

# **KOMIK *ANAGLYPH* PROSESI PERNIKAHAN ADAT BANYUMASAN**

## **TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



oleh

**Anjrah Budi Prabawa Adi**

NIM 10206244038

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Komik Anaglyph Prosesi Pernikahan Adat Banyumasan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Januari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II





I Wayan Suardana, M. Sn  
19611231 198812 1 001

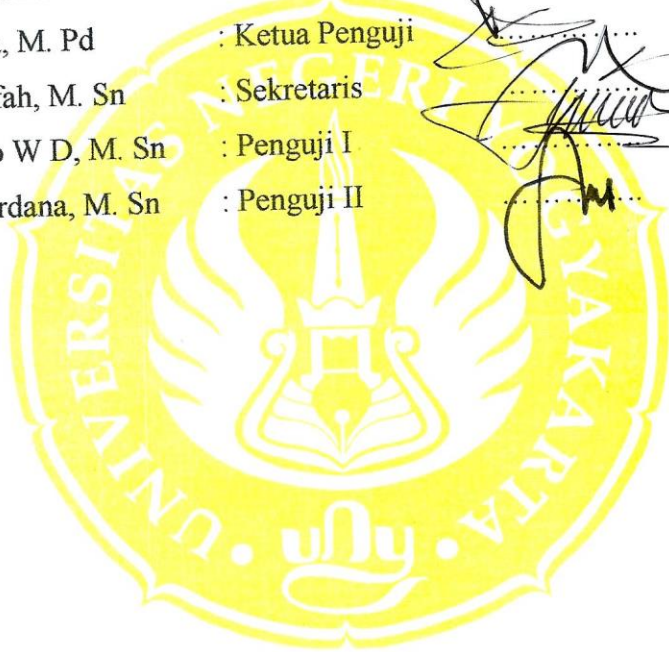
Arsianti Latifah, M. Sn  
19760131 200112 2 002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Komik Anaglyph Prosesi Pernikahan Adat Banyumasan* ini telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada dan dinyatakan LULUS.


## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Suwarna, M. Pd	: Ketua Penguji		13-2-2015
Arsianti Latifah, M. Sn	: Sekretaris		12-2-2015
Drs. Kuncoro W D, M. Sn	: Penguji I		12-2-2015
I Wayan Suardana, M. Sn	: Penguji II		13-2-2015



Yogyakarta, Januari 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Zamzani, M. Pd

NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Anjrah Budi Prabawa Adi**

NIM : 10206244038

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Januari 2015

Penulis,



Anjrah Budi Prabawa Adi

NIM. 1020624403



## **MOTTO**

- ❖ Hidup menjadi berharga karena keterbatasannya, manfaatkan keterbatasan itu dengan segala kebaikan (Renungan ketika pagi setelah peribadatan).
- ❖ Berjuang untuk orang lain itu baik, namun lebih baik berjuang untuk diri sendiri karena dalam diri sendiri sebenarnya terdapat semangat dari banyak orang yang menyayangi (Anonim).

## **PERSEMBAHAN**

Penulis mempersembahkan tugas akhir ini kepada:

Ibu Widi Purdiniati, Bapak Lili Budiyanto,

Mbak Anti, Mas Siwi, Mas Hari, Mbak Ana

Tyas dan Kanza,

Astriana

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana.

Penulisan makalah Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M. Pd. M. A, Rektor UNY
2. Prof. Dr. Zamzani, M. Pd, Dekan FBS UNY
3. Drs. Mardiyatmo, M. Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY
4. I Wayan Suardana, M. Sn, selaku pembimbing I penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaannya telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan di sela-sela kesibukannya.
5. Arsianti Latifah, M. Sn, selaku pembimbing II penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaannya telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan di sela-sela kesibukannya.
6. Kedua orang tua, keluarga, serta teman-teman yang selalu memberikan bantuan serta dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.
7. Tim Penguji, Bapak Suwarna, M. Pd dan Bapak Drs. Kuncoro W D, M. Sn yang telah menguji dan memberi masukan.

Tugas Akhir Karya Seni ini hanyalah sebagian kecil dari banyaknya tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari karya ini jauh dari sempurna, namun dengan ketidak sempurnaan ini semoga tetap dapat member manfaat bagi diri penulis sendiri dan bagi pengembangan Jurusan Seni Rupa UNY.

Yogyakarta, Januari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan .....	4
F. Manfaat .....	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Kajian Sumber.....	6
B. Kajian Ilustrasi.....	10
C. Kajian Komik .....	11
D. Kajian <i>Anaglyph</i> .....	12
E. Kajian Seni Rupa .....	14
F. Kerangka Berpikir.....	21
G. Metode Penciptaan .....	22
H. Karya acuan.....	25
BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Proses Visualisasi .....	28

B. Pembahasan Hasil Karya .....	46
BAB IV PENUTUP .....	98
A. Simpulan .....	98
B. Saran .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN .....	98

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I. Peta wilayah Banyumasan .....	7
Gambar II. Bagan kerangka berpikir proses pembuatan komik <i>anaglyph</i> .....	21
Gambar III. Bagan proses penciptaan komik <i>anaglyph</i> .....	22
Gambar IV. Cover buku <i>Hidup Itu Indah</i> karya Aji Prasetyo .....	25
Gambar V. Cover buku <i>Tiga Manula Jalan-jalan ke Singapura</i> karya Benny ....	26
Gambar VI. Komik <i>anaglyph Mighty Mouse</i> karya Kubert dan Maurer .....	27
Gambar VII. Cover komik <i>anaglyph Whack</i> karya Kubert dan Maurer .....	27
Gambar VIII. Foto bersama dengan Ibu <i>Dukun</i> Pengantin.....	34
Gambar IX. Tokoh Parmin.....	35
Gambar X. Tokoh Kakine .....	36
Gambar XI. Tokoh Ninine .....	37
Gambar XII. Tokoh Mas Landa (Mas Bule) .....	37
Gambar XIII. Beberapa wajah tokoh-tokoh lain.....	38
Gambar XIV. Perancangan tokoh .....	39
Gambar XV. Kerangka cerita dalam plot.....	39
Gambar XVI. Salah satu sket kasar.....	40
Gambar XVII. Sket jadi setelah diberi <i>outline</i> .....	40
Gambar XVIII. Pembuatan efek <i>anaglyph</i> .....	42
Gambar XIX. Memberi teks dan mengatur <i>layout</i> halaman .....	43
Gambar XX. <i>Finishing</i> buku dengan pembuatan <i>covernya</i> .....	44
Gambar XXI. Cover depan belakang buku komik <i>anaglyph</i> .....	46
Gambar XXII. Komik <i>anaglyph</i> halaman <i>sugeng rawuh</i> dan lokasi .....	47
Gambar XXIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman biodata tokoh .....	50
Gambar XXIV. Komik <i>anaglyph</i> halaman <i>loading</i> .....	52
Gambar XXV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 1 .....	53
Gambar XXVI. Komik <i>anaglyph</i> halaman 2 dan 3.....	54
Gambar XXVII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 4 dan 5 .....	55
Gambar XXVIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 6 dan 7 .....	56

Gambar XXIX. Komik <i>anaglyph</i> halaman judul prosesi, 8, 9, dan 10.....	57
Gambar XXX. Komik <i>anaglyph</i> halaman 11 dan 12.....	59
Gambar XXXI. Komik <i>anaglyph</i> halaman 13 dan 14.....	60
Gambar XXXII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 15 dan 16 .....	61
Gambar XXXIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 17.....	62
Gambar XXXIV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 18 dan 19.....	63
Gambar XXXV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 20.....	64
Gambar XXXVI. Komik <i>anaglyph</i> halaman 21 dan 22.....	65
Gambar XXXVII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 23 dan 24 .....	66
Gambar XXXVIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 25.....	67
Gambar XXXIX. Komik <i>anaglyph</i> halaman 26 .....	68
Gambar XL. Komik <i>anaglyph</i> halaman 27 dan 28 .....	69
Gambar XLI. Komik <i>anaglyph</i> halaman judul prosesi .....	71
Gambar XLII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 29 dan 30.....	72
Gambar XLIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 31 dan 32 .....	73
Gambar XLIV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 33 dan 34.....	74
Gambar XLV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 35 dan 36 .....	75
Gambar XLVI. Komik <i>anaglyph</i> halaman 37.....	76
Gambar XLVII. Komik <i>anaglyph</i> halaman judul prosesi.....	77
Gambar XLVIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 38 dan 42 .....	78
Gambar XLIX. Komik <i>anaglyph</i> halaman 43 sampai 48 .....	80
Gambar L. Komik <i>anaglyph</i> halaman 49.....	82
Gambar LI. Komik <i>anaglyph</i> halaman 50 sampai 54 .....	83
Gambar LII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 55 .....	85
Gambar LIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 56 dan 57 .....	86
Gambar LIV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 58 dan 59.....	87
Gambar LV. Komik <i>anaglyph</i> halaman 60 .....	89
Gambar LVI. Komik <i>anaglyph</i> halaman 61 sampai 63 .....	90
Gambar LVII. Komik <i>anaglyph</i> halaman 64 sampai 66.....	91
Gambar LVIII. Komik <i>anaglyph</i> halaman judul prosesi .....	93
Gambar LIX. Komik <i>anaglyph</i> halaman 67 dan 68.....	94



Gambar LX. Komik <i>anaglyph</i> halaman 69 dan 70 .....	95
Gambar LXI. Komik <i>anaglyph</i> halaman biodata dan penutup .....	96

# KOMIK *ANAGLYPH* PROSESI PERNIKAHAN ADAT BANYUMASAN

Oleh

Anjrah Budi Prabawa Adi  
10206244038

## ABSTRAK

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep visual, proses visualisasi, dan hasil visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan melalui komik *anaglyph*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya komik ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan seorang dukun pengantin bernama Ibu Rumini yang berada di Desa Kalimendong, Kecamatan Purwanegara, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan referensi berbagai buku pernikahan adat Banyumasan dan data-data terpercaya dari internet. Proses berkarya dimulai dari menemukan ide, menentukan tema karya, membuat konsep, menyusun kerangka cerita, mencari narasumber dan materi isi komik, menyusun unsur-unsur cerita, membuat plot, sketsa kasar, memberi *outline*, *menscan*, mewarnai gambar, memberi efek *anaglyph*, menyusun *layout*, membubuhkan teks, dan mencetak.

Konsep tugas akhir karya seni ini adalah memperkenalkan budaya lokal dengan cerita yang ringan dan jenaka berupa komik *anaglyph* mengenai prosesi pernikahan adat Banyumasan dengan gaya kartun yang kocak. Prosesi pernikahan adat Banyumasan akan divisualisasikan dalam sebuah karya dengan konsep yang berbeda dan unik. Hasil karya adalah berupa komik *anaglyph* yang berisi penjelasan dan ilustrasi prosesi pernikahan adat Banyumasan dengan *genre* komedi, lucu, dan jenaka, dengan gaya kartun, serta dibuat secara *digital*. Komik ini dicetak dalam bentuk buku setebal 80 halaman *full color* dilengkapi kaca mata *anaglyph red-cyan*. Cover buku komik dibuat bagian depan dan belakangnya sama persis.

*Key words:* komik *anaglyph*, prosesi pernikahan adat Banyumasan, kartun, komedi.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara kepulauan besar di dunia. Dari kenyataan geografis ini menjadikan Indonesia memiliki banyak sekali suku di setiap pulau. Bahkan dalam satu pulau bisa terdapat lebih dari satu suku. Dimana tiap suku memiliki budaya dan adat istiadat sendiri yang khas dan berbeda dengan suku-suku lainnya. Dengan kata lain Indonesia memiliki begitu banyak macam budaya dan adat istiadat dari berbagai suku bangsa yang ada.

Suku Jawa, Sunda, Batak, Dayak dan lain sebagainya tentu masing-masing memiliki karakteristik budaya dan adat yang berbeda. Dari sinilah penulis berkeinginan untuk mengangkat budaya adat dari salah satu suku di Indonesia yaitu budaya adat dari suku Jawa yang mendiami wilayah Banyumas.

Orang-orang Jawa wilayah Banyumas memiliki budaya adat yang khas dan sedikit berbeda dengan suku Jawa yang mendiami wilayah lain, salah satunya adalah prosesi pernikahan adat yang di dalamnya terdapat prosesi *begalan*. Prosesi *begalan* bertujuan untuk *ruwatan* agar terhindar dari keburukan.

Prosesi pernikahan adat Banyumasan saat ini masih ada, namun perlu dikhawatirkan keberadaannya karena dalam kenyataannya prosesi ini sudah mulai ditinggalkan bahkan oleh orang Jawa Banyumasan itu sendiri. Saat ini orang Banyumasan sudah banyak yang meninggalkan prosesi pernikahan adat secara utuh.

Banyak yang mengurangi prosesi bahkan tidak melaksanakan sama sekali dengan alasan untuk menghemat waktu. Sikap seperti itulah yang membuat prosesi pernikahan adat Banyumasan semakin hari semakin tidak dikenal masyarakat terutama generasi muda. Ditambah lagi masih sangat terbatas *literature* mengenai prosesi pernikahan adat Banyumasan, sehingga masyarakat kini kekurangan media untuk mengenal dan mengapresiasi budaya prosesi pernikahan adat Banyumasan. Jika ini dibiarkan terus bukan tidak mungkin prosesi pernikahan adat Banyumasan akan hilang, oleh karena itu wajib dilestarikan.

Dari uraian di atas, maka penulis mengangkat prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam sebuah karya. Karya yang akan penulis buat adalah berupa buku komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan. Penulis memilih karya komik karena komik memiliki banyak peminat dari segala kalangan usia, terutama generasi muda usia remaja. Melalui visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk komik ini diharapkan masyarakat khususnya generasi muda usia remaja akan lebih tertarik untuk membaca dan mempelajarinya. Selain itu hingga saat ini belum ada yang menuliskan prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk komik. Kebanyakan *literature* yang tersebar di pasaran adalah dalam bentuk buku teks dan tidak disertai gambar sehingga kurang menarik.

Komik yang akan penulis buat akan menonjolkan keunikan karya, cerita jenaka, dan gambar bergaya kartun. Penulis menonjolkan keunikan dengan memberikan sentuhan efek *anaglyph* pada komik, yaitu efek dimana gambar dua

dimensi dapat terlihat seperti gambar tiga dimensi apabila melihatnya menggunakan kacamata *anaglyph*. Pembaca akan dimanjakan dengan sensasi visual yang jarang dijumpai pada karya-karya komik lain, dengan demikian animo masyarakat untuk membaca diharapkan akan lebih besar.

Komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan ini akan dibuat bergenre fiksi dengan cerita yang lucu agar tidak membosankan. Gambar komik ini tidak dibuat realistis seperti kenyataan, namun dibuat bergaya kartun dengan anatomi tubuh yang tidak baku dan bentuk-bentuk yang disederhanakan. Gambar bergaya kartun ini akan membuat karakter dan ekspresi tiap tokoh lebih bervariasi dan menonjol.

Komik *anaglyph* ini akan dibuat melalui prosesi manual dan *digital*. Proses manual dilakukan saat pembuatan sketsa kasar hingga pemberian *outline*. Selanjutnya gambar *discan* dan dilakukan pengerjaan secara digital dari pewarnaan, pemberian efek *anaglyph*, *layout* dan pembubuhan teks, hingga *finishing* karya dicetak dalam bentuk buku.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Prosesi pernikahan adat Banyumasan adalah salah satu budaya Indonesia yang wajib dilestarikan.
2. Prosesi pernikahan adat Banyumasan belum dikenal secara luas.
3. Belum ada buku dalam bentuk komik *anaglyph* yang membahas tentang prosesi pernikahan adat Banyumasan.

4. Prosesi pernikahan adat Banyumasan akan divisualisasikan dalam sebuah karya dengan konsep yang unik, jenaka, dan kartun.
5. Komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan akan dibuat melalui proses *manual* dan *digital*.
6. Bentuk karya yang ingin dicapai adalah komik *anaglyph* mengenai prosesi pernikahan adat Banyumasan yang jenaka dan bergaya kartun.

### **C. Batasan Masalah**

Mendeskripsikan konsep visualisasi, proses visualisasi, dan hasil visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan ke dalam bentuk komik *anaglyph*.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk komik *anaglyph*?
2. Bagaimana proses visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk komik *anaglyph*?
3. Bagaimana hasil karya komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan?

### **E. Tujuan**

1. Mendeskripsikan konsep visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk komik *anaglyph*.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk komik *anaglyph*.

3. Mendeskripsikan hasil penciptaan komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan.

## **F. Manfaat**

### **1. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

- 1) Sebagai media mengekspresikan ide dan kreativitas.
- 2) Sarana mengembangkan ketrampilan dalam berkarya.

#### **b. Bagi Pihak Lain**

- 1) Menambah khasanah buku prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam model lain berupa buku komik *anaglyph*.
- 2) Memperkenalkan prosesi pernikahan adat Banyumasan melalui media buku komik *anaglyph*.

### **2. Manfaat Teoritik**

- a. Referensi bagi karya-karya sejenis pada waktu mendatang.
- b. Inspirasi bagi orang lain dalam menciptakan karya.



## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Kajian Sumber**

##### **1. Banyumas**

Banyumas merupakan nama sebuah Kabupaten di Jawa Tengah. Sesungguhnya nama Banyumas tidak hanya meliputi Kabupaten itu saja, tetapi mencakup wilayah-wilayah lain di sekitarnya. “Secara historis, etnologis, sosiologi, kultural, dan formal wilayah Banyumas adalah wilayah yang kini disebut Barlingmascakeb, yang meliputi daerah Kabupaten Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, dan Kebumen” (Budiono, 2008:6). Budiono menjelaskan

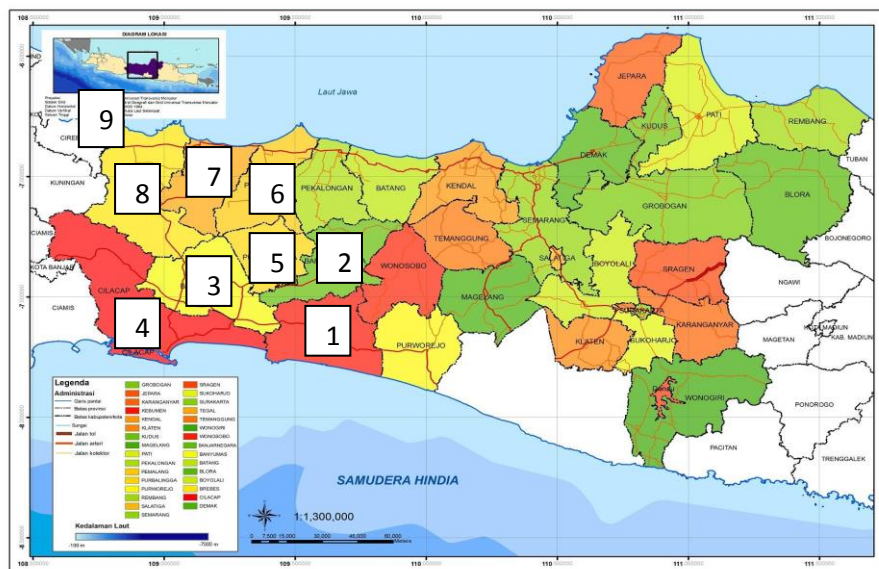
Secara geografis, wilayah Banyumas terbentang dari sisi barat daya Provinsi Jawa Tengah, berada di antara 5 derajat lintang selatan, 10 derajat lintang selatan, dan 105 derajat bujur timur, 115 derajat bujur timur, dari rangkaian kepulauan nusantara bagian barat. Secara administrasi pemerintahan, wilayah Banyumas terbagi menjadi empat kabupaten, yaitu Banyumas, Cilacap, Purbalingga, dan Banjarnegara. Sebelah barat berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Barat dengan Sungai Citanduy sebagai batas. Sebelah selatan dibatasi Samudera Hindia, sebelah tenggara dibatasi daerah Bagelen (Kabupaten Kebumen), sebelah timur dengan Kabupaten Wonosobo, dan sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Pekalongan, Pemalang, Tegal, dan Brebes (Budiono, 2008:13).

Budiyono dalam bukunya *Banyumas (Sejarah, Budaya, Bahasa, dan Watak)* memaparkan sejarah Banyumas. Banyumas adalah daerah mancanegara dari kerajaan-kerajaan Jawa sejak Majapahit, Demak, Pajang, Mataram, Kartasura sampai kasunanan Surakarta. Banyumas kemudian diserahkan dari kasunanan Surakarta kepada pemerintah Kolonial Hindia Belanda setelah Perang Diponegoro pada 1825-1830. Di tangan Kolonial, Banyumas kemudian dijadikan Karesidenan

dengan dibagi menjadi lima kabupaten yaitu Banjarnegara, Banyumas, Cilacap, Purbalingga, dan Purwokerto. Kemudian di akhir tahun 1835 Kabupaten Purwokerto digabungkan dalam Kabupaten Banyumas sehingga karesidenan hanya terdiri dari empat kabupaten saja terhitung tanggal 1 Januari 1836. Status karesidenan kemudian dihapuskan pada masa pemerintahan Orde Baru sehingga keempat Kabupaten dalam Karesidenan Banyumas secara administratif langsung berada di bawah kewenangan Gubernur Provinsi Jawa Tengah. Berikut dijelaskan mengenai dialek *ngapak* khas Banyumasan

Wilayah Banyumas memiliki bahasa ibu yang sangat khas yang disebut dialek Banyumasan, atau dialek ngapak. Dialek ini tidak hanya digunakan oleh masyarakat eks Karesidenan Banyumas saja (Banjarnegara, Cilacap, Banyumas, Purbalingga), namun juga digunakan oleh masyarakat wilayah lain di sekitarnya seperti Kabupaten Kebumen, Pemalang, Tegal, Brebes, bahkan hingga bagian timur dan pantai utara wilayah Cirebon, yaitu Kabupaten Indramayu dan Karawang (Budiono, 2008:17).

Di bawah ini peta daerah yang menggunakan dialek Banyumasan hingga kini.



**Gambar I. Peta Wilayah Banyumasan**  
**Sumber: Budiono (2008: 21)**

Keterangan gambar,

- |                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Kebumen             | 6. Pemalang                  |
| 2. Banjarnegara        | 7. Tegal                     |
| 3. Banyumas/Purwokerto | 8. Brebes                    |
| 4. Cilacap             | 9. Timur dan pesisir Cirebon |
| 5. Purbalingga         | (Indramayu)                  |

## 2. Pernikahan Adat Banyumasan

Secara keseluruhan prosesi pernikahan adat Banyumasan tidak berbeda dengan adat Jawa pada umumnya seperti adat Solo maupun Yogyakarta karena memang wilayah Banyumasan dahulunya adalah bekas kekuasaan kerajaan Mataram. Pembedanya adalah terdapat sebuah prosesi yang disebut *begalan*. *Begalan* diselenggarakan untuk tujuan ruwat, yaitu penyucian diri dengan tujuan membuang nasib sial (*suker*) agar kembali mendapat kebahagiaan dan keselamatan. Prosesi ini diciptakan oleh Adipati Raden Tumenggung Yudanegara IV yang mendapat ilham untuk menciptakan seni *begalan* setelah beliau dilengserkan dari jabatan Adipati Kadipaten Banyumas oleh pemerintah Inggris karena dianggap *mbalela* (memberontak) pemerintahan Kasunanan Surakarta yang mulai tunduk di bawah kekuasaan kolonial. Beliau dianggap memberontak karena berkeinginan agar Kadipaten Banyumas bisa mandiri sebagai daerah *perdikan* (bebas pajak) atau menjadi daerah otonom, serta tidak lagi menjadi bawahan langsung Kasunanan Surakarta (Budiono, 2008: 236).

Menurut Amin Hidayat dalam MGMP IPS SMP Kabupaten Banyumas menyatakan

“...asal usul seni *begalan* di Banyumas sekitar abad ke 19, yaitu sejak Adipati Banyumas mengawinkan putranya Pangeran Tirtokencono dengan putri bungsu Adipati Wirasaba yaitu Dewi Sukesi. Seminggu setelah perkawinan sang Adipati Banyumas berkenan memboyong putranya dari Wirasaba ke Kadipaten Banyumas, istilah Jawa disebut ngunduh penganten.

