

AKTUALISASI MEDIA KOMIK CANDI PURBAKALA SEBAGAI BAHAN LITERASI PARIWISATA

Ida Yeni Rahmawati
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
idayenir@gmail.com

Abstrak

Di era milenial seperti saat ini, literasi merupakan suatu hal yang sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peran pariwisata pada umumnya sebagai modal internasionalisasi kebudayaan dan kearifan lokal yang dimiliki oleh setiap daerah. Tujuan penelitian ini, untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai implementasi komik candi purbakala di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai bahan literasi pariwisata. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif. Analisis ini digunakan untuk melihat ketercapaian penerapan komik tersebut dalam menyosialisasikan candi purbakala di DIY secara lebih luas. Hasil dari penelitian ini ialah dapat terdapat 46,15% yang menyatakan terbantu untuk mendapatkan informasi mengenai candi purbakala di DIY dengan adanya komik candi purbakala. Data diambil dari responden domestik, sedangkan responden mancanegara menyatakan 30,7% bahwa media komik ini dapat membantu dalam memberikan informasi wisata candi purbakala di DIY, dan 30,7% menyatakan kurang membantu dalam mengetahui informasi wisata candi purbakala di DIY. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa wisatawan mancanegara dan domestik merasa cukup terbantu dengan adanya media ini, dalam mencari informasi wisata candi purbakala di DIY.

Kata kunci: komik, candi purbakala, literasi pariwisata

Abstract

In the millennial era, literacy is a very important thing to increase understanding of the role of tourism in general as the capital of the internationalization of culture and local wisdom possessed by each region. The purpose of this study was to describe and explain the implementation of ancient temple comics in the Special Region of Yogyakarta (DIY) as a material for tourism literacy. The research method used in this research was descriptive qualitative. This analysis was used to see the achievement of the implementation of these comics in socializing ancient temples in DIY more broadly. The results of this study were that there can be 46.15% which stated it was helped to get information about ancient temples in DIY with the existence of ancient temple comics. Data was taken from domestic respondents, while foreign respondents stated 30.7% that this comic media could help in providing information on ancient temple tourism in DIY, and 30.7% stated that it was less helpful in knowing ancient temple tourism information in DIY. Thus, it can be concluded that foreign and domestic tourists were quite helped by the existence of this media, in finding information on ancient temple tourism in DIY.

Keywords: comics, ancient temples, tourism literacy

PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan provinsi yang menjadi tujuan wisata ke dua di Indonesia setelah Bali, Sebagai tujuan wisata, DIY kerap kali

didatangi oleh wisatawan domestik dan mancanegara. Hal ini mengindikasikan bahwa potensi pariwisata di DIY sangat diminati dan harus dikembangkan. Berbagai aset wisata yang sangat menjanjikan untuk

dikembangkan seperti aset wisata sejarah, alam, budaya, seni dan lain sebagainya ada di Yogyakarta. Aset wisata sejarah dan budaya di Yogyakarta ditunjukkan dengan adanya pusat kerajaan Mataram (1575-1640), dan kraton (istana) yang masih berfungsi dalam arti yang sesungguhnya. Yogyakarta memiliki panorama alam yang indah. Hamparan sawah nan hijau menyelimuti daerah pinggiran dengan Gunung Merapi tampak sebagai latar belakangnya. Pantai-pantai yang masih alami dengan mudah ditemukan di sebelah selatan Yogyakarta. Masyarakat Yogyakarta hidup dalam damai dan memiliki keramahan yang khas. Atmosfir seni begitu terasa di Yogyakarta. Malioboro, yang merupakan urat nadi Yogyakarta, dibanjiri barang kerajinan dari segenap penjuru. Musisi jalanan pun selalu siap menghibur pengunjung warung-warung lesehan.

