

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENGENALKAN TRADISI RASULAN DI GUNUNGKIDUL PADA REMAJA

Adiba Maharani¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Nisa Eka Nastiti³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

¹adibamhrn@student.telkomuniversity.ac.id, ²olivinea@telkomuniversity.ac.id,

³nisaekan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Tradisi menjadi bagian yang berpengaruh pada karakter dan ciri masyarakat dalam menjalani kehidupan di suatu daerah. Tradisi Rasulan di Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta masih dilestarikan oleh tiap lapisan masyarakatnya hingga kini. Upaya pelestarian Rasulan yang kini lebih berfokus kepada masyarakat di Gunungkidul khususnya pada remaja sebagai generasi muda, membuat informasi mengenai tradisi Rasulan terbatas untuk masyarakat di luar daerah. Akibatnya pengetahuan masyarakat luar daerah mengenai tradisi Rasulan sangat kurang sehingga identitas tradisi rentan menghilang tergerus waktu. Selain sebagai tanda syukur kepada Yang Maha Kuasa, tradisi Rasulan juga membawa nilai – nilai filosofis, yang terus dilestarikan dan dijaga secara turun temurun hingga saat ini karena kentalnya budaya di Gunungkidul. Keterlibatan remaja sebagai generasi muda dalam tradisi Rasulan juga dapat menjadi contoh bagi remaja di daerah lain. Hal ini menjadi potensi pengenalan tradisi Rasulan untuk masyarakat di luar daerah Gunungkidul khususnya remaja sebagai generasi muda. Untuk itu perlu adanya media informasi yang dapat mengenalkan tradisi Rasulan untuk masyarakat luar daerah Gunungkidul. Sampel penelitian adalah anak remaja dengan rentang usia 14-17 tahun. Hasil data tersebut menyimpulkan media visual yang sesuai adalah komik digital (webtoon). Perancangan ini dilakukan dengan metode kuantitatif berupa wawancara, kuesioner, studi pustaka, observasi, analisis matriks, dan analisis visual.

Kata kunci: Tradisi Rasulan, Gunungkidul, Media Informasi

Abstract: Tradition is an influential part of the character and characteristics of people in living life in an area. The Rasulan tradition in Gunungkidul, Special Region of Yogyakarta is still preserved by every level of society to this day. Efforts to preserve Rasulan, which now focus more on the community in Gunungkidul, especially on teenagers as the younger generation, mean that information about the Rasulan tradition is limited to communities outside the area. As a result, people outside the region have very little knowledge of the Rasulan tradition, so the identity of the

tradition is vulnerable to being lost over time. Apart from being a sign of gratitude to the Almighty, the Rasulan tradition also carries philosophical values, which have been preserved and maintained from generation to generation to this day because of the strong culture in Gunungkidul. The involvement of teenagers as the younger generation in the Rasulan tradition can also be an example for teenagers in other areas. This has the potential to introduce the Rasulan tradition to communities outside the Gunungkidul area, especially teenagers as the younger generation. For this reason, there is a need for information media that can introduce the Rasulan tradition to people outside the Gunungkidul area. The research sample was teenagers aged 14-17 years. The results of this data conclude that the appropriate visual media is digital comics (webtoon). This design was carried out using quantitative methods in the form of interviews, questionnaires, literature study, observation, matrix analysis and visual analysis.

Keywords: Rasulan Tradition, Gunungkidul, Information Media

PENDAHULUAN

Tradisi erat hubungannya dengan kebudayaan di masyarakat. Kebudayaan yang dilakukan secara rutin dapat digunakan sebagai pedoman untuk menjalankan kehidupan sehari-hari karena nilai-nilai filosofis yang terdapat di dalamnya (Wulandari, 2018). Tradisi yang ada di masyarakat saat ini, bukan semakin berkembang namun semakin redup dan dikhawatirkan akan menghilang punah seiring dengan perkembangan generasi muda yang semakin lama sedikit demi sedikit meninggalkan tradisi dan lebih condong pada tradisi atau budaya-budaya asing. Salah satu tradisi yang masih dipertahankan oleh daerah tertentu adalah tradisi Rasulan.

