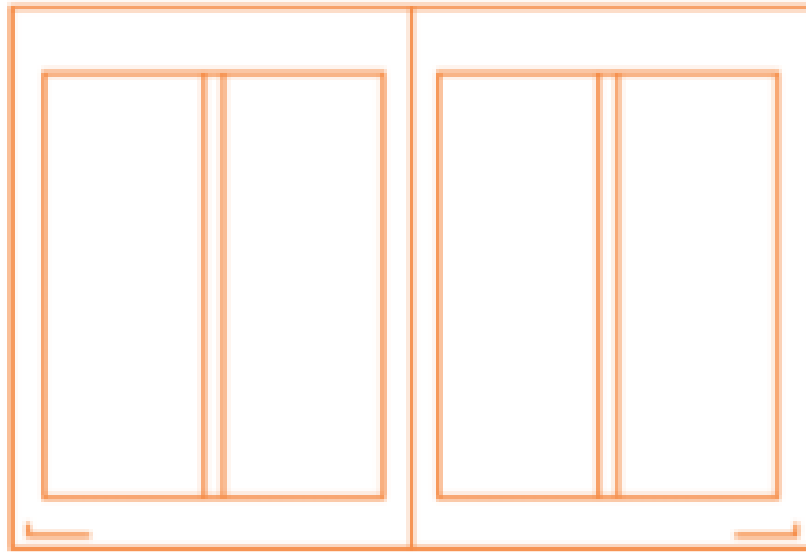
Merupakan kolom yang berupa blok teks atau kolom tunggal. *Single-column grid* ini biasa digunakan untuk penulisan laporan, buku, atau esai (hlm. 11).



Gambar 2.4. *Single-column Grid*
(Tondreau, 2009)

2. *Two-column grid*

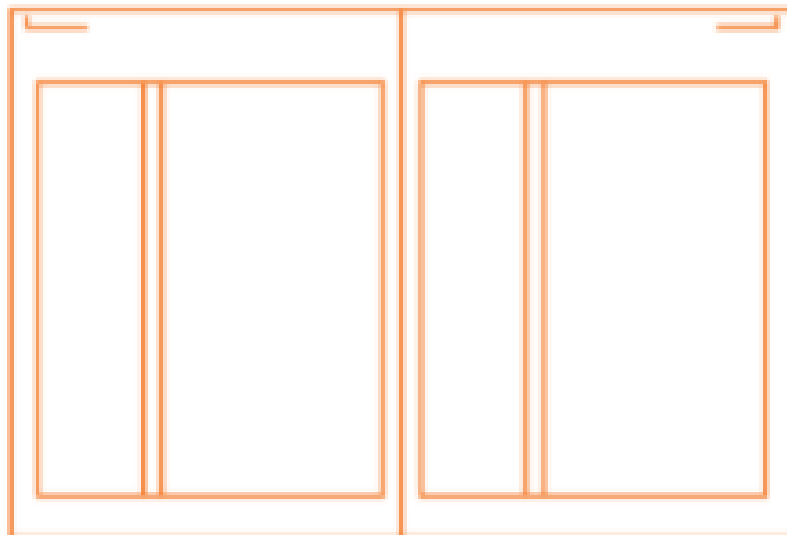
Merupakan kolom yang dapat memuat berbagai macam informasi berbeda dengan alur yang terstruktur, baik dengan ukuran lebar yang sama rata maupun tidak, sesuai dengan ukuran yang ditentukan (hlm. 11).



