

Alih Wahana Tradisi *Pujan Kasanga* dalam Karya Visual Komik

Alih Wahana of Pujan Kasanga Tradition Inside Visual Comic Works

Sony Sukmawan, Siti Fitrohitul Izza

Universitas Brawijaya, Malang, Jawa timur

Email korespondensi: sony_sukmawan@ub.ac.id, sitifitrohitul@student.ub.ac.id

Info Artikel

Masuk: 1 Nopember 2023

Revisi: 5 Januari 2024

Diterima: 22 Januari 2024

Terbit: 29 Pebruari2024

Keywords:

pujan kasanga; alih wahana; comic

Kata kunci:

pujan kasanga; alih wahana; komik

Corresponding Author:

Sony Sukmawan,

email:

sony_sukmawan@ub.ac.id

DOI:

<https://doi.org/10.24843/JH.2024.v28.i01.p02>

Abstract

Pujan Kasanga Tradition is an important ritual of Tengger people because of being a tradition instrument in actualizing consistency of life. The potential of oral literature tradition in Pujan Kasanga can be developed into an artwork through alih wahana activity. Alih Wahana is purposing to visualize Pujan Kasanga oral literature inside comic which can introduce local culture from Tengger people. Alih Wahana method made through four steps such as preparing, imagining, developing imagination and working. Alih Wahana process bring a visual comic containing multiculturalism depicted through the plot of ritual processing followed by all of Tengger people without discriminating background of religion, faith, and social status. Next, local identity looks from the traditional costume that figure wore, profession, anjangsana culture and the culture of gathering. Last, own unique of Pujan Kasanga as an important ritual has big value and philosophy for Tengger people delivered on the environment background of shared and gotong royong, social environment concern, and harmony of living.

Abstrak

Tradisi Pujan Kasanga merupakan ritual penting masyarakat suku Tengger karena menjadi instrumen adat dalam mewujudkan keselarasan hidup. Potensi unsur sastra lisan tradisi Pujan Kasanga dapat dikembangkan menjadi sebuah karya seni melalui kegiatan alih wahana. Alih wahana ini bertujuan untuk memvisualisasikan sastra lisan Pujan Kasanga dalam komik yang dapat mengenalkan nilai kearifan budaya lokal masyarakat Tengger. Metode pengalihwahanaan dilakukan melalui empat tahapan yakni persiapan, imajinasi, pengembangan imajinasi dan pengerjaan. Proses alih wahana ini menghasilkan karya visual komik yang memuat pesan multikulturalisme, digambarkan melalui alur cerita pelaksanaan ritual yang diikuti oleh seluruh masyarakat Tengger tanpa membedakan latar belakang agama, keyakinan, dan status sosial. Selanjutnya, identitas lokal tampak pada pakaian adat yang digunakan tokoh, mata pencaharian tokoh, dan budaya anjangsana serta musyawarah. Terakhir, keunikan Pujan Kasanga sebagai ritual penting sarat nilai dan filosofis bagi masyarakat Tengger disampaikan dalam latar suasana kebersamaan dan kegotong-royongan, latar social kepedulian lingkungan, dan keselarasan hidup.

PENDAHULUAN

Pujan Kasanga merupakan tradisi warisan leluhur berunsur sastra lisan yang pelaksanaan rutin dilakukan pada *panglong* kasanga (bulan kesembilan kalender Tengger) (Sukmawan et al, 2022). *Pujan Kasanga* ditujukan sebagai proses *nylameti* (syukuran) bumi pertiwi dan menjaga kehidupan agar tetap aman dari mara bahaya. Secara umum prosesi ritual *Pujan Kasanga* terdiri atas empat tahapan yaitu tahap pembukaan, *Pujan Mubeng*, pemendaman *juadah kirik* dan *dhahar sesarengan*. Dalam perspektif sastra lisan, prosesi ritual *Pujan Kasanga* memuat unsur-unsur sastra lisan yang beragam seperti adanya seni pertunjukan, penampil, instrumen musik, khalayak, teks dan penggubahan. Saat ini potensi unsur sastra tradisi *Pujan Kasanga* masih belum dimanfaatkan secara maksimal karena sebatas dilaksanakan sebagai rutinitas ritual tahunan yang belum terkoneksi dengan pariwisata. Selain itu, kajian yang ada berfokus pada aspek budaya secara umum (Suprpta, 2003; Bahrudin & Zurohman, 2022; Batoro, 2011; (Illiyyin et al., 2019); (Sukmawan & Putra, 2023), belum berkaitan secara khusus dengan sastra dan seni. Selain itu, media informasi tradisi *Pujan Kasanga* belum menyebar secara luas karena setiap kali pelaksanaan, hanya diumumkan dalam baliho dan spanduk di sudut desa. Untuk itu perlu adanya peningkatan dan pengembangan media baru yang memuat tentang tradisi *Pujan Kasanga*.