Perjalanan ke Banyumas ditempuh dengan berjalan kaki sekitar 20 kilometer. Di daerah hutan belantara yang terkenal angker/ *wingit*, tiba-tiba mereka dicegat oleh orang yang berpakaian hitam, celana komprang hitam, berikat kepala dan membawa golok. Orang tersebut bermaksud hendak merampas semua barang, alias merampok atau membegal. Maka terjadilah pertengkaran mulut dilanjutkan perkelahian. Akhirnya begal dapat dikalahkan...” (Amin Hidayat, 2009: 2).

“*Begalan* ini dilaksanakan tidak pada setiap acara pernikahan adat Banyumasan. *Begalan* khusus dilakukan sebagai ruwatan pada saat pernikahan antara anak sulung dengan anak sulung, anak sulung dengan anak bungsu, dan anak bungsu dengan anak bungsu” (Karyono, 2009: 61). “Seni *Begalan* pada awalnya digelar menjelang pelaksanaan prosesi akad nikah. Tetapi kemudian bergeser dan digelar setelah prosesi akad nikah, yaitu pada awal prosesi *panggih*, setelah acara *pidak endhog* (injak telur)” (Budiono, 2008: 235). Tata cara prosesi pernikahan adat Banyumasan terdapat dalam buku *Adat Tata Cara Jawi* (2011: 13) oleh PERMADANI Kabupaten Banjarnegara dan MS, Sumardjo (2010: 3) adalah

1. *Madik*
2. *Cangkok*
3. *Nontoni*
4. *Nglamar*
5. *Ningseti*
6. *Mantu*:

- a. *Kumbakarnan*
- b. *Jonggolan*
- c. *Mule arwah*
- d. *Pasang Tarub*
- e. *Cethik geni*
- f. *Siraman*
- g. *Sade dhawet*
- h. *Ngerik/sengkeran*
- i. *Midadareni/nyantri*
- j. *Ijab Kabul*
- k. *Panggih:*
  - 1) *Balangan gantal suruh ayu*
  - 2) *Ngidak pasangan*
  - 3) *Ngidak ndhog*
  - 4) *Begalan*
  - 5) *Singep Sindur*
  - 6) *Bobot timbang*
  - 7) *Tandur*
  - 8) *Kacar-kucur*
  - 9) *Dhahar walimah (dulangan/ bogasih)*
  - 10) *Gambuhan*
  - 11) *Ngunjuk degan/ toya wening*
  - 12) *Methuk besan*

13) *Sungkeman*

14) *Pambagya harja*

15) *Kirab*

16) *Ular-ular, mahastungkara*

17) *Ngundhuh mantu*

Susunan prosesi di atas inilah yang nantinya akan penulis visualisasikan dalam bentuk komik *anaglyph*.

## **B. Kajian Ilustrasi**

“Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu” (Kusrianto, 2007: 110). Kusrianto juga mendefinisikan ilustrasi sebagai berikut

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa dibentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2007: 140).

Menurut Mikke Susanto (2011: 190) “Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan sesuai maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan isi teks atau gambar itu merupakan teks itu sendiri.” Dari beberapa definisi di atas dapat diambil pengertian bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang tujuannya untuk menerangkan, memberi penjelasan dari suatu maksud atau tujuan visual maupun

untuk mengisi ruang kosong. Dalam pembahasan kali ini ilustrasi digunakan untuk menerangkan dan memberi penjelasan tentang prosesi pernikahan adat Banyumasan.

### C. Kajian Komik

Prosesi pernikahan adat Banyumasan akan penulis ilustrasikan dalam bentuk komik. Di bawah ini penjelasan mengenai komik oleh beberapa ahli

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu, di dalam Bahasa Indonesia, komik disebut cerita bergambar. Selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*). Pada umumnya, sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter (Kusrianto, 2007:164).

“Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan” (Gumelar, 2011: 7). Menurut Susanto (2011: 226), “Komik berasal dari bahasa Inggris *comics*. Komik merupakan perwujudan sastra gambar. Komik juga berakar dari bahasa Perancis *comique* yang sebagai kata sifat berarti lucu atau menggelikan, sedangkan sebagai kata benda berarti pelawak atau badut. *Comique* berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*.”

Prosesi pernikahan adat Banyumasan akan divisualisasikan melalui komik. Di sini komik tidak secara langsung menceritakan prosesi pernikahan adat Banyumasan, melainkan melalui sebuah cerita yang dikarang sendiri oleh penulis. Sedangkan prosesi pernikahan adat Banyumasan merupakan pesan utama pada komik ini. Seperti pada umumnya, komik ini juga menampilkan karakter utama.



Komik ini bergenre komedi yang lucu dan menggelikan sesuai dengan arti komik dalam bahasa Perancis yaitu lucu dan menggelikan.

#### **D. Kajian *Anaglyph***

Sejarah *anaglyph* dapat dijelaskan sebagai berikut

Komik *anaglyph* muncul pertama kali pada tahun 1953 diawali Joe Kubert dan Norman Maurer. Ide berawal ketika Joe Kubert bertugas di Jerman sebagai Angkatan Darat Amerika awal 1950-an. Ia menemukan sebuah majalah film Jerman dengan foto-foto *anaglyph* merah dan biru serta kacamatanya. Dia berpikiran bahwa teknik *anaglyph* ini dapat diterapkan pada komik. Seusai pulang ke Amerika, Joe mengajak sahabatnya Norman Maurer untuk membuat komik *anaglyph* dengan dibiayai oleh Archer St John. Kemudian pada 1953 mulai muncullah komik-komik *anaglyph* seperti *The Mighty Mouse*, *Tor*, *Three Stooges*, dan beberapa komik lain karya mereka (Ego, 2013: 4).

Komik prosesi pernikahan adat Banyumasan akan dibuat menjadi bentuk *anaglyph*. Beberapa pengertian *anaglyph* dari para ahli diantaranya adalah: “*Anaglyph image* atau gambar *anaglyph* merupakan citra yang akan tampak lebih timbul untuk beberapa objek sehingga tampak seperti dalam bentuk 3D” (Gazali, dkk, 2013: 2). Dalam hal ini gambar-gambar dalam komik prosesi pernikahan adat Banyumasan dibuat ada beberapa bagian yang timbul. Menurut Wikaria dkk, gambar *anaglyph* dijelaskan sebagai berikut

Gambar *anaglyph* yang juga dikenal dengan nama *stereoscopic image* merupakan salah satu bentuk hasil dari *image processing*, yang akan lebih menarik jika disusun ke dalam sebuah film, sedangkan film tersebut merupakan gabungan beberapa citra yang tersusun berurutan. Jadi, dengan *anaglyph image*, penonton dapat melihat objek dalam bentuk 3D dari citra 2D (Gazali, Wikaria; dkk, 2013: 2).

*Anaglyph image* dapat tampak dalam bentuk 3D dengan bantuan *anaglyph glasses*, yaitu kacamata dengan warna merah untuk mata kiri dan biru untuk mata kanan. Untuk memperoleh kacamata ini, *user* dapat membuat sendiri dari mika plastik berwarna. *Anaglyph glasses* terdiri dari dua warna yang berbeda untuk setiap sisi matanya. Pada saat ini, ada beberapa model kacamata dengan variasi *filter* warna yang beranekaragam (Wikaria dkk, 2013: 3).

Komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan akan dibuat beserta kacamata *anaglyph*, yaitu kacamata dengan warna *cyan* untuk mata kanan dan warna merah untuk mata kiri. Kacamata *red cyan* digunakan untuk memfilter warna pada mata kanan dan kiri, sehingga mata kanan yang menggunakan warna *cyan* hanya akan melihat warna kontur merah, sedangkan mata kiri yang menggunakan filter warna merah hanya akan melihat warna kontur *cyan*. Sehingga efek yang terjadi dalam penglihatan adalah gambar seakan-akan timbul seperti tiga dimensi. Kacamata sesungguhnya tidak harus berwarna *red cyan*, dapat pula menggunakan kacamata *red blue*, *red green*, *green magenta*, *yellow blue*, dan jenis kacamata lain. Tetapi untuk saat ini yang paling umum dijual dan digunakan di pasaran adalah kacamata *red cyan*. Selain itu kacamata ini sedikit lebih baik dibanding dengan kacamata *anaglyph* warna lain, yaitu pemfilteran warna yang lebih baik.

## **E. Kajian Seni Rupa**

### **1. Pengertian Seni**

Herbert Read dalam Dharsono (2003: 1) menyebutkan pengertian seni sebagai berikut

Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan.

“Seni sebagai ekspresi merupakan hasil ungkapan batin seorang seniman yang terbabar ke dalam karya seni melalui medium dan alat” (Dharsono, 2003: 4).

“Seni terapan yaitu kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi

kebutuhan praktis atau memenuhi kebutuhan sehari-hari secara materil” (Dharsono, 2003: 29). Dalam hal ini komik prosesi pernikahan adat Banyumasan merupakan seni terapan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan praktis, yaitu dapat digunakan dalam proses pendidikan kebudayaan dengan membaca maupun menjelaskan prosesi pernikahan adat Banyumasan.

## **2. Unsur-unsur Seni Rupa**

### **a. Garis**

Menurut Susanto (2011: 148) ”Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar. Garis sangat dominan sebagai unsur seni rupa. Fungsinya dapat disejajarkan dengan warna dan tekstur.” Unsur garis dalam gambar komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan ini sangat penting fungsinya. Gambar dalam komik ini mengutamakan unsur garis untuk membentuk suatu objek dengan kesan tebal tipis garis yang membentuk *outline* dengan sangat jelas.

### **b. Bidang**

“Bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif” (Susanto, 2011: 55). Dalam komik ini bidang terbentuk dari garis formal, nyata bukan ilusif. Bidang terbentuk dengan penegasan *outline* tebal tipis. Beberapa bidang sengaja dibuat datar tanpa memberi kesan bervolum, sebagian yang lain dibuat kesan volum mendekati kenyataan.

### c. Warna

Susanto menjelaskan klasifikasi warna sebagai berikut

Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima oleh mata dari pancaran cahaya yang melalui sebuah benda. Klasifikasi warna dalam pigmen adalah warna primer (warna pokok yang tidak dapat dibentuk oleh warna lain. Warna primer mencakup merah, biru, dan kuning), warna sekunder (warna baru hasil pencampuran dua warna primer. Warna sekunder yaitu hijau, ungu, dan *oranye/jingga*), warna intermediet (warna perantara primer dan sekunder), warna tersier (warna ketiga, merupakan hasil pencampuran dua warna sekunder), warna kuartier (warna keempat, adalah hasil pencampuran dua warna tersier) (Susanto, 2011: 433).

Warna-warna yang banyak digunakan pada komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan adalah warna-warna cerah cenderung pada *vivid color* yang tajam. Sering menghindari warna-warna primer seperti merah dan biru, dan warna sekunder hijau karena berbengaruh pada efek 3D *anaglyph* yang ditangkap pada mata.

### d. Tekstur

Pada karya komik ini tidak digunakan unsur tekstur yang nyata. Melainkan memberi kesan tekstur timbul dan menonjol ke dalam dengan teknik efek *anaglyph* yang ketika gambar diraba ternyata datar-datar saja. Seperti yang dijelaskan oleh Mike Susanto mengenai tekstur sebagai berikut

Tekstur atau barik, nilai raba, kualitas permukaan. Tekstur dapat melukiskan permukaan objek dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidakny suatu objek. Ada tiga jenis tekstur, yaitu tekstur semua (terlihat bertekstur namun ketika diraba ternyata teksturnya tidak sesuai dengan apa yang dilihat, misal seperti terlihat kasar ternyata halus), tekstur nyata (tekstur yang terasa secara fisik), tekstur palsu (pengembangan tekstur semu) (Susanto, 2011: 49).

### e. Ruang

Menurut Mike Susanto

Ruang adalah istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan. Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit. Dapat juga secara fisik diartikan sebagai rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Dalam karya seni lingkungan (*happening art* dan lain-lain) ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik (Susanto, 2011: 338).

Dengan efek *anaglyph* yang digunakan, maka kesan keruangan dapat semakin nyata terlihat karena gambar ada yang terkesan lebih ke depan dan ada yang ke belakang. Sehingga kesan ruang akan menjadi terlihat nyata seperti terdapat rongga *bervolume* dalam gambar.

### **3. Prinsip Seni Rupa**

#### **a. Kesatuan**

Kesatuan merupakan prinsip penting dalam seni rupa seperti yang dikemukakan oleh Susanto. Kesatuan atau *unity*, merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya” (Kusrianto 2007: 34-45). “*Unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Susanto, 2011: 416). Jadi kesatuan atau *unity* adalah prinsip yang menekankan keselarasan dari unsur-unsur utama dan pendukung dalam wujud maupun ide dalam karya seni.

#### **b. Proporsi**

“Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan” (Kusrianto, 2007: 34). Menurut Susanto (2011: 433), “Proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhan. Proporsi digunakan juga

untuk menilai dan mengukur keindahan artistik karya seni.” Kesimpulannya proporsi merupakan perbandingan dan hubungan ukuran bagian perbagian maupun bagian dengan keseluruhan pada karya seni.

#### **c. Irama**

“Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik” (Kusrianto, 2007: 34-45). Dalam komik ini digunakan efek *anaglyph* dengan irama penyusunan gambar yang teratur yaitu ada gambar yang dibuat timbul, biasanya objek utama. Kemudian gambar yang dibuat sejajar dengan kertas, dan gambar *background* yang diberi kesan menjorok ke dalam. Irama ini diterapkan pada hampir tiap kolom komik agar kesan *anaglyph* semakin jelas.

#### **d. Keseimbangan**

“Keseimbangan atau *balance* untuk menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa” (Kusrianto, 2007: 34-45). Keseimbangan pada tiap kolom komik maupun dalam penataanya kebanyakan dilakukan dengan keseimbangan asimetris. Dengan menyeimbangkan objek dengan objek lain yang berbeda bentuk maupun ukuran, dan juga menyeimbangkan objek dengan balon kata-kata pada komik.

#### **e. Harmoni**

Menurut Susanto (2011: 175), “Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan

berpedoman pada aturan-aturan ideal.” Pada komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan gambar-gambar disusun dengan harmonis. Membentuk gambar dengan *layout* yang tegas dan jelas, dipadukan dengan pewarnaan teknik gradasi sederhana gelap dan terang. Bentuk-bentuk objek dan karakter tokoh menggunakan gaya kartun yang tidak realistis sesuai dengan teknik dan gaya menggambaranya.

**f. Kontras**

“Kontras diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton dengan tetap mengutamakan keharmonisan” (Kusrianto, 2007: 34). “Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras merangsang minat dan menghidupkan desain. Namun kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan” (Darsono, 2004: 54). Dalam komik ini digunakan warna-warna yang kontras tetapi tetap diusahakan serasi satu sama lain. Dengan demikian berbagai objek akan lebih terlihat dan kontras akan memberi pembeda antara objek utama dan pendukung.

**g. Focus**

“*Focus* atau pusat perhatian diperlukan untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama” (Kusrianto, 2007: 34). Pada komik ini pusat perhatian terletak pada tokoh-tokoh utama terutama yang sedang berdialog. Pusat perhatian juga dititik beratkan pada hal-hal atau benda yang sedang dijelaskan dalam cerita.



#### **h. Komposisi**

“Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan” (Kusrianto, 2007: 34). Komposisi diperhatikan dalam gambar pada tiap kolom adegan komik maupun dalam penyusunan perlembarannya.

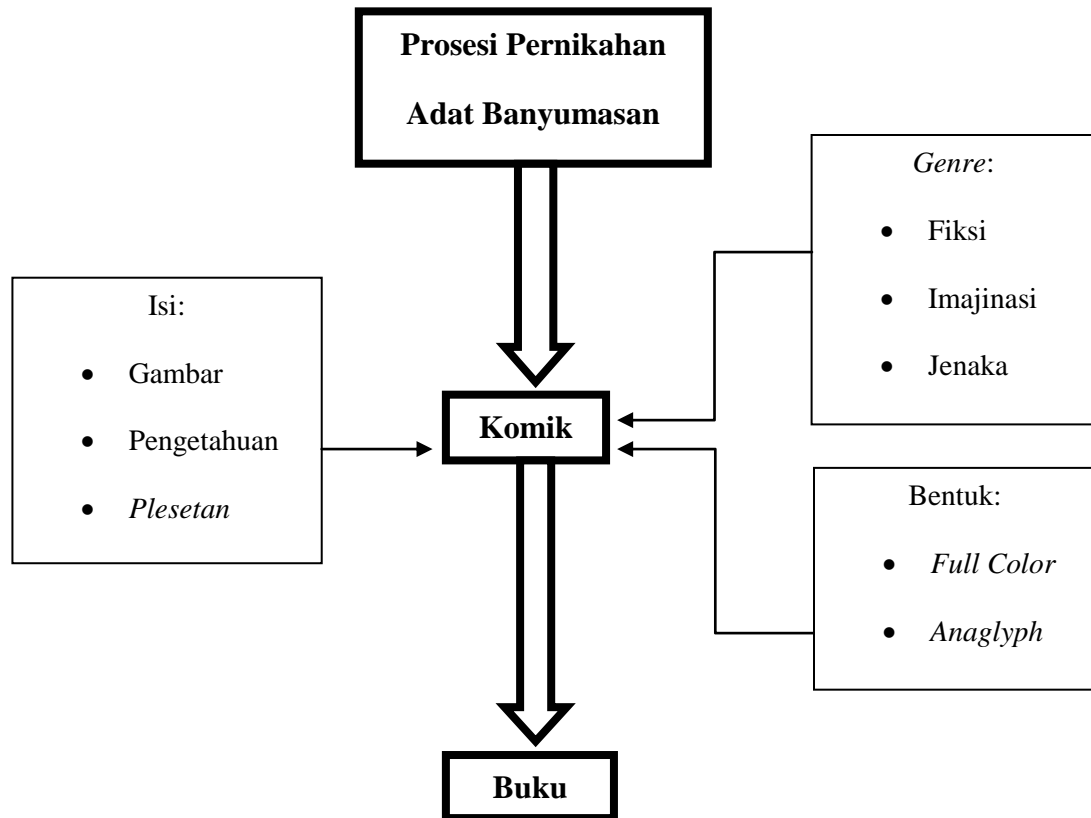
#### **i. Tipografi**

“Tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak. Ini sangat diperlukan dalam pengerjaan karya desain grafis yang erat hubungannya dengan penggunaan teks” (Kusrianto, 2007: 190). Komik ini menggunakan huruf-huruf yang memberi kesan goresan manual, santai, dan naif seperti penggunaan *font kids*, *comic sans*, dan *dk visum*.

#### **j. Layout**

“*Layout* adalah tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar pada majalah, buku dan lain-lain” (Susanto, 2011: 175). Dalam penyusunan *layout* disusun dengan simpel dan minimalis dengan bidang-bidang warna cerah yang mengeblok. Penyusunan tiap kolom komik juga dibuat sederhana dan tidak rumit.

## F. Kerangka Pikir

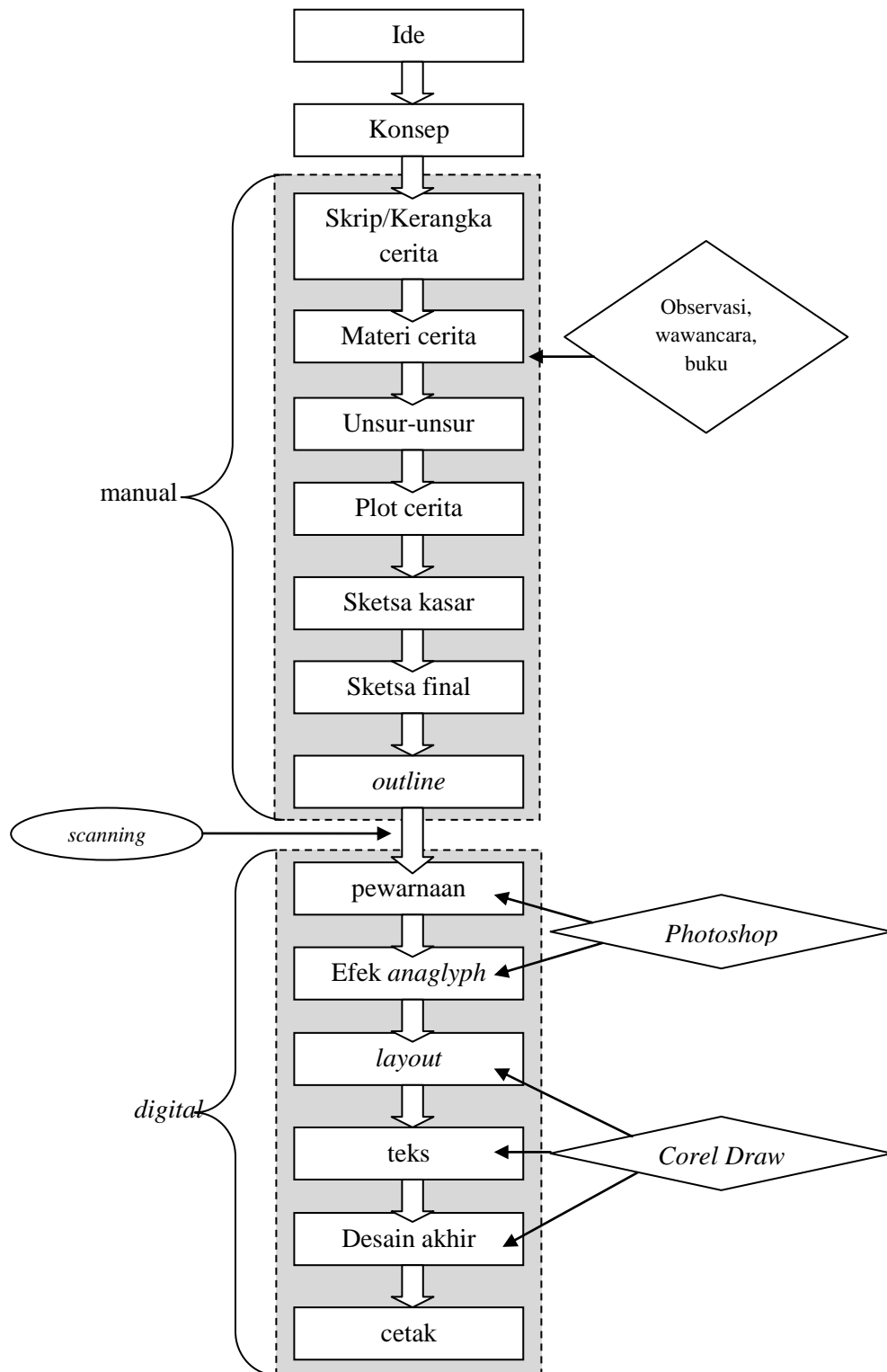


**Gambar II. Kerangka berpikir proses pembuatan komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan**  
**Sumber: Dokumentasi Penulis**

Dalam kerangka pikir diatas dipaparkan tahapan pengolahan budaya prosesi pernikahan adat Banyumasan dari awal hingga akhirnya tercipta dalam bentuk karya buku komik *anaglyph*.

Berawal dari budaya prosesi pernikahan adat Banyumasan, kemudian diolah dalam bentuk komik yang bergenre fiksi, imajinasi, dan jenaka, berbentuk *anaglyph* dan *full color*, serta berisi gambar, parodi atau *plesetan*, dan pengetahuan mengenai prosesi pernikahan adat Banyumasan. Hasil akhir komik *anaglyph* ini adalah berupa buku.

### G. Proses Penciptaan



**Gambar III. Bagan proses penciptaan komik *anaglyph***

## **1. Ide**

“Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya” (Susanto, 2011: 187). Penulis menemukan ide untuk memperkenalkan budaya lokal daerahnya berupa prosesi pernikahan adat Banyumasan melalui sebuah karya komik.

## **2. Konsep**

“Konsep adalah pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator dan penikmat dalam melihat maupun mengapresiasi karya seni” (Susanto, 2011: 227). Konsep karya yang akan dibuat penulis adalah memperkenalkan budaya lokal dengan cerita yang ringan dan jenaka berupa komik *anaglyph* mengenai prosesi pernikahan adat Banyumasan dengan gaya kartun yang kocak.

## **3. Kerangka Cerita**

Penulis membuat kerangka cerita secara umum sebagai gambaran bagaimana nanti bentuk komik yang akan disajikan.