Gambar 2.5. *Two-column Grid*
(Tondreau, 2009)

3. *Multicolumn grid*

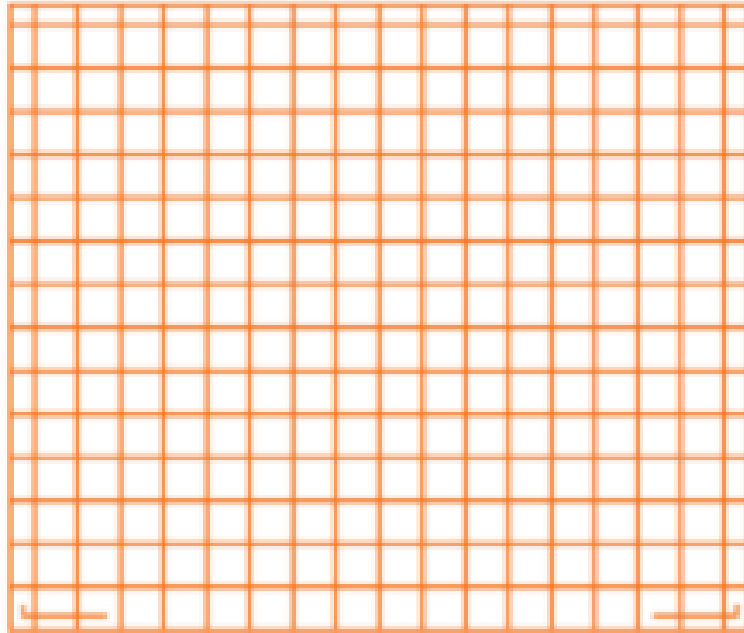
Merupakan kolom yang biasa digunakan untuk *website* dan majalah karena sifatnya yang mudah disesuaikan (hlm. 11).



Gambar 2.6. *Multicolumn Grid*
(Tondreau, 2009)

4. *Modular grid*

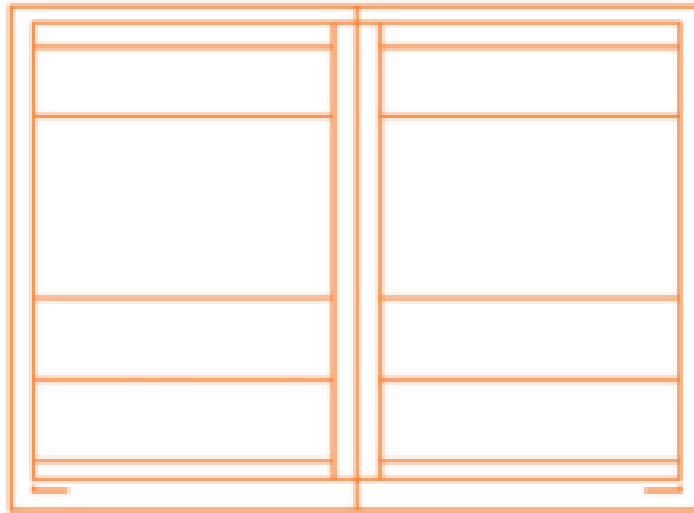
Merupakan kolom yang terdiri dari kombinasi garis vertikal dan horizontal. Grid ini cocok untuk teks atau visual yang kompleks, contohnya yaitu kalender dan koran (hlm. 11).



Gambar 2.7. *Modular Grid*
(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical grid*

Merupakan kolom yang biasa digunakan untuk *website*. Horizontal kolom yang digunakan dapat memudahkan audiens untuk menerima informasi secara sederhana dari satu lembar ke lembar yang lain (hlm. 12).



Gambar 2.8. *Hierarchical Grid*
(Tondreau, 2009)

2.2. Desain

Menurut Landa (2013) desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audiens*. Ini adalah representasi visual dari ide yang mengandalkan penciptaan, seleksi, dan organisasi elemen visual (hlm 1). Sedangkan menurut Ambrose & Harris (2009) desain grafis juga merupakan disiplin seni visual kreatif yang mencakup banyak bidang termasuk arahan seni, tipografi, tata letak halaman, teknologi informasi, dan aspek kreatif lainnya (hlm. 12).

