

# Perancangan Media Ilustrasi Budaya Sanjo Komik Platform Line Webtoon

Sharlene Sylviana Kumala, Cok Gde Raka Swendra, Hen Dian Yudani

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121 - 131, Surabaya  
Email: sherlinsylviana@gmail.com

## Abstrak

Seiring dengan berjalannya waktu, rasa nasionalisme dan toleransi Masyarakat Indonesia dirasakan mulai memudar, hal ini mengakibatkan adanya bumbu perpecahan dimana di jaman modern ini perkembangan komunikasi terasa sangat berkembang, sehingga Masyarakat Indonesia bisa mengakses berita juga turut ikut memberikan komentar di dalamnya. Dimana komentar-komentar tersebut berisi tentang aspirasi – aspirasi masyarakat yang bisa mengubah pola pikir tiap individu. Perkembangan teknologi membuat bentuk aspirasi masyarakat bisa tersebar dengan cepat.

Budaya Sanjo di Palembang adalah budaya yang mengutamakan rasa nasionalisme dan toleransi yang tinggi antar masyarakat di Palembang, budaya ini dirasa perlu untuk dipublikasikan ke Masyarakat Indonesia untuk diperkenalkan dan diperlihatkan bahwa ada budaya Indonesia yang mengutamakan rasa nasionalisme tersebut. Perancangan ini mengangkat tentang pengenalan Budaya Sanjo melalui media komik online di platform Line Webtoon, yang diharapkan dapat dilihat, dan dikenal oleh Masyarakat Indonesia secara luas terutama untuk kalangan anak muda yang memegang peranan penting dalam perkembangan komunikasi dewasa ini. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan observasi terhadap Budaya Sanjo di Palembang, beserta beberapa pengalaman pribadi selama melakukan Sanjo di Palembang. Metode untuk menganalisa data adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan 5W + 1H.

**Kata kunci:** Budaya, Sanjo, Palembang, Indonesia, Line Webtoon.

## Abstract

**Title:** *Illustration Comic Design of Sanjo Culture with Line Webtoon as the Platform Media*

*As time passes, the sense of nationalism and tolerance among the Indonesian society are fading, this problem conduce disunity within the nations where in this modern era, with the development of the technology, people can easily accessing and commenting on several news. Those comments contain the society's aspiration that can easily spread to one another and can affect individual's paradigm.*

*Sanjo culture from Palembang is a practice that accentuate nationalism and high toleration among the Palembang's society. This culture need to be published to other societies so that they'll know more about Sanjo, a culture that uphold nationalism values. The purpose of this design is to lift up Sanjo culture through online comic platform called "Line Webtoon" which expected to be seen and known by Indonesian especially teenagers who play an important role in the development of communication nowadays. The method to analyze the data is descriptive qualitative research with 5W + 1H.*

**Keywords:** *Culture, Sanjo, Palembang, Indonesia, Line Webtoon.*

## Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki berbagai keanekaragaman didalamnya, khususnya keanekaragaman budaya dari Sabang hingga

Merauke. Banyak sekali Budaya Indonesia yang dijadikan potensi wisata untuk menarik wisatawan lokal maupun internasional untuk berkunjung, mempelajari, dan sekaligus untuk dilestarikan, namun sayangnya belum semua budaya Indonesia

dikenal secara luas, baik dari masyarakat dalam negeri maupun dari segi internasional, salah satunya adalah Budaya “**Sanjo**” atau dikenal sebagai budaya Rumpak – Rumpakan dari Palembang, Sumatera Selatan.

Budaya Rumpak-rumpakan atau nama lain dari Budaya “**Sanjo**” merupakan tradisi silaturrahmi yang dilakukan secara beramai-ramai oleh Masyarakat Palembang yang sudah dilaksanakan sejak ratusan tahun lalu di Palembang. Dahulu, Rumpak-rumpakan sendiri dilaksanakan selama dua hari bagi keturunan Arab Hadramaut di kawasan Ilir (Daerah di Kota Palembang yang dibatasi oleh Sungai Musi). Dimulai langsung setelah dilaksanakannya shalat Idul Fitri, yang biasanya dimulai dari rumah keturunan yang dituakan. Silaturrahmi dilakukan di seluruh rumah keturunan yang berada di kawasan kota sehingga baru selesai selama dua hari. Tokoh agama setempat, Ustadz Agil bin Abdul Qadir Barakbah melalui situs website [lemabang.wordpress.com](http://lemabang.wordpress.com) mengatakan tradisi Rumpak – Rumpakkan sudah dilaksanakan sejak ratusan tahun yang lalu dan hanya dilakukan oleh kaum laki-laki. Tradisi ini dilakukan oleh keturunan Arab Hadramaut di Palembang, dilakukan setelah bulan puasa untuk merekatkan silaturrahmi antar sesama. Tradisi ini sengaja dilakukan beramai-ramai sehingga bisa dilihat oleh banyak orang yang pada dasarnya dilakukan sebagai *syiar* bahwa silaturrahmi antar manusia tidak boleh putus.