## **4. Mencari materi yang akan dimasukkan dalam cerita**

Penulis mengumpulkan berbagai materi-materi yang berhubungan dengan isi cerita dan konsep karya yang akan dibuat.

## **5. Menyusun unsur-unsur dalam cerita**

Selanjutnya penulis menyusun unsur-unsur cerita seperti menciptakan tokoh yang mencakup wujud, karakter, hingga perannya dalam komik. Menentukan latar cerita, baik latar waktu maupun tempat. Selanjutnya menentukan alur cerita yang akan dibuat.

## **6. Menyusun cerita dalam plot kasar**

Penulis selanjutnya membuat plot-plot adegan komik secara sederhana sebagai gambaran dasar karya yang nantinya akan dibuat.

## **7. Sketsa kasar**

Kemudian penulis menggambar sketsa-sketsa kasar sesuai plot adegan yang telah direncanakan.

## **8. Sketsa final**

Sketsa kasar kemudian diperhalus dan diberi *outline* hingga menjadi sketsa final yang nantinya *discan*.

## **9. Pewarnaan**

Sketsa final yang sudah *discan* kemudian diwarnai dengan teknik *digital*.

## **10. Efek Anaglyph**

Setelah selesai proses pewarnaan, gambar selanjutnya diberi efek *anaglyph* dengan teknik *digital*.

## **11. Layout**

Gambar yang sudah diwarnai dan diberi efek *anaglyph* kemudian disusun sesuai urutan adegan komik dan diberi teks. Setelah itu dibuat *layout* yang sesuai.

## **12. Desain final**

Desain dikatakan final setelah keseluruhan karya komik dari *cover* depan hingga *cover* belakang sudah siap cetak.

## **13. Mencetak**

Desain final kemudian dicetak menjadi karya yang nyata berupa *hardfile* dengan dilengkapi kacamata *3D* untuk melihat efek *anaglyph* dalam komik.

## H. Karya Acuan

### 1. Aji Prasetyo

Aji Prasetyo lahir di Pasuruan, masa kecil hingga remaja dihabiskan di Madiun. Tahun 1995 hijrah ke Malang untuk kuliah di Pendidikan Seni Rupa IKIP Malang (sekarang Universitas Negeri Malang). Sekarang beliau tinggal di Malang sebagai musisi dan ilustrator lepas. Beberapa karyanya masuk dalam kompilasi komik, diantaranya adalah *Cintaku Tertambat di Facebook*, *Gilanya Bola*, *Hidup itu Indah*. Berikut contoh karya beliau



Gambar IV. Cover buku *Hidup Itu Indah* karya Aji Prasetyo  
Sumber: dragva.wordpress.com

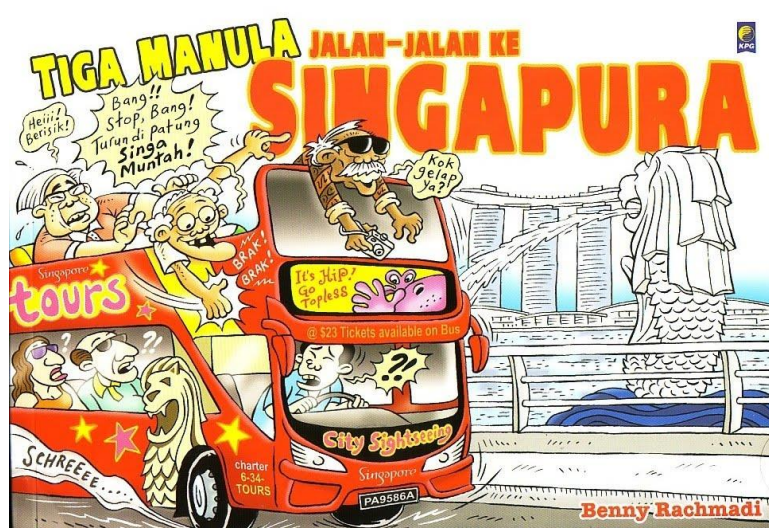
### 2. Benny Rachmadi

Benny Rachmadi lahir di Samarinda, 23 Agustus 1969. Lulus dari jurusan Desain Grafis Institut Kesenian Jakarta (IKJ) pada tahun 1993. Bersama dengan Muhammad Misrad, alumni Desain Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta ini membuat strip komik *Benny & Mice* yang berisi tentang kritik-kritik sosial. Sejak 1998 Benny menjadi kartunis di tabloid dan harian Kompas. Dari tahun 2003, Benny bersama Muhammad Misrad mengisi

kartun *Benny & Mice* di Kompas Minggu. Sebagian kartun strip ini dibukukan, antara lain

- a. Lagak Jakarta 1 dan 2
- b. *Lost in Bali* 1 dan 2
- c. *Talk about Hape*
- d. 100 Peristiwa yang sering menimpa anda
- e. Tiga manula jalan-jalan ke Singapura

Salah satu karya Benny Rachmadi

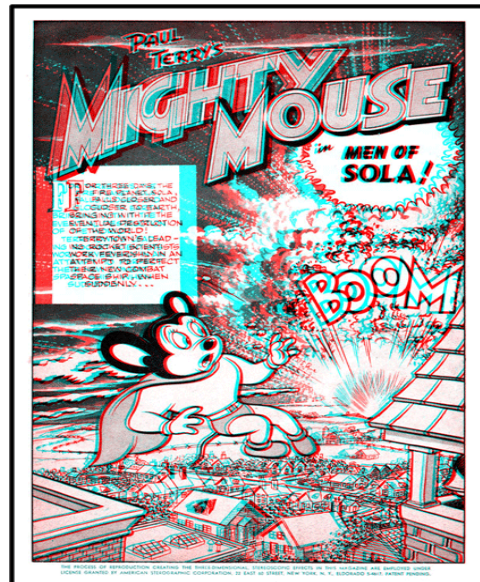


**Gambar V. Cover buku *Tiga Manula Jalan-Jalan ke Singapura* karya Benny Rachmadi**

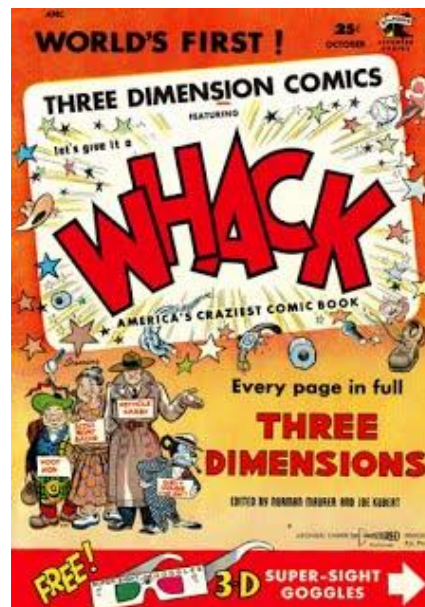
**Sumber: goodreads.com**

### 3. Komik *anaglyph* karya Joe Kubert dan Norman Maurer

Beberapa komik *anaglyph* karya Joe Kubert dan Norman Maurer



Gambar VI. Salah satu halaman komik *anaglyph* *Mighty Mouse* karya Joe Kubert dan Norman Maurer  
Sumber: 3Dfilmarchive.com



Gambar VII. Cover komik *anaglyph* *Whack* karya Joe Kubert dan Norman Maurer  
Sumber: 3Dfilmarchieve.com



### **BAB III**

## **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konsep Visualisasi**

Konsep karya yang akan dibuat penulis adalah memperkenalkan budaya lokal dengan cerita yang ringan dan jenaka berupa komik *anaglyph full color* mengenai prosesi pernikahan adat Banyumasan dengan gaya kartun yang kocak. Komik bergenre fiksi komedi dengan adegan-adegan *plesetan* agar tidak membosankan namun tetap tidak mengurangi isi dan makna dari tiap prosesi. Komik ini nantinya akan dicetak dalam bentuk buku disertai kacamata *anaglyph red cyan*.

### **B. Proses Visualisasi**

#### **1. Bahan, alat, dan teknik**

a. Bahan : Bahan yang digunakan untuk membuat komik ini diantaranya adalah

##### 1) Kertas

Kertas digunakan untuk proses awal yaitu pembuatan sketsa manual dan untuk proses *finishing* yaitu pencetakan komik dalam bentuk buku.

##### 2) Tinta

Tinta digunakan pada proses pemberian *outline* sketsa manual dan juga dalam proses akhir pencetakan komik secara *digital*.

##### 3) Lem

Lem digunakan oleh percetakan sebagai perekat komik menjadi sebuah buku.

Tentunya lem yang digunakan adalah lem khusus dari percetakan.

b. Alat

1) Pensil

Pensil digunakan untuk pembuatan sketsa manual.

2) Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghabus bagian-bagian sketsa yang tidak perlu.

3) Spidol

Untuk memberi *outline* sketsa manual secara global.

4) *Drawing pen*

Untuk memberi *outline* sketsa manual pada bagian yang rumit.

5) *Scanner*

Untuk memasukkan gambar sketsa manual dalam *computer* untuk selanjutnya memasuki tahap pewarnaan secara *digital*.

6) *Computer*

Sebagai sarana proses pewarnaan secara digital dan proses pembuatan efek *anaglyph*.

7) *Pen tablet*

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan pewarnaan *digital* di *computer*.

8) *Adobe Photoshop CS6*

*Software* yang digunakan pada proses pewarnaan *digital*.

#### 9) *Corel Draw X5*

*Software* yang digunakan dalam proses perancangan komik menjadi bentuk buku.

#### 10) Percetakan/Mesin cetak

Digunakan pada proses *finishing* yaitu mencetak komik dalam bentuk buku secara nyata. Dalam mencetak buku biasanya digunakan teknik cetak *offset* dengan metode *planographic*.

## 2. Teknik

Karya komik ini menggunakan teknik *drawing* secara manual dengan *outline* yang tegas. Dan pada proses pewarnaan menggunakan teknik gelap terang secara *digital* melalui *software Adobe Photoshop* untuk memberi kesan kedalaman ruang dan lebih menghidupkan karakter maupun suasana pada komik. Teknik terakhir adalah teknik pembuatan efek *anaglyph* pada gambar komik yaitu dengan menggandakan *outline* menjadi tiga. Satu *outline* dibuat berwarna merah, satu *outline* dibuat berwarna *cyan*, dan satu *outline* yang tersisa dibiarkan tetap hitam. Untuk memberi efek dimensi ke dalam, *outline* merah digeserkan ke sebelah kanan dan *outline cyan* ke sebelah kiri. Sedangkan untuk membuat efek dimensi keluar atau timbul maka dilakukan sebaliknya.

### 3. Proses Penciptaan

#### a. Menemukan ide

Ide penciptaan komik ini bermula dari keinginan penulis untuk mengangkat tema-tema budaya tradisional untuk dibuat sebuah karya yang nantinya dapat lebih memperkenalkan budaya-budaya tradisional tersebut. Terutama penulis ingin memperkenalkan budaya tradisional daerah Banyumasan yang merupakan daerah asal agar lebih dikenal. Penulis memutuskan untuk mengangkat budaya tradisional berupa prosesi pernikahan adat Banyumasan.

#### b. Membuat konsep

Ide prosesi pernikahan adat Banyumasan kemudian dibuat dalam sebuah konsep karya. Akhirnya ditentukan konsep karya berupa komik *anaglyph full color* yang nantinya akan disusun menjadi sebuah buku. Konsep penciptaannya adalah melukiskan dan menceritakan prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam kemasan yang berbeda, menarik, lucu, jenaka, yaitu berupa komik *anaglyph* dengan gaya gambar kartun.

Seluruh gambar pada komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat banyumasan dibuat dalam efek *anaglyph*, kecuali halaman depan seperti *sugeng rawuh*, lokasi, dan *loading*. Selain itu juga pada halaman-halaman pembukaan tiap bab. Ini dimaksudkan agar pembaca memiliki waktu istirahat agar mata tidak terlalu kelelahan setelah melihat menggunakan kacamata *anaglyph red cyan*.

Konsep penciptaan komik ini dasarnya adalah pelukisan dan penceritaan prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk yang menarik, unik, dan berbeda dari yang lain, yaitu dalam bentuk komik *anaglyph*. Selanjutnya, konsep komik yang akan penulis buat adalah imajinasi. Penulis akan membangun cerita dalam imajinasi tokoh utama. Sehingga komik ini akan berisi banyak cerita-cerita pendek dalam sebuah cerita utama. Cerita utama dari komik ini sebenarnya hanya pengantar, berupa adegan dialog antara seorang kakek dan seorang cucu yang sedang berdebat mengenai prosesi pernikahan. Sang cucu bersikeras akan menikah dengan gaya yang dianggap modern, sedangkan sang kakek berusaha meyakinkan cucunya tentang betapa kerennya prosesi pernikahan adat daerahnya sendiri, yaitu Banyumasan. Mulai dari sini terjadilah konflik berupa adu argumentasi di kedua belah pihak. Dilanjutkan dengan adegan malam hari dimana sang cucu entah bermimpi atau tidak, dijemput *alien* untuk menuju masa lalu melihat asal-usul adanya prosesi *begalan* di daerah Banyumasan. Dan diakhiri dengan pertemuan kakek, cucu, dan seorang bule Amerika yang kagum dengan budaya banyumasan. Pertemuan itu terjadi di sebuah kedai dawet.

Pada setiap adegan cerita utama tersebut penulis memasukan materi-materi kebudayaan berupa prosesi pernikahan adat Banyumasan melalui cerita-cerita pendek berupa imajinasi dari setiap tokoh. Penulis membuat ilustrasi dan plesetan dalam penggambaran tiap prosesinya. Bukan *plesetan* berupa penghinaan, melainkan *plesetan* berupa lelucon dengan tujuan cerita tetap segar dan tidak

membosankan. Apabila ilustrasi terlalu formal dan tidak terdapat *plesetan*, maka komik ini tidak ada bedanya dengan buku-buku teks lainnya. *Plesetan-plesetan* ini tidak menghilangkan makna dari tiap prosesi yang diilustrasikan, karena pembaca akan tetap memahami makna tiap prosesi melalui teks yang ada. Komik ini dicetak dalam bentuk buku dengan ukuran kira-kira kertas A4 *full color* dan dilengkapi dengan kacamata 3D *anaglyph (red-cyan)*.

c. Menyusun kerangka cerita berdasarkan konsep

Komik ini memiliki kerangka cerita yang sederhana. Hanya berupa dialog-dialog dan imajinasi-imajinasi aneh dari setiap tokohnya. Alur ceritanya adalah maju, tetapi tetap ada imajinasi berupa *flashback* pada beberapa bagian kecil komik. Dengan kerangka cerita yang sederhana ini akan membuat pembaca lebih mudah mencerna cerita dan juga memudahkan penulis dalam pembuatannya.

d. Mencari materi yang akan dimasukkan dalam cerita

Materi yang akan dimasukkan dalam komik adalah materi prosesi pernikahan adat Banyumasan lengkap dengan tata cara, makna, dan filsafat yang terkandung di dalamnya. Materi-materi itu didapat dari beberapa sumber buku yaitu buku *Adat Tata Cara Jawa* yang disusun oleh Permadani Kabupaten Banjarnegara, *Sekar Setaman* yang disusun oleh Sumardjo MS, BA, *Renggeping Wicara* karya Ir. H. Wiyoto, artikel berjudul *Tari Begalan di Tengah Perubahan Masyarakat Banyumasan* karya Karyono (Staf pengajar jurusan seni tari fakultas seni

pertunjukkan ISI Surakarta), dan artikel dalam MGMP IPS Kabupaten Banyumas berjudul *Begalan Tradisi Banyumas* karya Amin Hidayat.

Selain sumber buku, penulis juga mendapatkan materi dari narasumber yang berpengalaman dalam bidang prosesi pernikahan adat, yaitu Ibu Rumini, seorang perias sekaligus *dukun* pengantin di Desa Kalimendong, Kecamatan Purwanegara, Kabupaten Banjarnegara.



**Gambar VIII. Foto bersama dengan *Dukun* Pengantin Ibu Rumini di depan rumah kediaman beliau**  
**Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis**

e. Menyusun unsur-unsur dalam cerita

Unsur dalam cerita diantaranya adalah tokoh, watak, alur, latar tempat, latar waktu. Tokoh utama komik ini adalah seorang pemuda bernama Parmin anak kuliah semester akhir, lajang, usia 22 tahun, berkacamata, bertubuh kurus, tinggi

165 cm, berkarakter penuh semangat dengan imajinasi *absurd*. Tokoh ini bernama Parmin, dia sudah berkeinginan untuk menikah.



**Gambar IX. Tokoh Parmin**

Tokoh berikutnya adalah Kakine. Kakine berasal dari kata *Kaki* yang berarti kakek dalam bahasa jawa *ngapak/penginyongan*. Sedangkan imbuhan *ne* adalah imbuhan yang biasa digunakan oleh orang-orang Banyumasan. Istilah *kakine* memang biasa digunakan oleh masyarakat Banyumasan untuk memanggil kakek. Tokoh ini merupakan kakek dari Parmin, orangnya botak, ompong hanya menyisakan dua gigi atas, kurus, seorang petani, mantan tentara pelajar era perang kemerdekaan, seorang pencinta budaya tradisional Banyumasan. Karakternya santai, mudah terbawa suasana, cinta tanah air, dan suka menggurui.





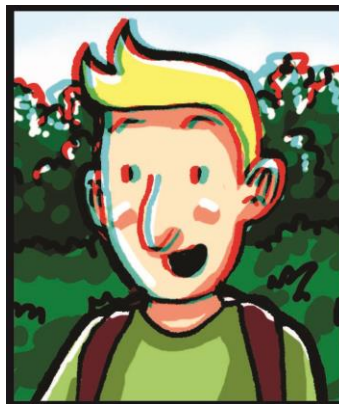
**Gambar X. Tokoh Kakine**

Tokoh Ninine merupakan istri dari Kakine. Ninine berasal dari kata *Nini* yang berarti nenek atau wanita yang sudah tua atau dituakan. Tokoh ini berperawakan kurus, kepala panjang, bergelung kecil di kepala, serta wajah keriput. Sifatnya adalah *cablak* dan suka menceritakan masa lalunya terutama yang berkaitan dengan pasangannya yaitu tokoh Kakine. Masa lalu itu kebanyakan menceritakan kekocakan tokoh Kakine (suaminya) untuk menjadi bahan tertawaan. Gambar di bawah ini merupakan tokoh *ninine* dalam gambar *anaglyph*, sehingga gambar terlihat kabur membentuk kontur merah dan hijau apabila dilihat tanpa kacamata *anaglyph*.



**Gambar XI. Tokoh Ninine**

Mas *Landa*, atau *Wong Landa*. Tokoh ini muncul pada bagian akhir-akhir cerita. *Wong Landa* adalah sebutan dari orang Jawa terhadap orang asing kulit putih. *Wong* artinya orang, sedangkan *landa* berasal dari kata *Belanda* yang disederhanakan oleh lidah orang Jawa. Tokoh ini berkarakter polos, keingintahuan yang besar, suka dengan budaya Indonesia.



**Gambar XII. Tokoh Mas Landa (Mas Bule)**

Adapula tokoh-tokoh lain diluar empat tokoh inti (Parmin, Kakine, Ninine, dan *Mas Landa/Wong Landa*). Tokoh-tokoh lain ini hanya keluar sesaat saja dengan karakter yang tidak mendalam, hanya sebagai selingan atau penggambaran suatu kejadian dan imajinasi. Tokoh-tokoh itu diantaranya adalah *Alien*, Aurelia Aurita, Ketan, Cewek, bapak-bapak berkumis, ibu-ibu gemuk dan kurus, penjual dawet, serta anak kecil. Pada gambar tokoh Aurelia Aurita terdapat kontur hijau dan merah untuk memberikan efek *anaglyph* apabila dilihat menggunakan kacamata *anaglyph*.



**Gambar XIII. Beberapa wajah tokoh-tokoh lain**

Latar tempat komik ini pada awal cerita adalah teras depan rumah *Kakine* dengan latar waktu sore hari. Kemudian dilanjutkan adegan di kamar Parmin dengan latar waktu malam hari menjelang tidur. Selanjutnya latar berubah menjadi era kerajaan masa lampau ketika terjadi cikal bakal *begalan*. Kemudian latar terakhir adalah pagi menjelang siang di warung dawet ayu kemudian berlanjut ke tempat berlangsungnya acara pernikahan salah seorang tetangga.



**Gambar XIV. Perancangan tokoh**  
**Sumber: dokumentasi penulis**

f. Menyusun cerita dalam plot

Cerita disusun dan diperjelas alurnya kali ini dengan plot-plot gambar sederhana sebagai gambaran bagi penulis dalam membuat komik.



**Gambar XV. Kerangka cerita dalam plot**  
**Sumber: dokumentasi penulis**

g. Membuat sketsa kasar

Sketsa kasar dibuat pada kertas gambar ukuran A4 menggunakan pensil 2B dan bantuan karet penghapus.



**Gambar XVI. Salah satu sket kasar**  
**Sumber: dokumentasi penulis**

h. Memberi *outline* pada sketsa menjadi gambar jadi

Sketsa yang sudah jadi kemudian diberi *outline* menggunakan *drawing pen*.



**Gambar XVII. Sket jadi setelah diberi *outline***  
**Sumber: dokumentasi penulis**

- i. Memindah gambar dari kertas menjadi gambar *digital*

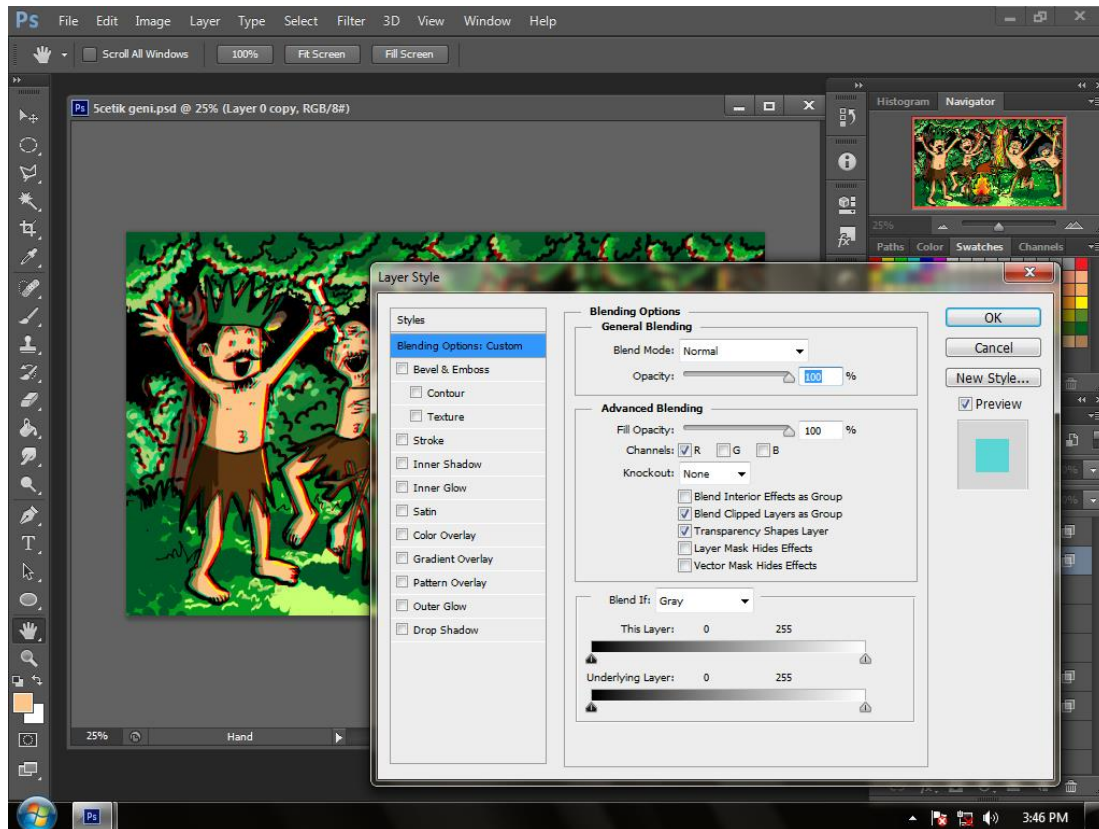
Setelah selesai tahap pemberian *outline*, gambar manual yang sudah jadi kemudian discan menggunakan *scanner* untuk dirubah dalam bentuk *digital*.