2.2.1. Elemen-Elemen Desain

Menurut Landa (2013) dalam sebuah desain terdapat beberapa elemen desain yang melengkapi suatu desain. Elemen-elemen tersebut antara lain :

1. Garis

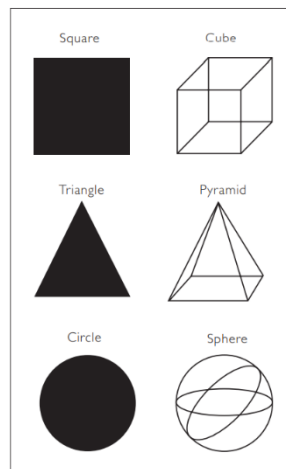
Garis adalah titik memanjang, dianggap sebagai jalur titik gerak. Garis memainkan banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Sebuah garis dikenali terutama oleh panjang daripada lebar; lebih panjang dari lebar. Garis dapat memiliki kualitas tertentu. Itu bisa halus atau tebal, halus atau rusak, tebal atau tipis, teratur atau berubah, dan sebagainya (hlm. 19).



Gambar 2.6. *Garis*
(Landa, 2013)

2. Bentuk

Bentuk adalah area yang dikonfigurasi atau digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis (garis besar, kontur) atau oleh warna, nada, atau tekstur. Suatu bentuk pada dasarnya rata, artinya yaitu dua dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebar (hlm. 17).

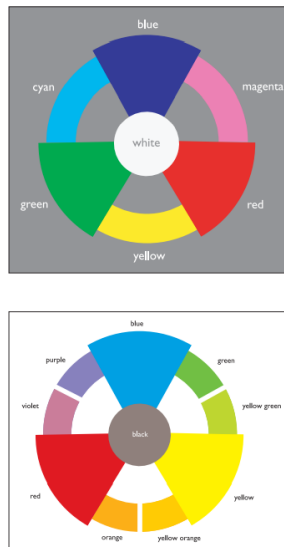


Gambar 2.7. *Bentuk*
(Landa, 2013)

3. Warna

Menurut Landa (2013) Warna adalah elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Ini adalah properti atau deskripsi energi cahaya. Hanya dengan cahaya kita bisa melihat warna. Warna-warna yang kita lihat pada permukaan benda-benda di lingkungan kita dirasakan dan dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan (hlm. 23). Dalam warna, terdapat *addictive color* dan *subtractive color*. Untuk model RGB, warna yang dihasilkan dari pantulan cahaya disebut *addictive color* sedangkan warna CMYK yang terdapat dari tinta media cetak disebut *subtractive color* (hlm. 23).

Menurut landa (2010), warna dan maknanya dapat mewakili sebuah kebudayaan atau emosional (hlm. 19). Terdapat tiga elemen dalam penyusunan warna yaitu *hue* yang berarti nama warna seperti hijau, kuning, dan merah, *saturation* yang berarti tingkat cerah dan kusam suatu warna, serta *value* yang berarti tingkat kilauan sebuah warna seperti biru muda, dan kuning tua (hlm. 25).



Gambar 2.8. *Addictive and Subtractive Color*
(Landa, 2013)

4. Tekstur

Tekstur adalah suatu kualitas permukaan yang sebenarnya atau simulasi atau representasi dari kualitas permukaan. Dalam seni visual, tekstur dibagi menjadi dua kategori : *tactile* dan visual. Tekstur *tactile* memiliki kualitas sentuhan yang sebenarnya dan dapat disentuh juga dirasakan secara fisik. Tekstur visual adalah tekstur yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur aktual atau difoto, mereka adalah ilusi tekstur nyata (hlm. 23).