Berjalannya waktu, Budaya Sanjo ini tidak dilakukan hanya dalam perayaan Idul Fitri saja, di setiap ada perayaan hari besar seperti hari keagamaan, tahun baru, yang menyangkut kepercayaan, masyarakat Palembang juga turut melakukan Sanjo. Budaya Sanjo ini sendiri dilakukan dengan cara mendatangi kediaman pihak yang sedang merayakan hari besar tersebut. Pihak rumah yang didatangi, akan menyuguhkan makanan dan minuman sesuai dengan tradisi yang sedang dijalankan misalnya saat Imlek, pihak rumah yang akan didatangi akan menyuguhkan makanan tradisi Imlek seperti jeruk, permen manisan buah, dan juga makanan Pempek yang merupakan makanan tradisional dari Palembang sebagai menu yang wajib ada untuk disantap. Pihak yang berkunjung adalah kerabat, keluarga, dan teman – teman. Meskipun pihak yang berkunjung tidak merayakan hari besar tersebut, mereka tetap menghargai dan ikut memeriahkan perayaan tersebut dengan ikut serta dengan melaksanakan Budaya Sanjo. Budaya Sanjo dilaksanakan dari pagi hari hingga malam hari. Masyarakat Palembang bergiliran mengunjungi kerabat, kenalan, dan saudara – saudara mereka satu per satu dari rumah ke rumah. Saat Sanjo hal pertama yang dilakukan adalah memberi salam kepada pemilik rumah, lalu pemilik rumah akan mempersilahkan untuk menyicipi hidangan – hidangan yang tersedia, dan yang pertama dituju adalah makanan Pempeknnya. Di dalam Budaya Sanjo, juga terdapat pelestarian nilai – nilai Budaya yang

sedang dirayakan, seperti dalam segi makanan khas suatu perayaan (contohnya makanan khas Imlek, Idul Fitri, dll.) yang tetap dibawa dan dapat diterima dan dihargai oleh Masyarakat Palembang yang baik tidak atau sedang merayakannya

Budaya Sanjo ini adalah budaya yang unik, dan memiliki nilai – nilai yang sangat tinggi yakni nilai – nilai untuk saling menghargai, menerima, dan mengapresiasi perbedaan yang ada dengan cara ikut serta didalamnya. Bentuk toleransi perbedaan antar masyarakat Palembang sangat dirasakan dan dilakukan dengan melaksanakan Budaya Sanjo ini.

Saat ini Indonesia sedang mengalami ketegangan antar umat beragama yang diakibatkan oleh bumbu politik, hal ini memicu perpecahan terjadi di dalam Bangsa Indonesia yang majemuk, banyak terlihat berbagai pendapat dan bentuk pertentangan yang menimbulkan konflik antar umat beragama, salah satunya adalah kasus Ahok tentang penghinaan ayat Alqur-an yang memicu adanya demonstrasi besar – besaran di Jakarta dan beberapa daerah di Indonesia pada tanggal 4 November dan 2 Desember 2016, hal ini memicu berbagai pendapat dan pertentangan antar masyarakat yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat di dalamnya. Perkembangan teknologi yang begitu canggih di Indonesia juga mempermudah masyarakat ikut andil dalam menyingkapi masalah ini, salah satunya didalam media sosial, dimana masyarakat dapat mengomentari atau memberikan aspirasinya terhadap apa yang terjadi, misalnya dalam kolom pendapat di media sosial Instagram, Facebook, Line *News*.