Pengembangan atau perubahan media merupakan solusi yang tepat untuk menyampaikan cerita kepada khalayak yang lebih luas (Arifin, 2018). Sejalan dengan perkembangan media saat ini, tradisi *Pujan Kasanga* memiliki peluang untuk ditingkatkan dan dikembangkan dalam sebuah karya seni. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa tradisi merupakan salah satu media lisan yang dapat menciptakan sebuah konsep atau gagasan dalam pembuatan karya seni (Anggraeni, 2017). Proses penciptaan gagasan tradisi *Pujan Kasanga* menjadi karya seni dilakukan dengan metode alih wahana. Alih wahana merupakan metode yang memungkinkan adanya hubungan-hubungan antarmedia. Dalam (Damono, 2018) dijelaskan bahwa, terdapat dua konsep penting dalam alih wahana ini yakni: (1) wahana merupakan media yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu, dan (2) wahana merupakan alat untuk memindahkan gagasan, amanat, perasaan atau suasana dari satu tempat ke tempat lain. Tradisi *Pujan Kasanga* memuat unsur sastra lisan yang erat hubungannya dengan seni pertunjukan. Dalam hal ini, pertunjukan juga merupakan sebuah media. Melalui pertunjukan yang ditampilkan secara langsung pada panggung alami di sekitar desa, tradisi *Pujan Kasanga* dapat ditransformasikan menjadi wujud visual seperti komik.

Komik merupakan karya seni yang mengembangkan karya sastra cerita lisan atau tulisan ke dalam bentuk visual ekspresi maupun perasaan tokoh yang didukung dengan narasi yang menegaskan alur sebuah cerita (Janah, 2021). Dalam hal ini gagasan unsur sastra lisan *Pujan Kasanga* digunakan sebagai dasar cerita pembuatan komik. Hal ini didasarkan pada sifat komik yang relevan untuk mengkombinasikan unsur sastra dengan visual yang menarik. Selain itu, komik juga menjadi media yang mudah dipahami semua kalangan baik dari usia muda hingga usia dewasa sehingga penyebaran informasi yang dimuat dalam komik lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami (Soedarso, 2015).

Secara nyata dalam konteks alih wahana, Menurut Scott Mc Cloud dalam (Safitri, 2018) komik merupakan proses transformasi pesan dari pikiran ke tangan, tangan ke kertas, kertas ke mata dan dari mata ke pikiran pembaca. Komik memiliki keunggulan dalam kombinasi teks naratif, imajinasi visual dan gestur. Teks naratif dalam komik berkaitan erat dengan cerita. Secara karakteristik perkembangan cerita komik akan mengarah dalam berbagai sudut pandang. Menurut Maharsi Indiria dalam (Wahyuni,

2022), sebagai kombinasi dari teks dan visual, komik mampu berkolaborasi menghasilkan sebuah karya yang fleksibel. Dalam konteks yang fleksibel, eksplorasi visual komik dapat dengan mudah mengadopsi unsur-unsur yang ada di lingkungan sekitar, seperti halnya komik yang bertemakan sebuah tradisi. Komik bertemakan tradisi merupakan sebuah komik yang mengeksplorasi nilai-nilai kebudayaan atau tradisi dari sebuah kelompok tertentu. Melalui sebuah tradisi, komik bertema tradisi menangkap objek-objek visual yang akan menciptakan komik yang memuat nilai-nilai tradisi.

Seperti halnya komik karya Hasmi yang berjudul "*Jaka Tingkir*", dalam karya tersebut menggambarkan kekuatan cerita dan karakter visual yang sarat akan makna tentang cerita perjalanan *Jaka Tingkir* (Maharsi, 2018). Komik tersebut memiliki keunggulan dalam ilustrasi visual yang menggambarkan budaya lokal, namun narasi dalam panel cerita cukup panjang sehingga terkesan seperti cerita bergambar. Selain itu terdapat karya komik yang memunculkan karakter lokal. Seperti halnya dalam komik karya Tantio Adjie yang berjudul "Sapa Suru Datang Jakarta" karakter tokoh yang digunakan adalah *Petruk*. Dalam masyarakat Jawa *Petruk* merupakan salah satu tokoh wayang yang tidak dapat terpisahkan dari cara berpikir orang Jawa (Adjie, 2016). Komik ini memiliki keunggulan pada kebebasan penggunaan elemen-elemen pada komik. Selain itu, dialog yang digunakan memiliki narasi yang menyiratkan sebuah makna tertentu. Karakteristik yang ada dalam komik di atas menjadi salah satu gambaran proses alih wahana yang akan dilakukan. Selain dua komik di atas, terdapat komik karya Teguh yang berjudul "*Sandhora*". Komik tersebut mengungkapkan sebuah semangat multikulturalisme (Nirwana, 2022). Berdasarkan pernyataan tersebut gagasan konsep temanya dapat menunjang proses alih wahana tradisi *Pujan Kasanga* ke dalam karya visual komik.