Salah satu obyek yang patut diperhatikan dalam industri pariwisata di Yogyakarta adalah keberadaan candi-candi purbakala. Candi-candi ini menjadi aset wisata sejarah, budaya maupun pendidikan. Sebagai wisata sejarah, candi menjadi tapak tilas perjuangan masyarakat Indonesia pada zaman purbakala. Sebagai wisata budaya, candi menyajikan berbagai legenda ataupun cerita rakyat hasil pemikiran masyarakat zaman dahulu. Candi juga menjadi sarana edukatif pembelajaran siswa tentang sejarah maupun budaya bangsa. Banyak candi-candi di Yogyakarta yang telah terkenal dan terkelola dengan baik. Salah satunya yakni Candi Prambanan. Candi ini dibangun pada abad ke-9 oleh raja-raja dinasti Sanjaya dan mencadi cermin kejayaan kerajaan masyarakat Indonesia zamann dahulu.

Selain objek wisata candi yang telah dikenal masyarakat, sebenarnya Provinsi DIY masih memiliki banyak candi-candi purbakala yang sangat prospektif jika dikembangkan. Candi-candi

purbakala tersebut antara lain adalah Candi Ratu Boko, Candi Kalasan, Candi Sambisari dan lain sebagainya. Pada umumnya candi-candi tersebut memiliki ciri khas masing-masing yang unik. Selain itu, candi-candi tersebut juga memiliki sejarah yang berbeda-beda pula. Sejarah dan ciri khas inilah yang perlu diperkenalkan kepada masyarakat umum agar masyarakat bisa mengetahui sejarah-sejarah yang terkandung dalam candi-candi tersebut. Berbagai makna filosofi yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat pada saat itu banyak terdapat dalam bangunan candi tersebut. Hal ini bisa dilihat dalam ukiran-ukiran batu candi atau yang biasa disebut relief di setiap dinding candi. Salah satu contohnya adalah relief yang terdapat pada Candi Sojiwan, relief ini menggambarkan kehidupan binatang seperti monyet, singa dan lain sebagainya. Cerita binatang-binatang tersebut merupakan salah satu aspek pendidikan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah bagi masyarakat. Candi-candi purbakala yang umumnya belum dikenal masyarakat juga memiliki berbagai fungsi yang menarik untuk dipelajari. Beberapa candi menjadi tempat pemujaan dan penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta-pendeta Hindu-Budha pada jaman dahulu.

Saat ini masyarakat belum mengenal semua candi-candi purbakala di Yogyakarta. Keberadaan candi-candi purbakala ini belum tersosialisasikan atau terekspos secara optimal kepada masyarakat umum. Selain jumlahnya yang sangat banyak dan masih ada yang belum teridentifikasi, tidak banyak media sosialisasi yang menyebarkan informasi terkait objek wisata candi-candi purbakala di Yogyakarta. Jikalaupun ada, informasi yang didapat dari media tersebut masih sangat minim sehingga masyarakat belum bisa mengenal candi-candi purbakala dengan baik.

Terkait dengan minimnya sosialisasi candi-candi purbakala di Yogyakarta, maka penelitian ini memberikan sebuah terobosan baru yang dapat mempermudah proses sosialisasi ini, yakni berupa Komik sebagai salah satu media untuk sosialisasi wisata candi purbakala di Daerah Istimewa Yogyakarta. Media ini mudah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang praktis. Masyarakat dalam hal ini dapat mengetahui lebih detail atau lebih lengkap tentang hal-hal kecil di dalam candi tersebut yang belum terekspos atau tersosialisasikan. Komik ini pada akhirnya dapat membuat masyarakat tertarik untuk mengunjungi candi secara langsung.

Media komik dapat dimanfaatkan sebagai media sosialisasi pariwisata. Selama ini komik hanya dimanfaatkan sebagai salah satu media hiburan terutama untuk cerita anak-anak, padahal komik memiliki banyak kelebihan jika digunakan sebagai media sosialisasi terutama sosialisasi objek pariwisata. Media ini dapat menggambarkan secara visual objek maupun cerita atau legenda candi. Komik juga dilengkapi dengan dialog sehingga pembaca mudah memahami isi bacaan. Gambar-gambar yang divisualisasikan tentu saja sangat atraktif sehingga pembaca tertarik untuk memahaminya.