“Media sosial kerap dimanfaatkan sebagai ajang media kampanye politik. Masyarakat sangat gampang dipengaruhi oleh media sosial khususnya para anak muda yang masih labil pemikirannya dan sangat gampang terbawa suasana untuk memposting sesuatu yang berbaur politik.” Dikutip dari [Qureta.com](http://Qureta.com) Kesimpulannya adalah, dewasa ini anak muda sebagai pengguna media sosial memegang penting dalam mengutarakan reaksi atas gejala sosial yang terjadi, seperti dalam kasus *Trending Topic* di media sosial Twitter, yang menjadikan indikator pentingnya suatu masalah tersebut sehingga menjadi bahasan. Hal ini menjelaskan bahwa anak muda memegang penting dalam perkembangan gejala sosial, juga termasuk di dalam kondisi ketegangan sosial antar umat beragama di Indonesia.

Budaya Sanjo sebagai pengingat akan adanya Budaya yang mencerminkan toleransi antar umat beragama di Indonesia yang masih dijunjung tinggi, dirasakan perlu untuk diperkenalkan secara lebih luas khususnya kepada anak muda di Indonesia, dengan harapan sebagai pemegang penting suatu gejala sosial yang terjadi dapat memberikan *reminder*, bahwa sejatinya Indonesia adalah negara yang majemuk, dan saling menghargai antar perbedaan, serta sebagai

salah satu upaya pelestarian Budaya Indonesia, sehingga kita bisa lebih mengenal jati diri Bangsa Indonesia yang saling menghargai dan menghormati perbedaan sebagai bangsa yang satu. Target *audience* dari pengenalan Budaya Sanjo ini adalah anak – anak muda usia 15 – 25 tahun, pria dan wanita.

Pengenalan Budaya Sanjo ini harus menggunakan media yang populer di kalangan anak muda, salah satunya yaitu platform Line Webtoon. Platform Line Webtoon adalah suatu aplikasi komik *Online*, dimana konsumen dapat membaca komik secara *online*, dan aplikasi ini mendukung potensi – potensi anak bangsa untuk menerbitkan komiknya sendiri secara gratis. Menurut Jagatreview.com aplikasi ini sangat digandrungi oleh anak muda, dimana aplikasi ini berfungsi sebagai bacaan di kala bosan, atau macet, maupun sebagai hiburan. Aplikasi ini menjadi media yang sangat berfungsi untuk mengenalkan Budaya Sanjo pada kalangan muda Indonesia, dimana penyajiannya berbentuk cerita dan *visual* yang lebih menarik daripada hanya berbentuk tulisan atau wacana saja.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi dan untuk menganalisis data adalah dengan penelitian kualitatif deskriptif yang memiliki pengertian yaitu suatu pengumpulan data dengan pertanyaan – pertanyaan yang dijawab tentang kondisi terakhir subjek penelitian dengan pendekatan 5W + 1H.

*What*: Apa fungsi Budaya Sanjo untuk diekspos kepada Masyarakat?

*What*: Apa yang melandasi Masyarakat Indonesia untuk mengenali Budaya Sanjo?

*What*: Apa yang melandasi Masyarakat Indonesia untuk menjadikan tradisi?

*Who* :Siapa saja yang menjalankan Budaya Sanjo?

*Who*:Siapa target atau sasaran tentang pengenalan Budaya Sanjo?

*When*:Berapa lama Budaya Sanjo tersebut berlangsung di Kota Palembang?

*Where*:Dimana saja di Indonesia yang telah mengenal Budaya Sanjo?

*Where*:Dimana lokasi Budaya Sanjo akan diperkenalkan?

*Why*:Mengapa Budaya Sanjo bisa menjadi suatu Budaya yang dilestarikan di Kota Palembang?

*Why*:Mengapa Masyarakat Indonesia perlu mengetahui Budaya Sanjo di Kota Palembang?

*How*:Bagaimana Masyarakat Indonesia melakukan suatu tradisi budaya?

## Pembahasan

Bila mengacu pada pengertian yang dikemukakan oleh McCloud, komik sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, bahkan ribuan tahun lalu. Namun “komik”

