

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK WEB

TRADISI UPACARA ADAT

SAPARAN BEKAKAK

(DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)



PERANCANGAN

Oleh:

Muhammad Asmaullah Al Husni

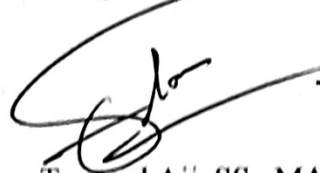
NIM: 1510136124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN) diajukan oleh Muhammad Asmaullah Al Husni, NIM 1510136124, Program Studi S-I Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK WEB TRADISI UPACARA ADAT SAPARAN BEKAKAK (DI AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)

**Muhammad Asmaullah Al Husni
1510136124**

Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan konsep perancangan media komunikasi visual sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi tentang Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak. Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak merupakan salah satu upacara tradisional yang ada di Yogyakarta. Upacara ini merupakan upacara selamat yang diadakan setahun sekali setiap bulan safar untuk menghormati abdi dalem Ki Wirasuta dan Nyi Wirasuta serta jasa Sri Sultan Hamengku Buwono I. Dalam pengumpulan data digunakan beberapa metode seperti observasi, kuesioner, video, internet, buku, dan karya tulis ilmiah terkait tradisi ini. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan 5W+1H. Kesimpulan analisis menunjukkan bahwa tradisi ini sarat dengan kisah sejarah dan nilai-nilai penting, namun masyarakat terutama generasi muda banyak yang tidak mengetahuinya. Generasi muda cenderung menyukai hal-hal praktis dan menyenangkan serta dekat dengan teknologi *gadget*, sehingga diperlukan media alternatif yang tepat untuk menyampaikan informasi mengenai Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak. Adapun rekomendasi perancangan adalah media komunikasi visual yang diwujudkan dalam bentuk komik web, dengan gaya penyampaian informasi melalui visual dan teks yang dikemas menjadi sebuah bacaan menarik dan ringan. Adanya visual dapat mengungkapkan informasi menjadi lebih menarik untuk diikuti dan mudah diterima, adapun teksnya akan membuat informasi secara lebih cepat diserap dan dipahami oleh target audiens. Hasil akhir perancangan komik web ini diharapkan dapat menyampaikan informasi dan mempermudah pembaca untuk menerima serta memahami sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak.

Kata kunci: Saparan Bekakak, Sleman Yogyakarta, komik web

ABSTRACT

WEB COMIC DESIGN PROJECT

THE TRADITION OF SAPARAN BEKAKAK CEREMONY

(AT AMBARKETAWANG, GAMPING, SLEMAN)

Muhammad Asmaullah Al Husni
1510136124

This design aims to obtain the concept of visual communication media design as a medium of education and delivery of information about the Saparan Bekakak Traditional Ceremony Tradition. The Saparan Bekakak Traditional Ceremony is one of the traditional ceremonies in Yogyakarta. This ceremony is a celebration ceremony that held once a year in the month of Safar to honor the courtiers Ki Wirasuta and Nyi Wirasuta and the services of Sri Sultan Hamengku Buwono I. In collecting data, several methods were used such as observation, questionnaires, videos, the internet, books, and scientific papers related to this tradition. The collected data then analyzed with an approach of 5W+1H. The conclusion of the analysis shows that this tradition is full of historical stories and essential values, but many people especially the younger generation, don't know about it. The younger generation tends to like practical and fun things and is close to gadget technology, so an appropriate alternative media is needed to convey information about the Saparan Bekakak Traditional Ceremony Tradition. The design recommendations are visual communication media that are realized in the form of web comic, with the style of delivering information through visuals and text that are packaged into an interesting and light reading. The presence of visuals can reveal information to be interesting to follow and easy to accept, while the text will make information more quickly absorbed and understood by the target audience. The final result of this web comic design is expected to convey information and make it easier for readers to accept and understand the history and values contained in the Saparan Bekakak Traditional Ceremony Tradition.