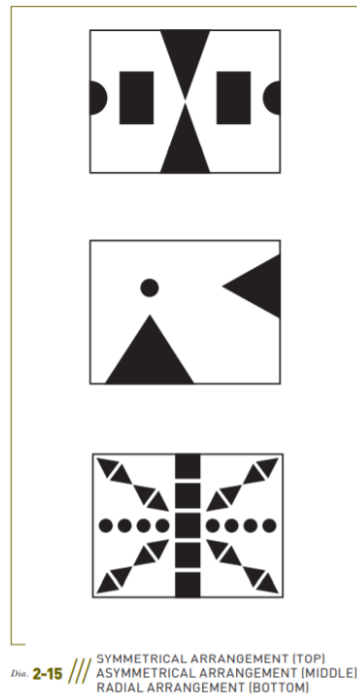
Gambar 2.9. Tekstur
(Landa, 2013)

2.2.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2013), dalam membuat konsep, tipografi, gambar, visualisasi, dan elemen visual sangat dibutuhkan prinsip desain untuk setiap proyeksi desain. Prinsip-prinsip dasar tersebut sangat bergantung satu sama lain. Maka dari itu berikut merupakan prinsip desain yang perlu diaplikasikan dalam membuat sebuah desain visual :

1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang dapat dipahami secara intuitif karena harus menggunakannya dengan Gerakan fisik dari diri sendiri. Keseimbangan juga dapat dikatakan sebagai stabilitas yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata di setiap sisi diantara semua elemen komposisi. Ketika desain seimbang, maka akan cenderung ke arah harmoni (hlm. 30-31).



Gambar 2.9. *Symmetric and Asymmetric Balance*
(Landa, 2013)

2. Irama

Irama merupakan urutan elemen visual pada interval yang ditentukan. Dalam desain grafis, pengulangan yang kuat dan konsisten serta pola elemen dapat mengatur irama dan menyebabkan mata yang melihat bergerak ke arah susunan pola yang dibuat. Beberapa faktor yang berkontribusi dalam membangun ritme yaitu warna, tekstur, hubungan figur, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 35).

3. Kesatuan

Kesatuan merupakan seluruh elemen grafis pada desain yang saling terkait sehingga membentuk keseluruhan unit yang kohesif. Ketika disatukan, semua elemen grafis tampak seolah-olah milik bersama. Prinsip dasar dalam sebuah desain adalah hukum presisi yang berarti kita

berupaya untuk membangun keseluruhan desain dengan cara yang teratur, sederhana, dan koheren (hlm. 36).

4. Skala

Skala adalah ukuran elemen grafis yang terlihat dalam kaitannya dengan elemen grafis lain dalam komposisi. Skala didasarkan pada hubungan proposional antara dan diantara bentuk. Skala dapat berhubungan dengan pemahaman tentang ukuran relatif benda nyata di sekitar lingkungan (hlm. 39).

2.3. Ilustrasi

Menurut Maharsi (2016), ilustrasi merupakan proses kreatif mengubah naskah menjadi sebuah visual untuk keperluan tertentu (hlm. 16). Sedangkan, menurut Male (2007) ilustrasi adalah bahasa visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan sesuai dengan konteks yang ingin disampaikan kepada audiens (hlm. 10).

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007), terdapat lima jenis fungsi ilustrasi dalam menyampaikan suatu konteks yaitu :

1. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan visual yang tidak dibatasi oleh teknik belaka, namun juga harus mempertimbangkan subjek secara luas (hlm. 86).

2. *Commentary*

Digunakan untuk menyampaikan komentar dari suatu fenomena atau artikel (hlm. 118).

3. Cerita

Ilustrasi digunakan untuk merepresentasikan narasi fiksi baik dalam buku anak, novel, dan komik (hlm. 138).

4. Persuasi

Dalam konteks persuasi, ilustrasi banyak digunakan dalam periklanan dengan tujuan menjual suatu brand atau produk (hlm. 164).

5. Identitas

ilustrasi digunakan untuk menyampaikan atau menggambarkan suatu merk dan perusahaan baik video maupun cetak (*above the line*) juga ilustrasi dalam sebuah produk atau layanan (*below the line*) yang diiklankan seperti *packaging* dan lainnya (hlm. 172).

2.3.2. Jenis- Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2007), terdapat dua jenis ilustrasi yaitu :

1. *Literal Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi yang cenderung mewakili gambar yang sebenarnya. *Literal illustration* sangat terkait dengan konten yang dibuat serta mengedepankan kredibilitas dari hasil visual (hlm. 50).