Yogyakarta sangatlah pantas jika disebut sebagai provinsi seribu candi karena beraneka ragamnya candi-candi yang terdapat di Yogyakarta. Sosialisasi yang baik akan sangat membantu proses pencerahan pengelolaan candi purbakala yang sangat potensial untuk dikembangkan. Terobosan baru media sosialisasi yakni komik yang disajikan secara menarik dan lengkap sangatlah tepat untuk mendukung sosialisasi potensi daerah yang berupa wisata candi kepada masyarakat umum.

TINJAUAN PUSTAKA

A. LITERASI

Literasi Pada hakikatnya literasi memiliki banyak makna. Literasi secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berhitung, dan berbicara serta kemampuan mengidentifikasi, mengurai dan memahami suatu masalah. Literasi secara lebih luas mempunyai makna melekat teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Di sisi lain, ada yang memaknai literasi secara kontemporer yang artinya merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan informasi tertulis atau cetak untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat luas, Rahmawati, (2015).

Literasi merupakan proses membaca dan menulis secara informal yang umumnya bercirikan seperti demonstrasi baca-tulis, kerjasama yang interaktif antara orang tua dan anak, berbasis kepada kebutuhan sehari-hari, dan dengan cara pengajaran yang minimal tetapi langsung (*minimal direct*). Perkembangan literasi dini dimulai pada masa bayi menurut (Mustafa dalam Nur Inten, 2016:72). Sejalan dengan pendapat tersebut (Gambrell & Mazzoni dalam Nur Inten, 2016:76) berpendapat bahwa literasi adalah proses yang dimulai sejak lahir saat bayi mulai bereksperimen dengan bahasa lisannya. Kegiatan membaca bagi anak bukan hanya dengan kegiatan membaca secara langsung melalui buku, tetapi kegiatan membaca pada anak lebih kepada membaca lingkungan sekitar, membaca dan mengenal berbagai tulisan-tulisan yang ada di sekitar anak, dan membawa anak ke tempat-tempat mereka dapat langsung terlibat dengan kegiatan membaca. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa kegiatan literasi bagi anak ialah ketika mereka terlibat dengan kegiatan seperti mendengar

cerita, menuliskan nama mereka, dan membuat tanda seperti cetakan, dan khususnya hal-hal yang sangat penting untuk diketahui ketika bersosialisasi dengan masyarakat di luar sana, khususnya pemahaman tentang keselamatan berkendara ketika di jalan.

Kesiapan membaca (*reading readiness*) ialah tingkat kematangan seorang anak yang memungkinkannya belajar membaca tanpa menimbulkan akibat yang negatif. Kematangan di sini artinya adalah kematangan anak dari segi fisik, mental, bahasa, emosi, dan sosial. Berdasarkan hal tersebut maka kesiapan membaca setiap anak akan berbeda tergantung dengan lingkungan tempat anak hidup, dan tergantung pada sikap perkembangan masing-masing anak. Pengertian literasi secara sederhana ialah pengajaran membaca dan menulis menurut (Carolline dalam Nur Inten, 2016:70). Literasi merupakan jantung kemampuan siswa untuk belajar dan berhasil di sekolah, sekaligus sebagai bekal untuk menghadapi berbagai tantangan masyarakat ekonomi ASEAN.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat literasi adalah proses yang dimulai sejak lahir saat bayi mulai bereksperimen dengan bahasa lisannya, proses bahasa tersebut antara lain dengan kegiatan membaca dan menulis secara informal yang umumnya bercirikan seperti demonstrasi baca-tulis, kerjasama yang interaktif antara orang tua dan anak, berbasis kepada kebutuhan sehari-hari, sekaligus sebagai bekal untuk meraih keberhasilan baik di sekolah maupun di kehidupannya kelak. Jenis-Jenis Literasi antara lain, (a) literasi dini, (b) literasi dasar, (c) literasi perpustakaan, (d) literasi media, (e) literasi teknologi, (f) literasi visual. Jenis literasi berdasarkan bidang kajian, terdapat literasi numerasi, sains,

teknologi informasi, finansial, budaya, dan kewarganegaraan, kesehatan, kriminal, dan keselamatan di jalan.