Keywords: Saparan Bekakak, Sleman Yogyakarta, web comic

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan kebudayaan yang sangat beragam. Setiap daerah memiliki karakter dan keunikan kebudayaan masing-masing yang berbeda antara budaya satu dengan yang lain. Kebudayaan itu sendiri adalah sebuah bentuk ekspresi dari suatu kelompok masyarakat berupa kearifan lokal atau kebiasaan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini biasanya diwariskan secara turun-menurun oleh leluhurnya dan terus berkelanjutan.

Demikian pula dengan kebudayaan masyarakat daerah Jawa, masyarakat Jawa mewarisi banyak tradisi-tradisi adiluhung para leluhurnya. Sebagian hal ini tercermin dalam kehidupan sehari-hari ditandai dengan adanya sebuah kepercayaan, tradisi, dan adat istiadat. Salah satu contoh wujud kebudayaan yang sudah lama mengakar dalam kehidupan masyarakat Jawa yang hingga saat ini masih bisa kita lihat adalah tradisi berupa Upacara Tradisional/Upacara Adat.

Upacara tradisional dilakukan bertujuan untuk mendapatkan keselamatan, memenuhi kebutuhan spiritual dan mencapai ketenteraman hidup lahir batin, biasanya ajaran tersebut bersumber dari ajaran agama yang bercampur dengan hiasan budaya lokal. Masyarakat Jawa percaya dengan ritual-ritual yang mengandung kearifan lokal adalah sebagai bagian dari upaya melestarikan lingkungan hidup. Kepercayaan masyarakat Jawa terhadap kekuatan alam yang magis sekaligus kekayaan akan budaya spiritual ikut serta dalam menumbuhkan tradisi yang ada.

Berbagai tradisi yang ada masih dilestarikan sampai sekarang, ada juga yang perlahan mulai ditinggalkan karena pengaruh asing dan juga perkembangan zaman yang semakin modern. Di daerah Yogyakarta masih banyak tradisi-tradisi yang bertahan hingga kini. Jika melihat ke daerah bagian sebelah barat Yogyakarta, tepatnya di daerah Ambarketawang, Gamping, Sleman terdapat tradisi yang disebut Upacara Adat Sapanan Bekakak.

Tradisi Sapanan Bekakak sesuai dengan namanya yaitu berasal dari kata Sapanan dan Bekakak. Sapanan berasal dari kata Sapan dan akhiran *an*, kata

Sapar identik dengan bahasa Arab “*Syafar*” yang berarti bulan Arab yang kedua. Bekakak berarti korban penyembelihan hewan atau manusia. Bekakak pada upacara ini berwujud boneka pengantin yang terbuat dari tepung ketan. Disebut Saparan Bekakak sebab diselenggarakan dengan cara mengarak kemudian menyembelih bekakak sebagai simbol pengorbanan dan diselenggarakan pada setiap bulan Safar.

Tradisi upacara tersebut diadakan atas perintah Pangeran Mangkubumi yang kelak bertahta menjadi raja pertama di Yogyakarta dan dikenal sebagai Sri Sultan Hamengku Buwono I. Upacara arak-arakan Bekakak pada awalnya bertujuan untuk mengenang dan menghormati kesetiaan abdi dalem Keraton Yogyakarta, yakni Ki Wirasuta dan Nyi Wirasuta yang menjadi abdi *penongsong* (pembawa payung kebesaran) sekaligus abdi *kinasih* (tercinta) dari Sri Sultan Hamengku Buwono I. Seiring berjalannya waktu, makna dan tujuan upacara bergeser menyesuaikan kebutuhan pada zamannya masing-masing. Dari yang awalnya merupakan upacara sakral bentuk penghormatan kepada abdi dalem, kemudian berubah menjadi upacara tolak bala, dan terakhir kini menjadi bagian dari komodifikasi pariwisata.