Rasulan merupakan sebuah tradisi turun temurun yang sudah lama ada di daerah Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Rasulan diadakan setiap tahun sekali sebagai bentuk rasa syukur atas nikmat yang diberikan oleh Tuhan selama satu tahun. Tradisi ini sudah menjadi kebiasaan yang sulit hilang meski adanya era modern sehingga keberadaannya tidak tergantikan oleh budaya apapun (Kuswanto, 2021). Tradisi Rasulan mengajarkan nilai-nilai

seperti nilai religius, budi pekerti, nilai sosial, dan pelestarian budaya (Dewanti, 2020). Oleh karena itu, sampai saat ini masyarakat di daerah Gunungkidul masih melestarikan tradisi Rasulan karena tiap generasi memegang teguh kebudayaan yang dimiliki (Mixdam, 2015).

Tradisi Rasulan diadakan selama beberapa hari berturut-turut dengan rangkaian kegiatan yang melibatkan semua kalangan dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Setiap acara dalam tradisi Rasulan memiliki makna dan nilai-nilai tertentu. Masyarakat melakukan bersih desa untuk menjaga kebersihan lingkungan dan menanamkan gotong royong. Ada pula kirab gunung dimaksudkan untuk mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas melimpahnya hasil panen. Kenduri dilaksanakan untuk memanjatkan doa agar diberikan keselamatan yang melimpah dan rezeki yang cukup. Pentas seni seperti wayang kulit, reog, dan jathilan selain sebagai hiburan warga sekaligus sebagai bentuk dalam menjaga kelestarian ragam budaya Jawa (Dewanti, 2020). Dikutip dari Radar Jogja (2023), Bupati Gunungkidul Sunaryanta mengatakan bahwa Tradisi Rasulan harus terus dipertahankan sebab dapat menjadi karakter dan ciri khas masyarakat Gunungkidul. Dikutip dari Akurat.co (2022), namun dalam mempertahankan sebuah tradisi tidak hanya dilakukan pelestarian oleh masyarakat di daerah tersebut saja, tetapi juga harus dikenalkan ke seluruh Indonesia bahkan hingga ke luar negeri. Adanya pewarisan budaya oleh generasi tua kepada generasi baru membuat Tradisi Rasulan tetap terjaga. Pemerintah desa berupaya melibatkan generasi muda untuk ikut serta dalam pelaksanaan rasulan. Hingga saat ini, pelaksanaan Rasulan pada beberapa desa di Gunungkidul mulai menyesuaikan perkembangan generasi muda. Pada pelaksanaannya, Rasulan mengkreasikan budaya leluhur melalui kombinasi era saat ini misalnya dengan mengadakan pentas seni dan beragam perlombaan olahraga (Dewanti, 2020).

Tradisi Rasulan diadakan pada hari yang berbeda-beda di setiap desa, tetapi tetap memiliki tujuan yang sama (Mixdam, 2015). Biasanya orang tua mengarahkan anaknya untuk mengajak teman-temannya dari luar daerah untuk berkunjung ke rumah dan menyaksikan Tradisi Rasulan sambil disugahi jamuan makan khas daerah, yang tentunya sekaligus mempromosikan makanan khas daerah setempat agar lebih dikenal oleh orang di luar daerah. Hal ini menjadi upaya generasi tua ke generasi muda untuk menjaga pelestarian Rasulan dan mengajarkan nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Selain itu sekaligus dapat mengenalkan tradisi tersebut kepada masyarakat di luar daerah Gunungkidul sebagai bentuk menjaga tradisi dan kebudayaan daerah agar tidak punah ditelan perkembangan jaman, mengingat begitu pentingnya menjaga nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam tradisi Rasulan tersebut.

Remaja pertengahan yang memiliki rentang usia 14-17 tahun berada dalam tahap pencarian jati diri. Perilaku remaja sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan. Remaja mudah menyerap informasi yang diterima sehingga memungkinkan untuk meniru tanpa adanya nilai kesadaran yang kuat (Oktaviani, 2022). Tidak menutup kemungkinan mereka bisa terpengaruh oleh budaya asing yang mempengaruhi perilaku mereka dalam kehidupan. Anak remaja pada usia tersebut mengalami masa perkembangan yang krusial dan rentan melakukan hal-hal yang beresiko.

Dari rangkaian acara dalam tradisi Rasulan terdapat nilai-nilai budi pekerti yang dapat diambil. Tradisi Rasulan mengajarkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, sopan santun, cara bertutur bahasa, toleransi, peduli terhadap sesama, dan juga sebagai pelestarian tradisi (Wulandari, 2018).

