

## CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA KREATIF PENGENALAN TRADISI OMED-OMEDAN DI DENPASAR

Putu Satria Udyana Putra<sup>1</sup>, I Wayan Adi Putra Yasa<sup>2</sup> dan I Nyoman Jayanegara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia  
Jl. Tukad Pakerisan No.97, Denpasar

[satria@stiki-indonesia.ac.id](mailto:satria@stiki-indonesia.ac.id)<sup>1</sup>  
[adipyasa@stiki-indonesia.ac.id](mailto:adipyasa@stiki-indonesia.ac.id)<sup>2</sup>  
[jayanegara@stiki-indonesia.ac.id](mailto:jayanegara@stiki-indonesia.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*The Omed-Omedan tradition is a game of mutual attraction between young men and women of the native Banjar Kaja, Sasetan, which is held one day after the Nyepi feast which is on the day of Ngembak Geni (pinanggal kaping siki sasih kadasa) to welcome the new year of Caka. This tradition has undergone various changes in the implementation caused by the development of the era, but the story or the origin of the Omed-Omedan tradition often escapes the attention of the public. The story and the origin of the occurrence of this tradition are usually only as an introduction or even a small part in the news in several mass media, so that there are still many people who do not know the origin of this tradition. A visual communication media is needed in the form of picture stories to introduce the history of this unique tradition in the city of Denpasar, where this media has an informative, communicative nature and attracts the attention of the public. This illustrated story will be designed using five steps namely asset collection, visual strategies targeting children and adolescents, the concept of visual revivalism and eclecticism, design development, and design implementation. The design of this illustrated story is expected to be a visual communication medium that is able to penetrate the limits of literacy limitations.*

*Keywords: Omed-Omedan Tradition, Visual Communication Media, Comic*

### ABSTRAK

*Tradisi Omed-Omedan merupakan sebuah permainan saling tarik menarik antara pemuda dan pemudi dari warga asli Banjar Kaja, Sasetan, yang diselenggarakan satu hari setelah hari raya Nyepi yakni pada saat hari Ngembak Geni (pinanggal kaping siki sasih kadasa) untuk menyambut tahun baru Caka. Tradisi ini telah mengalami berbagai perubahan dalam pelaksanaan yang diakibatkan dengan perkembangan jaman, namun cerita atau asal mula tradisi Omed-Omedan sering luput dari perhatian masyarakat. Cerita maupun asal mula terjadinya tradisi ini biasanya hanya sebagai pendahuluan atau bahkan bagian kecil dalam pemberitaan di beberapa media massa, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui asal mula tradisi ini. Diperlukan sebuah media komunikasi visual berupa cerita bergambar untuk mengenalkan sejarah dari tradisi unik di kota Denpasar ini, dimana media ini memiliki sifat informatif, komunikatif serta menarik perhatian khalayak. Cerita bergambar ini akan dirancang dengan menggunakan lima langkah yakni pengumpulan asset, strategi visual yang menyasar kalangan anak-anak dan remaja, konsep visual revivalisme dan eklektikisme, pengembangan desain, dan implementasi desain. Perancangan cerita bergambar ini diharapkan menjadi media komunikasi visual yang mampu menembus batas keterbatasan literasi.*

*Kata Kunci: Tradisi Omed-Omedan, Media Komunikasi Visual, Cerita bergambar*

## PENDAHULUAN

Omed-Omedan merupakan salah satu tradisi unik di kota Denpasar, dimana tradisi ini telah berlangsung lama dan secara turun temurun dilaksanakan di Banjar Kaja Kelurahan Sesetan. Tradisi ini dikatakan unik karena tradisi ini hanya satu-satunya di kota Denpasar. Tradisi ini merupakan sebuah permainan saling tarik menarik antara pemuda dan pemudi dari warga asli Banjar Kaja, Sesetan, yang diselenggarakan satu hari setelah hari raya Nyepi yakni pada saat hari *Ngembak Geni (pinanggal kaping siki sasih kadasa)* untuk menyambut tahun baru Caka. Tradisi Omed-Omedan ini diyakini memiliki nilai sakral dan sangat erat kaitannya dengan dewa yang dipuja di Banjar Kaja Sesetan (*sasuhunan*). Dengan nilai kesakralannya, jika tradisi ini tidak diselenggarakan maka dipercaya akan menimbulkan musibah atau bahaya yang mengancam banjar tersebut.