Upacara tradisional seperti upacara adat Saparan Bekakak disini pada dasarnya mengandung nilai-nilai kearifan lokal berisi petunjuk-petunjuk dan misi yang luhur sebagai petunjuk teladan tingkah laku yang perlu diperkenalkan dan seharusnya dianut, dihayati, diwarisi oleh seluruh lapisan masyarakat terutama generasi penerus (Tashadi dkk, 1993: 4). Peristiwa tradisi seperti cerita Saparan Bekakak selama ini biasanya hanya diceritakan secara turun-menurun melalui budaya lisan secara sekilas dari mulut ke mulut. Terlepas dari masih dilaksanakannya upacara tersebut, tampaknya masih banyak masyarakat terutama generasi muda (terutama yang berada di daerah Yogyakarta) yang belum mengetahui secara detail tentang makna dan nilai-nilai yang terkandung, bagaimana sejarah yang melatar belakangi terjadinya, maupun perubahan peranan upacara adat Saparan Bekakak.

Menurut Sjahdeini (2016) masyarakat lokal yang tumbuh dalam era modern saat ini mulai kehilangan pengetahuan dan pemahaman akan

budaya dan tradisi leluhurnya. Dalam falsafah Jawa ada ungkapan '*eling sangkan paraning dumadi*' yang mempunyai arti ingat akan asal usul diri kita. Tidak elok bagi seseorang untuk melupakan asal usul dari mana dia berasal. Dalam hal ini terkandung pengertian bahwa kita tidak dibenarkan melupakan siapa dan dari mana kita berasal, tetapi juga harus memahami warisan budaya dan tradisi daerah yang berasal dari leluhurnya. Masyarakat yang diharapkan sebagai generasi penerus pewaris kekayaan budaya sangat disayangkan jika tidak mengetahui akan tradisi yang ada di daerahnya.

Media informasi yang dapat ditemukan yang menceritakan tentang sejarah dan nilai-nilai Tradisi Saparan Bekakak salah satunya adalah buku, namun buku yang ada di antaranya merupakan buku terbitan tahun lama dan juga belum diperbaharui. Buku-buku tersebut masih didominasi oleh teks dan targetnya pun terlihat untuk kalangan dewasa. Informasi yang disampaikan dengan penggunaan bahasa-bahasa yang belum ringkas dan penyajian yang kurang menarik untuk generasi saat ini terasa menjemukan.

Maka dari itu, untuk dapat memperkenalkan kembali dan memahami secara detail tentang upacara adat Saparan Bekakak diperlukan media baru semacam media komunikasi visual yang tepat, kreatif, dan komunikatif sebagai sarana memberikan wawasan informasi dengan model penyampaian yang mudah diterima di kalangan anak muda serta sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dengan adanya media komunikasi visual yang memuat nilai-nilai dan sejarah tradisi upacara adat Saparan Bekakak ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang mengedukasi dan juga menarik. Sehingga masyarakat mengetahui dan mengenal betul tradisi budayanya sendiri, baik dari wujudnya beserta nilai-nilai yang ada di dalamnya.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual yang dapat memuat informasi tentang Upacara Adat Saparan Bekakak beserta sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya khususnya kepada generasi muda?

3. Batasan Masalah

Perancangan ini berfokus pada merancang media komunikasi visual dengan target audiens generasi muda dan memuat informasi mulai dari cerita sejarah terjadinya upacara adat Saparan Bekakak, nilai-nilai yang terkandung dalam upacara tersebut, dan visualisasi dalam bentuk komik web dari mulai sejarah hingga gambaran proses pelaksanaan ritual Upacara Adat Saparan Bekakak di Ambarketawang, Gamping, Sleman.

4. Tujuan Perancangan

Merancang media komunikasi visual yang dapat memuat informasi tentang Upacara Adat Saparan Bekakak beserta sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

5. Metode Perancangan

a. Data yang diperlukan

1) Data Primer

Data lapangan dan literatur berupa buku, teori, penelitian, dan kajian ilmiah yang membahas tradisi Saparan Bekakak. Data tersebut meliputi sejarah asal-usul, nilai-nilai, dan makna tradisi Saparan Bekakak.