Proses kegiatan alih wahana tradisi *Pujan Kasanga* ini memiliki keunggulan berupa komik yang menggambarkan multikulturalisme, identitas lokal dan keberagaman unsur sastra lisan *Pujan Kasanga*. Selain itu komik yang akan diciptakan tidak hanya berfungsi sebagai alih wahana media saja namun juga dapat mendukung potensi kekayaan unsur-unsur sastra lisan. Diharapkan karya komik hasil alih wahana ini memiliki nilai inovasi yang baru dalam dunia komik dan dapat menampilkan alur cerita yang menarik bagi berbagai kalangan. Sejalan dengan gebrakan seni rupa modern dan kontemporer saat ini, penciptaan karya seni yang memuat nilai tradisi dan budaya lokal dapat menjadi penyegaran kembali (Reovany dan Ahmad, 2023). Berdasarkan uraian di atas, kegiatan alih wahana tradisi *Pujan Kasanga* dalam karya visual komik' penting untuk dilakukan dan dikaji lebih lanjut untuk mencapai tujuan sebagai berikut : (1) Mengkreasikan fenomena ritual *Pujan Kasanga* dalam narasi utuh. *Pujan Kasanga* memiliki ciri sastra yang memuat seni pertunjukan yang mendominasi pada setiap prosesi *Pujan Kasanga* (Sukmawan et al., 2023) (2) Memvisualisasikan fenomena ritual *Pujan Kasanga* dalam karya visual komik yang artistik dan komunikatif.

METODE DAN TEORI

Proses pengalihwahanaan *Pujan Kasanga* menjadi karya seni komik dilakukan melalui pendekatan terminologi penelitian berbasis praktik (*Practice-Led-Research*). Penelitian berbasis praktik (*Practice-Led-Research*) merupakan bentuk investigasi dimana praktik desain digunakan untuk menciptakan sebuah bukti dasar terhadap sesuatu yang didemonstrasikan atau ditemukan. Tujuan menggunakan metode ini untuk menemukan dan mengkomunikasikan pengetahuan baru dari teori yang berasal dari praktik desain yang dimilikinya (Guntur, 2016). Metodologi pendekatan *Practice-Led Research* akan dipadukan dengan proses penciptaan yang dikembangkan dalam

(Hendriyana, 2021:17) yang memuat empat tahapan sebagai berikut yaitu tahap persiapan, imajinasi, pengembangan imajinasi dan pengerjaan. Tahap persiapan dilakukan dengan kegiatan observasi dan analisis sebuah fenomena sebagai dasar inspirasi atau dorongan untuk mewujudkan peluang yang akan diimajinasikan. Proses imajinasi terdiri atas kegiatan eksplorasi bentuk dan eksperimentasi teknik dan material bahan dalam proses pembuatan karya. Hasil eksplorasi dan eksperimen pada tahap imajinasi akan dikembangkan dalam sebuah konsep gagasan karya yang lebih matang dengan pembuatan sketsa yang jelas dengan susunan elemen visual yang sesuai pada tahap pengembangan imajinasi. Setelah gagasan dan elemen-elemen visual dalam karya dikembangkan dilanjutkan pada tahap terakhir yakni tahap pengerjaan. Tahap pengerjaan dilakukan dengan mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat.

Proses penciptaan komik ini menggunakan teori alih wahana. Alih wahana merupakan bentuk perubahan dari satu jenis seni, hasil budaya, karya sastra ke bentuk yang lain, dengan cakupan kegiatan yang terdiri atas kegiatan menerjemahkan, menyadurkan, mengubah, menginovasikan, mentransformasikan, atau memindahkan satu bentuk ke bentuk lain (Damono, 2018). Kesenian dalam cakupan proses alih wahana ini tidak terbatas pada satu jenis kesenian saja. Secara luas alih wahana juga mencakup beberapa cabang ilmu yang lain sehingga proses alih wahana tidak hanya terbatas pada perubahan bentuk saja namun juga perubahan nilai yang mengarah pada sebuah pengetahuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Dalam hal ini, wahana merupakan sebuah medium yang digunakan sebagai sarana pengungkapan sebuah gagasan yang mencakup perubahan jenis ilmu pengetahuan dalam sebuah karya seni (Damono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pujan Kasanga merupakan proses *nylameti* bumi pertiwi agar kehidupan tetap aman dan terhindar dari mara bahaya atau *bala*. *Batara Kala* yang dimaksudkan menjadi inspirasi dalam pembuatan introduksi cerita yang dikembangkan menjadi bagian latar belakang munculnya konflik pada komik. *Bathara Kala* diyakini sebagai unsur yang menciptakan *bala* ‘malapetaka, kemalangan, cobaan’ (KBBI daring IV, 2016). *Bathara Kala* pada cerita ini digambarkan dengan asap berwarna hitam. Warna hitam merupakan simbolisasi karakter *juaddah kirik* yang menjadi salah satu tokoh antagonis dalam *Pujan Kasanga*. Pada tahap persiapan, masyarakat berbondong-bondong untuk gotong royong mempersiapkan makanan yang akan dimakan pada saat *dhahar sesarengan*. Prosesi ini disebut sebagai proses *turun mateng*. Proses ini menjadi bentuk kontribusi dan sikap gotong royong perempuan Tengger dalam menyiapkan *Pujan Kasanga*.

Seluruh masyarakat perempuan turut serta dalam kegiatan ini. Mereka melakukan dengan senang hati dan sudah menjadi kebiasaan kami untuk bersama-sama menyiapkan makanan untuk *dhahar sesarengan* nanti.