Seiring dengan berkembangnya jaman, bentuk permainan ini sempat mengalami perubahan bentuk. Pada awalnya permainan ini merupakan permainan saling tarik menarik namun sempat mengalami perubahan menjadi saling mencium antara pemuda dan pemudi yang kemudian kembali pada bentuknya yang semula. Perubahan bentuk dari tarik menarik menjadi saling cium tidak diketahui kapan dimulai sehingga sempat menjadi sorotan beberapa pihak yang menganggap tradisi ini tidak pantas bagi budaya timur. Perubahan yang terjadi selanjutnya adalah menjadikan tradisi ini sebagai sebuah festival yang mampu mengundang animo masyarakat lebih banyak untuk menyaksikan tradisi ini.

Dengan segala keriuhan pelaksanaan Tradisi Omed-Omedan, cerita atau asal mula tradisi Omed-Omedan sering luput dari perhatian masyarakat. Cerita maupun asal mula terjadinya tradisi ini biasanya hanya sebagai pendahuluan atau bahkan bagian kecil dalam pemberitaan di beberapa media massa, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui asal mula tradisi ini dimulai. Tradisi ini merupakan salah satu tradisi unik di Bali, dimana Bali sendiri dikenal dengan kekayaan adat dan budaya yang dimiliki sehingga sangat menarik untuk mengangkat tradisi yang sudah dikenal oleh berbagai kalangan baik itu masyarakat lokal, wisatawan dalam dan bahkan luar negeri dilihat dari sudut pandang sejarah tradisi Omed-Omedan.

Diperlukan sebuah media untuk mengenalkan sejarah dari tradisi unik di kota Denpasar ini, dimana media yang akan digunakan diharapkan memiliki sifat informatif, komunikatif serta menarik perhatian khalayak. Buku cerita bergambar merupakan salah satu bentuk media yang memiliki sifat informatif dan komunikatif. Buku cerita bergambar atau cergam menurut Nurhaida, dkk (2007), pada dasarnya adalah media grafis berupa bacaan yang berisi pesan-pesan berbentuk literal yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi untuk memperjelas isi pesan-pesannya. Gambar atau ilustrasi merupakan salah satu bentuk visual, dimana visual merupakan salah satu medium dalam proses komunikasi. Visual seperti yang diungkapkan oleh Nurannisa (2017), memungkinkan informasi yang kompleks disajikan dalam bentuk gambar, menggali informasi serta mengembangkan kemampuan kognitif untuk mengkomunikasikan data dan konsep. Lebih lanjut, visual dikatakan membantu mengenali data yang mungkin sebelumnya tidak bisa dimengerti. Ngura (2018) lebih lanjut menjabarkan, bahwa buku bergambar mempunyai efek visualisasi yang dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami teks yang memberi penjelasan pada gambar.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar sangat efektif digunakan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang sebelumnya tidak dipahami, selain itu dengan ilustrasi sebagai bentuk visual dalam cerita akan memudahkan dalam memahami teks. selain itu, cerita bergambar dipilih karena mampu menimbulkan daya tarik serta memudahkan dalam pemahaman mengenai tradisi Omed-Omedan bagi berbagai kalangan usia,

sehingga sangat efektif dijadikan media komunikasi secara visual yang mampu menembus batas keterbatasan literasi.

### TRADISI OMED-OMEDAN

Tradisi *Omed-omedan* atau *med-medan* yang dapat diartikan 'tarik-menarik' adalah sebuah mitologi yang diterima sebagai warisan budaya masyarakat Banjar Kaja, Sesetan secara turun-temurun dari generasi tua sampai saat ini. Pelaksanaan tradisi *Omed-omedan* adalah sebuah aktivitas yang telah dilakukan oleh masyarakat Banjar Kaja sebagai sebuah bentuk pelestarian budaya. Tradisi ini telah berlangsung secara tradisional dan tidak diketahui kapan dimulainya. Pelaksanaan tradisi yang telah berlangsung secara turun-temurun ini hanyalah sebuah permainan yang bersifat spontanitas oleh masyarakat Banjar Kaja, Sesetan dalam menyambut pelaksanaan hari raya Nyepi. Permainan ini berupa permainan saling tarik menarik antara pemuda dan pemudi asli warga Banjar Kaja, Sesetan dan permainan ini tidak diperkenankan melibatkan kalangan (warga) dari luar banjar.