B. PARIWISATA

Secara etimologi, pariwisata berasal dari dua kata yakni "pari" dan "wisata". Pari berarti banyak, berputar-putar, lengkap sedangkan wisata berarti perjalanan, bepergian yang dalam hal ini bersinonim dengan travel dalam bahasa Inggris. Atas dasar tersebut, pariwisata diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari satu tempat ke tempat lain, yang dalam bahasa Inggris disebut sebagai *tour*.

Salah Wahab dalam bukunya yang berjudul *An Introduction on Tourism Theory* mengungkapkan bahwa pariwisata ialah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian di antara orang-orang dalam negara itu sendiri (di luar negeri), meliputi pendiaman orang-orang di daerah lain (daerah tertentu, suatu negara atau benua) untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya di mana ia memperoleh pekerjaan tetap (Oka A. Sayuti, 1983: 107). Lebih lanjut, Oka A. Sayuti mengemukakan batasan-batasan mengenai pariwisata. Batasan-batasan itu ialah bahwa perjalanan kegiatan wisata tersebut dilakukan sementara waktu, berpindah dari suatu tempat ke tempat lain dan selalu berkaitan dengan pertamasyaan atau rekreasi. Selain itu, orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya dan semata-mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

Dari batasan-batasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari

suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha (*business*) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi. Tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan atau rekreasi atau rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Berdasarkan obyeknya, secara umum Oka A. Sayuti mengklasifikasikan pariwisata dalam enam jenis (1983: 115-116). Pertama, wisata budaya (*cultural tourism*), yaitu jenis wisata dimana motivasi orang-orang untuk berwisata disebabkan karena adanya daya tarik dari seni budaya suatu tempat atau daerah. Kedua, wisata kesehatan (*recuperational tourism*), yaitu wisata yang bertujuan untuk menyembuhkan suatu penyakit. Ketiga, wisata perdagangan (*commercial tourism*), yaitu wisata yang terkait dengan kegiatan perdagangan nasional maupun internasional. Keempat, wisata olahraga (*sport tourism*), yaitu wisata yang bertujuan untuk melihat atau menyaksikan atau ikut berpartisipasi dalam suatu pesta olah raga. Kelima, wisata politik (*political tourism*), yaitu wisata yang bertujuan untuk melihat atau menyaksikan suatu peristiwa atau kejadian yang berhubungan dengan kegiatan suatu bangsa atau negara. Keenam, wisata sosial (*social tourism*), kegiatan wisata yang tidak bertujuan untuk mencari keuntungan. Terakhir, wisata religi (*religion tourism*), yaitu wisata yang bertujuan untuk melihat upacara-upacara keagamaan (Oka A. Sayuti, 1983: 115-116).

Djulianto Susantio berpendapat bahwa jenis-jenis pariwisata di Indonesia diantaranya adalah wisata bahari/ tirta, wisata sejarah, wisata arkeolog, wisata budaya, wisata agama, wisata ziarah, wisata kesehatan, wisata wredha, wisata remaja, wisata perkebunan, wisata nostalgia, wisata pendidikan/ ilmiah, wisata alam, wisata

petualangan, wisata dirgantara, wisata berburu, wisata belanja, dan wisata industri. Masing-masing jenis pariwisata tersebut mempunyai objek berbeda, yaitu.

- a. Wisata bahari/ tirta yaitu wisata yang memanfaatkan air sebagai objeknya.
- b. Wisata sejarah adalah kunjungan ke tempat-tempat bersejarah.
- c. Wisata arkeolog yaitu kunjungan ke situs-situs arkeologi.
- d. Wisata budaya adalah pariwisata untuk menikmati hasil budaya, misalnya kesenian.
- e. Wisata agama adalah wisata dengan objeknya merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan upacara-upacara keagamaan.
- f. Wisata ziarah adalah wisata berupa kunjungan ke makam para wali ke sedang sono.
- g. Wisata wredha adalah pariwisata untuk orang-orang tua yang tujuannya khusus untuk menyegarkan pikiran.
- h. Wisata nostalgia yaitu pariwisata yang bertujuan untuk mengenang kembali peristiwa yang dialami seseorang.
- i. Wisata pendidikan/ ilmiah adalah wisata yang ada kaitannya dengan pendidikan.
- j. Wisata alam adalah pariwisata yang mengajak wisatawan mengunjungi tempat yang memiliki pemandangan/ keindahan alam.
- k. Wisata petualangan adalah pariwisata yang menyusuri sungai, pegunungan, mendaki gunung dan merambati hutan.