2) Data Sekunder

Data yang menunjang dan mendukung dari data primer, seperti sumber media *online* internet dan artikel yang berhubungan dengan kajian tradisi Saparan Bekakak.

3) Data Visual

Dokumentasi berupa arsip gambar, foto, maupun video yang relevan dan mendukung terkait dengan objek perancangan.

b. Metode pengumpulan data

1) Sumber Tertulis

Mengumpulkan data dari sumber tertulis berupa buku atau tulisan-tulisan yang membahas dan berkaitan dengan segala sesuatu tentang tradisi Saparan Bekakak.

2) Sumber Video Dokumenter

Mengumpulkan data dari video terkait pendapat para ahli sejarah atau budaya sebagai narasumber yang menguasai informasi tentang tradisi Saparan Bekakak.

3) Observasi

Mengamati dan melihat langsung obyek-obyek atau tempat-tempat yang berkaitan dengan tradisi Saparan Bekakak.

4) Website

Mengambil data dari situs *website* yang kredibel atau bisa dipercaya yang membahas tentang tradisi Saparan Bekakak.

5) Kuesioner

Survey dilakukan melalui pembagian kuisisioner kepada remaja dengan tujuan untuk mengetahui wawasan dan pengetahuan target audiens tentang tradisi Saparan Bekakak.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan analisis 5W+1H.

a. Apa yang menjadi masalah dalam perancangan?

Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak memiliki cerita sejarah, makna, serta nilai-nilai yang luhur. Masyarakat Yogyakarta sendiri terutama generasi muda kebanyakan belum tahu mengenai tradisi ini dikarenakan cerita semacam ini hanya diceritakan secara turun-temurun melalui budaya lisan yang hanya sekilas dan tidak mendalam, sehingga minim akan informasi dan pemahaman akan tradisi tersebut.

b. Mengapa perlu dirancang?

Perancangan ini sebagai upaya memberikan informasi untuk mengetahui secara lebih dalam tentang Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak. Perancangan dilakukan dengan merancang media komunikasi visual berupa komik web. Komik web ini akan menyampaikan informasi berupa penjabaran mengenai detail, sejarah, makna, serta nilai-nilai yang terkandung pada tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak.

c. Di mana perancangan ini dipublikasikan?

Komik web akan dipublikasikan ditujukan terutama untuk masyarakat Yogyakarta melalui media digital, sehingga kemudian mudah dan dapat diakses oleh target audiens dari mana saja dan kapan saja.

d. Kapan perancangan akan dipublikasikan?

Komik web akan dipublikasikan bertepatan dengan hari pelaksanaan kegiatan Upacara Adat Saparan Bekakak.

e. Siapa yang akan menjadi target audiens?

Masyarakat (terutama di Yogyakarta) generasi muda atau remaja dengan kisaran usia 15-25 tahun yang masih berstatus pelajar, di mana pada usia tersebut terdapat sifat dan rasa ingin mengetahui akan hal-hal baru.

f. Bagaimana metode perancangan ini?

Perancangan ini dimulai dari pengumpulan data dengan menggunakan berbagai metode untuk memperoleh data verbal maupun visual. Data bersumber dari literatur buku dan dokumentasi, selain itu juga diperoleh melalui media lain seperti artikel dan internet yang membahas berkaitan dengan topik yang akan dirancang.

Hasil data verbal dan visual yang diperoleh kemudian diolah untuk dibuat narasi/alur cerita dan gambar yang kemudian di-*layout* menjadi satu dalam bentuk sebuah komik web yang memuat informasi mengenai Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Teori Komik

a. Komik

Komik berasal dari Bahasa Inggris *comic* yang berarti lucu atau menghibur. Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik memiliki definisi yakni sebuah cerita bergambar yang bersifat menerangkan dan menghibur, umumnya dapat dijumpai di dalam sebuah surat kabar, majalah, atau bentuk buku serta mudah dicerna dan lucu.