Gambar 2.14. *Literal Illustration*
(Male, 2007)

2. *Conceptual Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi yang digambarkan secara konseptual atau menurut gambaran penciptanya. Hasil visual dapat berupa gambaran yang nyata namun tetap memiliki unsur atau bentuk yang berbeda dari gambaran aslinya. Conceptual dapat memungkinkan penggunaan gaya yang bersifat metafora, hiperbola, dan lainnya yang bersifat fiksi (hlm. 51).



Gambar 2.15. *Conceptual Illustration*
(Male, 2007)

Menurut Male (2007), jenis *literal illustration* dan *conceptual illustration* dapat digunakan dalam penyampaian bentuk identitas, informasi, persuasi, narasi fiksi dan komentar yang penggunaannya disesuaikan dengan tujuan awalnya (hlm. 51).

2.4. Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi adalah perancangan bentuk huruf untuk media cetak maupun *online* (hlm. 44). Berikut merupakan klasifikasi tipografi menurut jenisnya :

1. *Old style*: memiliki ciri *serif* bersudut dan berkurung dan merupakan jenis huruf Romawi (hlm. 47).
2. *Transitional*: gaya tulisan lama yang bertransisi ke modern. Merupakan jenis tulisan *serif* abad ke delapan belas (hlm. 47).
3. *Modern*: memiliki gaya tulisan geometris dengan ukuran tebal tipisnya stroke yang kontras (hlm. 47).
4. *Slab serif*: diperkenalkan pada awal abad ke sembilan belas dengan jenis tulisan *serif*. Jenis ini berbanding terbalik dengan jenis *old style* (hlm. 48).
5. Sans serif: Jenis huruf yang tidak memiliki *serif* dan memiliki goresan tebal dan tipis. Jenis ini muncul pada awal abad ke sembilan belas (hlm. 48).
6. Gothic: memiliki ciri *stroke* yang tebal dan merupakan bentuk manuskrip dari surat abad ke tiga belas (hlm. 48).

7. Script: memiliki ciri tulisan yang miring dan huruf sambung. Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan (hlm. 48).
8. Display: jenis huruf yang biasanya digunakan sebagai judul utama karena tulisannya yang rumit, dihias, dan kadang ditulis dengan tangan (hlm. 48).

Old Style / <i>Garamond, Palatino</i>	San Serif / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	BAMO hamburgers BAMO hamburgers
Transitional / <i>New Baskerville</i>	Italic / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i> <i>BAMO hamburgers</i>
Modern / <i>Bodoni</i>	Script / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.O hamburgers</i>
Egyptian / <i>Clarendon, Egyptian</i>	
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	

Gambar 2.16. *Type Example*
(Landa, 2011)

2.5. Penggunaan Warna

Menurut Stone, Adams, dan Morioka (2008), warna merupakan elemen yang dapat menggambarkan identitas seseorang atau suatu hal yang dituju. Dalam desain, warna yang tepat dapat menciptakan respon atau ketertarikan pada suatu visual sehingga penting untuk menentukan warna sesuai target yang dituju (hlm. 7).

Menurut Stone, Adams, dan Marioka (2008), pada dasarnya, setiap warna memiliki artinya masing-masing. Penting bagi desainer untuk mencari tahu makna dari setiap warna yang akan digunakan kedalam desain yang akan dibuat (hlm. 24). Berikut penjabaran warna dan artinya :

1. Warna Primer

Terdiri dari warna merah yang memiliki makna psikologis cinta, energi, antusias, kekuatan, dan kegembiraan. Warna kuning memiliki makna damai, kebebasan, idealism, dan optimism. Warna biru memiliki makna pengetahuan, damai, maskulin, keadilan, perenungan, dan kecerdasan (hlm. 26).