(SW, Wawancara 15 Maret 2023)

Tahap pra-*Pujan Mubeng* diawali dengan peletakan sesaji atau makanan ritual (Sukmawan et al., 2020) dan penggalian tanah untuk mengubur *juaddah kirik* serta menancapkan pusaka dari bambu (*sunggasana*) yang berjumlah sembilan. Prosesi ini memiliki makna sebagai keyakinan masyarakat Tengger dalam mengusir *Bhatara Kala* yang mengancam ketentraman masyarakat (Sukmawan & Putra, 2023). *Juaddah kirik* merupakan simbolisasi dari *Bala*. Deskripsi tahapan awal *Pujan Kasanga* ini diadaptasi menjadi bagian penyelesaian dalam komik sebagai tahap awal sebelum dimulai prosesi pengusiran *Bala* ‘malapetaka, kemalangan, cobaan’ (KBBI daring IV, 2016).

Selanjutnya Romo *Dukun* akan memulai ritual pembacaan mantra dan membuat *boreh* dengan iringan musik tradisional, seperti ketipung, *sompret*, dan *gong*. *Boreh* adalah air yang dicampur bunga dan diberi mantra ini yang berfungsi untuk pangresian ‘penyucian’ (Sukmawan et al., 2018). Air *boreh* yang selesai dimantrai akan digunakan untuk *Beboreh* di tempat peletakan *juadah kirik* dan diikuti dengan gerakan seperti membersihkan oleh beberapa masyarakat yang membawa alat kebersihan, sedangkan sesaji yang telah dimantrai, diletakkan di pertigaan atau perempatan jalan oleh Pemangku Adat. Setelah itu, dilanjutkan proses *Pujan mubeng*, seluruh masyarakat khususnya yang membawa alat kebersihan, air dan obor berada di barisan didepan untuk memulai kegiatan mengelilingi Desa. Prosesi *Pujan mubeng* memiliki makna sebagai upaya untuk membersihkan desa dari *Bhatara Kala* (Sukmawan et al., 2023). Deskripsi ini akan diadaptasikan menjadi rangkaian proses pengusiran *Bala*, dimana dalam prosesi *Pujan Mubeng* tersebut lingkungan desa masih dikelilingi oleh asap hitam yang menandakan *Bala* masih belum meninggalkan lingkungan Desa.

Setelah selesai *pujan mubeng*, dilakukan ritual terakhir yakni pemendaman *juadah kirik* di tempat situs dan mengambil pusaka bambu yang ditancapkan. Pemendaman *juadah kirik* menjadi simbolisasi bahwa *Bathara Kala* telah pergi meninggalkan lingkungan desa, sehingga tidak ada lagi *Bala* yang mengganggu masyarakat. Setelah pemendaman dilakukan, masyarakat berbondong-bondong untuk makan bersama sebagai tanda syukur kepada Sang Kuasa karena telah membantu mengusir *Bala* dari lingkungan desa. Selain melakukan kegiatan makan bersama (*dhahar sesarengan*) masyarakat juga menampilkan sebuah kesenian bantengan dan kuda lumping untuk dijadikan sebuah hiburan dan puncak terbebasnya lingkungan desa dari *Bala*. Prosesi ini memiliki makna sebagai ungkapan rasa syukur masyarakat Tengger atas keberkahan nikmat dari Sang Kuasa sekaligus sebagai bentuk pembersihan diri.

Seluruh masyarakat wajib makan meskipun sedikit, karena ini bentuk dari rasa syukur dan bersih diri.

(RP, Wawancara 14 Maret 2023)

Bagian akhir dalam tradisi ini dikembangkan menjadi bagian klimaks dalam plot cerita komik, yakni sebuah adegan puncak saat kejahatan dikubur (dikalahkan) oleh kebaikan. Berdasarkan keseluruhan prosesi ritual *Pujan Kasanga* komik yang akan diciptakan memiliki judul *Tolak Bala*. Pemilihan judul ini selaras dengan tujuan hakiki *Pujan mubeng* sebagai salah satu mekanisme adat Nusantara untuk penanganan bencana yang memancarkan kearifan lokal (Sukmawan et al., 2020).

Berdasarkan potensi naratif ritual *Pujan Kasanga*, dikembangkan sinopsis cerita yang mengangkat tema kebaikan melawan keburukan. Kebaikan dan keburukan merupakan gambaran dari tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh cerita terdiri atas Romo *Dukun*, *Dukun Pandhita*, Pemangku Adat, Ibu *Sepuh*, masyarakat dan *Bala*. Dalam penokohan Romo *Dukun*, *Dukun Pandhita*, Pemangku Adat, Ibu *Sepuh* dan masyarakat berperan sebagai tokoh protagonis, sedangkan *Bala* berperan sebagai tokoh antagonis. Latar tempat cerita terdiri atas Desa Ngadiwono, rumah Romo dan ladang. Didukung dengan latar suasana menyenangkan, menegangkan, dan kegelisahan yang terjadi pada waktu pagi hari hingga malam hari. Alur cerita ini diawali dengan kondisi lingkungan alam yang mendapatkan keberkahan dan keselamatan dari Sang Kuasa. Namun tanpa disangka muncul sebuah ancaman tak kasat mata bernama *Bala* yang mengancam keselamatan seluruh penjuru alam desa. Ancaman *Bala* terjadi, dan muncul kegelisahan dari Romo dan masyarakat. Menanggapi ancaman tersebut Romo meminta petunjuk agar dapat menyelesaikan permasalahan yang diakibatkan oleh *Bala*. Romo *Dukun*, Pemangku Adat dan masyarakat bersatu melawan *Bala* dengan cara yang tak