Dengan adanya perkembangan tradisi Rasulan yang terus dipertahankan dan sebagian besar telah melibatkan generasi muda untuk berpartisipasi di dalam kegiatannya serta melihat pentingnya upaya menjaga

pelestarian tradisibudaya yang berkembang di Indonesia yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam masyarakat, dengan maksud agar tidak punah ditelan perkembangan zaman, maka Rasulan dapat menjadi potensi untuk dikenalkan kepada anak remaja di daerah lain. Namun, terbatasnya informasi mengenai Rasulan menyebabkan tradisi ini kebanyakan hanya diketahui oleh masyarakat Gunungkidul saja. Masih banyak masyarakat luar daerah yang belum mengetahui tradisi Rasulan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu adanya upaya untuk mengenalkan Tradisi Rasulan kepada generasi muda terutama remaja di era saat ini. Diperlukan media informasi yang dapat menjangkau luas ke berbagai daerah terutama di luar daerah Gunungkidul. Selain bisa mendapat informasi tentang rasulan, mereka bisa memetik nilai-nilai yang ada pada tradisi tersebut. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan terhadap Tradisi Rasulan dan mendukung upaya eksistensinya.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini dilakukan dengan metode kuantitatif berupa wawancara, kuesioner, studi pustaka, observasi, analisis matriks, dan analisis visual. Menurut Sugiyono (2010), wawancara adalah sebuah teknik untuk mengumpulkan data dengan melakukan komunikasi secara langsung dengan narasumber untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data-data tradisi Rasulan yang dibutuhkan dalam penelitian kepada budayawan adat dan tradisi di Gunungkidul. Selain itu juga kepada ahli di bidang media terkait.

Menurut Sugiyono (2010), kuesioner adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden. Pada penelitian ini kuesioner

akan disebarakan kepada remaja yang aktif mengakses internet dan memiliki ketertarikan dengan tradisi budaya. Kuesioner disebarakan secara digital melalui Google Form.

Menurut Sugiyono (2010), observasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan ciri spesifik termasuk orang dan objek lain. Pada penelitian ini, dilakukan observasi untuk menggali informasi mengenai tradisi Rasulan dan perilaku masyarakat di daerah Gunungkidul.

Menurut Sugiyono (2010), studi pustaka atau studi literatur adalah kajian teoritis yang memiliki kaitan dalam perkembangan nilai, budaya, dan norma sesuai dengan kondisi sosial penelitian. Pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan teori mengenai Perancangan, Komik, Desain Komunikasi Visual, Media Informasi, dan Ilustrasi bersumber dari buku, jurnal, dan laporan sesuai dengan topik yang dibahas.

Terdapat beberapa metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini. Perancangan ini dilakukan dengan metode kuantitatif berupa wawancara, kuesioner, studi pustaka, observasi, analisis matriks, dan analisis visual.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data pada pembahasan sebelumnya, perancangan ini diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada target khalayak mengenai pengenalan tradisi Rasulan di Gunungkidul. Tradisi Rasulan yang terus dipertahankan dengan keterlibatan generasi muda serta adanya nilai-nilai filosofis yang terkandung, sudah seharusnya Tradisi Rasulan dapat dikenal dan dipahami masyarakat terutama anak remaja. Penyajian dalam menyampaikan pesan menyesuaikan target khalayak yaitu anak remaja usia 14-17 tahun. Pengenalan dimaksudkan agar

generasi muda dapat memetik nilai-nilai yang ada dalam tradisi sehingga tradisi dapat dikenal lebih luas tidak hanya dikenal oleh suatu daerah tertentu demi menjaga keberadaannya. Komik webtoon akan dirancang dengan penggambaran mengenalkan tradisi Rasulan terutama rangkaian kegiatannya yang akan memberi edukasi terutama mengenai nilai-nilai filosofis kehidupan. Diharapkan melalui perancangan ini target khalayak akan mengetahui, memahami, dan dapat memetik serta menerapkan nilai-nilai filosofis tradisi Rasulan sekaligus menjaga eksistensi tradisi lokal tersebut.

Konsep Kreatif

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data pada pembahasan sebelumnya, media visual yang diambil adalah komik digital berbentuk Webtoon. Webtoon akan dirancang dengan genre drama dan semi-fantasi sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa pengguna target khalayak. Perancangan webtoon dilakukan dengan mengadaptasi tradisi Rasulan termasuk rangkaian kegiatan yang memuat nilai-nilai filosofis di dalamnya. Judul pada komik digital ialah *"The Gift"*. Dalam bahasa Inggris, kata gift memiliki beberapa arti yaitu, pemberian, kado, hadiah, oleh-oleh, bawaan, sebuah berkat, bakat, dan juga kurnia. Namun, secara umum, arti gift adalah hadiah atau pemberian. Pengertian "gift" ini mempunyai makna yang sama dengan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam tradisi Rasulan, baik pemberian berupa kurnia dari Allah SWT. Tuhan Yang Maha Kuasa berupa hasil panen maupun pemberian yang berbentuk ungkapan rasa syukur masyarakat kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Kuasa atas kurnia yang diterimanya. Menggunakan bahasa asing agar lebih menarik perhatian dengan menggunakan istilah modern.