Dalam buku karangan Will Eisner berjudul “*Comic and Sequential Art*” (1986) komik didefinisikan sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisir sebuah ide. Buku selanjutnya berjudul “*Graphic Storytelling*” (1996) dijelaskan bahwa komik merupakan sebuah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan.

Scott McCloud di dalam bukunya “*Memahami Komik*” (2002) menyatakan, Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjukstaposisi atau saling berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Adapun menurut Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul “*Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*” (2011) menjelaskan bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan berupa kolaborasi teks dan gambar yang merangkai alur cerita untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

b. Komik Web

Semakin berkembang dan majunya teknologi internet yang pesat turut menghadirkan cara baru untuk menikmati atau membaca komik. Selain dapat diperoleh dalam bentuk media cetak berupa buku, koran, maupun majalah, kini komik dapat diperoleh atau diunduh melalui sebuah situs internet. Maka muncullah istilah *webcomic* atau komik *web*.

Komik *web* atau bisa disebut sebagai komik *online* adalah komik yang diterbitkan dan diakses secara daring menggunakan media situs web dalam publikasinya. Komik jenis ini relatif murah dibandingkan dengan komik jenis cetak serta jangkauannya luas tanpa batas (Maharsi, 2002:20).

Saat ini telah banyak platform yang tersedia yang dapat diakses oleh kreator maupun pembaca, baik melalui alamat *url* situs *web* secara langsung, media sosial, maupun aplikasi (*mobile app*). Di masa sekarang komik *web* dapat diakses dengan mudah melalui *gadget smartphone* dan hanya bermodalkan koneksi internet saja.

Sifatnya yang fleksibel ini menjadikan menarik minat banyak orang untuk sekadar membaca bahkan membuat dan mempublikasikan komik *online*-nya sendiri. Sudah banyak komikus dari tingkat pemula sampai profesional yang mempublikasikan komiknya secara *online* ke dalam bentuk komik *web*.

c. Komik Edukasi

Komik edukasi merupakan komik yang memuat nilai-nilai pendidikan dengan pesan-pesan yang mendidik sekaligus menghibur para pembacanya. Konten komik edukasi cenderung menyediakan informasi dan pengetahuan yang bersifat informatif dan edukatif. Komik jenis ini dipakai sebagai penyampaian pesan dengan tujuan edukatif.

2. Tujuan Kreatif

Perancangan komik bertema edukasi ini bertujuan untuk menciptakan sebuah komik yang menyajikan sejarah, makna, nilai-nilai yang terkandung, serta visualisasi rangkaian ritual dari Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak di Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Perancangan komik ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi dan informasi yang mempunyai daya tarik bagi target audiens atau pembaca untuk dapat menceritakan seluk-beluk mengenai Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak.

Sehingga tradisi tersebut tidak hanya dimaknai sebagai suatu kegiatan upacara ritual atau sebagai sebuah objek pariwisata belaka. Namun, juga dapat diapresiasi dan dipahami sejarah, makna, beserta nilai-nilainya sebagaimana yang ada pada tradisi ini.

3. Strategi Kreatif

a. Target Audiens

1) Demografis

a) Usia

Target audiens dari perancangan komik ini adalah remaja atau generasi muda usia 15-25 tahun. Namun target sekunder atau secara general tidak menutup kemungkinan juga untuk semua kalangan usia.

b) Jenis Kelamin

Gender target audiens adalah semua gender baik laki-laki dan perempuan.

2) Geografis

Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah provinsi Yogyakarta dan sekitarnya.

3) Psikografis

Masyarakat yang mempunyai ketertarikan terhadap sejarah dan tradisi budaya lokal, serta khususnya ingin mengetahui informasi tentang Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak di Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta.

4) Behavioristis

Masyarakat yang pada dasarnya mempunyai rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang dianggap baru tentang keadaan di sekitarnya terutama yang berkaitan dengan tradisi budaya, juga gemar membaca komik sebagai sarana kebutuhan menambah wawasan dan pengetahuan umum selain sebagai hiburan.

b. Isi dan Tema Cerita Komik

1) Isi Cerita

Komik ini akan menceritakan perjalanan seorang *travel blogger* anak muda laki-laki bernama Gyan dalam pengalamannya mengunjungi Situs Gunung Gamping hingga menyaksikan secara langsung Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak di Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta.