yang ada dimasa itu belum seperti komik yang dijumpai dewasa ini. Manusia mengenal gambar jauh sebelum manusia mengenal bahasa maupun tulisan. Hal itu diyakini melalui banyaknya temuan gambar-gambar prasejarah. Baik dari coretan-coretan manusia primitif di dinding gua yang ditemukan sekitar 10.000 tahun SM di Eropa Barat, *hieroglif* dan lukisan bangsa mesir kuno hingga relief-relief pada dinding candi. Semua gambar tersebut merupakan gambar berurutan (*sequential art*) yang menceritakan suatu kisah tertentu, yang notabene memiliki fungsi tidak jauh berbeda dari komik di masa kini, hanya medianya yang berbeda. Bentuk dan jenis komik bervariasi dari tahun ke tahun, sehingga dengan berbagai jenis variatif komik yang ada beberapa diantaranya yaitu, Komik Kartun, Komik Strip, Komik Tahunan, Komik *Online*, Buku Komik. Setiap komik diawali oleh ide / konsep. Ide / konsep itu bisa berupa pertanyaan, seperti "Aku bertanya-tanya apa yang akan terjadi bila seorang tentara nasional Amerika bertemu dengan makhluk asing?" Bisa juga berupa suatu konsep perjalanan waktu, selain itu dilanjutkan dengan memberikan ide yang dituangkan dalam bentuk gambar, lalu meengolahnya menjadi bentuk komik. Perancangan komik ini diharapkan dapat mengedukasi pembacanya terhadap Budaya Sanjo, dimana selain sebagai pengenalan, diharapkan Budaya Sanjo juga dapat menularkan sikap toleransi yang ada didalamnya kepada pembaca, sebagai salah satu budaya Bangsa Indonesia. Sekaligus sebagai penerus generasi bangsa yang baik, kita juga harus mengenal budaya – budaya kita. Tujuan kreatif dari Komik Sanjo ini adalah Budaya Sanjo merupakan hasil cipta, karsa, dan rasa yang diciptakan oleh Masyarakat Palembang yang lahir dari kehidupan sehari – hari, dan pemikiran Masyarakat Palembang sehingga melahirkan Budaya Sanjo yang memiliki nilai toleransi yang harus disampaikan kepada masyarakat Indonesia. Dampak yang diperoleh target *audience* setelah membaca komik Webtoon Budaya Sanjo adalah diharapkan pembaca dapat lebih mengenal tentang Budaya Sanjo yang diceritakan dalam komik ini, selain itu, diharapkan juga masyarakat dapat mengetahui bahwa di Indonesia juga terdapat Budaya Sanjo yang melestarikan budaya toleransi yang menjadi landasan pokok bagi Masyarakat Indonesia yang memiliki berbagai macam budaya, agama, suku / ras, dan kepercayaan yang berbeda – beda. Budaya Sanjo diharapkan bisa menyadarkan Masyarakat Indonesia yang dewasa ini mengalami banyak perselisihan dan perpecahan untuk lebih menghargai dan mengingat kembali sejatinya Negara Indonesia yang terdiri dari berbagai perbedaan yang ada sebagai suatu kesatuan Negara Indonesia.

Konsep perancangan yang akan dibuat adalah suatu komik *online* yang akan dipublikasikan melalui media ilustrasi komik Platform Line Webtoon. Komik tersebut menceritakan tentang pengenalan Budaya Sanjo yang akan dibuat dengan alur cerita komedi

dengan tipe ilustrasi komik (kartun). Komik ini dibuat bergenre Komedi dan *strip comic* untuk membuat pembaca agar tidak jenuh dalam membaca, dan dapat merasa terhibur. Mengapa berbentuk *strip comic*? Hal ini dikarenakan agar dapat menunjukkan Budaya Sanjo yang dilaksanakan oleh berbagai macam perbedaan baik dari suku, kepercayaan, agama dan daerah asal di Palembang. Budaya Sanjo tidak hanya dilaksanakan sehari atau dua hari saja selama setahun, sehingga dapat ditampilkan dengan jelas melalui *strip comic*. Komik ini akan dibuat dengan pendekatan yang komunikatif dan jalan cerita yang menarik dan *simple* agar tidak terkesan membosankan, serta jalan ceritanya bisa ditanggapi oleh pembaca.

Isi dari Komik Line Webtoon ini adalah menceritakan tentang pengalaman beberapa Masyarakat Palembang dalam melaksanakan Budaya Sanjo, dimana terdapat berbagai perbedaan pandangan dari orang kesatu dengan yang lainnya. Dalam cerita Komik Budaya Sanjo ini terdapat beberapa bumbu konflik dan klimaks cerita misalnya adanya bumbu percintaan, perbedaan budaya, dan lain – lain, yang dikemas dalam berbagai episode.

Tema dari Komik Line Webtoon Budaya Sanjo ini adalah lebih memperkenalkan Budaya Sanjo kepada Masyarakat Indonesia.