Konsep Cerita

Pengenalan tradisi akan dikemas menjadi sebuah cerita yang menceritakan seorang siswa SMA yang memiliki kebiasaan buruk berperilaku semena-mena dengan orang lain suatu saat bertemu dengan Kanti, seorang siswi pindahan dari salah satu desa di Gunungkidul. Premis dibuat dengan tujuan target pembaca dapat mengetahui, memahami, dan diharapkan juga memetik dan menerapkan nilai-nilai yang ada pada tradisi Rasulan dalam kehidupan.

Konsep Media

Media utama perancangan ini adalah komik digital dalam bentuk webtoon yang akan dipublikasikan melalui platform LINE Webtoon. Webtoon memiliki kemudahan akses yang memungkinkan pengguna untuk membaca kapanpun dan dimanapun melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan laptop. Serial komik ini akan dirilis dalam tiga episode.

Sedangkan media pendukung perancangan ini dimaksudkan untuk kebutuhan promosi komik Webtoon agar memperluas jangkauan target pembaca. Media yang akan digunakan dalam promosi yaitu konsep artbook, merchandise, dan media sosial. Konsep Artbook akan menjadi tambahan menarik untuk memperluas pengalaman pembaca. Artbook ini akan berisi ilustrasi konsep, sketsa karakter, latar tempat, dan detail visual lainnya dalam webtoon. Merchandise akan menjadi cara yang bagus untuk memperluas branding dan promosi antara pembaca dengan karya. Merchandise berupa sticker, photocard, postcard, gantungan kunci, dan *standee* karakter. Media sosial yang akan digunakan dalam promosi adalah Instagram.

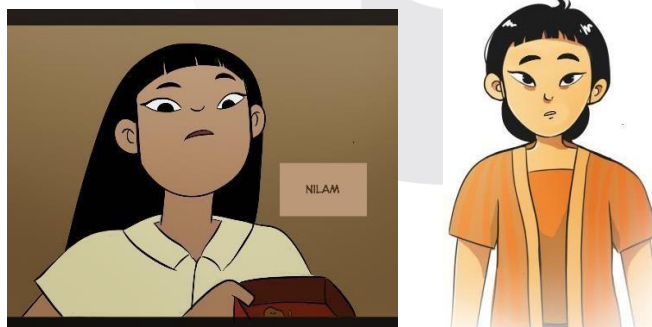
Konsep Visual

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi *semi cartoon*, cenderung sederhana. Gaya ini dipilih berdasarkan hasil data wawancara kepada beberapa remaja aktif membaca webtoon memiliki ketertarikan dengan gaya ilustrasi sederhana dan lebih mudah dinikmati ketika dibaca. Referensi gaya ilustrasi pada perancangan komik ini adalah komik Webtoon yaitu *Spirit Fingers* dan *When We Were Fifteen*.



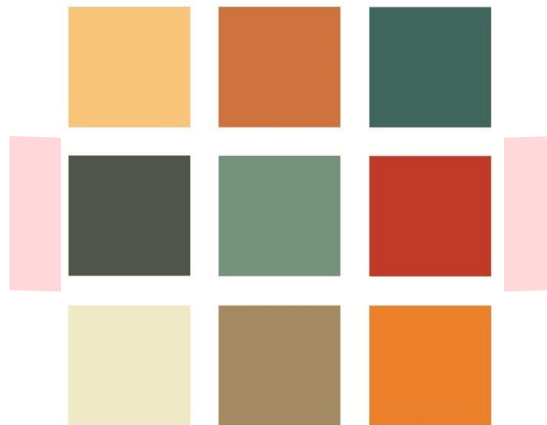
Gambar 4.1 *Spirit Finger* (kiri), *When We Were Fifteen* (kanan)

Sumber: webtoon.id



Gambar 4.2 Gaya Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Proses pengerjaan komik menggunakan media digital dengan format warna RGB. Pemilihan penggunaan warna dalam komik menyesuaikan adegan pada alur cerita yang sedang terjadi. Warna yang digunakan dalam komik ini menggunakan warna yang hangat.