C. CANDI

Candi merupakan bangunan kuno yang dibuat dari batu (sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta-pendeta Hindu atau Budha

pada jaman dahulu), (KBBI, 2007: 191). Candi adalah sebuah bangunan tempat ibadah dari peninggalan masa lampau yang berasal dari agama Hindu-Buddha. Digunakan sebagai tempat pemujaan dewa. Namun demikian, istilah 'candi' tidak hanya digunakan oleh masyarakat untuk menyebut tempat ibadah saja. Banyak situs-situs purbakala lain dari masa Hindu-Buddha atau Klasik Indonesia baik sebagai istana, pemandian/petirnaan, gapura, dan sebagainya, disebut dengan istilah candi. Candi juga berasal dari kata "Candika" yang berarti nama salah satu Dewa kematian (Durga). Karenanya candi selalu dihubungkan dengan monumen untuk memuliakan Raja yang meninggal contohnya candi Kidal untuk memuliakan Raja Anusapati.

Dr.R.Goris berpendapat bahwa candi adalah candi difungsikan sebagai tempat memuliakan atma atau roh yang telah terbebas dari ikatan keduniaan. Jadi, candi bukan makam melainkan pura atau tempat suci untuk menstanakan roh yang telah disucikan. Prof. HJ. Krom dan Dr. WF Stutterheim mengartikan candi dari asal katanya *CANDIKA GHRA*. Candika = Dewi maut (di Indonesia dikenal Bethari Durga = Durga Sura Mahesa Mardhani) dan GRHA = GRAHA = GRIYA/GRIYO yang artinya rumah. Jadi candi menurut mereka adalah *rumah untuk bethari Durga = rumah dewi maut*.

Stutterheim pada tahun 1931, telah melakukan penelitian terhadap candi dan berkesimpulan bahwa fungsinya adalah bangunan pemakaman bagi raja atau orang terkemuka. (Soekmono, 1977 : 17). Peneliti lainnya, yaitu Muusses, berpendapat bahwa tidak semua candi adalah bangunan pemakaman. Soekmono, yang penelitiannya bersumber pada kesusastraan kuna, relief, peripih, prasasti, dan perbandingan dengan objek serupa dari luar Indonesia,

berkesimpulan bahwa candi adalah bangunan kuil.

Satyawati Sulaiman, mengemukakan bahwa candi adalah *memorial temple*, dan juga menjadi tempat bagi pendeta untuk menyampaikan ajaran agama yang bersifat rahasia kepada penganutnya. (Soediman, 1985 : 661-683), berdasarkan penelitiannya mengemukakan bahwa candi adalah bangunan suci yang memiliki makna dan fungsi majemuk. Candi adalah simbol mikrokosmos, pusat dunia, axis mundi, poros dunia, sokoguru dunia (*cosmic pillars*), serta penghubung antara bumi dengan langit. Berdasarkan simbolisme tersebut, dapat dijabarkan bahwa masyarakat pada masa lampau membangun candi didasari dengan keinginan untuk dapat hidup sedekat mungkin dengan pusat dunia dan dapat berkomunikasi dengan dunia para dewa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian Soediman dapat disebut sebagai pendekatan keagamaan yang membuktikan bahwa candi merupakan kreasi bentuk-bentuk simbolis dari perasaan manusia yang dilandasi oleh konsepsi keagamaan.

Berdasarkan beberapa definisi tentang candi dari beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa definisi candi merupakan bangunan kuno yang dibuat dari batu (sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta-pendeta Hindu atau Budha pada jaman dahulu) atau dapat juga candi kategorikan bahwa candi bukan makam melainkan pura atau tempat suci untuk pemujaan roh yang telah disucikan. Untuk macam-macam candi yang terdapat di Yogyakarta sangat beranekaragam, namun dalam pembahasan kali ini, hanya difokuskan pada sembilan candi purbakala, yang berpotensi untuk dijadikan objek pariwisata candi purbakala di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini dilatar belakangi karena masing-masing candi

pada sembilan candi ini, memiliki keistimewaan atau karakteristik yang beranekaragam, baik dari segi sejarah masing-masing candi, bentuk, kegunaan atau fungsi masing-masing candi, keindahan alamnya, dan lain sebagainya.