Format Komik Line Webtoon adalah berbasis *online* yang memiliki ukuran gambar cover komik yaitu 436px x 436px, Kemudian ukuran komik di webtoon dengan membagi nya sesuai per episode, dan gambar berukuran 700px x 4300px. Format buku komik yang akan di cetak adalah 17,6 cm x 11,2 cm.

Gaya Penulisan Naskah dalam komik menggunakan pendekatan emosional dan interaksi antar sesama juga komedi, dimana di dalam komik ini lebih ditonjolkan kegiatan bersilahturahmi dengan banyak orang dan dari keluarga yang berbeda. Sehingga dibutuhkan pendekatan emosional, interaksi, dan komedi yang dapat menghidupkan cerita dan membuat pembaca tidak merasa bosan.

Sinopsis Komik Sanjo adalah menceritakan tentang seorang pemuda dari Palembang yang sudah 26 tahun menjomblo, dia adalah seorang *Gamers* awalnya, namun akhirnya dia memutuskan untuk berhenti menjadi *Gamers* dan ingin mendapatkan pacar melalui Budaya Sanjo.

Media promosi yang digunakan adalah media sosial Instagram. Komik Sanjo memiliki akun Instagram yang berfungsi untuk memberikan sedikit informasi berkaitan dengan Komik Sanjo juga Budaya Sanjo. Setelah membuat akun Instagram, promosi yang dilakukan adalah mengikuti *paid promote* yang dimiliki oleh salah satu kegiatan acara di Petra, dimana Komik Sanjo diiklankan di Instagram dengan

bahasa lainnya di "*promote*" oleh 66 orang yang merupakan panitia kegiatan tersebut. *Paid promote* dilakukan selama 7 hari, seharusnya satu foto akan dipost, di jam yang sama. Komik Sanjo akan di post pada pukul 19.00 WIB. *Paid promote* ini efektif, karena setiap dari 66 anggota panitia tersebut, memiliki followers yang banyak, sehingga dapat memperluas pengenalan terhadap Budaya Sanjo.

Nama karakter tokoh utama adalah Sukardan Sulit yang diinspirasi dengan kesusahan dia untuk mencari pacar. Sukardan adalah seorang yang ramah, baik hati, tulus, dan mudah terpesona dengan perempuan cantik. Sukardan yang awalnya adalah seorang *gamers*, merasa hidupnya harus berubah untuk mendapatkan pacar. Disini Sukardan tidak ditampilkan beragama apa, dengan tujuan agar tidak terkesan memihak agama tertentu. Sukardan adalah orang Palembang asli, dimana orang Palembang identik dengan kulit cerah. Karakter pendukung pertama adalah bernama Mei-Mei. Mei-Mei adalah seorang berketurunan Tionghoa yang tinggal di Palembang, ia memiliki kulit putih bersih dengan bentuk mata yang melengkung atau menyipit khas keturunan Tionghoa. Mei – Mei berkarakter pendiam, namun ia berusaha untuk tetap menjadi orang yang ramah, ia juga pribadi yang mudah tersinggung. Mei – Mei menjadi sosok orang yang menggambarkan Budaya Sanjo saat Imlek, dimana Sukardan bertemu dengannya saat Sanjo ke rumahnya. Karakter Pendukung kedua adalah Santi, Santi adalah seorang perempuan Muslim yang merupakan keponakan Mas Baper salah satu teman Sukardan yang dikenalkan kepadanya. Santi adalah sosok yang lemah lembut, dan sabar. Santi menjadi karakter pendukung saat Sukardan sedang melakukan Sanjo Idul Fitri ke kediaman Mas Baper. Sukardan pun terpesona kepadanya, dan ia pun menjadi bingung. Santi di buat dengan tujuan untuk membantu arah cerita dimana Sukardan sedang mencari perempuan yang ia dambakan. Karakter pendukung ketiga adalah Mas Baper alias Bambang Perkasa. Mas Baper ini adalah kerabat Sukardan yang beragama Muslim. Mas Baper berkepribadian ramai dan suka bercanda, ia adalah orang yang mengenalkan Sukardan pada Santi. Karakter pendukung ke empat dan lima adalah dua gadis teman Sukardan yang sedang Sanjo Idul Fitri. Perempuan dengan rambut hitam merupakan orang yang tidak beragama Islam, dan perempuan dengan hijab hijau beragama Islam, disini karakter mereka sebagai bentuk tanda bahwa Sanjo Idul Fitri tidak hanya dilakukan oleh orang yang beragama sama saja. Karakter pendukung ke enam bernama Vina. Vina adalah seorang yang berkepribadian jahil, suka tersenyum dan ramah. Vina digambarkan adalah seorang yang menganut agama Nasrani, ia memiliki kulit berwarna gelap. Vina tidak disebutkan keturunan apa, hal ini bertujuan untuk tidak menyebutkan nama suku apa atau keturunan apa, agar tidak memasang paradigm hanya suku tertentu yang melakukan Sanjo.