Gambar 4.3 Warna

Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Tipografi yang digunakan dalam karya ini adalah font CC Astro City. Font digunakan pada setiap dialog komik. Penggunaan font ini karena kemudahan untuk dibaca dan umum ditemui dalam dialog komik terutama Webtoon.

ABCDEF GHIJKLMNO
PQRSTU VWXYZÀÁÊË
ABCDEF GHIJKLMNO
PQRSTU VWXYZÀÁ€'12
34567890(\$£€.,!?)

Gambar 4.4 Font CC Astro City

Pada perancangan komik ini, penataan layout menyesuaikan format Webtoon yang memiliki arah baca dari atas ke bawah sehingga ukuran kanvas yang digunakan juga menyesuaikan yaitu 800x1280 pixel untuk setiap potongan bagian dengan resolusi 300dpi.

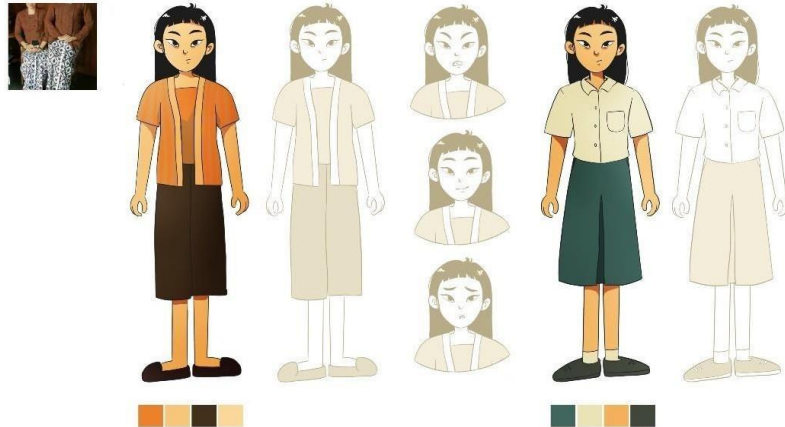
Hasil Perancangan Media Utama

1) Jalan Cerita

Cerita dimulai dengan memperkenalkan seorang siswa SMA, Nilam yang dikenal karena berperilaku semena-mena dengan teman sekelas dan guru. Suatu hari seorang murid baru bernama Kanti pindah ke sekolah mereka dan menjadi teman sekelas. Kanti terlihat sopan dan selalu membantu teman yang sedang diganggu membuat kesan yang baik di mata teman lain. Nilam selalu mencoba mengganggu Kanti tapi ia tidak menghiraukannya membuat mereka semakin penasaran. Suatu ketika, Nilam mengikuti Kanti dengan tujuan untuk menggonggonya lagi. Namun, ia mendapati bahwa ada suatu keanehan pada Kanti. Nilam tiba-tiba berada di dunia lain saat mencoba mengikuti jalan yang dilewati Kanti.

2) Desain Karakter

Nilam dikenal sombong dan semena-mena. Ia sering merasalebih superior dibandingkan orang lain karena kekayaan dan status keluarganya. Suka memerintah, kurang menghargai orang lain, dan berbicara kasar kepada teman-temannya. Nilam kurang mendapat didikan yang baik dari orangtuanya yang berperilaku kasar, sehingga Nilam tumbuh dalam lingkungan yang keras dan penuh tekanan untuk selalu tampil sempurna dan superior.



Gambar 4.5 Karakter Nilam
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Kanti merupakan sosok ular yang membantu Nilam di dunia parallel. Karakter ular disini adalah sebagai simbol pelindung atau penjaga. Seperti ular yang menjaga sawah, maksudnya ialah menjaga tradisi Rasulan agar tetap dikenal oleh orang-orang. Di dunia nyata Kanti adalah seorang gadis yang dikenal sopan, baik hati, dan rendah hati. Ia selalu membantu teman-temannya yang membutuhkan dan tidak pernah ragu untuk berbuat baik.



Gambar 4.6 Karakter Kanti
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Surup merupakan musuh berusaha menggagalkan upaya Kanti dalam membimbing Nilam. Surup memiliki kekuatan mistis yang dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan orang lain, membuat mereka lebih mudah dimanipulasi dan diarahkan untuk berperilaku negatif.