terduga yakni melalui ritual bersih desa secara menyeluruh dari penjuru desa. Akhirnya *Bala* berhasil dilawan. Berdasarkan susunan narasi di atas, tradisi *Pujan Kasanga* akan dialih wahanakan menjadi karya visual komik melalui empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dihasilkan sebuah dorongan inspirasi untuk mengembangkan prosesi *Pujan Kasanga* menjadi sebuah karya visual komik. Dorongan inspirasi ini dilakukan melalui proses observasi dan wawancara untuk menggali lebih dalam tentang *Pujan Kasanga*. Melalui kegiatan observasi dihasilkan sebuah gambaran nyata terkait suasana dan ekspresi masyarakat pada saat melaksanakan prosesi *Pujan Kasanga*, sedangkan melalui wawancara ini dijadikan sebagai tahap klarifikasi sekaligus sumber informasi prosesi *Pujan Kasanga*. Seperti halnya pada saat pembawa alat kebersihan memutari tempat pemendam *juadah kirik*.

Murwakala merupakan proses memutari tempat pemendam *juadah kirik* sebanyak tiga kali dengan cara melawan arah jarum jam, yang maknanya mengembalikan *Bala*. (RP, Wawancara 23 Juni 2023)

Melalui hasil wawancara tersebut, akan dijadikan dasar dalam visualisasi pada komik. Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, dilanjutkan dengan proses klasifikasi karakteristik elemen komik yang akan digunakan. Menurut (Maharsi, 2018) elemen-elemen yang digunakan dalam proses pengerjaan komik adalah sebagai berikut :

- a. Panel, merupakan kotak tempat ilustrasi dan teks yang membenuk alur cerita. Selain tempat ilustrasi, panel merupakan sebuah bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik (Suisno, Jamarun, & Yustitia, 2022). Pada komik *Tolak Bala* panel disusun dengan pembacaan alur cerita dari sebelah kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Hal ini dimaksudkan agar pembaca lebih terarah karena menggunakan gaya panel yang sederhana dan sesuai dengan panel komik pada umumnya.
- b. Parit, merupakan batas ruang yang membatasi antara satu panel dengan panel lainnya. Dalam proses pembuatan komik ini parit yang digunakan berukuran 20 pt. Ukuran tersebut digunakan agar batas tidak terlalu lebar sehingga komik terlihat lebih fleksibel dan tidak terkesan kaku dan dapat memperlihatkan perbedaan suasana dalam penggambaran alur cerita.
- c. Balon kata, merupakan elemen yang digunakan untuk merepresentasikan narasi dalam sebuah alur cerita komik. Biasanya balon kata berisi ujaran atau tuturan yang berisi informasi yang berhubungan dengan karakter tokoh komik (Zulfa et al., 2021). Pada komik *Tolak Bala* balon kata digambarkan dengan dua jenis yaitu balon ucapan dan caption. Balon ucapan digunakan untuk menyampaikan dialog percakapan sedangkan caption digunakan untuk menyampaikan narasi penjelas yang berkaitan dengan suasana atau gambaran kondisi dalam alur cerita.
- d. Ilustrasi, merupakan representasi gambaran visual karakter dalam komik. Dalam hal ini ilustrasi merupakan penguat atau penghias bagian deskriptif (Ajidarma, 2021). Sejalan dengan tujuan alih wahana komik ini, ilustrasi merupakan gambaran keadaan atau bentuk suatu kebudayaan (Kuswantoro & Pertiwi, 2019). Melalui ilustrasi kartun yang akan dibuat pada komik *Tolak Bala*, akan menciptakan karakter-karakter yang menggambarkan identitas budaya lokal masyarakat Tengger. Ilustrasi karakter kartun dianggap menjadi salah satu karakter yang ramah untuk segala kalangan, sehingga menunjang peluang tersebarnya informasi tradisi *Pujan Kasanga*.
- e. Cerita, merupakan elemen terpenting yang menggambarkan alur cerita komik. Cerita dalam komik *Tolak Bala* dikembangkan dari kreasi tradisi *Pujan Kasanga* yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya menjadi lima babak yang diawali dengan

babak pengenalan, permulaan konflik, puncak konflik, penyelesaian dan ending cerita. Berikut hasil pengembangan cerita yang disusun pada babak pengenalan:

Tabel 1. Unsur Instrinsik Cerita Babak Pengenalan

No	Unsur Instrinsik	Keterangan
1	Latar	Lingkungan desa yang asri dengan suasana masyarakat desa yang rukun dan harmonis
2	Tokoh	<i>Romo Dwijati</i> dan masyarakat
3	Dialog Cerita	
4	<i>Romo Dukun</i>	Bersyukurlah, lingkungan alam sekitar kita diberkahi oleh Sang Kuasa
5	Masyarakat 1	Iya Romo, kami sangat bersyukur
6	Masyarakat 2	Kami akan selalu berdoa, semoga Sang Kuasa selalu melimpahkan keberkahan dan keselamatan bagi kita semua
7	<i>Romo Dukuh</i>	Baiklah, semoga hasil bumi kita berlimpah tahun ini. Bergegaslah ke ladang
8	Seluruh Masyarakat	Iya Romo

Berdasarkan tabel di atas, latar komik *Tolak Bala* menggambarkan keunikan *Pujan Kasanga* sebagai ritual penting sarat nilai dan filosofis bagi masyarakat Tengger dengan latar suasana kebersamaan dan kegotong-royongan, latar sosial kepedulian lingkungan, dan keselarasan hidup.