*Heading Level Ketiga (10 pt, regular)*

Sebaiknya penggunaan heading level ketiga dihindari, apabila ada, maka *heading level* ketiga menggunakan ketentuan seperti terlihat di sini (tanpa *bold*).

### **Penulisan Singkatan/Istilah/Notasi/ Simbol, Gambar, Tabel**

#### **Gambar/Foto**



**Gambar 3. Karakter Pendukung Komik Sanjo**



**Gambar 1. Karakter Utama Komik Sanjo**



**Gambar 4. Karakter Pendukung Komik Sanjo**



**Gambar 2. Karakter Pendukung Komik Sanjo**



**Gambar 5. Karakter Pendukung Komik Sanjo**



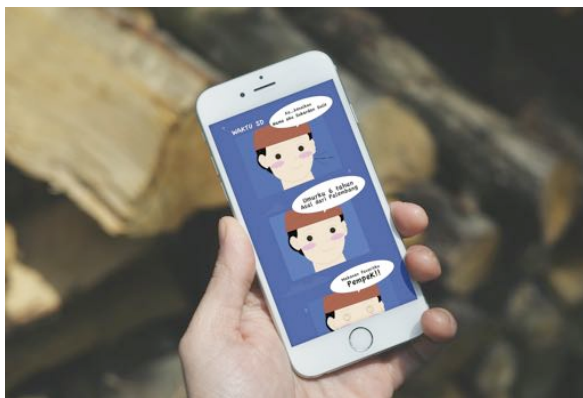
Gambar 6. Karakter Pendukung Komik Sanjo