2. Warna Sekunder

Terdiri dari warna hijau yang memiliki makna psikologis pertumbuhan, pemulihan, alam, kesinambungan, kejujuran, dan jiwa muda. Warna ungu memiliki makna kemewahan, peringkat, inspirasi, kekayaan, imajinasi, dan kebangsawanan. Warna Oranye memiliki makna kreatif, energi, semangat, pertemanan, dan keunikan (hlm. 28).

3. Warna Netral

Terdiri dari warna hitam yang memiliki makna psikologis elegan, dormal, berat, misteri, kekuatan, dan kecanggihan. Warna putih memiliki makna bersih, kesempurnaan, kelembutan, cahaya, kebenaran, dan kesederhanaan. Warna abu-abu memiliki warna keseimbangan, keamanan, klasik, kesopanan, dan keandalan atau tahan uji (hlm. 30).

2.6. Fotografi

Menurut Dabner, Stewart, dan Zempol (2014), mengatakan bahwa fotografi merupakan keterampilan yang penting untuk dipelajari bagi para desainer. Hasil dari fotografi dapat membantu desainer dalam menyusun tugas, proporsi, dan komposisi desain dalam sebuah penelitian (hlm. 102).

Terdapat beberapa jenis fotografi yang *relevant* dengan desain, yakni:

1. Objek dan produk

Produk biasanya memiliki gambar dengan pencahayaan yang jernih, terang, dan tajam. Hasil yang baik akan menunjang desain ketika foto digabungkan dengan elemen lainnya (hlm. 103).

2. Gambar dan fotografi manusia

Foto yang diambil dengan objek manusia biasanya menggambarkan suasana hati atau ekspresi dari objek tersebut. Momen pengambilan foto yang tepat akan mendukung hasil dari objek yang akan semakin terlihat ekspresif (hlm. 104).

3. Referensi dan pencarian

Saat mencari referensi atau sumber gambar, hal yang menjadi pertimbangan utama yaitu harga beli, tujuan dan kegunaan gambar, serta situs yang akan digunakan untuk mengunduh. (hlm. 105).

4. Pemandangan dan bangunan

Dokumentasi pemandangan atau bangunan dapat menunjang komposisi desain. Hasil foto dapat dikolaborasikan dengan efek secara elektronik maupun manipulasi melalui *photoshop* (hlm. 106).

2.7. Kearifan Lokal

Menurut Sartini (2004), kearifan lokal berasal dari kata lokal yang artinya setempat dan kearifan yang artinya kebijaksanaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah buah pikiran atau pandangan suatu wilayah tertentu yang dilakukan dengan bijaksana serta dianut oleh masyarakat setempat. Kearifan lokal juga dapat dikatakan sebagai identitas yang membentuk suatu bangsa dan menjaga masyarakat tetap pada kepribadian dan watak asli sesuai budaya lokal (hlm. 111).

2.7.1. Kearifan lokal Rasulan

Rasulan atau yang biasa disebut dengan bersih desa merupakan perayaan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang dilakukan oleh masyarakat desa atas hasil panen yang melimpah. Rasulan dilakukan setiap satu tahun sekali di berbagai desa di Gunungkidul. Ucapan syukur utamanya dilakukan dengan menyiapkan makanan hasil bumi untuk dihidangkan bersama di Balai Desa kemudian didoakan bersama. Setelah itu makanan dinikmati oleh seluruh warga setempat dan sebagian dibawa pulang. (Narto, komunikasi pribadi, Mei 3, 2020).

2.7.2. Sejarah Kearifan Lokal Rasulan Wiladeg, Gunungkidul

Rasulan sudah diadakan sejak sebelum Indonesia merdeka. Sampai saat ini, Kearifan Lokal Rasulan masih terus dipertahankan dan dilaksanakan oleh warga Desa Wiladeg dan Rasulan di Desa Wiladeg ini merupakan acara syukur yang paling besar dan meriah dibanding dengan Rasulan di daerah lain. Rasulan selalu diadakan setiap satu tahun sekali pada Bulan Juli atau Agustus. Nama Rasulan memiliki arti yaitu penghormatan kepada tokoh rasul yang dipuja dan dihormati

oleh umat manusia yaitu Nabi Mohammad (Narto, komunikasi pribadi, Mei 3, 2020).