2) Tema

Tema besar dari cerita ini adalah perjalanan dan keingintahuan akan rasa penasaran dari tokoh utama. Dimana dalam petualangannya, tokoh utama berangsur-angsur terjawab rasa penasarannya dan mulai mengetahui banyak hal-hal baru. Dengan tema ini diharap pembaca seolah-olah diajak untuk menyaksikan dan dapat ikut merasakan perjalanan tokoh utama sembari mendapat wawasan tentang Tradisi Upacara Saparan Bekakak.

4. Program Kreatif

a. Judul Komik

Tradisi Saparan Bekakak

b. Jenis Komik

Webtoon (LINE Webtoon - Webtoons.com)

c. Gaya Visual

Gaya visual yang akan diterapkan dalam perancangan komik ini adalah gaya gambar semi realis, karena dirasa tepat untuk penggambaran fakta sejarah atau kejadian yang terjadi di masa lalu yang terkesan imajinatif. Sehingga visualisasi yang ditampilkan dapat menyerupai bentuk aslinya.

d. Gaya Layout

Gaya layout dan panel yang akan digunakan dalam komik ini adalah menggunakan *layout* komik webtoon, yaitu secara vertikal memanjang dengan alur membaca secara *scroll* dari atas ke bawah.

e. Tipografi

Font yang akan digunakan untuk teks percakapan dan narasi adalah jenis huruf *sans serif* agar lebih mudah terbaca.

f. Tone Warna

Komik web ini akan dibuat menggunakan tone warna *full color*.

5. Konsep Media

a. Media Utama

Komik *web* dipilih sebagai media utama dalam perancangan ini. Hal ini dilandasi oleh kecenderungan target audiens yaitu kalangan remaja atau anak muda zaman sekarang yang bersifat global dan erat dengan *gadget smartphone*. Berbeda dengan komik pada umumnya, komik *web* dapat dengan mudah diakses dan dibaca hanya bermodalkan internet saja melalui perangkat *smartphone*. Komik *web* menjadi media yang tepat. Karena selain dari segi fleksibilitasnya, gaya penyampaian pesan yang menarik dan ringan pada komik juga mempertimbangkan pendekatan kreativitas dengan melibatkan unsur bahasa visual dan verbal sehingga informasi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.



Gambar 1. Media Utama
(Sumber: Muhammad Asmaullah Al Husni)

b. Media Pendukung

Media pendukung difungsikan sebagai sarana pendukung dari media utama untuk kebutuhan peluncuran dan promosi komik. Beberapa media pendukung yang dibuat di antaranya: poster, *web banner*, *QR Code*, dan stiker.



Gambar 2. Media Pendukung
(Sumber: Muhammad Asmaullah Al Husni)

C. Kesimpulan

Mengenalkan Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak dengan pendekatan komik *web* bermaksud untuk memberikan informasi dan ulasan mengenai sejarah, tujuan dan makna, serta nilai-nilai yang terkandung dalam keberadaan tradisi ini. Hal ini diharapkan mampu membangkitkan pemahaman masyarakat terhadap tradisi sehingga turut mencintai dan menghargai budaya daerah yang sarat akan makna dan nilai-nilai luhur di dalamnya.

Meskipun beberapa tahun belakangan tradisi tersebut telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda dan dimasukkan ke dalam agenda tahunan oleh pemerintah, namun pada kenyataannya tidak sedikit masyarakat terutama generasi muda yang masih awam dan jarang yang mengetahuinya. Berlatarkan permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk membuat sebuah perancangan sebagai salah satu sarana untuk menginformasikan cerita tradisi budaya berkaitan dengan Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak.