I Gusti Ngurah Oka Putra (selaku penglingsir Puri Oka) seperti dipaparkan oleh Munggha (2008), menceritakan tentang tradisi ini dimulai pada saat seorang *penglingsir* Puri Oka yang bernama Anak Agung Made Raka yang dijuluki *Ida Bhatara KOMPIANG* mengalami sakit keras sampai tidak mampu beranjak dari tempat tidur. Beliau berpesan kepada masyarakatnya untuk tidak menjenguknya dan tidak untuk melakukan kegaduhan di depan *Puri*. Mendengar hal tersebut, beberapa warga merasa kecewa akan larangan yang dibuat oleh *penglingsir* Puri Oka tersebut. Pada hari Raya Nyepi, mereka berusaha melanggar larangan tersebut dan tetap melaksanakan tradisi *Omed-omedan*. Akhirnya *Omed-omedan* pun ramai seperti sediakala sehingga menimbulkan kegaduhan di depan Puri. Mendengar hal tersebut penglingsir Puri tersebut berniat untuk menegur beberapa warga yang telah melanggar larangannya, namun sesampainya di depan Puri dengan diantarkan pihak keluarga-beliau merasa sakitnya berangsur-angsur membaik dan bahkan sembuh. Atas dasar itulah beliau meminta untuk melanjutkan tradisi ini seperti sedia kala. Tradisi *Omed-omedan* ini diyakini memiliki nilai sakral dan sangat erat kaitannya dengan dewa yang dipuja di Banjar Kaja Sesetan (*sasuhunan*). Dengan nilai kesakralannya, jika tradisi ini tidak diselenggarakan maka dipercaya akan menimbulkan musibah atau bahaya yang mengancam banjar tersebut.

### PEMBAHASAN

Proses perancangan buku cerita bergambar ini akan melalui lima langkah menurut Robin Landa (2011), yakni; pengumpulan asset, strategi visual, konsep visual, pengembangan desain, dan implementasi. Dalam proses perancangan ini, proses pertama adalah mengumpulkan aset atau elemen visual untuk mewujudkan cerita bergambar. Asset dapat berupa data-data dokumentasi, observasi, wawancara, maupun kepustakaan dalam bentuk gambar atau ilustrasi, maupun teks (cerita sejarah tradisi Omed-Omedan). Semua data tersebut kemudian dianalisis sehingga mampu menghasilkan dasar-dasar dalam perancangan. Proses selanjutnya adalah menentukan strategi visual yang akan digunakan dalam cerita bergambar dimana strategi ini akan dipengaruhi oleh target sasaran yang akan dituju.

Konsep visual merupakan proses selanjutnya, dimana pada proses ini dilakukan pemilihan elemen visual yang didasarkan strategi visual yang dipilih. Selanjutnya dalam pengembangan desain, dikembangkan menjadi desain cerita bergambar. Proses pengembangan desain dilakukan menggunakan media komputer dengan aplikasi pengolah gambar. Bagian terakhir adalah implementasi desain cerita bergambar dalam bentuk nyata atau tercetak dengan material atau bahan yang telah ditentukan di awal proses perancangan.