Dengan adanya perkembangan zaman, Kearifan Lokal Rasulan pun turut berkembang dilihat dari kegiatan yang dilakukan. Namun, perkembangannya tidak menghilangkan ciri khas dan makna awal dari Rasulan tersebut. Dahulu, Rasulan hanya diadakan dengan perayaan ucapan syukur yang sederhana. Saat ini Rasulan makin berkembang dilihat dari kegiatan didalamnya yang semakin meriah dan kini Rasulan dapat disebut sebagai pesta desa. Tarian reog yang ditampilkan dahulu hanya tarian klasik, saat ini makin banyak variasi tarian yang ditampilkan. Biasanya, masyarakat desa yang hijrah dari Wiladeg ke Jakarta akan datang ke Wiladeg saat acara Rasulan dilakukan. Masyarakat sangat antusias dalam menyaksikan Kearifan Lokal Rasulan tersebut.

Kegiatan penghormatan kepada leluhur juga masih terus dipertahankan. Pada hari Kamis Wage, warga desa bersama-sama berziarah ke makam Ki Gembong Kertayuda untuk memanjatkan doa. Ki Gembong Kertayuda adalah pendiri Desa Wiladeg, Gunungkidul (Suryanto, komunikasi pribadi, September 11, 2020).

2.7.3. Rangkaian Kegiatan saat Rasulan

Rangkaian Kegiatan Rasulan dimulai dengan kerja bakti membersihkan kali Banteng yang terdapat di daerah Wiladeg. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada hari Jumat legi, sebulan sebelum rangkaian inti dari kegiatan Rasulan dilaksanakan. Kemudian sebulan setelahnya, pada hari Kamis Wage pukul 15:00, seluruh perangkat desa mengadakan ziarah ke makam Ki Gembong Kertayuda, leluhur yang mendirikan Desa Wiladeg. Kemudian acara dilanjutkan dengan perlombaan

volley dan pertunjukan reog di Balai Desa Wiladeg. Seluruh warga sekitar membawa ingkung, nasi dan ketupat yang nantinya akan dimakan bersama-sama setelah kerja bakti selesai.

Satu bulan berikutnya, yaitu pada Hari Kamis Wage, kegiatan Rasulan dimulai dengan berziarah ke makam Ki Gembong Kertayuda pukul 15:00 oleh seluruh warga Desa Wiladeg. Setelah itu, ada prosesi pembuangan panjang ilang atau keranjang yang terbuat dari janur berisikan sesajen (nasi dan hasil tani lainnya). Pada malam harinya, warga Desa Wiladeg berkumpul di Balai Desa untuk sama-sama melakukan kenduri, doa bersama yang dipimpin oleh sesepuh Desa Wiladeg. Mereka berkumpul sembari membawa ingkung untuk makan bersama-sama.

Jumat Kliwon merupakan puncak acara dari kearifan lokal Rasulan ini. Kegiatan diawali dengan membawa sesajen berupa dua wayang yang ditancapkan pada dua kelapa muda yang diletakkan di Balai Desa. Tidak lupa untuk membawa sesajen berupa ingkung, nasi, dan hasil panen lainnya. Selanjutnya, setiap warga di setiap padukuhan menyiapkan sesajen dan gunungan yang dibawa berkeliling desa dan pada pukul sepuluh siang, sesajen dan gunungan diletakkan di Balai Desa. Setelah itu disajikan pentas reog dari sepuluh padukuhan dari pukul 13:15 – 15:00. Acara selanjutnya yaitu diadakan ikrar kenduri yang dipimpin oleh Bapak Martojumiyo selaku perangkat desa dan sesepuh yang dianggap memiliki kemampuan tertentu. Pada Jumat Kliwon ini juga diadakan pertandingan sepak bola antara universitas UNY, Atma Jaya, maupun UPN untuk memeriahkan suasana. Final lomba volley Pada malam harinya diadakan pertunjukan wayang kulit.