Perancangan ini merupakan salah satu upaya untuk menginformasikan tentang Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak dan juga sebagai sumber informasi yang diharapkan mampu menjadi media alternatif dalam memperkenalkan tradisi budaya dengan target generasi muda. Komik *web* merupakan salah satu media alternatif yang tepat untuk menyajikan dan menyampaikan informasi yang berat dan luas menjadi lebih menarik dan ringan. Gaya penyampaian komik dengan menggunakan visual dapat mengungkapkan informasi menjadi menarik untuk diikuti dan mudah diterima, adapun teksnya akan membuat informasi secara lebih cepat diserap dan dipahami. Media ini juga memiliki animo yang kuat dan populer di kalangan generasi muda sehingga dirasa sangat relevan dan cukup efektif.

Dalam proses perancangan ini terdapat beberapa tahapan yang dilalui dalam pembuatannya. Diawali dari pengumpulan data dengan melakukan observasi, kuesioner, studi literatur, serta melengkapi pengumpulan informasi dari berbagai media yang relevan tentang Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan 5W+1H dan diolah menjadi bentuk komik *web*. Proses pembuatan komik web dimulai dari pembuatan plot, *storyline*, desain karakter, *storyboard*,

hingga desain akhir menggunakan bantuan perangkat *Display Pen Tablet* dan aplikasi penunjangnya. Hasil visualisasi komik *web* kemudian diunggah dan dapat diakses melalui platform komik digital *online* Webtoon.

Diharapkan dengan pendekatan komik *web* ini akan menambah minat baca dari target audiens, sehingga cerita tradisi budaya semacam ini menjadi sebuah bacaan yang menarik dan informatif. Selain media utama komik *web*, media pendukung seperti poster, *web banner*, *QR code*, dan stiker juga digunakan untuk memaksimalkan penyaluran informasi komik.



D. Daftar Pustaka

Buku

- Bajraghosa, Terra. 2020. *Onomatope Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Balai KSDA Yogyakarta. 2017. *Monolit Yogyakarta Gunung Gamping dari Kesultanan Menuju Konservasi*. Yogyakarta: Balai KSDA Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Madiyono. 2001. *Upacara Adat Saparan Bekakak*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. 2014. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 2002. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Negoro, Suryo S. 2017. *Upacara Tradisional Jawa*. Jakarta.
- Nusantara Institute. 2019. *Tradisi dan Kebudayaan Nusantara*. Semarang: eLSA Press.
- Purwadi. 2005. *Upacara Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tashadi. dkk. 1992. *Upacara Tradisional Saparan Daerah Gamping dan Wonolelo Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Jurnal

- Hidayati, Nova F. 2009. *Makna Simbolik Dalam Tradisi Bekakak Di Gamping Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wulandari, Fiki T. 2011. *Pergeseran Makna Budaya Bekakak Gamping*. Yogyakarta: UPN Veteran Yogyakarta.

Website

Ambarketawang Kepanewon Gamping Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. 2019. Profil Desa Ambarketawang.

<https://ambarketawangsid.slemankab.go.id/first/artikel/41-Profil-Desa-Ambarketawang>

Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan). 2014. Upacara Bekakak.

<https://budaya.jogjaprovo.go.id/artikel/detail/296-upacara-bekakak>

Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem. 2019.

Lestarkan Tradisi Upacara Adat Saparan Bekakak, Warga Padati TWA Batu Gamping. <http://ksdae.menlhk.go.id/info/6960/lestarkan-tradisi-upacara-adat-saparan-bekakak,-warga-padati-twa-batu-gamping.html>

Nina Gianita. 2015. Jelajah Indonesia Eps Upacara Saparan Bekakak.

https://www.youtube.com/watch?v=2EP9B_TiEsU&t=898s

Paniradya Kaistimewan. 2021. Rembag Kaistimewan "Peringatan Boyongan dari Ambarketawang Menuju Karaton Ngayogyakarta".

<https://www.youtube.com/watch?v=QMWRugfCTlk&t=80s>

Paniradya Kaistimewan. 2021. Film Pendek "Harta Karun di Gunung

Gamping". https://www.youtube.com/watch?v=d_419xnYglk&t=607s