- j. Memberi pewarnaan gambar secara *digital*

Gambar digital kemudian diberi pewarnaan menggunakan *software photoshop CS 6*.

- k. Membuat efek *anaglyph*

Efek *anaglyph* dibuat pada *software Adobe Photoshop CS 6* untuk memberikan kesan tiga dimensi jika gambar komik dilihat menggunakan kacamata tiga dimensi (*red-cray*). Caranya yaitu dengan menggandakan *outline* menjadi dua. Satu *outline* dibuat berwarna merah, satu *outline* dibuat berwarna *cyan*. Untuk memberi efek dimensi ke dalam, *outline* merah digeserkan ke sebelah kiri dan *outline cyan* ke sebelah kanan. Sedangkan untuk membuat efek dimensi keluar atau timbul maka dilakukan sebaliknya.



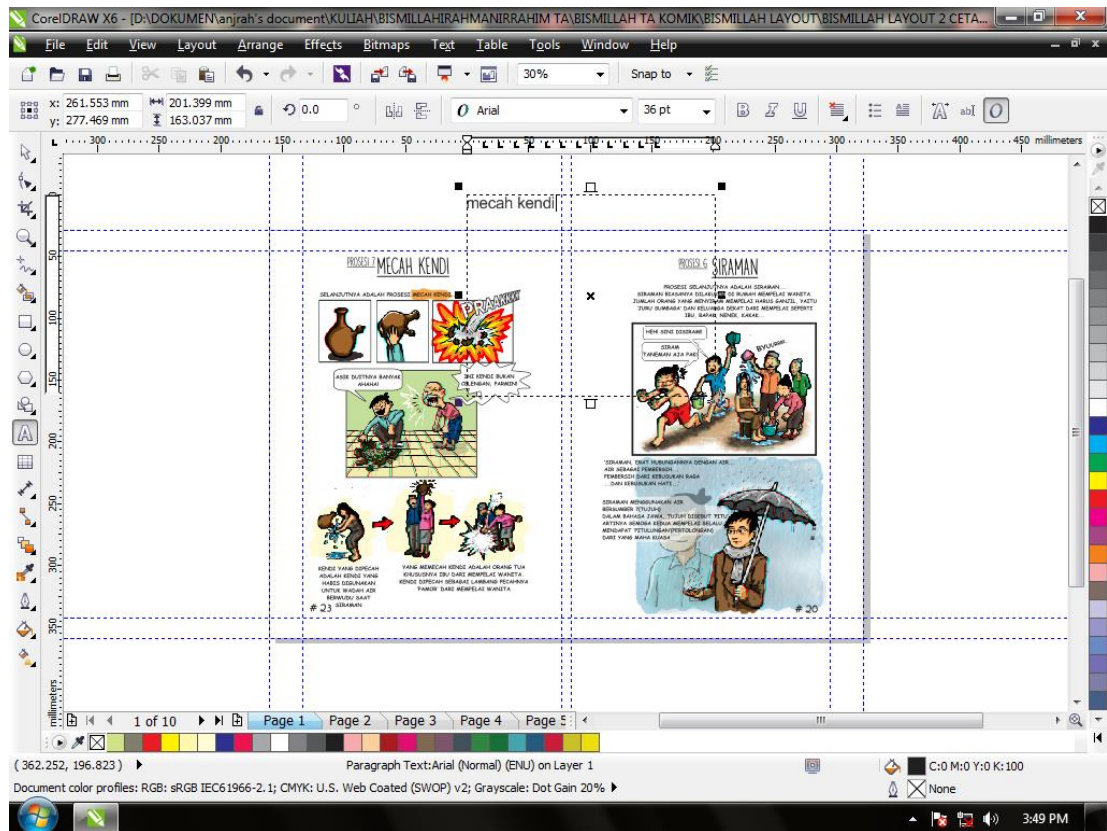
**Gambar XVIII. Pembuatan efek *anaglyph***

1. Memberi teks pada tiap gambar sesuai cerita

Gambar yang sudah selesai tahap pewarnaan kemudian diberi teks sesuai dengan cerita. Pemberian teks dilakukan pada *software Corel Draw X5*.

- m. Menyusun *layout* atau tata letak gambar pada tiap halaman

Setiap adegan gambar komik yang sudah jadi kemudian disusun dalam halaman yang sudah ditentukan.

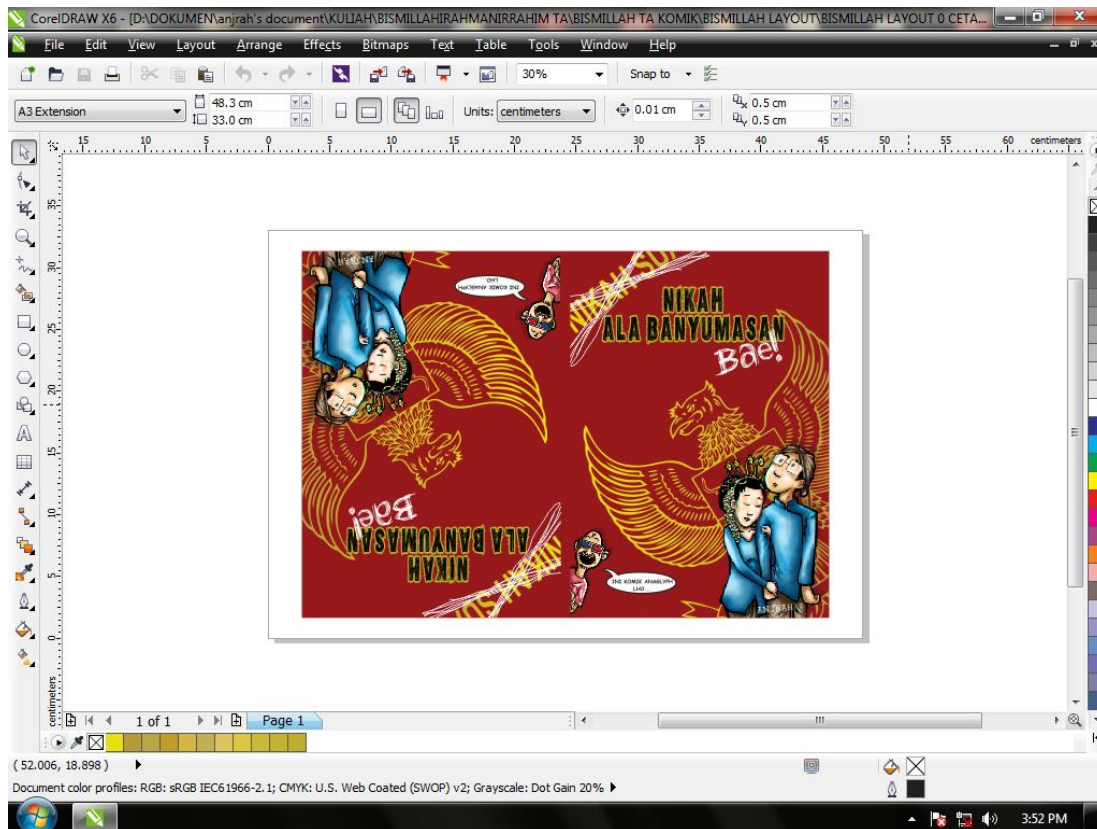


**Gambar XIX. Memberi teks dan mengatur *layout* halaman**

n. *Finishing* buku

Jika tiap halaman komik sudah selesai dalam penyusunan *layout*nya maka langkah selanjutnya menyusun tiap halaman dalam bentuk buku *digital* siap cetak.





**Gambar XX. Finishing buku dengan pembuatan covernya**

o. Mencetak

Mencetak dilakukan di percetakan yang telah dipercaya oleh penulis. Pencetakan ini menghasilkan buku *hardcopy* yang memiliki wujud nyata. Dalam mencetak buku biasanya digunakan teknik cetak *offset* dengan metode *planographic*. Selain itu juga beberapa adegan terbaik pada komik dicetak dalam bentuk poster untuk kepentingan pameran tugas akhir.

Komik dilengkapi dengan kaca *anaglyph red cyan* berbahan mika dan kertas karton. Bahan ini mudah digunakan karena mudah didapatkan dan dapat menekan biaya produksi. Kacamata ini dibuat dalam ukuran *all size* dan desain

standar kacamata *anaglyph*. Untuk pengguna berkebutuhan khusus seperti pemakai kacamata *minus* atau *plus*, maka kacamata ini dapat tetap digunakan dengan cara dirangkap antara kacamata baca/*minus* dan *anaglyph*. Cara ini tidak membuat kesulitan bagi pembaca, karena penulis pun menggunakan cara semacam ini dan tidak ada gangguan. Ukuran kacamata dibuat sama/ *all size* standar kacamata bagi orang Indonesia pada umumnya. Untuk pengguna yang tidak sesuai dengan ukuran kacamata *all size*, dapat membeli kacamata dengan ukuran yang berbeda mulai dari *SS*, *XL*, dan *XXL*. Kacamata dengan ukuran khusus ini disediakan terpisah dari komik.

Komik ini nantinya akan disebarluaskan melalui penerbit, diletakkan di perpustakaan-perpustakaan daerah maupun perpustakaan sekolah, serta mengunggahnya di internet dalam bentuk *PDF* agar siapapun dapat membacanya.

## B. Pembahasan hasil karya

Dalam pembahasan karya ini penulis mendeskripsikan tiap halaman dan tiap *chapter* dalam komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan.

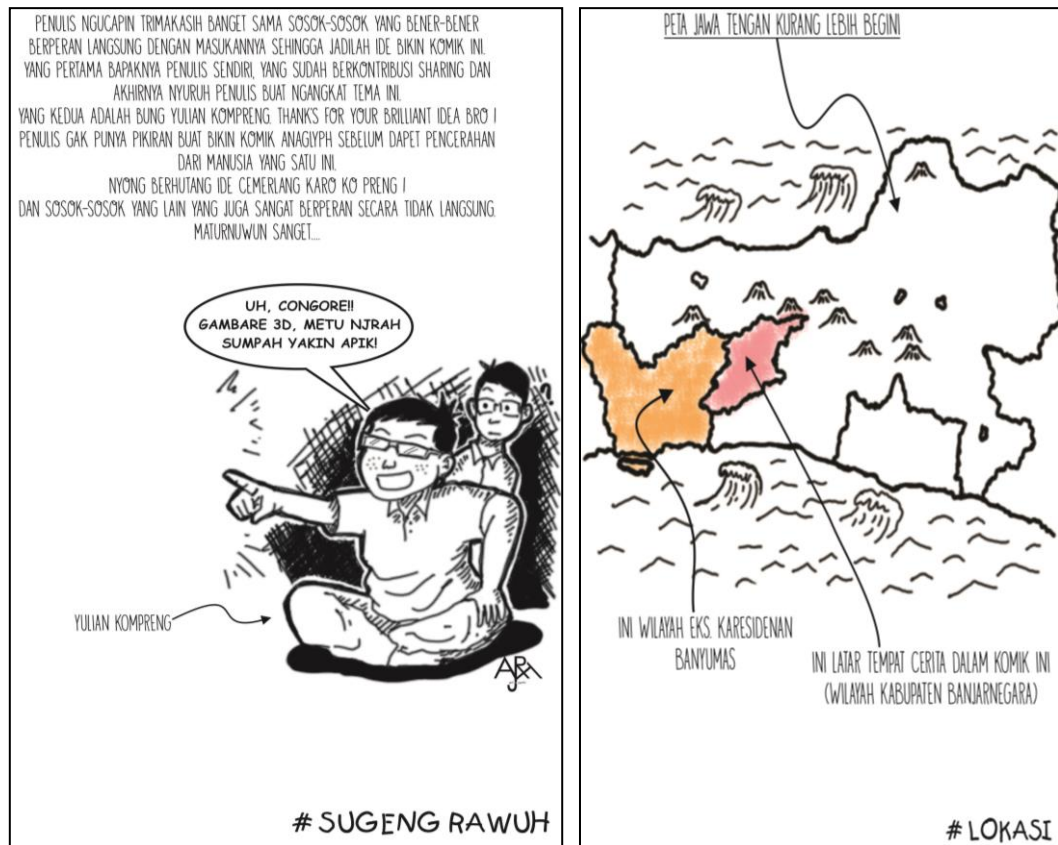
### 1. Cover



**Gambar XXI.** Cover depan (gambar kanan) dan cover belakang (gambar kiri) buku komik *anaglyph* *Nikah ala Banyumasan Bae!*

Cover depan belakang buku komik *anaglyph* prosesi pernikahan adat Banyumasan dibuat bolak-balik depan dan belakang supaya unik dan memberi kesan jenaka sesuai dengan *genre* komik ini yaitu komedi fiksi serta supaya berbeda dengan buku-buku pada umumnya.

## 2. Halaman *Sugeng Rawuh* dan Lokasi



**Gambar XXII. Gambar halaman *Sugeng Rawuh* dan Lokasi**

Pada halaman *sugeng rawuh* penulis membuat semacam ungkapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya komik *anaglyph* ini. Konsep halaman ini merupakan konsep keseluruhan isi komik, yaitu kesan manual dan sederhana yang ingin ditunjukkan melalui gambar-gambar dan model huruf serta efek-efek yang dibuat. Huruf yang digunakan dalam paragraf ungkapan terimakasih ini menggunakan model huruf *DK Visum* yang berbentuk langsing tinggi dengan garis yang tidak begitu simetris menimbulkan kesan manual dan sederhana. Pada halaman ini juga terdapat ilustrasi yang menggambarkan salah satu tokoh nyata yang menurut penulis

sangat berperan dalam pembuatan komik *anaglyph* ini. Tokoh itu digambar dengan gaya komik khas penulis. Ilustrasi memberi kesan kocak pada halaman ini dengan adegan dimana terdapat tokoh laki-laki bernama Yulian yang menunjukkan keindahan gambar *anaglyph* kepada penulis.

Judul halaman *sugeng rawuh* berada pada kanan bawah halaman dengan jenis huruf *kids* yang menguatkan kesan manual dan sederhana. Judul halaman ini diberi lambang *pagar* sebagai awalan karena sedang *ngetrend* dan juga memberikan kesan manual. Keseluruhan halaman ini dicetak dengan warna hitam putih agar kesan sederhana semakin kuat. Juga dengan pertimbangan agar pembaca disugahi sesuatu yang ringan terlebih dahulu pada awal membaca.

Pada halaman selanjutnya penulis menampilkan peta latar tempat terjadinya cerita. Peta menampilkan wilayah Propinsi Jawa Tengah dengan daerah Banyumasan yang diberi warna *oranye*. Di daerah Banyumasan ini terdapat Kabupaten Banjarnegara yang digunakan penulis sebagai latar tempat cerita. Wilayah ini diberi warna *pink*. Meskipun tidak secara nyata diperlihatkan dalam cerita, namun latar tempat ini dicirikan dengan adanya adegan penjual dawet ayu yang merupakan minuman khas Banjarnegara. Selain itu juga terdapat bahasa dialek *ngapak* pada beberapa percakapan dalam komik.

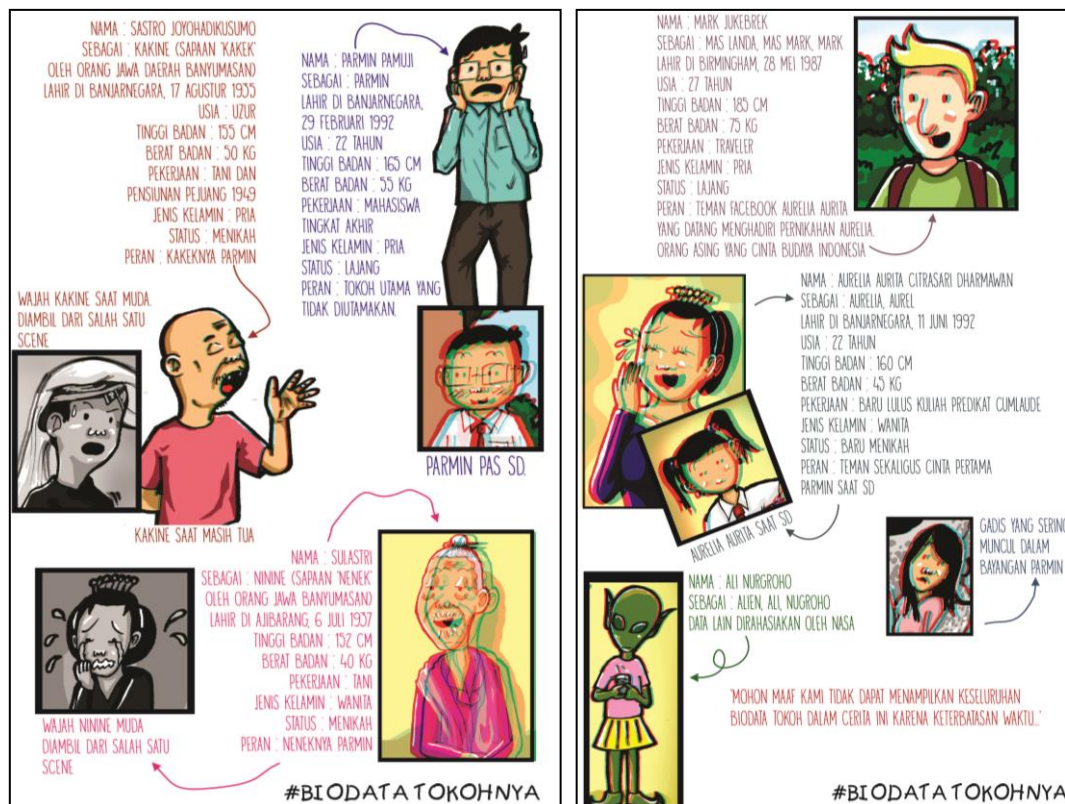
Penulis memilih latar di Banjarnegara karena daerah tersebut adalah kampung halamannya. Penulis ingin memperkenalkan kampung halamannya melalui karya komik *anaglyph* ini walaupun hanya sebagai latar tempat. Peta dibuat dengan tetap menampilkan kesan manual dan sederhana seperti pada gambar-gambar lain. Peta tidak mengikuti aturan baku penggambaran peta,

melainkan hanya berwujud hitam putih dilengkapi gambar-gambar ombak sebagai lambang laut, dan gambar gunung-gunung sebagai lambang gunung. Warna hanya dipergunakan untuk memperjelas wilayah yang termasuk Banyumasan dan khususnya wilayah Kabupaten Banjarnegara.

Jenis huruf yang digunakan pada keterangan peta adalah *DK Visum*, sedangkan untuk judul halaman berupa tulisan *lokasi* menggunakan jenis huruf *kids* dan ditempatkan pada bagian bawah halaman. Format judul halaman seperti ini selanjutnya diterapkan pada tiap halaman. Selain itu juga diterapkan format yang sama dalam pemberian *page number*. Halaman selanjutnya adalah biodata tokoh. Biodata tokoh terdiri dari dua halaman. Tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam biodata hanyalah tokoh inti yang selalu muncul atau memiliki bagian tampil yang banyak sepanjang cerita komik. Diantaranya adalah Parmin, Kakine, Ninine, Mas Landa, Aurelia Aurita, dan Alien.



### 3. Halaman Biodata Tokoh



**Gambar XXIII. Gambar halaman Biodata tokoh**

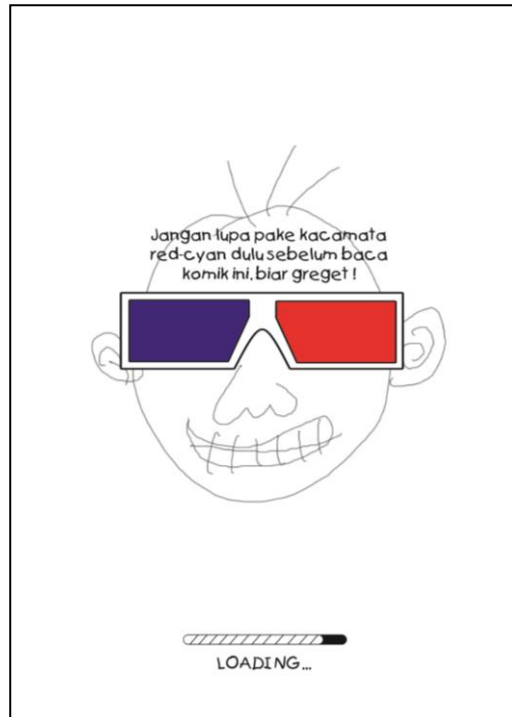
Halaman biodata menampilkan gambar wajah setiap tokoh dan biodatanya. Gambar wajah tokoh diambil dari salah satu adegan dalam komik. Biodata tokoh yang ditampilkan meliputi nama, tempat tanggal lahir, pekerjaan, tinggi badan, berat badan, usia, dan perannya dalam komik. Diharapkan dengan biodata yang rinci pembaca akan mudah masuk dalam dunia komik ini. Tokoh utama dalam komik ini adalah pemuda bernama Parmin. Karakternya adalah gambar laki-laki berperawakan biasa dan berkacamata, rambutnya belah pinggir dengan dua jambul di atas kepala. Dalam komik ini tokoh Parmin mengenakan banyak kostum. Pada awal cerita dia mengenakan pakaian kemeja biru muda, celana coklat tua, dan sepatu ket. Pada adegan lain mengenakan celana kolor, kaus, dan

sandal jepit. Bahkan mengenakan pakaian adat Jawa ketika pada bagian sejarah prosesi *begalan*. Tokoh Parmin juga digambarkan ketika dia masih SD (Sekolah Dasar) dalam bagian akhir-akhir komik. Karakter wajahnya pun dibuat sama seperti dia sudah dewasa, yaitu berkacamata, rambut belah pinggir, dan dua jambul di atas kepala.

Tokoh berikutnya yang bernama Kakine digambarkan dengan kepala gundul, berkumis dan jenggot tipis, bergigi dua terpisah di mulut bagian atas, berkeriput. Bentuk kepalanya tanpa dagu dan mengecil ke bawah seperti menyatu dengan leher. Tokoh ini juga mengenakan kostum yang berbeda-beda. Pada awal cerita berkaos *pink* dan sarung kotak-kotak warna biru. Tokoh kakine ini juga digambarkan ketika masih muda pada adegan ijab qabul dan sungkeman. Karakter wajahnya dibuat sama dengan ketika sudah tua, hanya saja ditambahi rambut, tanpa keriput, dan giginya masih lengkap. Tokoh kakine ini adalah tokoh penting sebagai penyampai pesan berupa makna-makna dari setiap prosesi pernikahan. Tokoh selanjutnya adalah Ninine yang memiliki karakter bentuk kepala sama dengan kakine, tetapi lebih tirus dan tubuhnya kurus. Kostumnya adalah pakaian kebaya jawa. Tokoh Mas Bule digambar dengan dua jambul di depan kepala. Rambut berwarna kuning, dan hidung yang besar dan panjang. Dia berkostum kaos hijau, celana pendek abu-abu, tas ransel merah, sepatu ket merah putih, dan membawa kamera.



#### 4. Halaman *Loading*



**Gambar XXIV. Gambar halaman *loading***

Penulis sengaja memberi halaman yang diberi nama *loading* pada awal akan dimulainya cerita dalam komik. Halaman ini penulis gunakan sebagai penyekat dengan halaman lain, dan juga sebagai halaman pembuka agar pembaca mempersiapkan terlebih dahulu kacamata *red-cyan* untuk membaca. Halaman ini berisi kalimat: *Jangan lupa pakai kacamata red-cyan dulu sebelum baca komik ini, biar greget!* Kalimat ini sebagai peringatan untuk pembaca sekaligus memberi kesan tampilan yang berbeda dengan komik-komik lain. Halaman ini terdapat ilustrasi sederhana kacamata *red-cyan* tampak depan dengan dibelakangnya diberi gambar kepala orang dengan gaya coretan-coretan sederhana dan ekspresif ala anak-anak. Penulis kembali ingin memberikan sentuhan manual yang sederhana

dengan coretan tersebut. Kesan gambar kaca mata *red-cyan* yang dibuat rapi dipadukan dengan coretan ekspresif gaya anak-anak.

Ilustrasi lain adalah gambar *loading* menyerupai *loading* dalam *game* pada komputer maupun *gadget*. Ilustrasi ini digunakan penulis sebagai tanda bahwa komik akan segera dimulai dan pembaca diharapkan mempersiapkan diri, seperti akan memulai *game*. Penulis ingin memberikan sentuhan yang unik dengan ilustrasi demikian ini sehingga diharapkan pembaca akan semakin tertarik untuk membuka lembar komik selanjutnya.