D. KOMIK

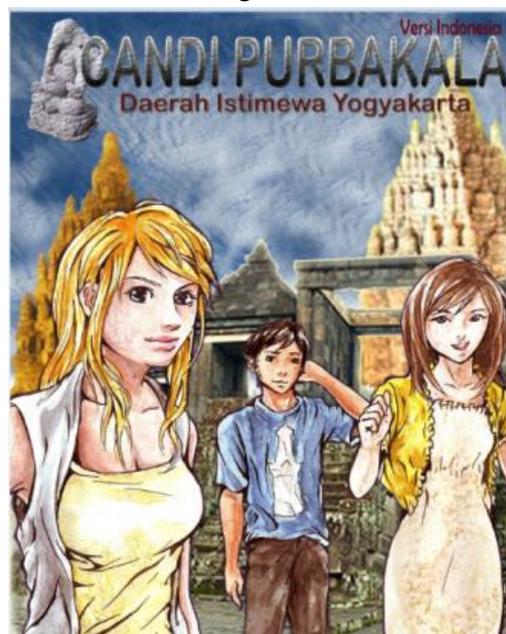
Komik merupakan sebuah bacaan yang sangat digemari oleh pembaca anak-anak, maupun dewasa. Selama ini di toko buku, di tempat persewaan bacaan pun komik dengan mudah ditemukan dan termasuk yang laris manis dibeli dan dipinjam. Di sisi lain, diberbagai majalah anak dan di sejumlah surat kabar edisi minggu pun dapat dengan mudah ditemukan komik. Hal ini menunjukkan keberterimaan komik oleh para pembaca sebagai salah satu bacaan yang disukai atau digemari oleh masyarakat.

Sebagai bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, dalam bentuk panel-panel atau kotak gambar dengan sedikit kalimat atau ungkapan dari tokoh cerita yang ditempatkan dalam balon-balon. Bahkan gambar yang ditampilkan juga bermacam-macam yang diusakan semenarik mungkin sehingga mampu mengikat pembaca. Gambar dalam komik itu sendiri pada umumnya "sudah berbicara", dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita. Pembaca anak sering lebih banyak menatap gambar-gambarnya dari pada tulisannya. Dipihak lain, bagi pembaca dewasa penggemar komik hal ini terlihat menguntungkan karena dengan sedikit waktu ditengah kesibukkan masih dapat menikmati komik yang menyajikan sebuah rangkaian cerita atau informasi tertentu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa pada penelitian ini data diambil melalui

kuesioner yang telah dibagikan kepada responden. Responden pada penelitian ini, berasal dari wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara.



Gambar 1. Komik candi purbakala di DIY

Hasil Pengujian beta adalah saran yang diberikan oleh para validator, dalam hal ini ahli materi yakni penyelenggara wisata dan ahli media dari dinas pendidikan. Dalam pembuatan Komik, ahli media memberikan saran-saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk yang dalam hal ini adalah Komik. Saran dari ahli materi adalah: informasi mengenai situs purbakala perlu diperdalam, dan diperlukan informasi tambahan mengenai asal-usul situs, pengaruh pada masyarakat pada zaman itu serta mitos-mitos ataupun legenda yang berkaitan dengan situs tersebut.

Berdasarkan data kuesioner yang telah disebar maka, dapat diperoleh informasi sebagai berikut. Dalam analisis kuisisioner ini, terdapat dua jenis responden yaitu responden domestik dan responden mancanegara. Pada responden domestik terdapat 13 responden yang mengisi kuisisioner produk komik, sedangkan responden mancanegara terdapat 6

responden yang mengisi kuisioner yang telah tersedia.