2. Tahap Imajinasi

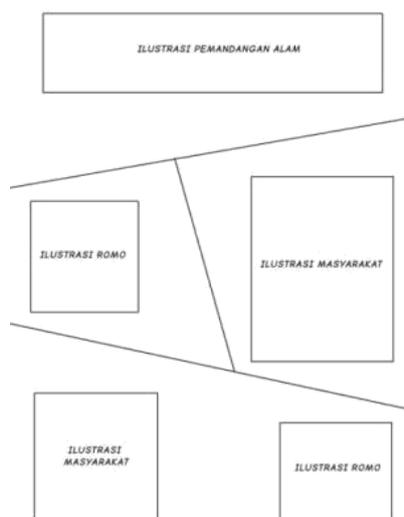
Pada tahap imajinasi dibagi menjadi dua, yakni tahap imajinasi abstrak dan imajinasi konkret. Melalui tahapan ini gagasan komik akan dikembangkan ke dalam citra visual yang dapat membangun cerita yang telah disusun pada pembahasan sebelumnya. Berikut penjelasan dari tahap imajinasi abstrak dan imajinasi konkret :

- a. Imajinasi Abstrak, pada tahap ini dihasilkan sebuah gambaran visual yang mengklasifikasikan karakter masing-masing tokoh dan gambaran layout penyusunan komik. Berdasarkan dialog yang telah disusun pada cerita. Berikut contoh hasil karakterisasi tokoh pada babak pengenalan:

Tabel 2. Karakterisasi Tokoh

No	Nama Tokoh	Keterangan
1	<i>Romo Dukun</i>	Berjenis kelamin laki-laki, menggunakan pakaian berwarna hitam dengan memakai udeng
2	Masyarakat 1	Berjenis kelamin laki-laki, berambut abu-abu, menggunakan pakaian berwarna putih dengan kain merah yang menutupi sebagian badan
3	Masyarakat 2	Menggunakan pakaian berwarna coklat dengan kain yang menutupi sebagian badan dan menggunakan topi petani
4	Masyarakat 3	Berjenis kelamin perempuan, berambut hitam sedikit kecoklatan, menggunakan kain berwarna merah yang dililitkan ke belakang dan menggunakan topi petani di punggung

Berdasarkan tabel karakterisasi tokoh di atas memuat identitas lokal yang digambarkan melalui klasifikasi penggunaan pakaian adat yang digunakan Romo *Dukun* serta mata pencaharian masyarakat melalui penjelasan karakter masing-masing tokoh. Setelah pengklasifikasian karakter tokoh, tahapan selanjutnya adalah membuat gambaran secara sederhana bagaimana narasi dan ilustrasi yang menggambarkan cerita babak akan ditempatkan dalam panel. Sketsa penempatan panel dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Imajinasi Abstrak

Berdasarkan penyusunan layout seperti di atas akan menjadi memudahkan proses penyusunan elemen visual yang digunakan dalam penciptaan komik *Tolak Bala'*. Pembagian susunan ilustrasi di atas dilengkapi dengan keterangan gambaran posisi karakter yang diinginkan. Keterangan tersebut dituliskan pada bagian terpisah agar layout terlihat tetap rapi. Keterangan ilustrasi gambar dituliskan seperti ilustrasi Romo *Dukun* dengan ekspresi senang menghadap ke masyarakat dengan posisi tangan menengadahkan keatas sebagai tanda ungkapan syukur. Layout panel dan keterangan ilustrasi pada imajinasi abstrak akan dikembangkan dalam tahap imajinasi konkret.

- b. Imajinasi Konkret, pada tahap ini merupakan pengembangan dari imajinasi abstrak. Dilakukan dengan proses pembuatan sketsa berdasarkan keterangan ilustrasi yang dijelaskan pada proses imajinasi abstrak. Pada tahap ini gambaran konsep digambarkan dengan detail sebagai acuan dalam tahap pengembangan dan mempermudah proses visualisasi pada tahap selanjutnya. Pada tahap imajinasi konkret konsep yang ada di imajinasi abstrak diterjemahkan dalam sebuah citra visual yang lebih jelas dan detail. Misalkan pada tahap imajinasi abstrak hanya digambarkan melalui keterangan singkat tanpa ada penggambaran bentuk visual dari setiap adegan yang digambarkan. Tahap imajinasi konkret selanjutnya akan di sesuaikan ulang sesuai dengan karakterisik komik yang akan dibuat pada tahap pengembangan imajinasi.

3. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan imajinasi terdiri atas tahap pematangan konsep yang sudah di rancang. Melalui tahap pengembangan imajinasi sketsa dikembangkan melalui tahap

pewarnaan dan penyesuaian kembali elemen-elemen yang mendukung jalannya sebuah alur cerita. Pada tahap ini proses pengerjaan dilakukan dengan teknik per panel, dikerjakan dari panel atas, tengah dan bawah. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk merapikan dan mempermudah proses pengerjaan. Sistem pengerjaan ini juga mempermudah proses klasifikasi penggunaan layer pada aplikasi pengerjaan ilustrasi komik.

Pada tahap pengembangan imajinasi disesuaikan kembali dengan nilai estetika karya visual yang diciptakan, sehingga terdapat perubahan dari proses imajinasi konkret yang dibuat sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengembangan karakter yang disesuaikan dengan jalannya alur cerita. Dalam prosesnya, penyesuaian karakter visual dengan alur cerita menjadi evaluasi sebelum dilakukan finalisasi di tahap pengerjaan. Diharapkan melalui kegiatan evaluasi ini dapat menghasilkan sebuah karya komik yang sesuai dengan yang diharapkan.

4. Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan merupakan tahap finalisasi dari pengembangan imajinasi. Tahap pengerjaan menjadi proses akhir terciptanya komik *Tolak Bala*. Proses pengerjaan dilakukan dengan finalisasi visual pada setiap elemen yang telah dikonsep pada tahap sebelumnya dan menyusun seluruh elemen dengan sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah rangkaian cerita yang utuh dengan visualisasi gambar yang jelas dan detail. Proses pengerjaan ini berfokus pada proses pembentukan parit dan pemberian balon kata. Proses editing pada tahap pengerjaan ini dilakukan untuk mempermudah proses pembagian panel dan penyusunan balon kata. Apabila dilakukan pada tahap awal sekaligus berbarengan dengan proses ilustrasi akan sedikit rumit dan menyulitkan proses pewarnaan. Pada tahap ini karya ilustrasi yang sudah jadi diedit menjadi karya final. Berikut hasil akhir dari tahap pengerjaan:



Gambar 2. Hasil Akhir Tahap Pengerjaan Babak Pegenalan

Berdasarkan hasil pengerjaan babak pengenalan, nilai multikulturalisme dapat dilihat melalui suasana harmonis antara Romo *Dukun* dengan masyarakat. Suasana tersebut menggambarkan kesatuan masyarakat tanpa melihat status sosial. Nilai multikulturalisme yang lain pada komik *Tolak Bala* yang menyatukan seluruh elemen masyarakat tanpa membedakan latar belakang agama, keyakinan, dan status sosial semakin kuat digambarkan pada saat *dhahar sesarengan*, seluruh elemen masyarakat bersuka cita atas perginya *Bala* dari lingkungan desa mereka.



Gambar 3. Hasil Akhir Tahap Pengerjaan Babak Akhir

Selain menggambarkan nilai multikulturalisme, pada gambar diatas juga menggambarkan identitas lokal masyarakat yang selalu melestarikan budaya *anjangsana* dan musyawarah. Hal ini nampak ketika selesai melaksanakan *Pujan mubeng* masyarakat tampak bersuka cita berkumpul di depan rumah *Romo*.

Tahap ini dianggap menjadi tahap final sekaligus tahap evaluasi akhir terhadap susunan elemen-elemen visual yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Selain itu, tahap pengerjaan karya visual komik ini dilakukan dengan mempertimbangkan nilai-nilai unsur visual yang sesuai dengan tujuan diciptakannya. Hal ini perlu dilakukan agar visual-visual yang ditampilkan dapat menyampaikan pesan dengan baik dan dapat diterima dengan mudah.