Seluruh rangkaian acara disiarkan melalui Radio Komunitas Wiladeg (RKW) dengan gelombang 107,07 fm.

Rangkaian acara ditutup pada hari Sabtu dengan kegiatan yaitu membongkar sesajen yang sebelumnya diletakkan di Balai Desa dan kembali melakukan kerja bakti untuk membersihkan lingkungan di sekitaran Balai Desa (Suryanto, komunikasi pribadi, September 11, 2020).

2.7.4. Makna dari Setiap Kegiatan Rasulan

Kegiatan dilakukan selama empat hari dengan hari terakhir berupa kerja bakti untuk membersihkan lingkungan desa setelah berbagai kegiatan selesai dilakukan.

Adapun makna dari setiap kegiatan yang berlangsung yaitu :

1. Rangkaian Rasulan diawali dengan kegiatan kerja bakti membersihkan kali Banteng. Kali Banteng merupakan kali yang mata airnya dianggap tidak pernah kering sepanjang masa. Air juga dilambangkan sebagai kesucian atau pembersihan diri.
2. Tarian reog menggunakan atribut berupa kostum bulu dan ditampilkan saat kegiatan bersih-bersih kali melambangkan sukacita saat melakukan kerja bakti.
3. Ziarah ke makam Ki Gembong Kertayuda melambangkan rasa hormat dan syukur atas jasanya mendirikan Desa Wiladeg dan menjaganya tetap aman. Menurut sejarah, Ki Gembong memelihara seekor anak harimau yang di rawat hingga dewasa. Sebelum Ki Gembong meninggal, ia berpesan kepada peliharaannya untuk tidak memakan warga Desa

Wiladeg yang merupakan keturunannya. Artinya, menjaga warga tetap aman dan terhindar dari musibah.

4. Panjang ilang atau keranjang janur yang diisi dengan hasil panen serta uang berjumlah seribu atau lima ribu diartikan sebagai ucapan syukur kepada YME atas hasil panen yang melimpah. Kemudian panjang ilang dibuang, artinya membagi-bagi berkat yang telah diterima kepada orang lain.
5. Kenduri atau doa bersama memiliki filosofi ucapan syukur dan permohonan supaya acara Rasulan dapat berjalan dengan lancar. Doa dipimpin oleh Bapak Martojumiyo, selaku perangkat desa yang dianggap paling tua dan memiliki keahlian khusus dalam menafsirkan arti gunung.
6. Sesajen berupa 2 wayang yang ditancapkan keatas 2 kelapa sebagai tanda penghormatan kepada leluhur. Dua wayang tersebut terdiri dari wayang Arjuna dan Srikandi. Arjuna dan Srikandi melambangkan sebuah keluarga. Acara Rasulan merupakan kearifan lokal yang mengedepankan sifat kekeluargaan.
7. Gunung yang berisi hasil bumi disajikan di Balai Desa Wiladeg. Terdapat dua jenis gunung yaitu lanang dan wadon. Gunung lanang (laki-laki) berbentuk rumah, ternak, dan lainnya yang menggambarkan seorang pria. Sedangkan gunung wadon (perempuan) berbentuk bunga, buah-buahan, dan lainnya yang melambangkan seorang wanita. Gunung ini nantinya akan diperebutkan dan orang yang berhasil

merebut padi didalamnya pertanda tanaman padinya akan subur bila padi tersebut dicampurkan ke benih yang ada.

8. Pertunjukan wayang kulit menggunakan tema cerita yang disesuaikan dengan keadaan masyarakat desa seperti cerita Sri Mulih, Dewi Kesuburan yang pergi dan membuat wilayah Amarta kacau, gagal panen, kemudian kembali dan membawa kesuburan serta kesejahteraan pada negara tersebut (Suryanto, komunikasi pribadi, September 11, 2020).