Gambar 7. Desain Buku Komik Sanjo



Gambar 8. Webtoon Komik Sanjo di Laptop



Gambar 7. Webtoon Komik Sanjo di *Handphone*



Gambar 10. Instagram Komik Sanjo



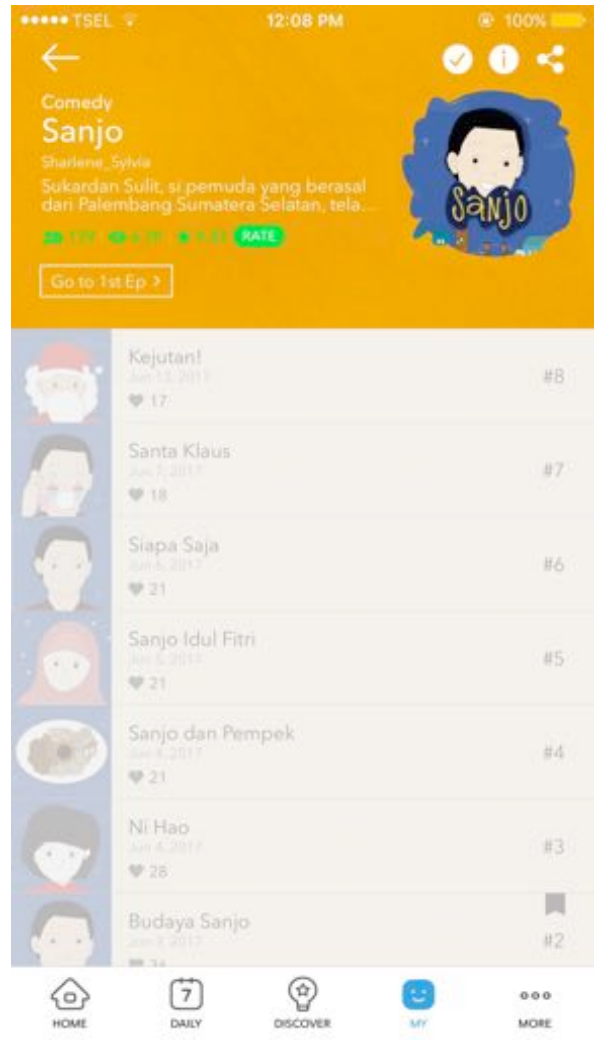
Gambar 11. Instagram Komik Sanjo



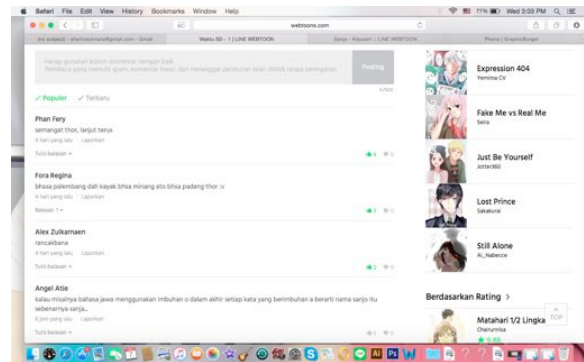
Gambar 12. Paid Promote Komik Sanjo



Gambar 13. Paid Promote Komik Sanjo

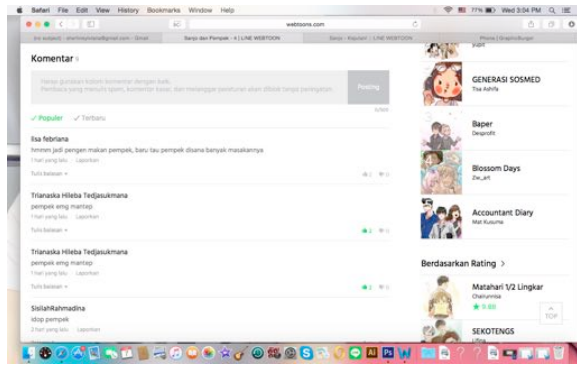


Gambar 14. Gambar pengikut Komik Sanjo di Webtoon.

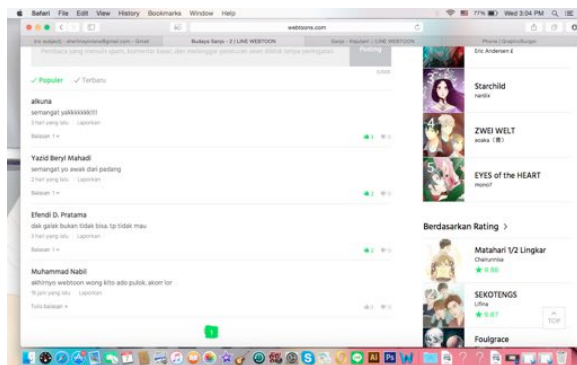


Gambar 15. Komentator di Webtoon Komik Sanjo





**Gambar 16. Komentator di Webtoon Komik Sanjo**



**Gambar 17. Komentator di Webtoon Komik Sanjo**

## Kesimpulan

Perancangan Media Ilustrasi Budaya Sanjo Komik Platform Line Webtoon, diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap Budaya Sanjo kepada Masyarakat Indonesia khususnya kalangan anak muda. Penggunaan cerita komedi Sukardan sebagai seorang yang jomblo berfungsi untuk menampilkan kesan komik yang tidak membosankan, karena topik utama yang dibawa adalah budaya. Di samping itu, cerita yang dibawakan adalah bertemakan komik strip, yang berfungsi untuk menampilkan seluruh perayaan Budaya Sanjo yang berbeda – beda tema dan waktu pelaksanaannya. Media yang digunakan yaitu Platform Line Webtoon berfungsi untuk menggait anak – anak muda Indonesia yang bisa dijangkau dengan mudah, dengan jumlah yang banyak. Cerita Sanjo ini juga diharapkan dapat menumbuhkan semangat nasionalisme Masyarakat Indonesia dengan meningkatkan sikap toleransi antar sesama.

## Ucapan Terima Kasih

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester menjalani tugas akhir ini, sehingga penulis bisa menyelesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut :

1. Bapak Drs. Cok Gde Raka Swendra, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu , tenaga, juga ide kreatif dan saran - yang diberikan di setiap kesempatan bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Hen Dian Yudani, ST., M.Ds selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu , tenaga, juga ide kreatif dan saran - yang diberikan di setiap kesempatan bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dr. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si. selaku dosen penguji sidang awal, sidang tengah, dan sidang akhir.
4. Elisabeth Christine Y., S.Sn., M.Hum selaku dosen penguji sidang awal, sidang tengah, dan sidang akhir.
5. Keluarga Inti yang memberikan bantuan Doa, motivasi, dan dukungan moral kepada saya.
6. Ibu Maria yang memberikan bantuan informasi terhadap Budaya Sanjo, juga semangat moriil.
7. Bapak Dian yang memberikan bantuan informasi terhadap Budaya Sanjom juga semangat moriil.
8. Teman – teman dan kerabat yang mengajak saya untuk mengikuti Budaya Sanjo di Palembang.
9. Setiap anggota kelompok bimbingan 4 yang telah mendukung, mengingatkan, memberikan masukan terhadap proses pengerjaan tugas akhir ini.
10. Kepada pacar saya Geindra Julianto Wijaya, yang selalu menemani dan memberikan semangat kepada saya saat saya susah dan senang selama mengerjakan tugas akhir ini.
11. Kepada teman – teman saya, seluruhnya yang membantu saya secara langsung maupun tak langsung kepada saya dalam proses pembuatan dan pengenalan tugas akhir ini.
12. Kepada pembaca setia Komik Sanjo, yang sudah mengikuti Komik Sanjo ini dengan setia, juga komentar dan dukungannya kepada saya.

Penulis menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan petunjuk, kritik, dan saran dari pembaca yang dapat menunjang pengembangan tugas akhir kedepannya.

Penulis juga memohon maaf bila terjadi kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja dalam rangkaian proses perancangan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi rekan – rekan mahasiswa.

## Daftar Pustaka

Anonim, 2001, *Ensiklopedia Indonesia*, Cetakan kedua, Jakarta: PT. Cipta Pustaka

Aziz, Abdul. "Pengaruh Budaya Asing Terhadap Kebudayaan Indonesia"  
<http://kucingkring.blogspot.co.id/2013/01/pengaruh-budaya-asing-masuk-ke-indonesia.html> (diakses tanggal 1 Mei 2013.)

Bonnef Marcel, 2008, *Komik Indonesia*, Cetakan kedua. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

Harahap, Lia. "5 Alasan untuk Membaca Komik di Line Webtoon" <http://liaharahap.com/5-alasan-untuk-membaca-komik-di-line-webtoon/> (diakses tanggal 30 Desember 2015.)

Judul = Jenis – Jenis Komik, "Bentuk Komik",  
<https://pensilseni.wordpress.com/category/komik/>,  
(diakses Juli 2012)

Judul – Judul Komik, "Buku Komik",  
<http://komikvivi.blogspot.co.id/p/jenis-jenis-komik-berdasar-jenis-cerita.html>, (diakses 1 Februari 2016).

Judul = Apa itu Komik, "Sejarah Komik",  
<http://lemaripelangi.blogspot.co.id/2011/08/apa-itu-komik.html>, (diakses Minggu 14 Agustus 2011)

Judul – Apa itu Komik, "Ngomik Indonesia",  
<http://ngomikindonesia.blogspot.co.id/2012/05/apa-itu-komik.html>.id/2012/05/lets-learn-about-comic-part-1.html, (diakses Sabtu, 05 Mei 2012)

Lemabang, Iwan. "Mengenal Tradisi Rumpak – Rumpakkan di Kampung Arab Palembang."  
<https://lemabang.wordpress.com/?s=sanjo> (diakses tanggal 26 Juli 2014.)

Prasetyo, Ginanjar. "Materi Komik Pengertian Komik, Ciri-ciri Komik, Jenis-jenis Komik."  
(<http://ginanjarnurprasetyo.blogspot.co.id/2014/04/materi-komik-pengertian-komik-ciri-ciri.html>) (diakses tanggal 3 April 2014)

Koentjaraningrat, 2000, *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Review, Jagat. "Direct Release : LINE Webtoon, Meredefinisikan Kebiasaan Orang Indonesia Membaca Komik melalui Ponsel."  
<http://www.jagatreview.com/2015/05/direct-release-line-webtoon-meredefinisikan-kebiasaan-orang-indonesia-membaca-komik-melalui-ponsel/> (diakses tanggal 11 Mei 2015.)

Mc. Cloud, 1993, *Understanding Comics*, New York: HarperCollins

Viyura. "Menumbuhkan Cinta Budaya Indonesia Bagi Kaum Muda Melalui Mata Pelajaran Muatan Lokal (Kesenian)"  
<https://viyura.wordpress.com/2014/02/17/menumbuhkan-cinta-budaya-indonesia-bagi-kaum-muda-melalui-mata-pelajaran-muatan-lokal-kesenian/> (diakses tanggal 17 Februari 2014.)

Wikipedia. "Komik"  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik> (diakses tanggal 3 September 2016.)