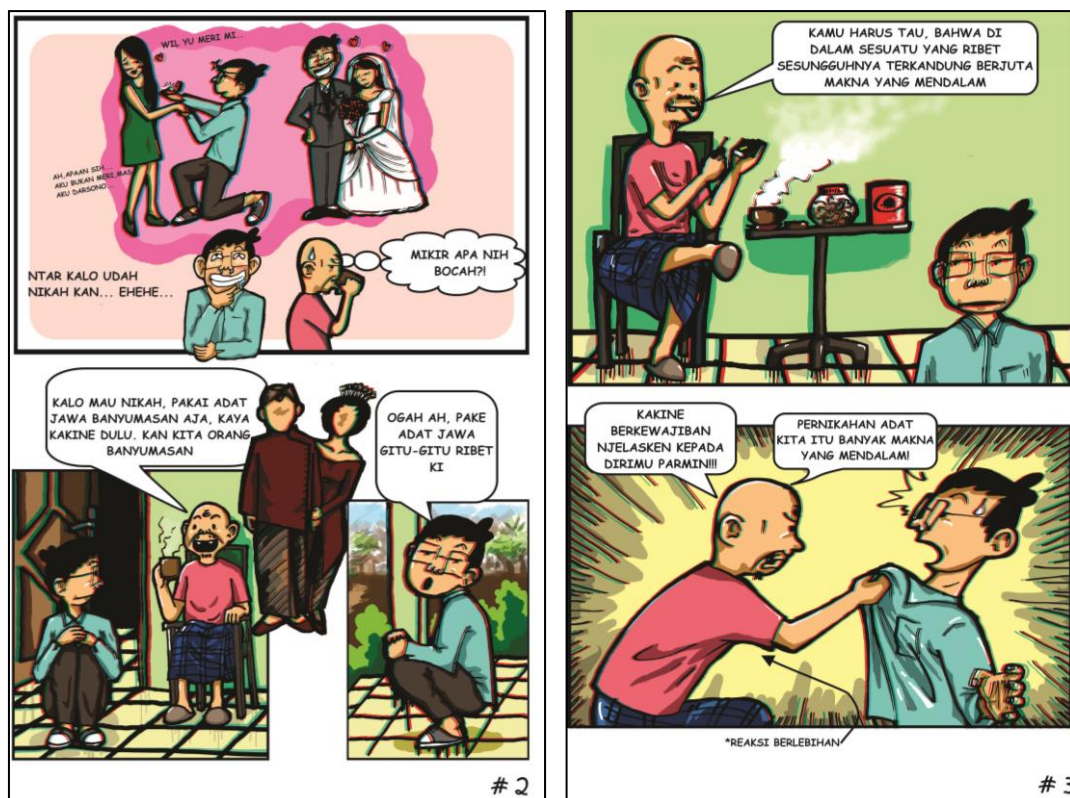
## 5. Komik halaman 1



Gambar XXV. Komik *anaglyph* halaman 1

Komik diawali dengan adegan dimana tokoh utama bernama Parmin sedang bercermin dan merasa dirinya sudah mulai menua. Karena hal tersebut dia merasa harus segera menikah. Saat itu kakenya yang dia panggil Kakine menyuruhnya untuk menikah dengan menggunakan adat Banyumasan, sedangkan Parmin merasa enggan menuruti kakeknya. Dari situlah cerita ini dimulai. Pada bagian ini penulis menyampaikan gagasannya bahwa prosesi pernikahan adat Banyumasan memiliki makna yang mendalam mengenai kehidupan, dan ini sesungguhnya penting untuk diketahui.

6. Komik halaman 2 dan 3



**Gambar XXVI. Komik *anaglyph* halaman 2 dan 3**

Latar adegan awal pada komik ini adalah rumah kakeknya Parmin. Jenis huruf yang digunakan adalah *Comic Sans* dengan ukuran huruf 12. *Page number*

mulai dibubuhkan dari halaman ini, sedangkan halaman selain cerita komik sengaja tidak diberi *page number* dan menggantinya dengan istilah-istilah lain sebagai judul halaman. Pemilihan warna pada keseluruhan isi komik adalah warna-warna cerah dan meminimalisir warna gelap seperti merah tua, hijau tua, dan biru tua karena warna-warna itu dapat mempengaruhi penglihatan ketika pembaca mengenakan kacamata *red-cyan*. *Background* juga penulis buat lebih sederhana dengan sering menggunakan kombinasi warna seperti kuning muda dan jarang membuat *background* latar nyata demi *efisiensi* waktu dan efek *anaglyph 3D* agar lebih terlihat.

#### 7. Komik halaman 4 dan 5

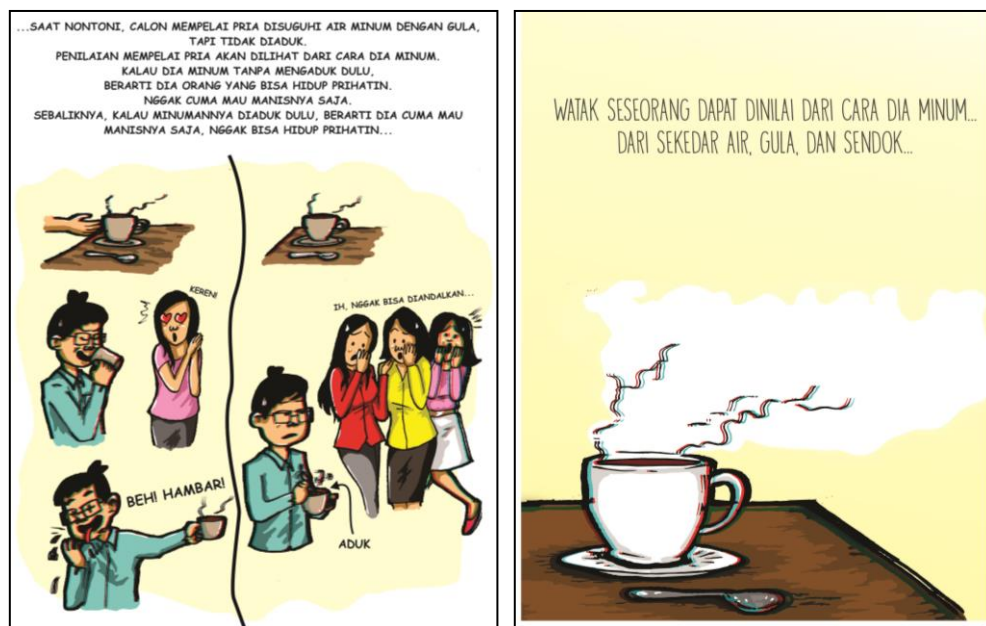


**Gambar XXVII. Komik *anaglyph* halaman 4 dan 5**

Halaman nomor empat merupakan halaman pembukaan prosesi 1 *nontoni*. Berisi ilustrasi lepas yang tidak berkaitan dengan alur cerita komik. Ilustrasi ini bersifat kocak dengan merespon istilah *nontoni* dengan imajinasi seseorang

sedang dintonton dan ditertawakan oleh banyak orang. Judul prosesi ini adalah *Prosesi 1 Nontoni* ditulis dengan jenis huruf *DK Visum* diberi *underline*. Halaman seperti ini sering digunakana dalam komik-komik asal Jepang sebagai halaman judul *chapter*.

#### 8. Komik halaman 6 dan 7



**Gambar XXVIII. Komik *anaglyph* halaman 6 dan 7**

Pada halaman 5, halaman 6, dan halaman 7 mulai digambarkan dan dijelaskan prosesi pertama yaitu *nontoni*. Disini Kakine menjelaskan prosesi ini kepada Parmin. Sedangkan Parmin digambarkan sedang membayangkan seperti apa jika dia berada dalam prosesi nontoni. Digambarkan disitu imajinasi Parmin yang aneh-aneh dan kocak. Khusus pada halaman 7 ilustrasi dibuat berkesan tenang dan berisi kalimat-kalimat sok puitis dari penulis untuk menyimpulkan prosesi nontoni. Bagian seperti ini bertujuan untuk memberi sedikit jeda sebelum masuk pada lanjutan cerita dan prosesi selanjutnya.



9. Komik halaman judul prosesi lamaran, halaman 8, 9, dan 10

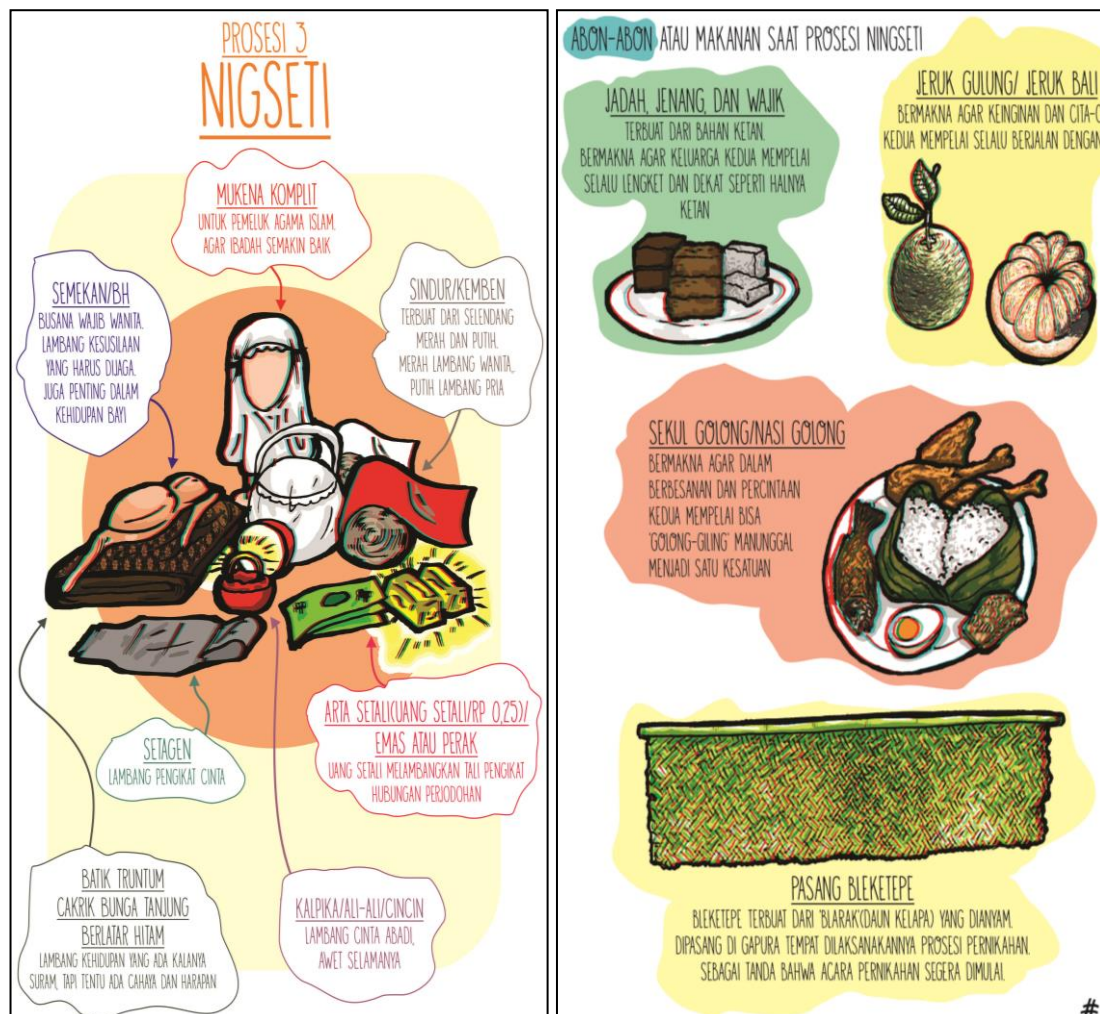


Gambar XXIX. Komik halaman judul prosesi, halaman 8, 9, dan 10

Halaman judul prosesi lamaran berisi judul *Prosesi 2 Lamaran* dengan jenis huruf *DK Visum* berunderline dengan pengaturan rata tengah. Halaman ini dibuat hanya berwarna hitam putih agar kesan sederhana dan manual lebih terasa. Judul diletakkan di bagian tengah atas halaman dan dibawahnya terdapat ilustrasi lepas berupa seorang pemuda duduk ketakutan dengan latar belakang gelap, dan seorang bapak-bapak berkumis yang berukuran lebih besar sedang memarahinya. Ilustrasi ini menceritakan seorang bapak yang memarahi pemuda yang melamar anaknya. Gambar ini mewakili judul lamaran dimana seorang pemuda biasanya akan menghadapi *momok* besar berwujud bapak dari wanita yang akan dia lamar. Dalam kenyataan memang sering dijumpai pemuda grogi dan takut pada ayah kekasihnya saat dia melamar.

Pada halaman 8, 9, 10 digambarkan tokoh Kakine sedang melanjutkan penjelasannya pada Parmin. Kali ini Kakine menjelaskan prosesi selanjutnya yaitu lamaran. Pada penggambarannya penulis menitik beratkan pemaknaan suguhan dalam lamaran berupa *ketan*. Disini ketan digambarkan dengan unik dalam imajinasi tokoh Parmin. Penulis memilih membahas dan mengilustrasikan ketan karena makna dari ketan itu sendiri masih jarang yang mengetahui. Selain itu penulis merasa bahwa ketan ini akan menarik jika diilustrasikan dan dideformasi menyerupai makhluk hidup.

## 10. Komik halaman 11 dan 12

Gambar XXX. Komik *anaglyph* halaman 11 dan 12

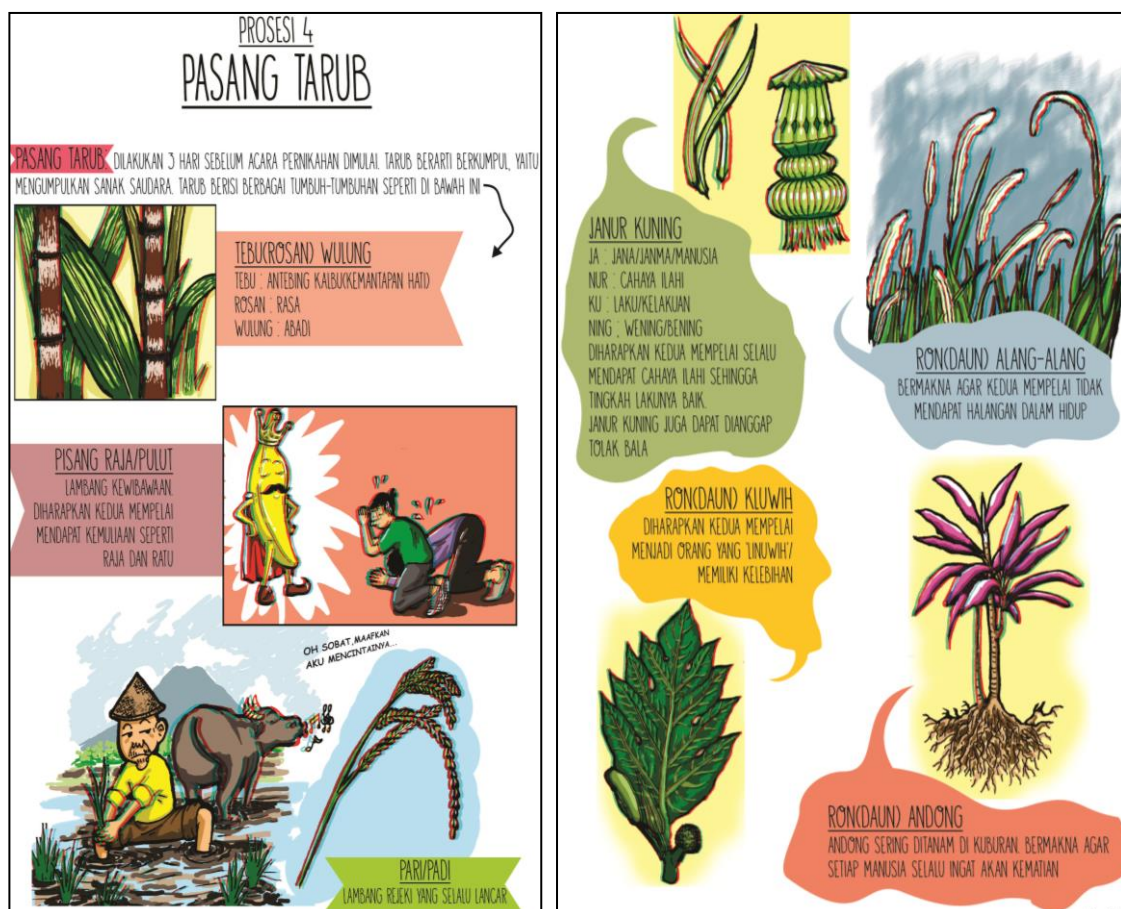
Pada halaman 11 dan 12 digambarkan penjelasan mengenai prosesi *ningseti*. Yaitu benda apa saja yang harus dibawa sebagai seserahan dan abon-abon dalam prosesi *ningseti*. Penjelasan diurai secara singkat menggunakan jenis huruf *DK Visum* berwarna-warni. Disini ilustrasi gambar dan penjelasan tertulis dipadukan dengan ornamen balon-balon kata berwarna-warni dan garis panah sederhana berkesan manual. Warna-warna cerah digunakan agar memberi



kesan keceriaan dan cocok dengan jiwa muda yang *fullcolor*. Objek-objek juga dibuat asimetris agar memberi kesan dinamis dan tidak membosankan.

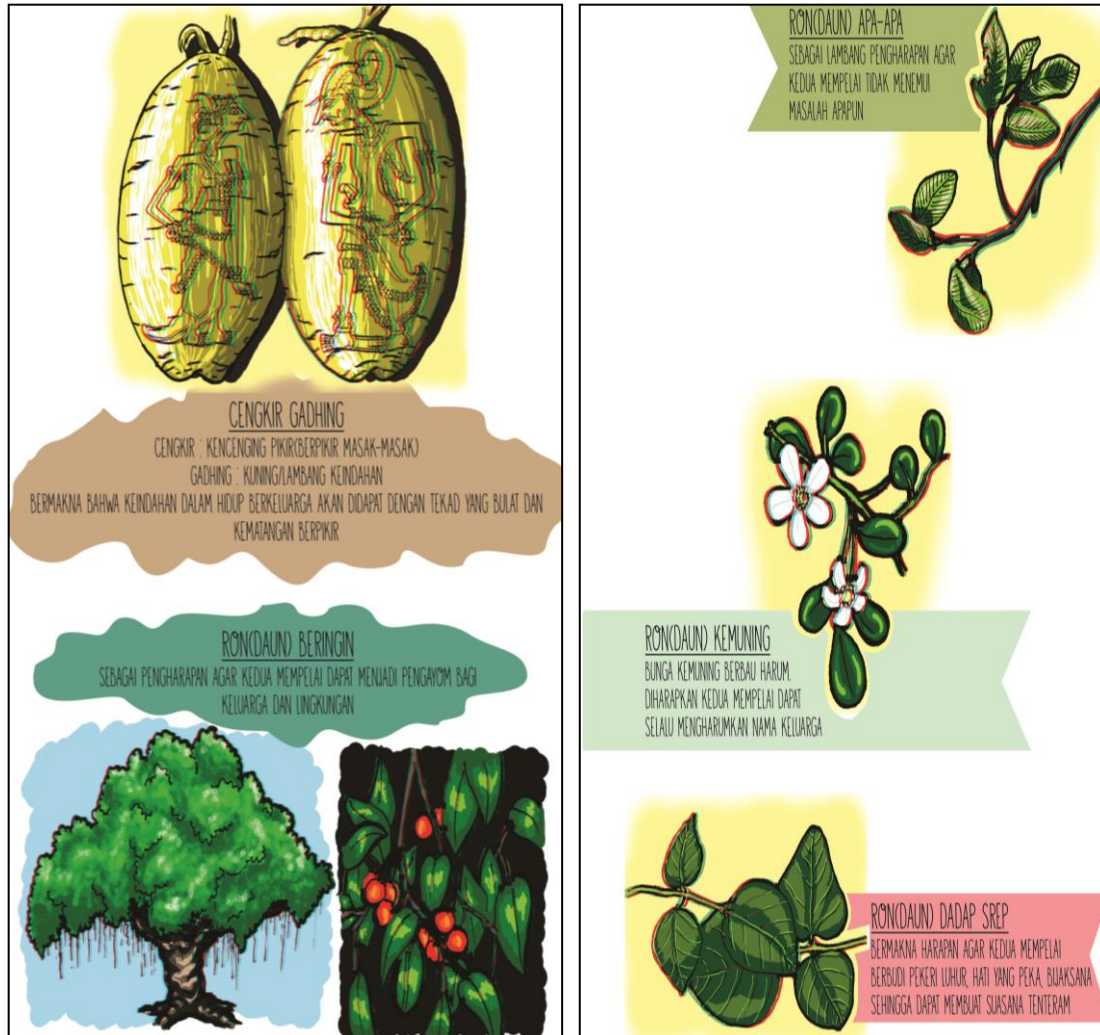
*Background* halaman 12 dibuat berbeda beda tiap objek gambar agar tampilan menjadi menarik dan tidak monoton. Pemilihan warna ini diselaraskan dengan warna objek utama sehingga menjadi sebuah kesatuan.

#### 11. Komik halaman 13 dan 14

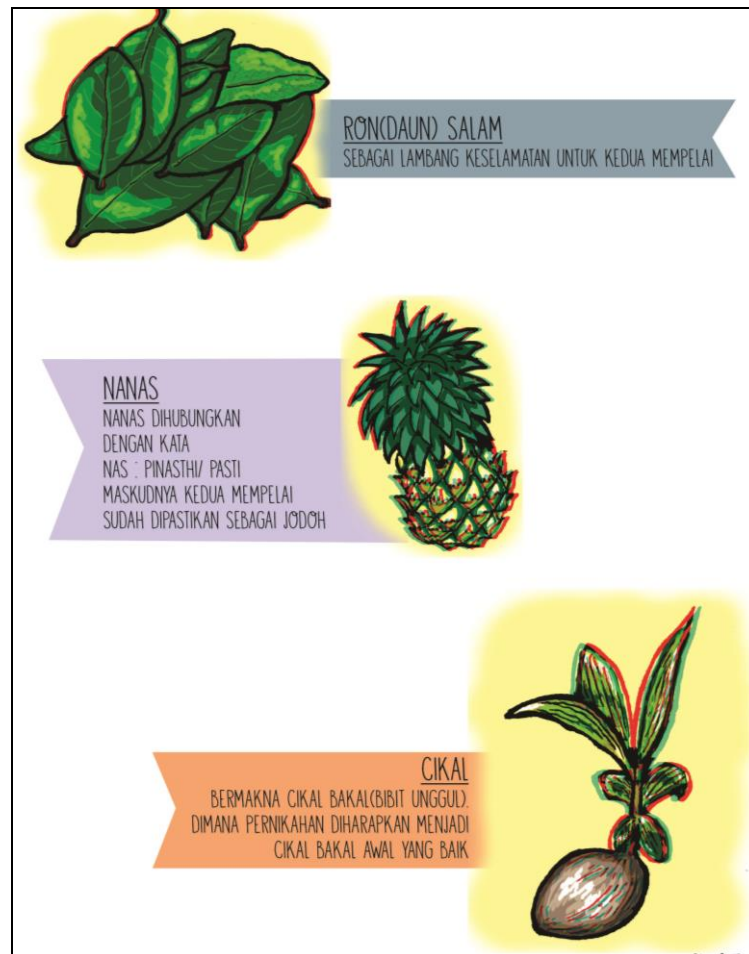


**Gambar XXXI. Komik *anaglyph* halaman 13 dan 14**

## 12. Komik halaman 15 dan 16

Gambar XXXII. Komik *anaglyph* halaman 15 dan 16

## 13. Komik halaman 17

Gambar XXXIII. Komik *anaglyph* halaman 17

Gambar XXXI, gambar XXXII, dan gambar XXXIII berisi penjelasan mengenai prosesi *pasang tarub* dan apa saja benda yang dipersiapkan dalam pasang tarub. Bagian ini berisi ilustrasi gambar dan penjelasan-penjelasan singkat dengan kalimat-kalimat sederhana. Kata *tarub* berasal dari bahasa Jawa Kawi/kuno yang artinya adalah kumpul, berhubungan dengan upacara pernikahan yang dapat mengumpulkan sanak saudara.