SIMPULAN

Alih wahana tradisi *Pujan Kasanga* menghasilkan sebuah narasi yang utuh dan mendukung jalannya alur cerita pada proses penyusunan komik. Komik *Tolak Bala* merupakan hasil alih wahana prosesi *Pujan Kasanga* yang menarik dan berhasil menjadi sebuah inovasi baru dalam perkembangan media sastra lisan yang sebelumnya. Melalui komik *Tolak Bala*, prosesi ritual *Pujan Kasanga* dapat dikemas ke dalam ruang dimensi baru yang menghadirkan karakter-karakter visual sebagai penyampai pesan multikulturalisme. Pesan multikulturalisme digambarkan melalui alur cerita pelaksanaan ritual yang diikuti oleh seluruh masyarakat Tengger tanpa membedakan latar belakang agama, keyakinan, dan status sosial. Selanjutnya, identitas lokal tampak pada pakaian adat yang digunakan tokoh, mata pencaharian tokoh, dan budaya *anjangsana* serta musyawarah. Terakhir, keunikan *Pujan Kasanga* sebagai ritual penting sarat nilai dan filosofis bagi masyarakat Tengger disampaikan dalam latar suasana kebersamaan dan kegotong-royongan, latar sosial kepedulian lingkungan, dan keselarasan hidup. Diharapkan hasil alih wahana ini dapat menjadi referensi pengembangan tradisi lokal yang ada di daerah lain yang memiliki potensi yang sama untuk dilestarikan dan dikembangkan oleh pihak yang terkait.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Badan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (BPPM) Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya atas Pendanaan penelitian DPP/SPP tahun 2023 sehingga artikel ini dapat tersusun dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, T. (2016). *Sapa Suru Datang Jakarta*. Jakarta: Octopus Garden.
- Ajidarma, S. G. (2021). Hamlet dalam Komik: Enam Kasus Intermediasi. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v7i2.130>.
- Anggraeni, E. (2017). Alih Wahana Dalam Tradisi Lisan Mitos Panggung Krapyak Pada Karya Video Mapping Raphael Donny “Alas Ing Krapyak.” *DeKaVe*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.24821/dkv.v9i1.1656>.
- Arifin, T. S. N. (2018). Sastra Dalam Media Massa, Budaya Dalam Komodifikasi. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 117. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss1.art8>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). *Bala*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bala>, diakses pada 8 Januari 2024.
- Bahrudin, B., & Zurohman, A. (2022). Nilai-Nilai Multikulturalisme dalam Beragama Masyarakat Suku Tengger di Desa Ngadisari Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 40–45. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/9662>.
- Batoro, J. (2011). Etnoritual Entas-Entas di Desa Tengger Ngadas Kidul Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. *Jurnal Natural B.*, 1(2), 110–114. <http://dx.doi.org/10.21776/ub.natural-b.2011.001.02.3>.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Guntur. (2016). *Penelitian Artistik: Sebuah Paradigma Alternatif*. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/631>.
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, dan Desain- Edisi Revisi (II)*. Penerbit ANDI. <https://play.google.com/store/books/details?id=tg1vEAAAQBAJ>.
- Illiyin, R., Hayati, A., & Zayadi, H. (2019). Studi Etnobotani pada Upacara Adat “Pujan Kasanga” di Desa Tosari Pasuruan. *Jurnal Ilmiah Biosaintropis (Bioscience-Tropic)*, 4(3), 1–7. <https://doi.org/10.33474/e-jbst.v4i3.157>.
- Janah, U. (2021). Komik; Sebentuk Budaya Kreatif Perkembangan Sastra. *Prologue: Journal on Language and Literature*, 7(1), 14. <https://doi.org/10.36277/jurnalprologue.v7i1.46>.
- Kuswanto, T. D., & Pertiwi, A. L. (2019). Pengenalan Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik. *Reinvensi Budaya Visual Nusantara Jurusan Seni Rupa Dan Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya, September*, 451–457.
- Maharsi, I. (2018). *Komik: Dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Google Play Book. <https://play.google.com/store/books/details?id=FH58DwAAQBAJ>.
- Nirwana, A. (2022). *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa*. Penerbit BRIN.
- Reovany, Muhammad dan Ahmad, A. S. E. (2023). Alih Wahana Sastra Lisan Sendang Duwur Lamongan. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(3), 8.
- Safitri, S. (2018). Analisis Isi Pesan Akhlak Dalam Komik Pengejaan 1 Karya Squ. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/41517%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/41517/1/SOVIE_SAVITRI_S-FDK.pdf.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora*, 6(4), 496–

505. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.
- Suisno, E., Jamarun, N., & Yustitia, N. (2022). Alih Wahana Lakon Malin Nan Kondang dalam Media Komik. *Jurnal Tari, Teater, Dan Wayang*, 5(1), 40. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/dtr.v5i1.7661>.
- Sukmawan, S. dkk. (2020). *Sangsaka Saujana Tengger*. Malang: MNC Publishing.
- Sukmawan, S. dkk. (2022). *Mendaras Puja, Mengemas Tamasya: Potensi Gastro-Sastra Wisata*. Malang: MNC Publishing.
- Sukmawan, S. dkk. (2023). *Pujan Kasanga: Udar Rasa Selaras Semesta*. Malang: UB Press.
- Sukmawan, S., Nurmansyah, M. A., Achmad, A. M., & Febriani, R. (2020). *Sodoran-Karo Telaga Edukasi, Seni, Tradisi, dan Gastronomi Tengger*. Malang: MNC Publishing.
- Sukmawan, S., & Putra, M. Z. E. (2023). Tradisi Pujan Kasanga: Mengungkap Konsep Keselarasan Hidup Masyarakat Tengger. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i2.4350>.
- Sukmawan, S., Rizal, M. S., & Nurmansyah, M. A. (2018). *Green Folklore*. Malang: UB Press.
- Suprpta, B. (2003). Unsur-Unsur Tradisi Megalitik dalam Upacara Entas-Entas pada Masyarakat Tengger Kajian Sejarah Kebudayaan. *Jurnal IPS Dan Pengajarannya*, 27(2), 327–343. https://www.researchgate.net/publication/343555486_Unsur-Unsur_Tradisi_Megalitik_dalam_Upacara_Entas-Entas_pada_Masyarakat_TenggerKajian_Sejarah_Kebudayaan.
- Wahyuni, E. (2022). Pengembangan Media Komik dengan Tema Komunikasi Keluarga dalam Layanan Informasi. In *Universitas Lampung*. <http://diglib.unila.ac.id/id/eprint/68498>.
- Zulfa, Patra Ismar, M., Anusirwan, Ibnur, A., & Sandra, W. (2021). Potensi Komik untuk Edukasi Pengetahuan Kekayaan Tradisi Lisan Minangkabau Studi Kasus Musik Talempong dan Dendang Ratok. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 7(2), 149. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v7i2.144>.