### ***Pengumpulan aset***

Aset dari cerita bergambar diperoleh melalui hasil analisa pengumpulan data observasi, wawancara, dan kepustakaan. Hasil pengumpulan data diperoleh bahwa cerita mengenai asal mula terjadinya tradisi Omed-Omedan hanya memperoleh bagian kecil dalam setiap pemberitaan di beberapa media massa pada acara *Sesetan Heritage Omed-Omedan Festival (SHOOF)*, selain itu belum ada yang mengangkat tradisi omed-omedan dalam bentuk buku maupun media lainnya, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui asal mula tradisi ini dimulai. Aset gambar yang dikumpulkan diperoleh melalui observasi maupun dokumentasi dari narasumber yakni berupa foto-foto kegiatan tradisi Omed-Omedan yang dapat digunakan sebagai referensi dalam visualisasi cerita. Data wawancara diperoleh untuk mengembangkan cerita atau naskah dari cerita gambar, selain itu data wawancara pun dapat digunakan sebagai dasar dalam menyasar segmentasi pasar dari cerita bergambar.

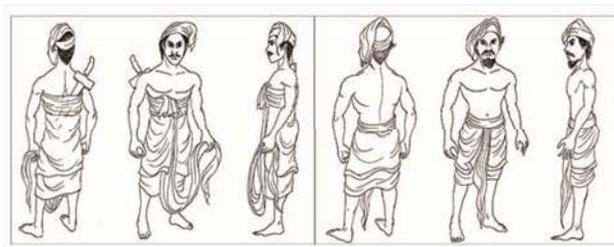
### ***Strategi visual***

Strategi visual yang akan digunakan menyesuaikan dengan target segmentasi yang dituju dengan memperhatikan segmen demografi, geografi, psikografi, serta behaviora. Segmentasi yang disasar dalam perancangan cerita bergambar ini adalah kalangan anak-anak sampai remaja yang memiliki ketertarikan dengan segala bentuk cerita bergambar ataupun komik, maupun anak-anak yang tertarik dengan segala bentuk cerita lokal. Cerita bergambar ini diharapkan menjangkau wilayah yang cukup luas yakni pulau Bali dengan pertimbangan bahwa tradisi Omed-Omedan ini belum dikenal secara luas di pulau Bali.

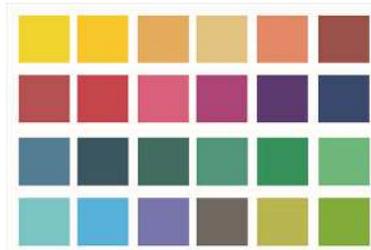
### ***Konsep visual***

Konsep visual cerita bergambar menyesuaikan dengan target segmentasi yang akan dituju, yakni kalangan anak-anak hingga remaja di pulau Bali. Revivalisme dan Eklektikisme merupakan konsep yang dipilih dalam cerita bergambar ini, dimana revivalisme dapat diartikan sebagai adalah suatu konsep seni yang menggali kembali suatu gaya lama, tetapi kemudian diberi konteks dan penampilan yang sesuai dengan zaman. Eklektikisme adalah suatu konsep seni yang mencampurkan beberapa gaya di dalam suatu karya.

Konsep tersebut akan diterjemahkan dengan elemen-elemen visual yakni; ilustrasi, huruf, dan warna yang akan digunakan dalam cerita bergambar. Ilustrasi (gambar 1) akan menggunakan gaya semi realis dimana ilustrasi ditampilkan tidak terlalu detail namun masih mampu mencirikan objek yang digambarkan sedangkan gaya *fauvisme* akan digunakan dalam pemilihan warna, yang dikatakan lebih berani dan spontan. Beberapa warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan dengan pertimbangan untuk lebih menampilkan keceriaan serta spontanitas (gambar 2). Tipografi atau huruf akan menggunakan jenis huruf sans serif "Tahoma" (gambar 3) dengan pertimbangan karena memiliki legibilitas dan readibilitas yang tinggi.