Berdasarkan daftar kuesioner yang telah dibuat maka dapat disimpulkan menjadi uraian singkat berikut ini. Komik wisata candi purbakala ini memudahkan wisatawan baik domestik maupun mancanegara dalam mencari informasi wisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang menyatakan komik ini dapat membantu dalam mendapatkan informasi mengenai candi purbakala di DIY. Data yang pertama yakni, terdapat 46,15 % data diambil dari responden domestik. Data yang kedua ialah responden mancanegara yang menyatakan 30,7%. Data selanjutnya, 30,7% menyatakan kurang membantu dalam mengetahui informasi wisata candi di DIY. Dengan adanya data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa wisatawan mancanegara dan domestik merasa cukup terbantu dengan adanya media ini, dalam mencari informasi wisata candi di DIY.

Data dari para responden mengenai materi yang tercantum dalam komik ini, responden domestik menyatakan bahwa 53,84 % materi yang disampaikan sudah cukup lengkap. Data selanjutnya menyatakan 30,80% responden domestik menyatakan bahwa materi yang disampaikan kurang lengkap. Responden mancanegara menyatakan bahwa 33,33% cukup lengkap materi yang disampaikan dalam komik tersebut.

Berdasarkan pada analisis konten atau isi dari komik tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden domestik menyatakan 69,23% isi atau konten sudah cukup layak, dan 33,33% data dari responden mancanegara. Selanjutnya, untuk analisis kebermanfaatannya menurut responden domestik dapat dipaparkan bahwa 69,23% komik ini cukup bermanfaat, dan menurut responden mancanegara dapat dinyatakan

cukup bermanfaat pula dengan prosentase 50,00%.

Berdasarkan analisis huruf yang digunakan dalam komik ini, menurut responden domestik menyatakan cukup layak dengan prosentase 46,15% dan untuk prosentase sangat layak dapat ditunjukkan dengan angka 30,48%. Berdasarkan hasil prosentase dari responden mancanegara terdapat 66,66% menyatakan cukup layak. Berdasarkan tampilan warna menurut responden domestik menyatakan sangat bagus yakni 15,4% dan cukup bagus pula dengan angka 15,4%. Berdasarkan responden mancanegara menyatakan bahwa 33,33% cukup bagus, dan 33,33% sangat bagus.

Analisis gambar dan animasi, menurut responden domestik menyatakan bahwa 53,84% cukup layak, dan 15,4% sangat layak. Berdasarkan responden mancanegara menyatakan bahwa 50,00% cukup layak, 16,66% sangat layak. Kemudian, untuk analisis proses sosialisasi pariwisata, menurut responden domestik menyatakan 38,46% sangat membantu, dan 38,46% juga didapat pada responden mancanegara. Berdasarkan analisis kelayakan media, responden domestik menyatakan 61,53%, sedangkan responden mancanegara 66,66% sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua media ini cukup layak baik dari segi isi, warna, kebermanfaatannya, huruf, materi dan lain sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komik yang dikembangkan ini sudah layak digunakan dengan perolehan persentase ahli media komik sebanyak 76 %. Berdasarkan ahli materi diperoleh persentase 81%, sedangkan respon masyarakat terhadap produk yakni 55,79%. Berdasarkan perolehan persentase tersebut maka

penelitian ini dinyatakan layak untuk disosialisasikan kepada masyarakat guna membantu masyarakat pada umumnya untuk menemukan informasi mengenai candi purbakala.

B. SARAN

Bagi peneliti berikutnya yang akan mengembangkan media untuk sosialisasi objek wisata, diharapkan dapat lebih detail dan lebih sempurna dalam melakukan analisis kebutuhan dan dapat menciptakan produk baru yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Murdiyastomo. 2006. *Istoria. Desa Seni: Pelestarian dan Pariwisata*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Sejarah FISE UNY.
- Budi Raharja. 2006. *Istoria. Seni dalam Industri Pariwisata Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Sejarah FISE UNY.
- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta. 2003. *Mosaik Pusaka Budaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakaka Yogyakarta.
- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta. 2008. *Selayang Pandang Candi-candi di Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakaka Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prasetyo, Haryo, dan Sulistyarso, Haryo. 2017. *Arahan Pengembangan Kawasan Desa Wisata di Desa Tulungrejo, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri*. *Jurnal Teknik ITS*. Vol.6, No. 2