Kalimat penjelas dan gambar dipadukan menggunakan balon-balon kata berwarna-warni berbagai bentuk. Ada bentuk yang dibuat simetris motif pita dan



ada pula yang tidak beraturan agar tampilan tidak membosankan pembaca. Huruf disini masih menggunakan jenis huruf *DK Visum*. Judul prosesi sengaja tidak selalu dibuat menjadi satu halaman penuh tersendiri. Seperti pada halaman ini, judul hanya dibubuhkan di bagian atas halaman.

#### 14. Komik halaman 18 dan 19



**Gambar XXXIV. Komik *anaglyph* halaman 18 dan 19**

Halaman 18 dan 19 berisi penjelasan dan ilustrasi tentang prosesi *cetik geni*. Ilustrasinya dibuat *nyleneh* dengan imajinasi tokoh Parmin yang tiba-tiba menjadi manusia purba sedang membuat api untuk membakar daging. Kemudian dilanjutkan dengan gambar tokoh Kakine sedang menjelaskan makna prosesi *cetik geni* dan ilustrasi antrian panjang orang-orang mengambil makanan termasuk Parmin. Ilustrasi ini menggambarkan hasil memasak saat *cetik geni* yang

kemudian dibagikan kepada banyak orang yang membantu dalam pemasangan *tarub*.

15. Komik halaman 20



**Gambar XXXV. Komik *anaglyph* halaman 20**

Halaman 20 menceritakan prosesi siraman. Digambarkan disini tokoh Parmin sedang dikejar-kejar untuk disiram. Di sebelahnya ada wanita dan tiga orang yang sedang melakukan prosesi siraman. Di bawahnya terdapat gambar *plesetan* tokoh Parmin yang didramatisasi seperti adegan-adegan saat hujan pada drama Korea. Penggambaran ini dirasa cocok dan unik karena pada drama Korea sering menampilkan adegan hujan, sedangkan yang sedang dipaparkan adalah

makna dari air dalam prosesi siraman. Sehingga suasana syahdu dan konyol bercampur menjadi satu.

16. Komik halaman 21 dan 22

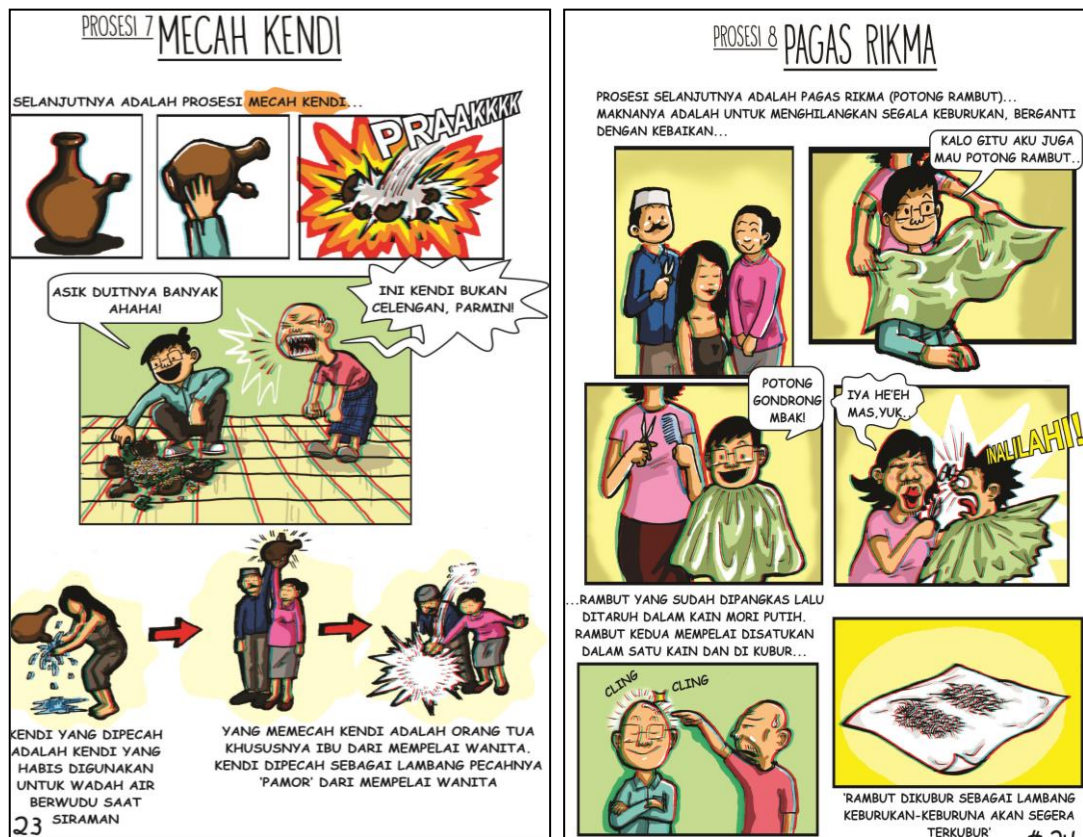


Gambar XXXVI. Komik *anaglyph* halaman 21 dan 22

Pada halaman 21 dan 22 tokoh Parmin berganti imajinasi dimana dia sedang berada di hamparan taman bunga dengan angin semilir menyegarkan. Pada adegan ini dipaparkan bahwa prosesi siraman menggunakan bunga setaman. Pada akhirnya tokoh Parmin disiram dan basah kuyup hingga imajinasinya buyar.



## 17. Komik halaman 23 dan 24

Gambar XXXVII. Komik *anaglyph* halaman 23 dan 24

Halaman 23 berisi prosesi *mecah kendi*. Digambarkan disitu adegan Parmin sedang memecah kendi, tetapi ternyata itu celengan miliknya. Kakine sudah tidak sabar dengan tingkah laku cucunya yang menyepelekan penjelasannya dengan *plesetan-plesetan* yang menyebarkan dan akhirnya marah-marah. Kemudian gambar dilanjutkan dengan urutan prosesi *mecah kendi* yang benar beserta penjelasannya lebih lanjut.

Halaman berikutnya yaitu 24 menceritakan prosesi *Pagas Rikma*. Yaitu potong rambut. Prosesi ini dilakukan setelah *mecah kendi*. Yang mencukur rambut adalah orang tua dari mempelai. Namun di sini digambarkan pada imajinasi tokoh

Parmin dimana dia ingin mencukur rambutnya di salon, dan akhirnya dia kaget melihat wajah tukang cukurnya yang mengerikan.

#### 18. Komik halaman 25



Gambar XXXVIII. Komik *anaglyph* halaman 25

Prosesi selanjutnya adalah *bopongan* dan *dulangan* yang digambarkan pada halaman 25. Disitu tokoh Parmin kembali membuat ulah dengan pertanyaan bagaimana jika mempelai wanita gendut dan besar, bagaimana cara membopongnya. Pada prosesi *bopongan*, bapak dari mempelai wanita harus membopong putrinya ke kamar. Tidak selesai di situ, pada gambar berikutnya saat dijelaskan prosesi *dulangan*, tokoh Parmin juga berbuat aneh dengan minta



disuapi juga. Penulis sengaja membuat *plesetan-plesetan* ringan seperti ini agar alur komik tidak monoton dan diharapkan dapat semakin menghibur.

19. Komik halaman 26



Gambar XXXIX. Komik *anaglyph* halaman 26



Prosesi selanjutnya pada halaman 27 adalah *midodareni*. Disini penulis kembali membuat imajinasi aneh dari seorang Parmin. Mulai dari *midodareni* yang digambarkan dengan seorang wanita yang dikurung dalam sangkar. Hakikat prosesi *midodareni* adalah memasrahkan calon mempelai pria, memasrahkan *paningset*, mas kawin dan segala macam kelengkapannya kepada keluarga mempelai wanita. Namun dalam acara ini kedua mempelai dilarang saling bertemu ataupun melihat. Inilah yang penulis ilustrasikan dengan digambarkannya mempelai wanita dikurung dalam sangkar sebagai simbol bahwa keduanya dilarang bertemu pada malam *midodareni* itu. Aturan seperti ini biasa disebut *dipingit*. Prosesi selanjutnya adalah prosesi *tebus kembar mayang* yang malah diimajinasikan menjadi penyanyi era 90-an yaitu Mayang Sari, karena memiliki kata yang sama yaitu *mayang*. Posisi pencerita berganti pada tokoh Ninine di prosesi Ijab Qabul pada halaman 28. Ninine menceritakan *flashback* ketika Kakine melakukan *Ijab Qabul* dan berbuat konyol karena kegerogiannya.

## 21. Komik halaman judul prosesi



**Gambar XLI. Komik *anaglyph* halaman judul prosesi**

Pada halaman judul *Resepsi* penulis memberi ilustrasi seorang ibu-ibu yang sedang berdandan. Dalam dunia nyata juga sering dijumpai kalau ibu-ibu atau wanita pasti sangat lama berdandan ketika akan menghadiri resepsi pernikahan sampai-sampai orang lain tidak sabar menunggu. Judul *Resepsi* tidak dibubuhi keterangan *prosesi* karena memang resepsi bukan merupakan prosesi, melainkan sebuah acara pesta yang berisi rangkaian prosesi-prosesi.

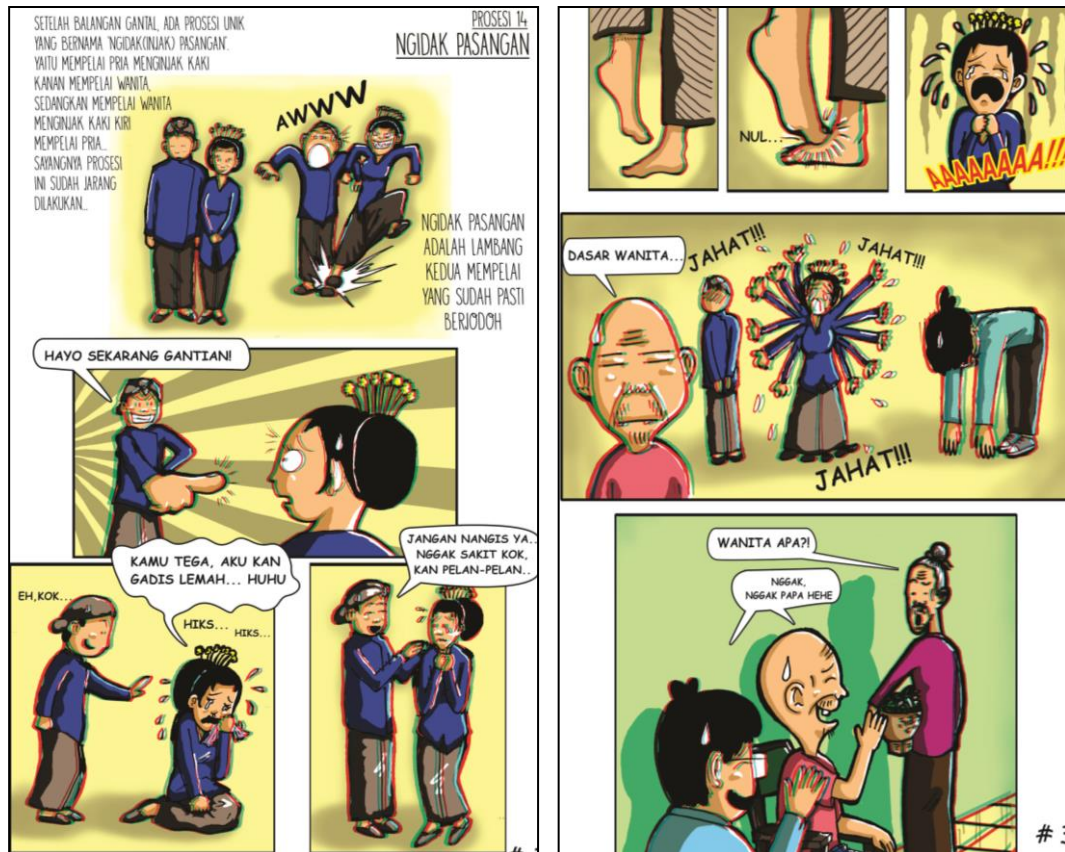
## 22. Komik halaman 29 dan 30

Gambar XLII. Komik *anaglyph* halaman 29 dan 30

Pada halaman 29 dan 30 menceritakan awal acara resepsi yaitu prosesi *balangan gantal* atau lempar daun sirih. Disini ilustrasi dibuat seperti adegan ala kartun-kartun laga Jepang saling mengeluarkan jurus. Jurus disini menjadi saling lempar daun sirih dengan efek-efek cahaya yang berlebihan. Kemudian *plesetan* bertambah dengan tokoh Kakine mengenakan kostum *Songoku* dan Parmin berpakaian *Bejita* seperti dalam komik *Dragon Ball*.

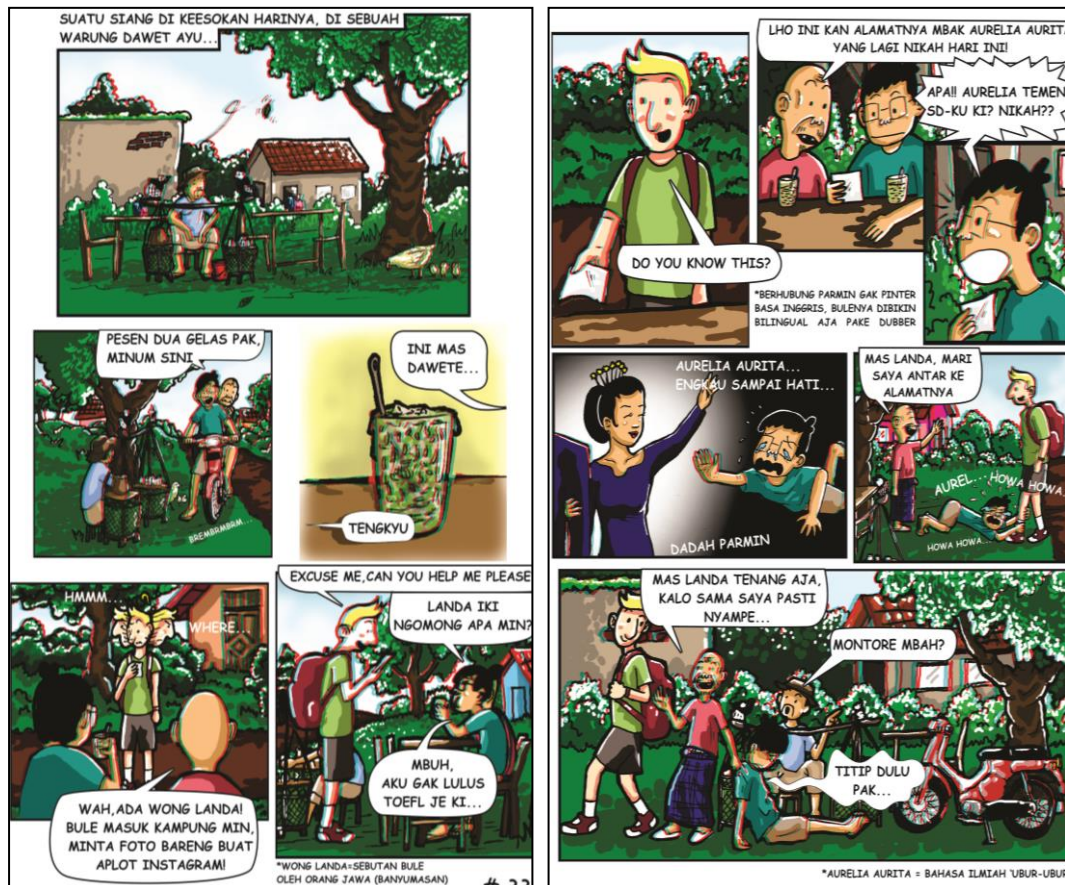


## 23. Komik halaman 31 dan 32

Gambar XLIII. Komik *anaglyph* halaman 31 dan 32

Halaman 31 dan 32 menceritakan prosesi *ngidak pasangan*. Ilustrasinya kocak dengan tingkah laku mempelai wanita yang manja dan kekanak-kanakan. Dalam prosesi ini kedua mempelai diharuskan saling bergantian menginjak kaki pasangannya. Namun ketika giliran mempelai wanita diinjak, malah dia menangis dan tidak terima.

## 24. Komik halaman 33 dan 34

Gambar XLIV. Komik *anaglyph* halaman 33 dan 34

Halaman 33 dan 34 berada pada latar lain, yaitu pada keesokan harinya di warung dawet ayu. Di situlah cerita berlanjut dengan datangnya tokoh baru seorang bule Inggris bernama Mark yang dipanggil Mas Bule. Dia sedang kebingungan mencari alamat rumah Aurelia Aurita, kemudian bertemu dengan Parmin dan Kakine yang sedang membeli dawet ayu. Akhirnya Parmin dan Kakine mengantarkan Mas Bule ke rumah Aurelia Aurita yang ternyata akan menikah.

## 25. Komik halaman 35 dan 36

Gambar XLV. Komik *anaglyph* halaman 35 dan 36

Halaman 35 dan 36 berisi lanjutan kisah Parmin dan Kakine yang mengantar Mas Bule. Disini menceritakan tentang karakter Mas Bule yang mencintai budaya Indonesia, hal ini membuat Parmin dan Kakine kagum. Kemudian latar tempat berpindah ke rumah Aurelia Aurita yang sedang menggelar pernikahan.



## 26. Komik halaman 37

Gambar XLVI. Komik *anaglyph* halaman 37

Penulis kemudian melanjutkan pembahasan dengan prosesi menginjak telur meskipun latar tempat dan waktu sudah berbeda. Latar tempat dan waktu sengaja dirubah agar cerita tidak monoton dan membosankan. Sekarang ilustrasi tidak hanya didasarkan pada imajinasi tokoh Parmin saja, tetapi juga dengan adegan asli saat prosesi pernikahan tokoh Aurelia Aurita ditambah imajinasi tokoh Mas Bule.

Halaman 37 berisi satu adegan kocak tokoh Parmin yang sedang dicuci kakinya oleh seorang wanita sebagai ilustrasi prosesi mencuci kaki setelah menginjak telur. Lagi-lagi kalimatnya dibuat sok puitis memberikan kesan *wagu* yang disengaja sehingga terasa menggelikan.

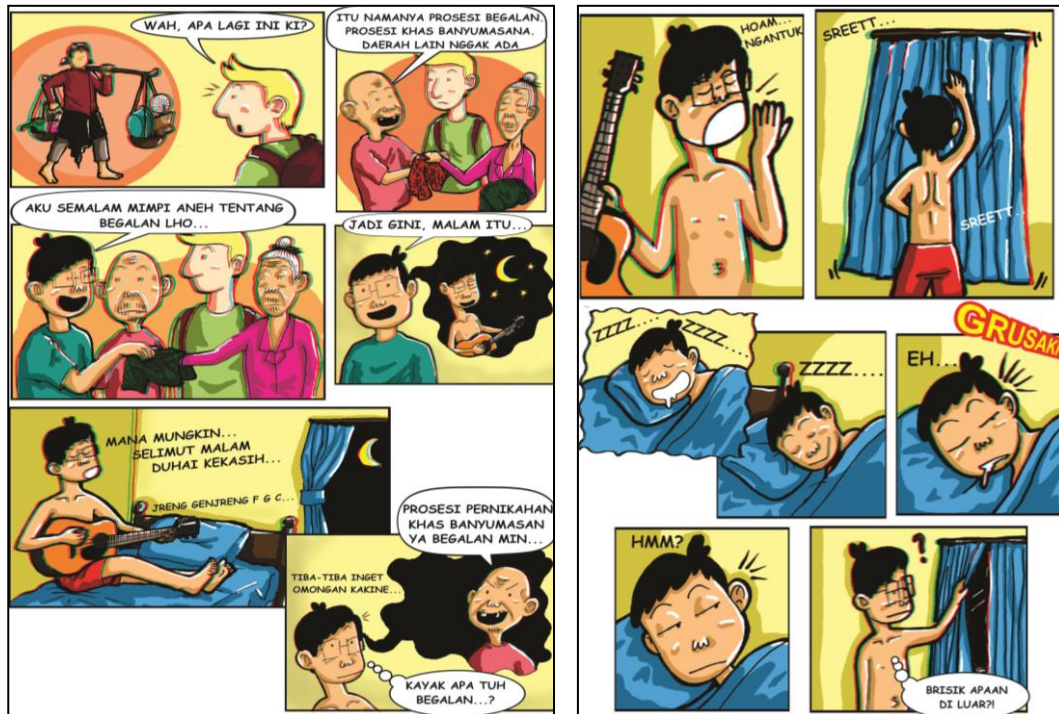
## 27. Komik halaman judul prosesi

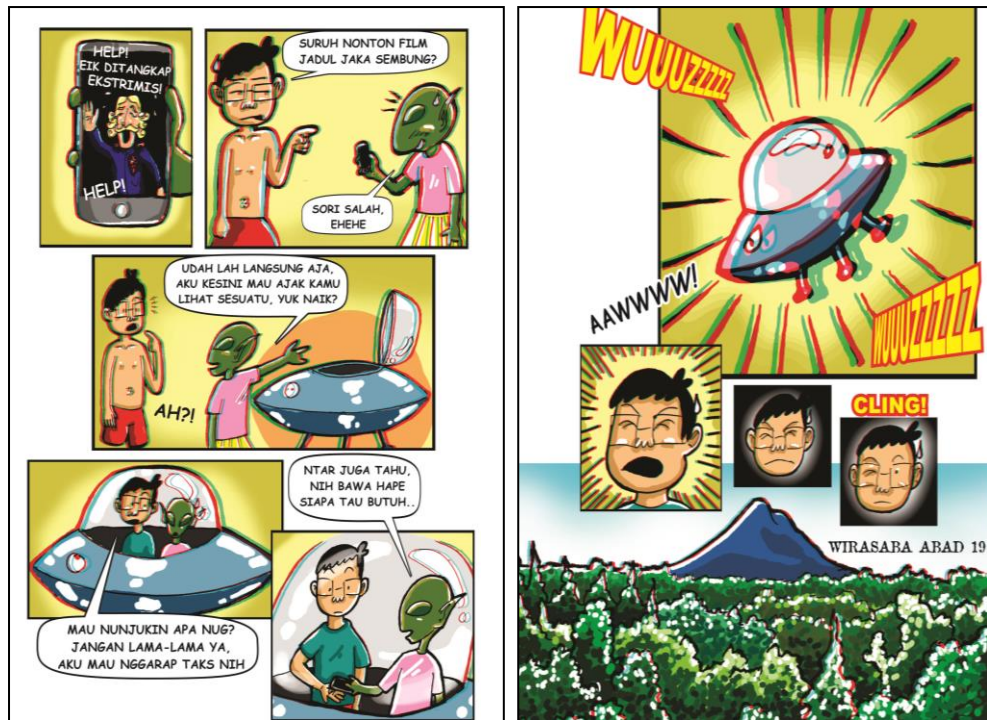


**Gambar XLVII. Komik *anaglyph* halaman judul prosesi**

Pada halaman judul prosesi digambarkan ilustrasi percakapan antara Adipati yang menyuruh abdinya untuk mencari utusan guna mengawal putra dan putrinya yang baru saja menikah dalam acara *boyongan*. Dalam gambar ini wajah Adipati sengaja tidak ditampilkan untuk menghindari *pro* dan *kontra*, karena kemungkinan besar wajah seorang tokoh jika dikarang-karang akan menimbulkan perdebatan.

## 28. Komik halaman 38 sampai 42





**Gambar XLVIII. Komik *anaglyph* halaman 38 sampai 42**

Dari halaman 38 hingga 42 diceritakan dalam prosesi pernikahan Aurelia Aurita sedang diadakan prosesi *Begalan*. Mas Landa (Mas Bule) penasaran dan bertanya pada Kakine dan Parmin mengenai prosesi unik itu. Parmin kemudian malah menceritakan pengalamannya yang entah mimpi atau tidak, pernah melakukan perjalanan menembus ruang dan waktu diantarkan oleh sesosok makhluk *alien* bernama Ali untuk melihat bahkan melakoni sejarah asal-usul prosesi *begalan* yang hanya ada di pernikahan adat Banyumasan.