Gambar 4.7 Karakter Surup
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

3) Logo



Gambar 4.7 Logo
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

4) Thumbnail



Gambar 4.7 Thumbnail Persegi dan Thumbnail Vertikal

Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

KESIMPULAN

Tradisi Rasulan memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Gunungkidul. Tradisi ini tidak hanya sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan atas hasil panen, tetapi juga sebagai sarana mempererat hubungan antarwarga. Melalui berbagai kegiatan dalam tradisi Rasulan, seperti selamatan, kirab budaya, dan pentas kesenian, nilai-nilai kerukunan, gotong royong, dan penghormatan terhadap leluhur terus terjaga dan diwariskan kepada generasi muda.

Untuk mendukung pelestarian dan pengenalan tradisi Rasulan, beberapasaran yang dapat dipertimbangkan adalah menambah keterlibatan generasi muda dalam menjaga tradisi daerah lokalagar tradisi tetap terjaga dan bisa diambil nilai-nilai kehidupannya. Selain itu juga menambah media yang memuat terkait tradisi-tradisi atau budaya lokalagar masyarakat terutama generasi muda mendapatkan informasi dari itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. (2005). *Tiga panji tengkorak: kebudayaan dalam perbincangan*. Disertasi Doktor. Universitas Indonesia
- Apsari, D., & Aditya, D. (2019). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 156-161). Atlantis Press.
- Dewanti, F. M. H., Assingily, M. S., & Kamala, I. (2020). Tradisi Rasulan: Nilai Pendidikan dari Kearifan Lokal Desa Selang Wonosari Gunungkidul. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 53-64.
- Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. 2014, Upacara Rasulan. Diakses pada <https://budaya.jogjaprov.go.id/artikel/detail/309-upacara-rasulan> (21 Pebruari 2024, 19:30)
- Dini Daniswari. 2022, Mengenal Rasulan, Tradisi Pasca Panen di Gunungkidul. Diakses pada <https://yogyakarta.kompas.com/read/2022/09/28/230954678/mengenal-rasulan-tradisi-pasca-panen-di-gunung-kidul> (08 Agustus 2024, 15.30)
- Dwi Anugrah. 2024, Nilai Budi Pekerti Pertunjukan Wayang. Diakses pada <https://www.beritamagelang.id/kolom/nilai-budi-pekerti-pertunjukan-wayang> (05 Agustus 2024, 22:00)
- Franz K dan Meier (1994). *Membina Minat Baca*. Bandung : PT. Remaja RosdaKarya.
- Gunawan. 2023, Warga Gunungkidul Pertahankan Adat Rasulan. Diakses pada <https://radarjogja.jawapos.com/gunungkidul/652967607/warga-gunungkidul-pertahankan-adat-rasulan> (20 Pebruari 2024, 20:00)

Haka, Nukhbatul Bidayati & Suhandi. (2018). *Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA*. Journal of Biology Education. 1(1). 1-15.

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*; Edisi Keenam. Jakarta : Erlangga

Kalurahan Kemiri. 2019, Rasulan. Diakses pada [https://desakemiri.gunungkidul kab.go.id/first/artikel/170-Rasulan](https://desakemiri.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/170-Rasulan) (08 Agustus 2024, 11:00)

Kalurahan Plembutan. 2019, Tradisi Bersih Dusun (Rasulan) di Desa Plembutan. Diakses pada <https://desaplembutan.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/357-Tradisi-Bersih-Dusun--Rasulan--di-Desa-Plembutan>

KapanLagi. 2022, Arti Gift Adalah Hadiah atau Pemberian, Ketahui Juga Perbedaannya dengan Give. Diakses pada <https://plus.kapanlagi.com/arti-gift-adalah-hadiah-atau-pemberian-ketahui-juga-perbedaannya-dengan-give-452b16.html?page=5> (09 Agustus 2024, 17.00)

Kumparan. 2024, Tradisi Rasulan sebagai Upacara Pasca Panen di Gunungkidul. Diakses pada <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/tradisi-rasulan-sebagai-upacara-pasca-panen-di-gunung-kidul-22zXvkeqXfw/full> (08 Agustus 2024, 12:30)

Mixdam, C. (2016). Sosialisasi Adat Rasulan di Kalangan Anak-Anak pada Era Modernisasi di Daerah Playen, Gunungkidul. *E-Societas*, 5(1).

Sugidiyanto, R. 2024, Bagaimana Cara Mempertahankan Tradisi di Tengah Arus Globalisasi. Diakses pada <https://www.akurat.co/parenting/1304140447/bagaimana-cara-mempertahankan-tradisi-di-tengah-arus->

globalisasi

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.

Wulandari, E. (2018). Penguatan nilai budi pekerti melalui tradisi rasulan Gunungkidul. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(1), 139-150.