Gambar 1. ilustrasi warna pada cerita bergambar  
Sumber: penulis,2019



Gambar 2. pemilihan warna pada cerita bergambar  
Sumber: penulis, 2019

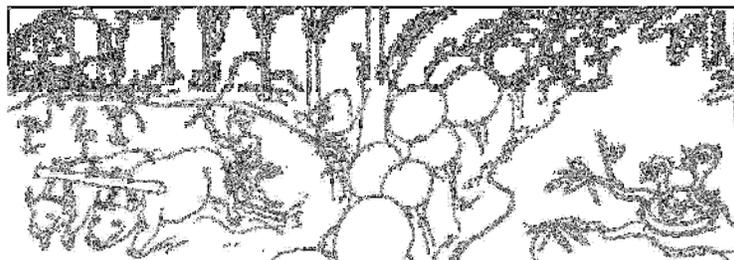


Gambar 3. pemilihan huruf Tahoma pada cerita bergambar  
Sumber: penulis, 2019

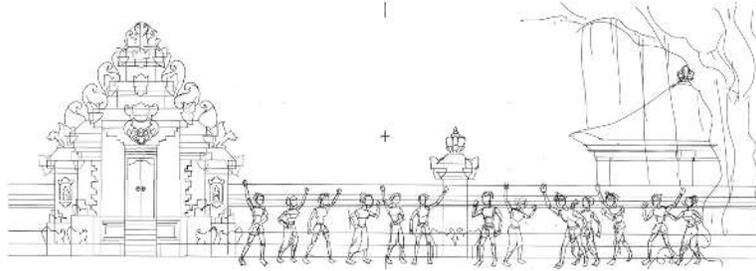
Setelah elemen visual terpilih, elemen-elemen tersebut digabungkan kedalam sebuah sketsa yang nantinya akan dikembangkan selanjutnya dalam proses komputerisasi. Adapun sketsa cerita bergambar yang telah terwujud, diantaranya;



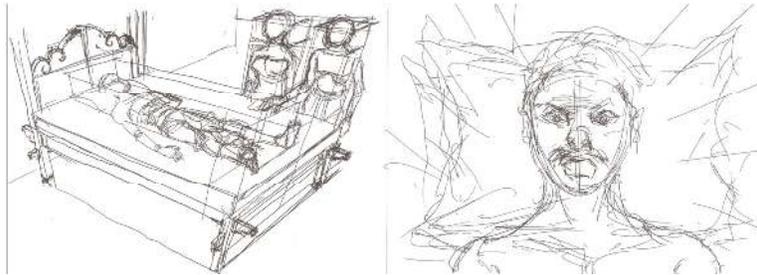
Gambar 4. sketsa cerita bergambar halaman 1 sampai 2  
Sumber : penulis, 2019



Gambar 5. sketsa cerita bergambar halaman 3 sampai 4  
Sumber : penulis, 2019



Gambar 6. sketsa cerita bergambar halaman 5 sampai 6  
Sumber : penulis,2019



Gambar 7. sketsa cerita bergambar halaman 7 sampai 8  
Sumber : penulis,2019



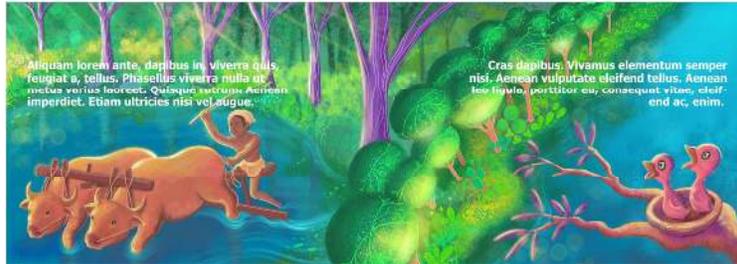
Gambar 8. sketsa cerita bergambar halaman 9 sampai 10  
Sumber : penulis,2019

### **Pengembangan Desain**

Tahap pengembangan desain, merupakan tahap komputerisasi semua elemen visual yang telah dipilih. Elemen-elemen visual tersebut disatukan dengan memperhatikan prinsip desain agar memperoleh hasil perancangan yang baik. Hasil komputerisasi sketsa yang telah dirancang, diantaranya;



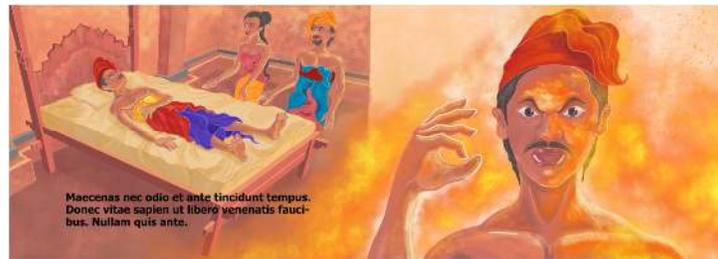
Gambar 9. cerita bergambar halaman 1 sampai 2  
Sumber : penulis,2019



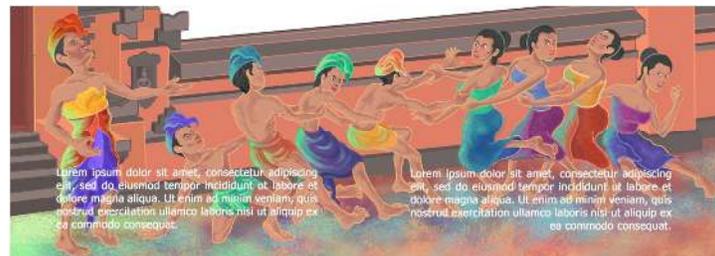
Gambar 10. cerita bergambar halaman 3 sampai 4  
Sumber : penulis,2019



Gambar 11. cerita bergambar halaman 5 sampai 6  
Sumber : penulis,2019



Gambar 12. cerita bergambar halaman 7 sampai 8  
Sumber : penulis,2019



Gambar 13. cerita bergambar halaman 9 sampai 10  
Sumber : penulis

### **Implementasi**

Pada bagian ini, merupakan perwujudan buku cerita bergambar yang telah selesai dirancang. Buku cerita ini sendiri dicetak dengan bahan kertas art paper 150 gsm pada bagian isi dan 260 gsm pada bagian cover. Pada bagian cover sendiri dilapisi laminasi glossy akan tampilan tampak lebih mewah.



Gambar 14. Buku Cerita bergambar Tradisi Oned-Omedan  
Sumber : penulis,2019

## KESIMPULAN

Perancangan cerita bergambar ini telah melalui 5 langkah dalam perancangan menurut Robin Landa, yakni pengumpulan asset berupa data-data wawancara yang dilengkapi dengan observasi dan studi pustaka. Selanjutnya dalam menentukan strategi visual ditentukan dari kalangan anak-anak sampai remaja yang memiliki ketertarikan dengan segala bentuk cerita bergambar ataupun komik, maupun anak-anak yang tertarik dengan segala bentuk cerita local. Strategi tersebut kemudian disusun dengan konsep visual Revivalisme dan Eklektikisme yang tergambarkan dalam pemilihan elemen-elemen visualnya. Selanjutnya elemen visual tersebut digabungkan kedalam sebuah sketsa yang akhirnya disempurnakan dengan teknik komputerisasi agar menghasilkan tampilan yang menarik. Proses perancangan cerita bergambar ini belum menghasilkan sebuah kesempurnaan karena keterbatasan dari peneliti disertai dengan waktu yang tidak begitu lama

## REFERENSI

- Cahyadinata, I Putu Andrew Aditya, *Perspektif Sosio-Budaya Dan Religius Terhadap Tradisi Med-Medan Di Banjar Kaja, Desa Pakraman Sesetan, Kota Denpasar, Bali*, [online] <https://ejournal.undiksha.ac.id>, diakses tanggal 15 Februari 2019.
- [Disbud], *Tradisi Med-Medan di Banjar Kaja Sesetan, Deskripsi Sejarah, Struktur, Fungsi dan Makna*, Dinas Kebudayaan Kota Denpasar, Denpasar, 2016.
- Landa, Robin, *Graphic Design Solutions*, Planet Friendly Publishing, Boston, 2011.
- Mungguh, I Made, *Med-Medan-Tradisi Unik dari Sesetan*, Pustaka Bali Post, Denpasar, 2008.
- Ngura, Elisabeth Tantiana, *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, Vol. 5, No. 1, Maret 2018.
- Nuranisaa, Siti, *Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol.1, No. 2a Desember 2017.
- Nurhaida, dkk, *Merancang Media Hiburan Buku Cergam Menjadi Media Belajar Untuk Alat Bantu Komunikasi*, Jurnal Mediator, Vol.8, No.1, Juni 2007.