## 29. Komik halaman 43 sampai 48





Gambar XLIX. Komik *anaglyph* halaman 43 sampai 48



## 30. Komik halaman 49

Gambar L. Komik *anaglyph* halaman 49

Halaman 49 masih berlatar sejarah *begalan* dengan adegan perkelahian antara Parmin dan seorang *begal*. Perkelahian disini juga tidak memperlihatkan kekuatan fisik, melainkan menggunakan kecerdikan. Parmin dapat mengalahkan si *begal* dengan hanya memperlihatkan film dengan adegan penjajah Belanda yang sedang berteriak minta tolong dari *handphonenya*. Karena pada zaman itu belum ada *handphone*, maka si *begal* ketakutan karena Parmin mengancam akan mengurung *begal* dalam *handphone* sama seperti penjajah Belanda itu. Maka dengan mudah si *begal* dikalahkan.

## 31. Komik halaman 50 sampai 54

EIK DITANGKAP EKSTREMIS! HELPI/HELP!

APAA!!!??

AMPUN... AKU GAK MAU DIKURUNG DI SITU.

MAT! AKU GIMANA NIH?

MUTUSAN DEWA!!!

YAHUDI!!

HORAY!!

HEBAT!!

HORAY!!

LHO?

NAH BEGITULAH, UDAH TAU KAN SEJARAH PROSESI BEGALAN?

KOK UDAH BALIK, BARU MAU DAPET HADIAH

TAPI NGGAK CUMA ITU, BEGALAN PUNYA VERSI SEJARAH LAIN MIN...

VERSI YANG KAMU LIHAT TADI ITU BEGALAN BERMULA DARI KEJADIAN 'PEMBEGALAN'/PERAMPOKAN ROMBONGAN BOYONG PENGANTIN PANGERAN TIRTOKONONO PUTRA ADIPATI BANYUMAS DAN DEWI SUKESI, PUTRI BUNGSU ADIPATI WIRASABA...

DARI KEJADIAN ITU SESEPUH BANYUMAS BERPESESAN JIKA ADA PERNIKAHAN ANTARA ANAK SULUNG DAN SULUNG, SULUNG DAN BUNGSU, BUNGSU DAN BUNGSU SEBAKNYA DILAKUKAN PROSESI 'BEGALAN' SUPAYA SELAMAT...

DIPERANKAN OLEH MODEL

CERITA LAIN MENYEBUTKAN SEJARAH BEGALAN BERAWAL DARI RADEN TUMENGGUNG YUDANEGARA IV YANG DILENGSERKAN SEBAGAI ADIPATI KADIPATEN BANYUMAS OLEH INGGRIS...

BELIAU DIANGGAP MEMBELOT OLEH PIHAK KASUNANAN SURAKARTA YANG SAAT ITU MULAI MENJADI BAWAHAN BELANDA KARENA KEINGINANNYA UNTUK MENJADIKAN KADIPATEN BANYUMAS MENJADI DAERAH 'PERDIKAN'(MERDEKA) BEBAS DARI PAJAK DAN TIDAK LAGI MENJADI BAWAHAN KASUNAN SURAKARTA). BELIAU DIPAPORKAN KEPADA GUBERNUR JENDERAL BELANDA, SEHINGGA DITURUNKAN JABATANNYA MENJADI MANTRI ANOM...

SETELAH KEJADIAN ITU BELIAU MENDAPAT ILHAM UNTUK MENCIPTAKAN SENI BEGALAN SEBAGAI SARANA PENYUCIAN DIRI MEMBUANG NASIB SIAL SEHINGGA KEMBALI BAHAGIA...

NGGAK PENTING MEMBAHAS MANA VERSI YANG BENAR ATAU SALAH, LEBIH PENTING KITA BERUSAHA UNTUK TETAP MENJAGA BUDAYA INI AGAR TIDAK HILANG...

PROSESI BEGALAN AWALNYA DILAKUKAN MENULANG PROSESI AKAD NIKAH. NAMUN KEMUDIAN BERGESER PADA SETELAH PROSESI MEMECAH TELUR.

BEGALAN DILAKUKAN OLEH DUA PENARI BERNAMA SURADENTA (ADA YANG MENYEBUT KAKI WIRA/PERWIRA) DAN SURANTANI (ADA YANG MENYEBUT KAKI SURAJ/PEMERANG).

PENARI SURADENTA MENJADI 'CUCUK LAMPAH' (PERINTIS JALAN) BAGI MEMPELAI. DIA MEMPERKENALKAN DIRI DAN MENJELASKAN MAKSUD DAN TUJUAN DIADAKANNYA BEGALAN.

PENARI SURANTANI BERTUGAS SEBAGAI BEGAL YANG MEMIKUL ALAT-ALAT DAPUR. DIA MENGHENTIKAN JALAN MEMPELAI DAN SURADENTA UNTUK MENYAMPAIKAN AMANAH KEPADA KEDUA MEMPELAI TENTANG BEKAL HIDUP RUMAH TANGGA MELALUI PERLAMBAHAN ALAT-ALAT DAPUR YANG DIBAWA.

SETELAH ITU TERJADI PERKELOHAN ANTARA SURADENTA DAN SURANTANI. AKHIR DARI PROSESI INI ADALAH PEMECAHAN KENDIL BERSI BERAS KUNING PERTANDA REZEKI BAGI KEDUA MEMPELAI, SEdangkan ALAT-ALAT DAPUR KEMUDIAN DIPEREBUTKAN OLEH PENONTON.

SURANTANI

KOSTUM SURADENTA (CORIAS KARAKTER GALAK DAN SANGAR)

PIKULAN (ALAT DAPUR)

#52

WANGKRING (PIKULAN) MAKINANYA JIKA SESEORANG AKAN MENJALANKAN HIDUP BERSUAMI ISTRI, SEBELUMNYA HARUS DIPERTIMBANGKAN TERLEBIH DAHULU SUPAYA NANTI BILA MENGHADAPI KEADAAN ENAK ATAU TIDAK ENAK, DIPIKUL BERSAMA-SAMA.

CELEHING (WADAH NASI) LAMBANG WADAH REZEKI. REZEKI HARUS DICARI AGAR CETHING TIDAK KOSONG AGAR KEBUTUHAN HIDUP BERKELUARGA DAPAT TERPENUHI.

SIWUR (ALAT UNTUK MENGAMBIL AIR) KALAU ISINYA PENUH MAKA AIRNYA AKAN TUMPAH (MAWUR) SEPERTI HALNYA REZEKI TIDAK BOLEH DISIMPAN TERLALU PENUH, SEBAGIAN HARUS DIBATAHKAN SEBAGAI HAK ORANG LAIN YANG MEMBUTUHKAN.

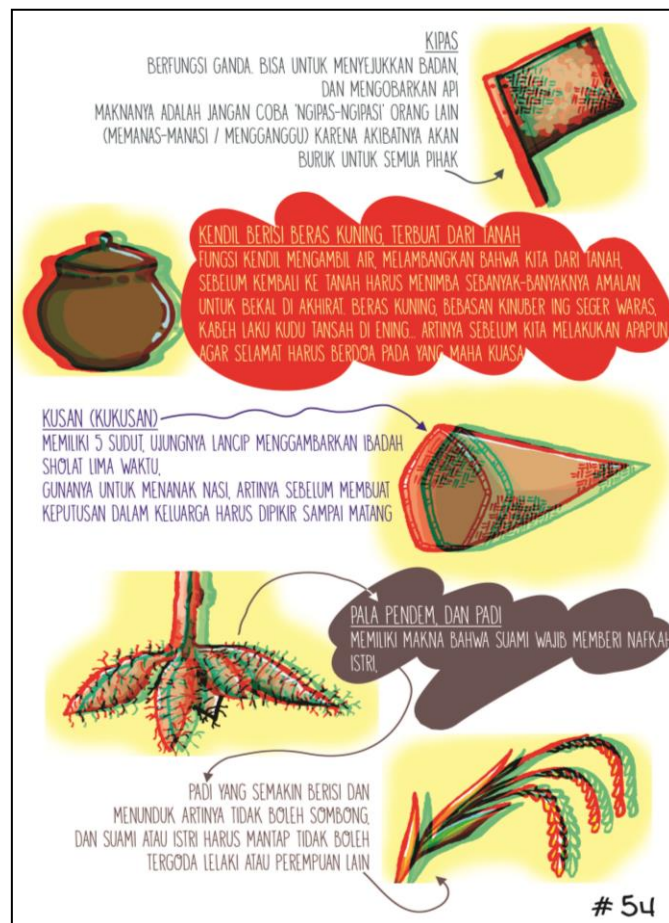
KRETA BASA AJA IRI TERUS (JANGAN IRI TERUS) ARTINYA MEMPELAI NANTINYA HARUS BISA MENAHAN GODAAN HAWA NAFSU TERHADAP LINGKUNGAN. JANGAN IRI, DENGKI DAN SOMBONG.

IRUS DIGUNAKAN UNTUK MENGADUK SAYURAN SAAT DIMASAK. MENYIMBOLKAN SEGALA SESUATU HARUS DIADUK / DIOLAH / DIPIKIR BERDUA, JANGAN ADA AKSI SEPihak.

IRUS

CURI DAN MUTHU (COBEK DAN ULEGAN) ALAT MENGGERUS BUMBU. BERMAKNA MEMPELAI MEMILIKI DUA PEMIKIRAN YANG BERBEDA. HARUS BISA MENJADI SATU RASA, SEGALA SESUATU DISELESAIKAN DENGAN MUSUWIRAH.





**Gambar LI. Komik *anaglyph* halaman 50 sampai 54**

Cerita berlanjut pada halaman 50, Parmin tiba-tiba berpindah tempat dan pakaian. Kini tokoh Alien lah yang berperan. Alien menjelaskan asal-usul *begalan* dan berbagai barang-barang pendukungnya sampai halaman 54.

## 32. Komik halaman 55

Gambar LII. Komik *anaglyph* halaman 55

Halaman 55 menceritakan tokoh Parmin kembali ke zamannya dengan diantar pesawat uvo Alien. Tokoh alien ini langsung menghilang ketika Parmin terbangun dari tidurnya dan Alien tersebut sudah berada di kamarnya. Tokoh Alien ini sengaja dibuat misterius asal-usulnya. Selain itu petualangan Parmin dalam sejarah *begalan* pun juga misterius antara nyata atau hanya mimpi. Kisah misterius seperti ini dibuat penulis agar cerita tetap menarik.

## 33. Komik halaman 56 dan 57

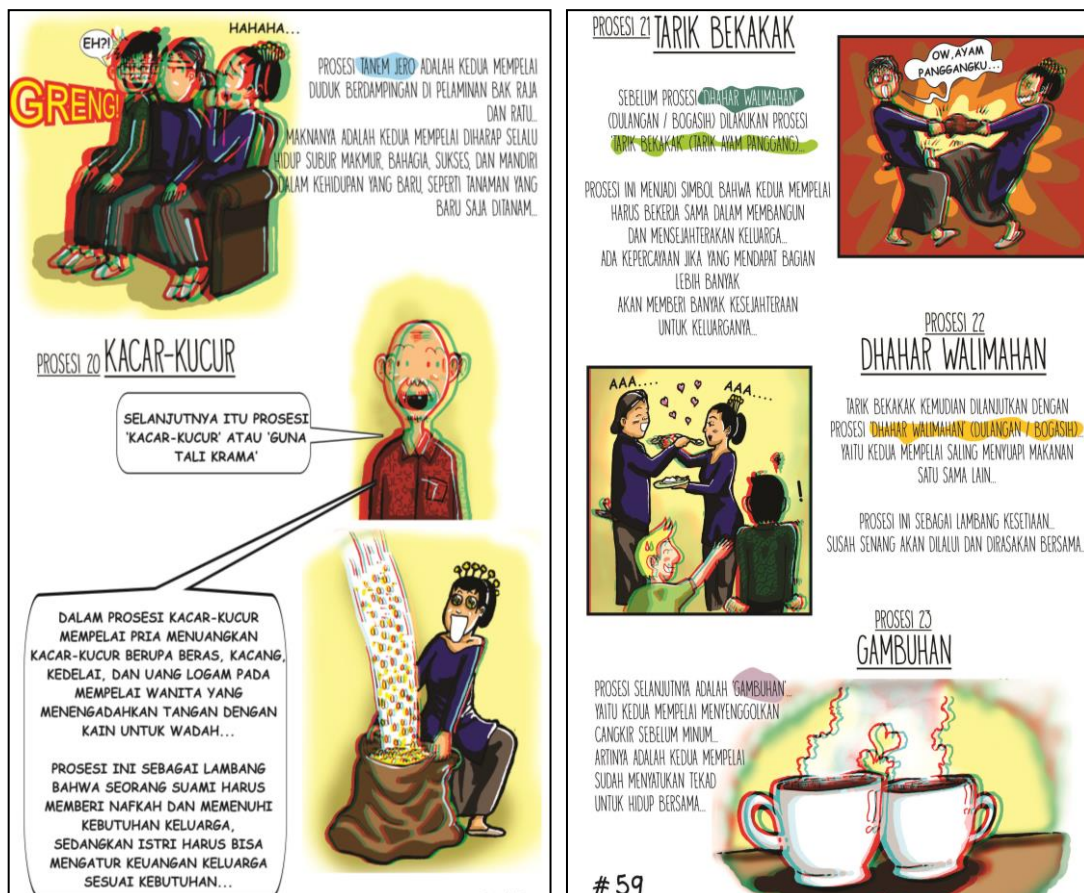
Gambar LIII. Komik *anaglyph* halaman 56 dan 57

Pada halaman selanjutnya yaitu 56, latar tempat dan waktu sudah kembali pada saat pernikahan Aurelia Aurita. Kini dibahas mengenai prosesi *singeban sindur* oleh tokoh Kakine. Digambarkan juga ilustrasi prosesi *singeban sindur* yaitu ayah dari mempelai wanita yang menggiring kedua mempelai menuju pelaminan menggunakan kain. Prosesi ini mengharuskan ketiganya berjalan dengan pelan. Penulis kembali memberi ilustrasi aneh berupa kepala tokoh Parmin yang berbadan bekicot sebagai *plesetan*, karena memang hewan bekicot identik dengan jalannya yang sangat pelan seperti prosesi *singeban sindur*.

Pada halaman 57 dijelaskan prosesi *bobot timbang*, yaitu ayah mempelai wanita memangku kedua mempelai. Diilustrasikan disini mempelai wanita sangat

gemuk sehingga kaki ayahnya sampai sakit setelah memangku. Ilustrasi ringan dan kocak seperti ini sering dibuat penulis agar sepanjang cerita tetap terasa segar dan tidak membosankan.

#### 34. Komik halaman 58 dan 59



**Gambar LIV. Komik *anaglyph* halaman 58 dan 59**

Pada halaman 58 dibahas prosesi *tanem jero* dan *kacar-kucur*. Penulis kembali menampilkan adegan konyol dengan tokoh Parmin tanpa sadar duduk di samping Aurelia Aurita dan duduk di pangkuan suami Aurelia. Selanjutnya dilanjutkan ilustrasi tokoh kakine yang sedang menjelaskan tentang prosesi *tanem jero* dan *kacar-kucur*. Diikuti ilustrasi penggambaran secara humor tentang

prosesi *kacar-kucur* dimana mata memelai wanita berubah menjadi bentuk uang receh ketika melihat banyak uang yang sedang dituangkan ke dalam wadah miliknya. Dalam prosesi *kacar-kucur* memang dilakukan penuangan uang dan biji-bijian oleh suami ke dalam wadah yang dipegang sang istri.

Dalam halaman 59 diceritakan prosesi *tarik bekakak* dan *dhahar walimahan* serta *gambuhan*. Dalam prosesi *tarik bekakak* kejadian konyol kembali diilustrasikan penulis dengan kedua memelai berebut ayam panggang. Dilanjutkan *dulangan* dalam prosesi *dhahar walimahan* dimana Aurelia Aurita bersuap-suapan dengan suaminya, sedangkan Parmin cemburu melihatnya karena sebenarnya dia memendam perasaan pada Aurelia sejak berada di bangku Sekolah Dasar. Selanjutnya ilustrasi prosesi *gambuhan* dibuat dengan karakter tenang tanpa ada plesetan. Hanya ada dua cangkir berdampingan dan dibubuhi penjelasan mengenai *gambuhan* itu sendiri.

### 35. Komik halaman 60

Halaman selanjutnya yaitu halaman 60 pada gambar dibawah ini membahas tentang prosesi minum air kelapa muda dan air putih/bening. Ilustrasi disini dibuat berkesan tenang dengan hanya menampilkan segelas air putih, sebuah minuman kelapa muda dan tokoh Parmin yang sedang mendekap seorang wanita hamil. Karena menurut kepercayaan, air kelapa muda akan membuat cepat hamil.



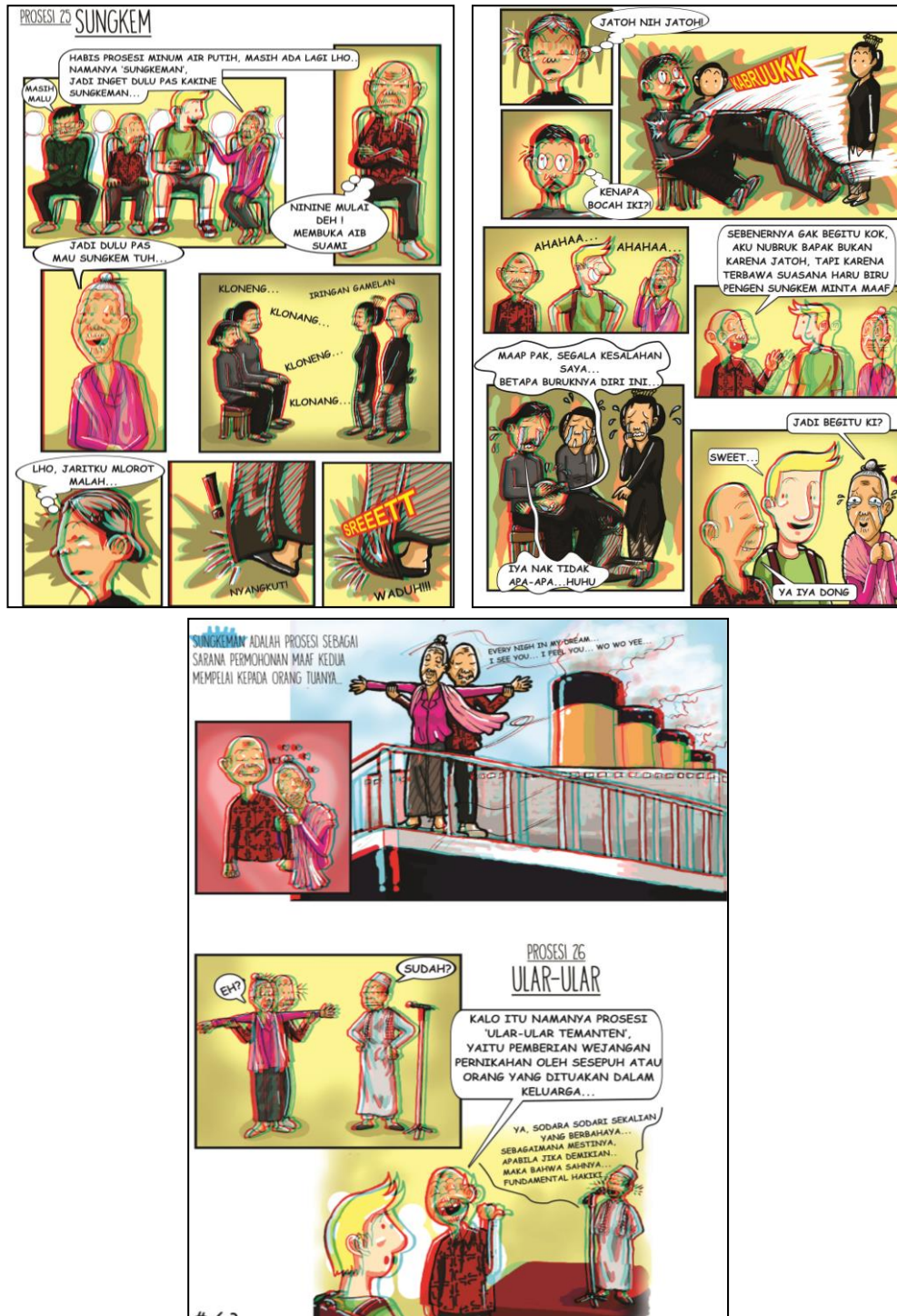


**Gambar LV. Komik *anaglyph* halaman 60**

### 36. Komik halaman 61, 62, dan 63

Komik halaman 61 hingga 63 masih dalam resepsi, membahas prosesi *sungkeman*. Kali ini penulis kembali menampilkan *flashback* ketika *sungkeman* pernikahan Kakine dan Ninine. Disitu kembali dibuat adegan *konyol* dimana Kakine tersandung dan jatuh tepat di pangkuan ayah mertuanya. Kejadian itu malah dikira sebuah kesengajaan untuk menubruk karena sudah tidak kuasa menahan rasa haru, padahal itu hanya akal-akalan kakine saja agar tidak terbongkar kenyataannya yang memalukan. Ilustrasi selanjutnya berupa ilustrasi tambahan untuk menambah cair suasana yaitu ketika tokoh Ninine luluh dengan kesungguhan Kakine dan melakukan parodi pose legendaris seperti pada film

*Titanic*. Semuanya dibuat anti klimaks ketika mereka disadarkan oleh seorang Kyai yang akan memberikan *wejangan-wejangan* dalam prosesi *ular-ular*.



Gambar LVI. Komik *anaglyph* halaman 61 sampai 63

## 37. Komik halaman 64, 65, dan 66

Gambar LVII. Komik *anaglyph* halaman 64 sampai 66



Halaman 64 hingga 66 menceritakan prosesi terahir dalam resepsi yaitu *salam-salaman*. Disitu terjadi percakapan antara Parmin dan Aurelia dimana Parmin mengungkapkan perasaannya dan merasa dihianati. Akhirnya terjadi *flashback* ke kejadian dimana Parmin merasa itu adalah momen terjalannya janji antara Parmin dan Aurelia. Pada *flashback* kembali terjadi hal yang *konyol*, Parmin memberikan sesuatu kepada Aurelia dan pada akhirnya tidak terjadi janji apa-apa antara keduanya. Di bagian-bagian inilah baru dijelaskan bahwa Mas Bule itu bernama Mark, dia berasal dari Inggris dan merupakan teman *Facebook* dari Aurelia Aurita yang rela datang jauh-jauh untuk melihat prosesi pernikahan adat Jawa pada pernikahan Aurelia.

## 38. Komik halaman judul prosesi

Gambar LVIII. Komik *anaglyph* halaman judul prosesi

Pada halaman ini prosesi yang dibahas sudah diluar dari acara resepsi, sehingga penulis kebalik membuat halaman khusus judul. Prosesi yang dibahas adalah prosesi terakhir dalam rangkaian acara pernikahan, yaitu prosesi *ngundhuh mantu*. Ilustrasi pada halaman judul ini tidak menggambarkan seperti apa prosesi *ngundhuh mantu* atau semacamnya, melainkan penulis mengangkat kegiatan yang biasa dilakukan oleh penyanyi-penyanyi dan organ tunggal yang biasa mengisi acara pada resepsi. Penulis merasa tertarik karena di Indonesia khususnya Jawa, hampir selalu dijumpai pertunjukan organ tunggal untuk mengisi acara ketika resepsi pernikahan.

Penulis melihat ini budaya atau kebiasaan yang unik dan sangat Indonesia sehingga perlu diangkat. Penulis membuat ilustrasi ini berdasarkan kenyataan yang biasa terjadi, dimana para biduan saling ngobrol sedangkan yang menyanyi malah para pejabat dan tamu undangan.

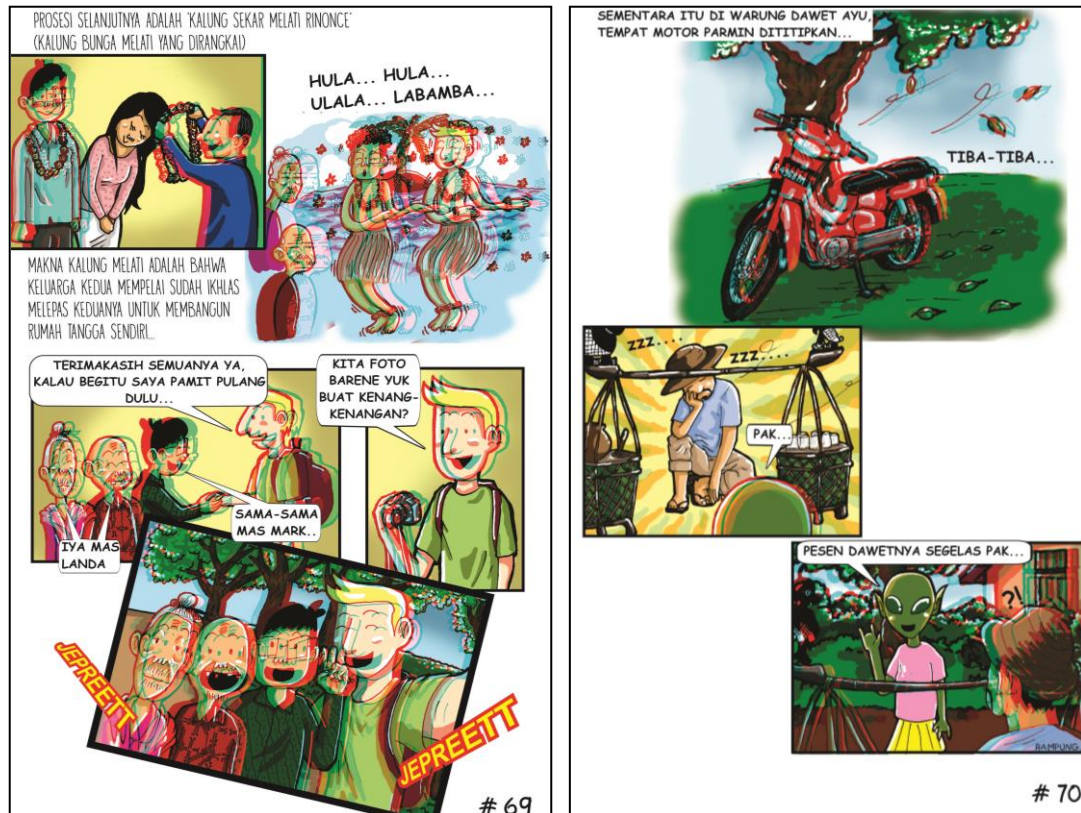
### 39. Komik halaman 67 dan 68

Pada halaman 67 dan 68 dipaparkan tata upacara *ngundhuh mantu* dari minum air putih oleh mempelai pria yang diminumkan oleh ayah mempelai wanita. Penulis membuat ilustrasi yang bersifat humor pada bagian ini. Dilanjutkan dengan prosesi *gepyokan* dengan menggambarkan sapu lidi. Ilustrasi dibuat suasana tenang dan hening dengan bahasa yang puitis.



**Gambar LIX. Komik anaglyph halaman 67 dan 68**

## 40. Komik halaman 69 dan 70

Gambar LX. Komik *anaglyph* halaman 69 dan 70

Di halaman 69 dan 70 ini berisi *ending* dari cerita. Penulis membuat akhir yang simpel dengan pamitannya Mas Bule dan mereka semua (Parmin, Kakine, Ninine, dan Mas Bule) berfoto *selfie* menggunakan kamera milik Mas Bule. Akhir cerita menjadi menggantung dan membuat penasaran ketika latar tempat berpindah ke warung dawet ayu. Disitu tukang dawet ayu yang sedang tertidur dikejutkan dengan sesosok alien yang sama dengan yang ditemui Parmin. Alien itu memesan segelas dawet. Akhir seperti ini sengaja penulis buat agar pembaca bertanya-tanya siapakah

sebenarnya alien itu, apakah memang nyata ataukah hanya ada dalam mimpi Parmin dan tukang dawet.

#### 41. Komik halaman biodata dan penutup



**Gambar LXI. Komik *anaglyph* halaman biodata dan penutup**

Halaman selanjutnya diberi judul *biografi-biografian*. Format penulisannya sama dengan halaman awal seperti pada halaman *sugeng rawuh* misalnya. Menggunakan font *kids*, menggunakan awalan tanda pagar (#) dan diletakkan di bagian bawah untuk judulnya. Biografi penulis menggunakan font *DK Visum*, menggunakan rata kanan kiri, diletakkan pada bagian atas halaman. Disini juga dibubuhkan foto penulis dengan ilustrasi pendukung berupa tokoh komik berwajah mirip si penulis. Tokoh komik ini sedang mencoret-coret foto penulis menggunakan

spidol merah. Ilustrasi demikian sengaja dibuat penulis agar kesan santai, humoris, dan manual tetap terjaga sampai halaman biografi ini.

Halaman terahir sangat simpel karena hanya berisi tulisan: *Maaf lho sebelumnya, tapi bukunya kebalik Bung!*. Tulisan ini hanya untuk memperkuat konsep *cover* yang depan belakang sama persis. Sehingga nanti jika pembaca salah membuka maka akan terbaca tulisan diatas. Tulisan diatas menggunakan jenis huruf *kids* warna hitam agar kesan sederhana dan manual tetap terasa.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep visual karya ini adalah memvisualisasikan prosesi pernikahan adat Banyumasan dalam bentuk yang berbeda dan unik berupa komik *anaglyph* bergaya kartun dengan *genre* komedi yang lucu dan jenaka.
2. Proses visualisasi karya ini diawali dengan membuat kerangka cerita, mengumpulkan materi cerita, kemudian dilanjutkan dengan menyusun unsur-unsur cerita seperti tokoh, alur, dan latar, lalu membuat plot secara visual, membuat sketsa kasar secara manual menggunakan pensil pada kertas gambar, memberi *outline* pada sketsa menggunakan spidol dan *drawing pen*, menscan gambar agar menjadi bentuk digital, memberi *background* dan mewarnai gambar digital menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* dengan bantuan *hardware pen tablet*, memberi efek *anaglyph* pada tiap gambar menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*, memberikan teks yang sudah disesuaikan pada gambar menggunakan *software Corel Draw X6*, menyusun gambar beserta teks pada tiap halaman serta membuat dan menyesuaikan *layout*, dan langkah yang terakhir adalah mencetak komik dalam bentuk buku.
3. Hasil akhir karya komik ini adalah terciptanya karya komik *anaglyph full color* dalam bentuk buku yang disertai kacamata *red-cyan*. Buku komik ini terdiri dari 83 halaman dan berisikan pengetahuan mengenai prosesi pernikahan adat

Banyumasan yang dikemas dalam cerita yang sederhana, kartun, kocak, dan ringan.

## **B. Saran**

### **1. Bagi pembaca usia muda:**

- a. Disarankan untuk tidak hanya sekedar membaca, melainkan setelahnya ada tindak lanjut berupa kesadaran akan kewajiban untuk tetap melestarikan budaya daerah milik bangsa sendiri sesuai bidangnya masing-masing.
- b. Disarankan untuk tidak meremehkan budaya daerah sendiri dan menganggapnya kuno dan membosankan.
- c. Disarankan untuk mengangkat budaya daerah dalam menciptakan karya-karya sesuai dengan bidangnya, seperti yang dipraktikkan oleh penulis dalam menciptakan karya komik ini.

### **2. Bagi pembaca usia matang (orang tua):**

- a. Disarankan untuk selalu membimbing generasi muda agar tetap melestarikan budaya daerah.
- b. Disarankan untuk menjadi contoh yang baik bagi generasi muda dalam pelestarian budaya daerah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Pratama, Wingki. 2013. “*Seni Rupa Modern Indonesia: Anaglyph 3d*”. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa, 1 I, hlm. 1-6.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Surakarta : Depdiknas STSI Surakarta
- \_\_\_\_\_. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Gazali, Wikaria; Michael Ivan; Ngarap Imanuel Manik. 2013. “*Aplikasi Perubahan Citra 2D Menjadi 3D dengan Metode Stereoscopic Anaglyph Berbasis Komputer*”. Jurnal Mat Stat, 1, XIII, hlm. 1-7.
- Herusatoto, Budiono. 2008. *Banyumas (Sejarah, Budaya, Bahasa, dan Watak)*. Yogyakarta: LKiS.
- Hidayat, Amin. 2009. “*Begalan Tradisi Banyumas*”. MGMP IPS SMP Kabupaten Banyumas, <http://mgmpipsbanyumas.net46.net> . Diunduh pada tanggal 26 Februari 2014.
- <http://www.3dfilmarchive.com/home/images-from-the-archive/comics-books> . Diunduh 15 November 2014.
- <http://www.dragva.wordpress.com/2010/10> . Diunduh 15 November 2014.
- <http://www.goodreads.com/> . Diunduh 16 November 2014.
- Karyono. 2009. “*Tari Begalan di Tengah Perubahan Sosial Masyarakat Banyumas*”. Greget, 1, VIII, hlm. 61-73.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi.
- M. S, Gumelar. 2011. *Comic Making (Cara Membuat Komik)*. Jakarta: PT Indeks.
- MS, Sumardjo. 2010. *Sekar Setaman*. Banjarnegara: PERMADANI Kab. Banjarnegara.
- Persaudaraan Masyarakat Budaya Nasional Indonesia. 2011. *Adat Tata Cara Jawi*. Banjarnegara: PERMADANI Kab. Banjarnegara.
- Prasetyo, Aji. 2010. *Hidup Itu Indah*. Jakarta: Cendana Art Media.
- Rachmadi, Benny. 2011. *Tiga Manula Jalan-jalan ke Simgapura*. Jakarta: KPG

Sachari, Agis. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta : Erlangga.

Thomas, Roy. 2013. *Alter Ego: Coming Right at You! 3-D Comics of the 1950s!*.  
United States: DC

**DOKUMENTASI PROSES PENCIPTAAN KOMIK ANAGLYPH: NIKAH  
ALA BANYUMASAN BAE!**



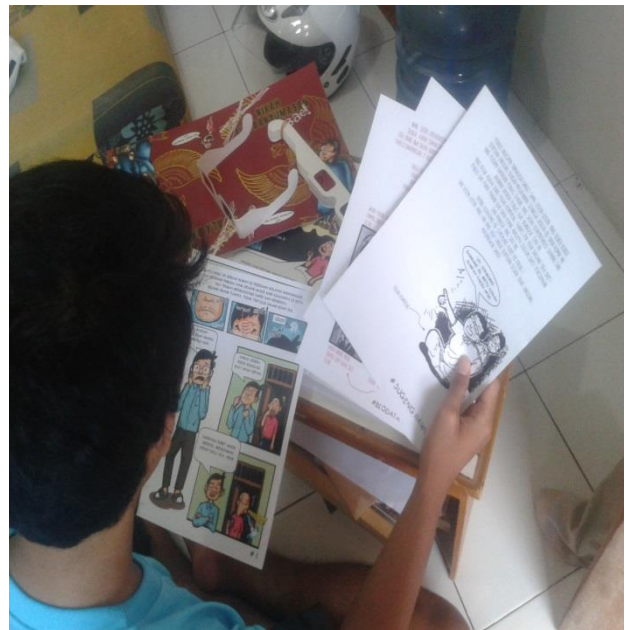
Gambar I. Memberi *outline* pada gambar



Gambar II. *Scanning*



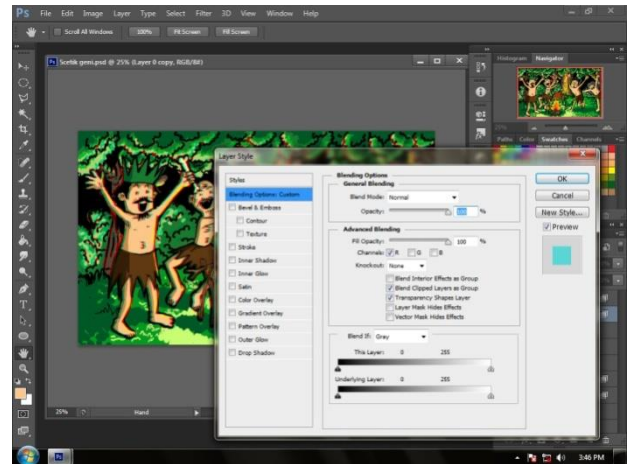
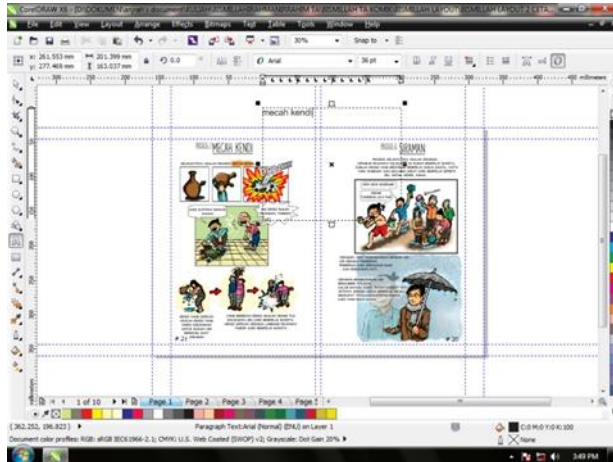
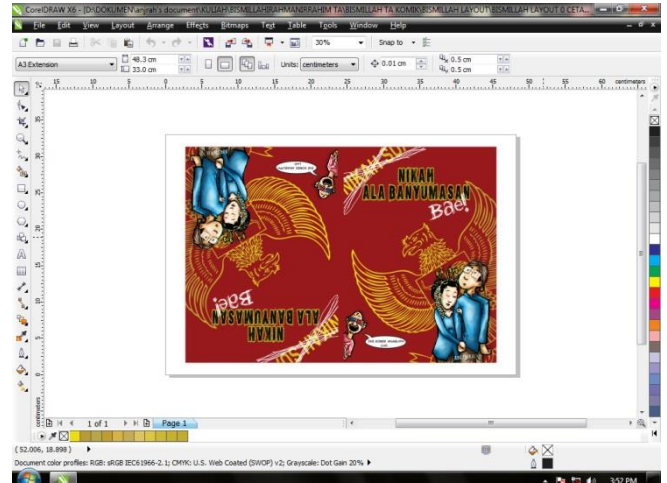
Gambar III. Pewarnaan



Gambar IV. *Printing*



Gambar V. Membuat kacamata 3D

Gambar VI. Pemberian efek *anaglyph*Gambar VII. Memberi teks dan mengatur *layout* halamanGambar VIII. *Finishing* buku dengan pembuatan *covernya*



Gambar IX. Observasi dan wawancara dengan Ibu  
Dukun Pengantin



Gambar X. Ibu *Dukun* Pengantin dan Pengantin



Gambar XI. Desain kacamata 3D



**DOKUMENTASI PAMERAN KOMIK *ANAGLYPH: NIKAH ALA BANYUMASAN BAE!***



Gambar I



Gambar II



Gambar III



Gambar IV



Gambar V



Gambar VI



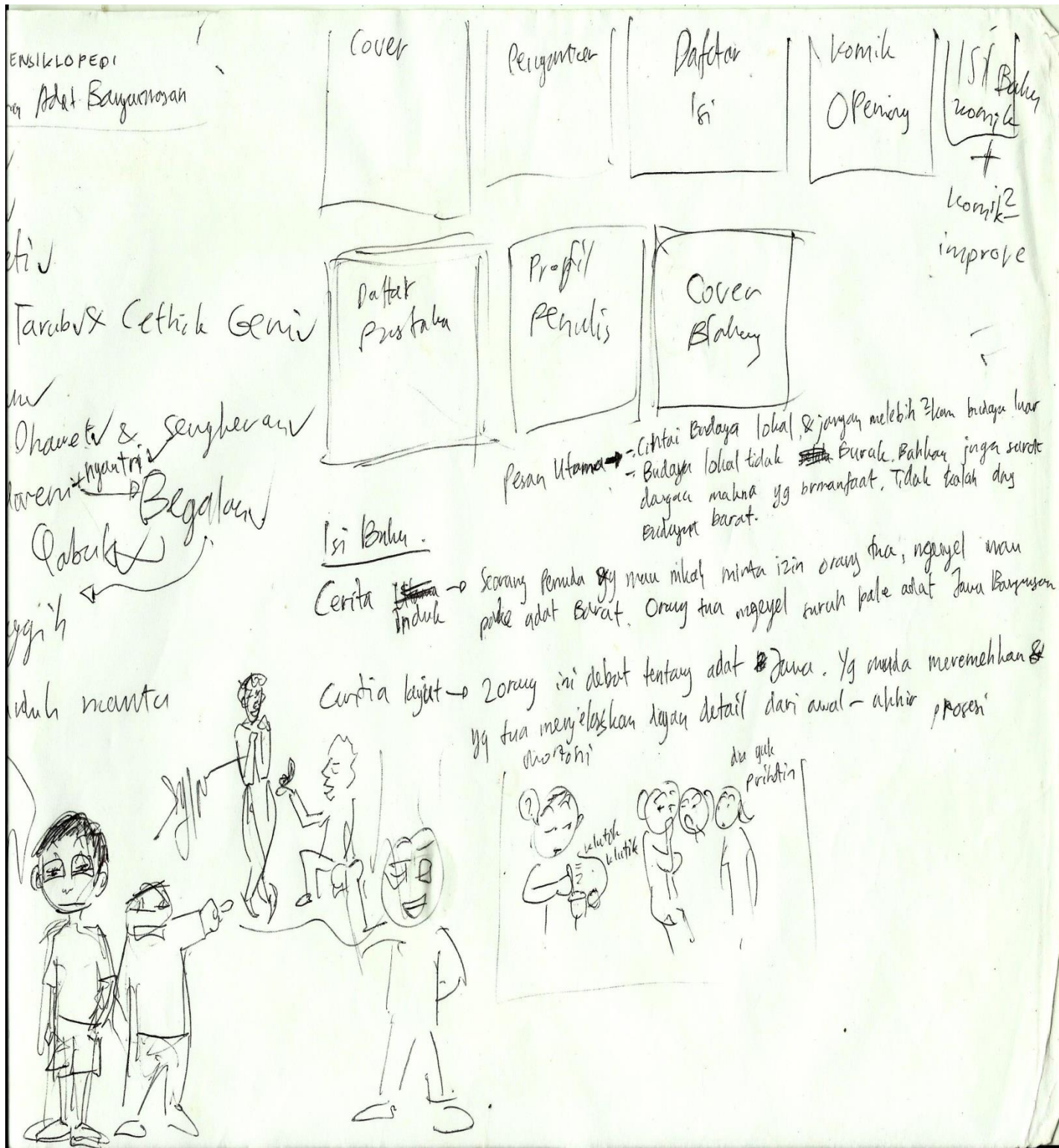
Gambar VII



Gambar VIII







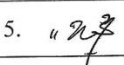
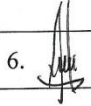
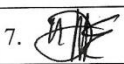

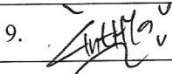


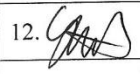
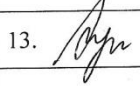
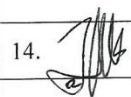
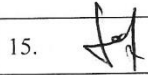

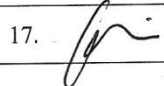

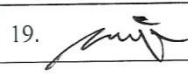

# SKRIP CERITA KOMIK ANAGLYPH


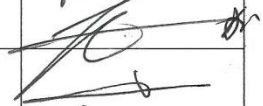




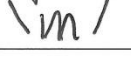


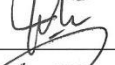
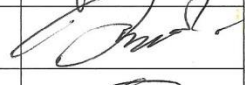



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**DAFTAR HADIR PESERTA UJIAN TERBUKA**

HARI, TANGGAL : Senin, 19 Januari 2015  
TEMPAT : R. Pameran Seni Rupa  
MHS. YANG UJIAN : Anjrah Budi Prabawa Adi

NO	NIM	NAMA	TANDA TANGAN	
1.	10206244005	RYAN KRISTIAN TO	1. 	
2.	10206241001	Iugmar Hakim		2. 
3.	10206244004	ADNAN FAUZI	3. 	
4.	10206241015	Ryan Ilhami		4. 
5.	11206241014	Olive	5. 	
6.	11206241006	Rica N.S		6. 
7.	13206241048	Zohan Ely K	7. 	
8.	13206244002	ALDINO I.P		8. 
9.	10202241034	Cinthya DM	9. 	
10.		Amta N.M		10. 
11.		Astriana	11. 	
12.	10206241007	Judith Melita .G. A.		12. 
13.	10206241002	Ayu Nuwanti	13. 	
14.	11206244009	Harifatt E.W		14. 
15.	10206241036	Teriana	15. 	
16.	10206244025	Nuanti		16. 
17.	10206244010	Anus	17. 	
18.	10206244031	Gagat Aditya R		18. 
19.	10206241035	Wiji	19. 	
20.	11206241017	TLOTB		20. 

NO	NAMA	KESAN/PESAN	TTD
1	Imman Dineza	Mde me... boll...	
2	AGAN AKBAR P.	SYAHV.	
3	ebette	NYENENGE TENAN	
4	Com - frank	Asyik --- Beud... :)	
5.	Andi		
6	Yani		
7.	Wahyu		
8	Gigend	Syahdu foran Agan!	
9	Astri	Sip	
10	Batin	Cihui rampung!	
		Mantab Be	
11	Ryann	xixi xi ...!	
12	Singqih	Mantab bnh!	
13	Sera	Makesih contekan ngapaknya!	
	enyder Phomatroni	Komikmu apik.	
	h + dan	Good x x x L	

## GLOSARIUM

Banyumasan	: sebutan bagi wilayah Jawa Tengah bagian barat diantaranya Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, Purwokerto, dan Kebumen yang memiliki budaya lokal serumpun atau hampir sama.
<i>Begalan</i>	: salah satu prosesi dalam pernikahan adat Banyumasan. Begal berasal dari bahasa jawa yang berarti rampok.
<i>Panggih</i>	: salah satu prosesi dalam pernikahan adat Banyumasan yang dilakukan setelah Ijab Qabul. Prosesi ini merupakan puncak pesta pernikahan yang berisi rangkaian prosesi adat.
<i>Anaglyph image</i>	: merupakan citra yang akan tampak lebih timbul untuk beberapa objek sehingga tampak seperti dalam bentuk 3D
<i>User</i>	: pengguna (bahasa Inggris)
<i>Filter</i>	: penyaring
<i>Outline</i>	: garis besar, garis bentuk objek
<i>Ruwatan</i>	: upacara untuk menghilangkan keburukan, kesialan, dan mala petaka
<i>Alien</i>	: sebutan untuk makhluk luar angkasa
<i>Flashback</i>	: kilas balik
<i>Dukun</i> pengantin	: sebutan untuk perias pengantin atau orang yang mengatur dan memimpin tiap prosesi pernikahan adat Jawa pada umumnya, atau Banyumasan khususnya
<i>Absurd</i>	: mustahil, tak masuk akal
Kaki	: sebutan kakek dalam bahasa jawa
Nini	: sebutan nenek dalam bahasa jawa
<i>Ngapak</i>	: bahasa daerah lokal wilayah Banyumasan dan sekitarnya yaitu Banjarnegara, Purbalingga, Purwokerto, Banyumas, Cilacap, Kebumen, Tegal, Pemalang, Brebes hingga sebagian kecil Cirebon.
<i>Cablak</i>	: sifat terus terang, tidak dapat menyimpan rahasia
<i>Landa</i>	: sebutan untuk Negara Belanda oleh orang Jawa pada umumnya
<i>Chapter</i>	: bab, cabang
<i>Sugeng rawuh</i>	: bahasa Jawa yang berarti selamat datang
<i>Cyan</i>	: campuran warna biru dan hijau
<i>Nyleneh</i>	: aneh, berbeda dari yang wajar
<i>Naif</i>	: tak dibuat-buat
<i>Ningseti</i>	: salah satu prosesi dalam pernikahan adat Jawa Banyumasan berupa pemberian barang-barang kebutuhan mempelai wanita oleh keluarga mempelai pria
<i>Cetik geni</i>	: salah satu prosesi dalam pernikahan adat Jawa Banyumasan berupa memasak untuk pertama kali untuk kepentingan pesta pernikahan
<i>Bopongan</i>	: prosesi mempelai wanita digendong oleh ayahnya
<i>Dulangan</i>	: prosesi mempelai wanita disuapi oleh kedua orang tuanya
<i>Sade</i>	: jual
Dhawet	: minuman khas Banjarnegara yang berisi cendol

*Selfie* : berfoto dengan objek diri sendiri dan juga dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain