

KONSEP PENGENALAN SEJARAH DAN NILAI-NILAI PROSESI GREBEG BESAR DEMAK MELALUI GAME EDUKASI

Abi Senoprabowo¹, Ali Muqoddas², Noor Hasyim³

Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

abiseno.p@gmail.com

ali.muqoddas@gmail.com

hasyim.nahl@gmail.com

Abstrak

Tradisi Grebeg Besar di kabupaten Demak mulai bergeser makna karena sekarang hanya menjadi sarana untuk memenuhi target pendapatan daerah dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda lebih memaknai acara Grebeg Besar sebagai wahana permainan dan hiburan dibandingkan sebagai media pelestarian budaya. Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan konsep aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan kembali tradisi dan budaya Grebeg Besar Demak kepada generasi mudanya. Perancangan game edukasi Grebeg Besar Demak memerlukan sebuah konsep yang baik agar tujuan game edukasi ini dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini merupakan bagian dari metode perancangan MDLC yaitu tahap konsep. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, wawancara, dan observasi. Hasil dari penelitian ini berupa konsep dasar aplikasi game edukasi Grebeg Besar Demak yang disajikan dalam bentuk mapping aplikasi dan storyboard aplikasi. Dengan konsep yang dibuat dengan detail, maka aplikasi ini nantinya dapat mudah dipahami dan digunakan oleh generasi muda di kabupaten Demak.

Keywords: *Konsep, Game, Edukasi, Grebeg Besar, Demak*

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan hasil aktivitas dan pemikiran manusia secara sistematis dan berkelanjutan. Menurut Tylor dalam Kistanto (2015), Kebudayaan merupakan satuan kompleks yang berisi berbagai hal yang dihasilkan manusia sebagai bagian dari masyarakat seperti, kebiasaan-kebiasaan, kepercayaan, ilmu pengetahuan, kesenian, hukum, akhlak, adat, dan banyak kemampuan-kemampuan lainnya. Dari kebudayaan tersebut akan terlahir tradisi-tradisi yang dijalankan oleh masyarakat secara terus menerus. Tradisi sendiri merupakan kebiasaan yang disampaikan atau ditransmisikan dalam sebuah masyarakat dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam jangkauan waktu yang lama sehingga kebiasaan tersebut menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Sibarani, 2015).

Kabupaten Demak merupakan salah satu daerah yang memiliki kebudayaan yang adiluhung sehingga menghasilkan banyak tradisi-tradisi yang ada di masyarakatnya. Demak sebagai salah satu daerah di Jawa

Tengah memiliki sejarah penting bagi kepribadian bangsa. Sejarah mencatat bahwa Kerajaan Demak merupakan pelopor dan pusat penyebaran agama Islam di Jawa. Proses Islamisasi masyarakat Jawa merupakan wujud peran aktif Wali Songo dalam menyebarkan agama yang dilakukan melalui pendekatan budaya, salah satunya melalui tradisi dan budaya Grebeg Besar. Grebeg Besar sendiri merupakan budaya asimilasi yang diciptakan oleh para wali dengan mengambil konsep budaya Hindhu yaitu Rojowedo (Kasri & Pujo, 2008). Budaya Grebeg Besar di kabupaten Demak terus dilestarikan oleh pemerintah Demak sebagai wujud penghormatan masyarakat Demak terhadap para wali yang dianggap berjasa kepada masyarakat Demak dalam menyebarkan agama Islam di tanah Jawa. Grebeg Besar adalah kumpulan masyarakat Islam pada bulan Besar, yang dilaksanakan setahun sekali untuk kepentingan dakwah Islamiyah di masjid agung Demak (Effendy, 2014).

Saat ini pemaknaan pelaksanaan

budaya Grebeg Besar mengalami pergeseran makna karena hanya menjadi sarana memenuhi target pendapatan daerah dan hiburan. Penyerahan panitia penyelenggara Grebeg Besar dari Pemkab ke swasta dengan tujuan agar target pendapatan daerah dari pelaksanaan Grebeg Besar menjadi lebih tinggi adalah pembuktian pergeseran makna perayaan tradisi tersebut. Muntohar selaku pengelola Grebeg Besar dalam jateng.tribunnews.com (Saifudin, 2019) mengatakan bahwa tahun 2019 nilai kontrak untuk PAD dari perayaan Grebeg Besar adalah sebesar Rp. 396 juta, sehingga PKL dan wahana yang bukan dari Diana Ria selaku pengelola pasar rakyat Grebeg Besar harus ditertibkan oleh Satpol PP. Muntohar juga mengatakan bahwa selain diramaikan dengan wahana hiburan, pada Grebeg Besar juga ada 200 stan berbagai macam mainan, panggung dangdut dan kuliner.

Memudarnya pemaknaan konsep budaya Demak juga tercermin pada media promosi yang dibuat oleh untuk mempromosikan Grebeg Besar tahun 2019 ke masyarakat. Media promosi itu menampilkan berbagai hiburan sebagai daya tarik untuk masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat dan generasi muda lebih memaknai acara Grebeg Besar sebagai wahana permainan dan hiburan dibandingkan sebagai media pelestarian budaya. Jadwal dari perayaan Grebeg Besar juga hiburan yang kurang sesuai dengan makna budaya Grebeg Besar itu sendiri.

Perkembangan teknologi informasi yang cukup pesat dapat menyajikan kebudayaan dan tradisi yang ada menjadi lebih menarik sehingga dapat melestarikan kebudayaan tersebut. Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi yang baik adalah multimedia. Multimedia mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa dan dengan hasil yang efektif dan efisien (Hasyim, Mutiaz, & Sachari, 2014). Multimedia dapat merubah dari media teks ke media gambar dan suara, maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera. Teknologi multimedia ini dapat dimanfaatkan untuk memicu penyampaian sejarah dan tradisi budaya peninggalan kabupaten Demak dengan lebih menarik karena masyarakat Demak tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi tersebut.

Salah satu jenis multimedia yang berkembang dengan pesat adalah *game*. *Game* adalah media yang banyak dimanfaatkan untuk memperoleh kesenangan. Sifat dasar *game* yaitu *fun* atau menyenangkan menjadikan banyak orang memainkan *game*. Dengan sifat *fun* tersebut *game* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau sering disebut sebagai *game* edukasi. *Game* edukasi biasanya bertujuan untuk memahami seseorang sehingga tertarik untuk mempelajari sesuatu (Novaliendry, 2013). Penyampaian tradisi dan budaya Grebeg Besar Demak selama ini hanya disampaikan melalui buku dan jurnal yang tidak tersampaikan dengan baik ke masyarakat Demak, khususnya generasi mudanya. Dengan *game* edukasi tersebut, pengetahuan tentang tradisi dan budaya Grebeg Besar Demak dapat dipelajari generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan dan tersampaikan dengan baik dan efektif.

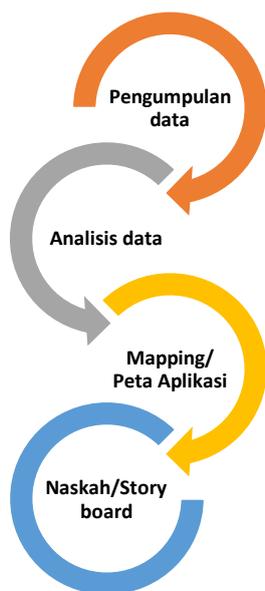
Pada perancangan *game* edukasi Grebeg Besar Demak ini, diperlukan sebuah konsep yang baik agar tujuan *game* edukasi ini dapat tercapai dengan baik. Pembuatan konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang menjadi dasar dalam sebuah aplikasi (Nurajizah, 2016). Pada tahap konsep ini, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan *game* edukasi ini, serta menentukan siapa yang akan menjadi pengguna dari aplikasi *game* edukasi ini. Pada penelitian ini, penulis hanya memfokuskan pada tahap konsep perancangan *game* edukasi Grebeg Besar Demak agar tujuan tujuan dari aplikasi ini dapat disesuaikan dengan target audiens dari aplikasi ini yaitu anak-anak dan remaja di kabupaten Demak.

2. METODE

Dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian dimana peneliti adalah instrumen penting pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017). Dengan metode tersebut akan dipaparkan pengetahuan umum, sejarah, situasi dan kondisi prosesi perayaan Grebeg Besar di Kabupaten Demak. Pengumpulan data berasal

dari hasil studi literatur, wawancara, dan observasi. Studi literatur dilakukan dengan mencari data dari buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan Grebeg Besar Demak. Wawancara dan observasi dilakukan kepada beberapa remaja masyarakat Demak di desa Banyumeneng, kecamatan Mranggen dan desa Mutih Wetan, kecamatan Wedung.

Adapun metode perancangan game edukasi ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) yang dikemukakan oleh Luther-Sutopo dalam Hasyim & Senoprabowo (2019) yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (uji coba), *distribution* (rilis produk). Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada tahap *concept*. Pada tahap konsep ini dijabarkan dalam beberapa tahapan sebagai berikut,



Gambar 1 Tahapan pembuatan konsep aplikasi game edukasi Grebeg Besar Demak (Sumber : Penulis)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambaran Umum Grebeg Besar Demak

Grebeg besar merupakan wujud akulturasi budaya yang diciptakan Wali Songo untuk menyebarkan Islam ke masyarakat Jawa. Menurut Kasri & Pujo (2008) grebeg berasal dari bahasa Jawa *garebeg* yang berarti ramai, gaduh, menderu. Grebeg juga bisa berasal dari kata *hanggarebeg* yang bermakna pengiring

raja atau iring-iringan pengantin. Sedangkan kata “Besar” merujuk pada bulan Dzulhijjah yang dalam penanggalan Jawa disebut dengan bulan Besar.

Tradisi grebeg besar mengandung nilai luhur dan nilai edukatif tinggi yang dapat mempengaruhi masyarakat pendukungnya berinteraksi secara positif dan efektif sehingga mampu membina budi pekerti luhur dan mengekang perbuatan negatif. Tradisi grebeg besar Demak juga mengandung nilai religius, sakralistik, integrasi dan pelestarian peran dakwah Wali Songo. Grebek besar merupakan hajatan masyarakat yang sudah mentradisi. Dikatakan sebagai tradisi karena perayaannya dilaksanakan secara rutin setahun sekali oleh masyarakat. Grebek merupakan tradisi yang dilaksanakan tiap tanggal 10 Dzulhijjah. Grebek Besar merupakan kearifan lokal sekaligus menunjukkan identitas lokal. Berbagai sajian dan produk lokal dapat dijumpai dalam prosesi grebeg besar. Grebek besar sudah menjadi simbol dan identitas lokal bagi budaya masyarakat Demak.

Pada zaman kerajaan Majapahit, Brawijaya mengadakan upacara *sradha* yang meriah dengan disertai dibunyikan gamelan Majapahit yang bernama *Kanjeng Kyai Sekar Delima*. Bunyi dari gamelan Majapahit ini menarik perhatian masyarakat yang waktu itu masih banyak memeluk agama Hindu-Budha untuk menyaksikannya. Setelah Majapahit runtuh, pusaka-pusaka Majapahit dibawa ke Demak termasuk gamelan *Kanjeng Kyai Sekar Delima*. Maka untuk menarik perhatian masyarakat, Sunan Kalijaga sebagai pelopor diadakannya upacara grebeg besar memanfaatkan gamelan tersebut.

3.2. Sejarah Grebeg Besar Demak

Kasri dalam bukunya “Matahari Terbit di Glagahwangi” (2008:110) menuturkan bahwa pada masa kerajaan Majapahit, diadakan upacara selamatan yang disebut *Rojomedo*. Upacara *Rojomedo* diadakan dengan cara membunuh hewan buruan untuk dipersembahkan kepada dewa agar dewa melindungi raja dan memberikan kesejahteraan pada rakyat. Setelah Majapahit runtuh, Raden Fatah sebagai raja Demak menghapus upacara tersebut karena dianggap bertentangan dengan ajaran Islam. dihapusnya upacara *Rojomedo* menimbulkan keresahan

dihati masyarakat yang saat itu masih terikat dengan budaya leluhur. Beberapa tahun setelah dihapusnya upacara tersebut malapetaka yang dikhawatirkan masyarakat melanda Demak. Wabah dan penyakit menular merajalela sehingga terjadi banyak kematian.

Untuk mengatasi malapetaka tersebut para wali berkumpul untuk berdoa memohon petunjuk kepada Tuhan. Sunan Kalijaga akhirnya mengusulkan digelarnya kembali upacara Rojomedo dengan beberapa penyesuaian agar tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Para wali setuju untuk kemudian diusulkan kepada Sultan Demak. Berikut perbedaan yang terdapat pada Rojomedo yang diselenggarakan oleh para raja Majapahit dengan yang diselenggarakan Kesultanan Demak bersama para wali :

Tabel 1 Perbedaan Rojomedo sebelum Islam dan setelah Islam

<i>Rojomedo pra Islam</i>	<i>Rojomedo paska Islam</i>
Dengan memburu hewan liar di hutan kemudian disembelih	Dengan menyembelih hewan ternak seperti kambing atau kerbau
Sebagai sesaji kepada dewa agar tidak murka sehingga menimbulkan bencana bagi rakyat	Sebagai rasa syukur terdapat Tuhan yang telah memberikan keselamatan
Setelah penyembelihan diadakan pesta serta darah dari sembelihan diminum	Daging sembelihan dibagikan kepada rakyat

Agar sesuai dengan ajaran Islam maka upacara penyembelihan tersebut dilaksanakan pada tanggal 10 Dzulhijjah dimana memang dalam ajaran Islam pada tanggal tersebut dilaksanakan hari raya qurban. Sunan Kalijaga sangat mengetahui kebiasaan masyarakat Jawa pada waktu itu suka dengan perayaan-perayaan berbau ritual keagamaan. Apalagi dengan dimeriahkan oleh suara gamelan. Maka acara qurban dilaksanakan dengan meriah diiringi pembunyian gamelan yang dilaksanakan di depan Masjid Agung Demak.

3.3. Prosesi Grebeg Besar Demak

Tradisi grebeg besar dan Masjid Agung Demak menjadikan masyarakat Demak bangga terhadap Demak sebagai Kota Wali. Tradisi ini sampai sekarang masih dilaksanakan oleh pemerintah Demak untuk melestarikan tradisi yang diwariskan oleh para wali. Penyelenggaraan Grebeg besar juga disipi dengan syiar-syiar keagamaan (Ahmad, 2015). Adapun prosesi upacara Grebeg Besar dilaksanakan oleh pemerintah Demak saat ini adalah sebagai berikut :

1. Ziarah ke makam kesultanan Demak dan makam Sunan Kalijaga. Ziarah ini merupakan kegiatan yang mengawali diselenggarakannya Grebeg Besar. Ziarah dilakukan bupati dan segenap pejabat di Demak untuk mendoakan para raja kesultanan Demak beserta keluarga yang telah berjasa dalam mendirikan kesultanan Demak serta mendoakan Sunan Kalijaga yang telah berjasa menyebarkan agama Islam dengan cara yang arif. Kegiatan ziarah ini biasanya dilaksanakan pada sore hari pada tanggal 30 dzulqo'dah, yaitu 10 hari sebelum tanggal 10 Dzulhijjah.



Gambar 2 Bupati dan segenap Muspida Demak melakukan ziarah ke makam kesultanan Demak dan makam sunan Kalijaga (Sumber : demakkab.go.id)

2. Pembukaan pasar rakyat. Setelah sore hari melakukan ziarah, malam hari setelah sholat Isya rombongan Bupati dan muspida Demak membuka pasar rakyat di alun-alun Tembiring Demak. Pasar rakyat ini dipenuhi dengan berbagai macam dagangan, mulai dari barang-barang kebutuhan sehari-hari sampai dengan mainan anak, hasil kerajinan, makanan/minuman, permainan anak-anak.

Pada pasar rakyat ini juga terdapat panggung hiburan untuk rakyat mulai tari tradisional hingga group band yang populer saat ini. Pasar rakyat ini diadakan selama sepuluh hari mulai malam 1 dzulhijjah sampai malam tanggal 10 Dzulhijjah.



Gambar 3 Bupati dan segenap Muspida Demak membuka pasar rakyat dan panggung hiburan pada pasar rakyat di lapangan tembiring Demak. (Sumber : demakkab.go.id)

3. Selamatan tumpeng sanga. Selamatan Tumpeng Sanga dilaksanakan pada malam hari menjelang hari raya Idul Adha bertempat di Masjid Agung Demak. Kesembilan tumpeng tersebut dibawa dari Pendopo Kabupaten Demak dengan diiringi ulama, para santri, beserta Muspida dan tamu undangan lainnya menuju ke Masjid Agung Demak. Tumpeng yang berjumlah sembilan tersebut melambangkan Walisanga. Selamatan ini dilaksanakan dengan harapan agar seluruh masyarakat Demak diberikan berkah keselamatan dan kebahagiaan dunia akhirat. Acara selamatan tersebut diawali dengan pengajian umum diteruskan dengan pembacaan doa. Sesudah itu kepada para pengunjung dibagikan nasi bungkus. Pembagian nasi bungkus tersebut dimaksudkan agar para pengunjung tidak berebut tumpeng sanga. Sejak beberapa

tahun terakhir tumpeng sanga tidak diberikan lagi kepada para pengunjung dan sebagai gantinya dibagikan nasi bungkus tersebut.



Gambar 4 Iring-iringan tumpeng sanga dari pendopo kabupaten ke masjid Demak (Sumber : demakkab.go.id)

4. Shalat Id dan kurban. Sebagai mana dilakukan oleh seluruh umat Islam diseluruh dunia, pada tanggal 10 Dzulhijjah dalam prosesi grebeg besar ini juga diadakan Sholat Id dilanjutkan penyembelihan kurban. Penyembelihan kurban ini yang dulunya oleh raja-raja majapahit disebut dengan upacara Rojomedo.
5. Penjamasan merupakan puncak dari prosesi grebeg besar Demak. penjamasan merupakan proses penyiraman pusaka yang ditinggalkan oleh Sunan Kalijaga yaitu keris Kyai Cubruk dan Kutang Ontokusumo. Penjamasan sendiri memiliki rentetan proses yang harus dilalui mulai dari pertunjukan tari Bedhoyo Tunggal Jiwo, penyerahan minyak jamas dari bupati untuk diiring dan dibawa ke kadilangu, hingga penajamasan pusaka Sunan Kalijaga yang dilakukan oleh sesepuh Kadilangu yang merupakan keturunan dari Sunan Kalijaga (Ardani, 2014). Dengan selesainya penjamasan pusaka peninggalan Sunan Kalijaga tersebut, maka berakhir pula rangkaian acara Grebeg Besar Demak.



Gambar 5 Iring-iringan prajurit pembawa minyak jamas dari pendopo kabupaten ke makam Kadilangu

(Sumber : demakkab.go.id)

3.4. Mapping aplikasi game edukasi Grebeg Besar

Mapping (peta) aplikasi game adalah konversi dari sebuah ide game yang didapat dari pengumpulan data dan analisis data yang perlu digambarkan alur pergantian setiap halaman aplikasi tersebut melalui garis yang bercabang saling terkait dari awal sampai akhir. Hasil dari analisis data diterjemahkan dalam beberapa cabang-cabang halaman yang diperlukan dalam aplikasi game edukasi tersebut. (Khamadi & Senoprabowo, 2018).

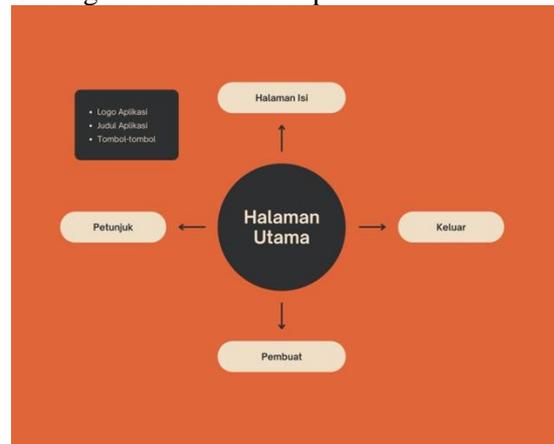
Pada tampilan awal aplikasi game edukasi Grebeg Besar ini, akan diawali dengan *Splash Screen* yang berisi logo-logo yang mendukung perancangan aplikasi ini. Logo lembaga yang ditampilkan adalah logo Universitas Dian Nuswantoro dan Logo DKV Udinus. Setelah itu muncul logo aplikasi game edukasi Grebeg Besar. *Splash Screen* diakhir dengan masuk ke Halaman Utama.



Gambar 6 mapping aplikasi bagian Opening (Sumber : penulis)

Selanjutnya pada Halaman Utama yang merupakan navigasi utama dari aplikasi ini. Pada halaman utama terdiri dari 4 tombol utama yaitu tombol ke halaman isi, petunjuk, pembuat, dan tombol keluar. Jika tombol

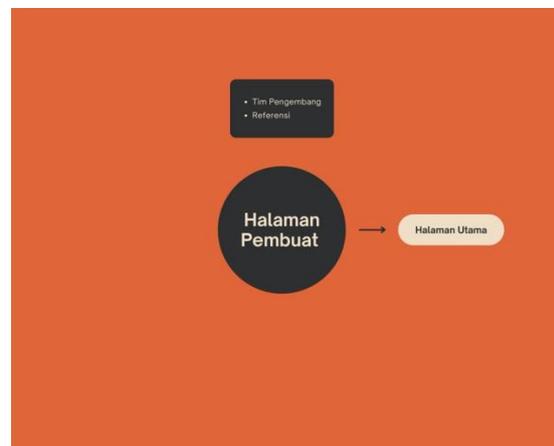
keluar ditekan, maka aplikasi game edukasi Grebeg Besar akan ditutup.



Gambar 7 mapping aplikasi bagian Halaman Utama

(Sumber : penulis)

Selanjutnya pada Halaman Pembuat yang merupakan navigasi dari halaman utama setelah menekan tombol Pembuat. Pada halaman pembuat berisi tim pengembang dan sumber referensi aplikasi ini, serta tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.



Gambar 8 mapping aplikasi bagian Halaman Pembuat

(Sumber : penulis)

Untuk Halaman Petunjuk, navigasi yang ada sama dengan halaman pembuat. Pada halaman petunjuk berisi cara menggunakan aplikasi ini dan tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.



Gambar 9 *mapping* aplikasi bagian Halaman Petunjuk
(Sumber : penulis)

mengarah ke halaman utama.



Gambar 11 *mapping* aplikasi bagian Halaman Akhir
(Sumber : penulis)

Halaman Isi merupakan inti dari aplikasi game edukasi ini. Pada bagian ini berisi cerita bergambar dan kuis sebagai bentuk game. Pemain akan diarahkan untuk menjawab kuis dengan benar agar mendapatkan *reward* berupa stiker. Navigasi pada halaman ini dibuat dengan linier. Pemain hanya dapat berganti ke halaman selanjutnya jika sudah selesai membaca pada halaman sebelumnya. Pada halaman ini tetap ditambahkan tombol keluar sebagai bagian dari *user experience*. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan mengarah ke halaman utama.

3.5. *Storyboard* aplikasi game edukasi Grebeg Besar

Penjabaran dari *mapping* aplikasi game edukasi Grebeg Besar terdapat pada *Storyboard* atau naskah. Naskah dari sebuah aplikasi berisi gambaran detail dari aplikasi yang akan dibuat sehingga pada saat aplikasi ini didesain visualisasinya, desainer visual tidak akan kesusahan. Pada naskah aplikasi ini terdiri dari Nomer halaman scene, Nama scene, Keterangan media, dan keterangan tampilan. Penjabaran isi dari naskah aplikasi game edukasi Grebeg Besar tersaji pada tabel 2 sebagai berikut,



Gambar 10 *mapping* aplikasi bagian Halaman Isi
(Sumber : penulis)

Selanjutnya pada Halaman Akhir berisi navigasi terakhir setelah pemain berhasil menyelesaikan kuis di halaman isi. Pada halaman ini berisi apresiasi kepada pemain dan jumlah stiker yang didapatkan pemain. Halaman ini juga terdapat tombol keluar. Jika tombol keluar ditekan, maka navigasi akan

Tabel 2 naskah aplikasi game edukasi Grebeg Besar

Hal. Scene	Nama Scene	Keterangan Media	Keterangan Tampilan
1	Opening	Opening atau splash screen masuk ke aplikasi. Animasi standart dan menjadi identitas program. Durasi 3-5 detik.	<ul style="list-style-type: none"> - Logo yang tampil adalah logo Universitas Dian Nuswantoro, logo DKV Udinus, & Logo Type Aplikasi seperti di cover. - Desain minimalis dan elegan.
2	Cover/ Halaman Utama	Halaman utama berisi beberapa tombol navigasi. <ul style="list-style-type: none"> - Tombol “baca” Jika diklik menuju halaman 5 - Tombol “Pembuat” Jika diklik menuju halaman 3 - Tombol “Petunjuk” Jika diklik menuju halaman 4 - Tombol “keluar” untuk keluar aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Logo Type Aplikasi didesain dengan baik seperti logo tipe pada cover buku ilustrasi. Nama Aplikasi “Game Edukasi Grebeg Besar” - Judul Panjang aplikasi ini adalah “GAME EDUKASI PROSESI ACARA GREBEG BESAR KABUPATEN DEMAK”. Judul didesain dengan font yang baik & letakan bawah logo. - Tambahkan ilustrasi sebagai penciri aplikasi ini sesuai gaya ilustrasi halaman ini. - Logo Universitas Dian Nuswantoro & logo DKV Udinus diletakan di kiri atas. - Masing-masing tombol didesain dengan ikon yang bagus & berikan teks.
3	Halaman Pembuat	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2	<ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Tim Pengembang”. Judul didesain dengan font yang baik. Nama2 pengembang dikosongkan dahulu - Halaman didesain senada dengan halaman utama - Teks referensi atau sumber dikosongkan dahulu. - Logo Universitas Dian Nuswantoro & logo DKV Udinus diletakan di kiri bawah.
4	Halaman Petunjuk	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2	<ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Petunjuk”. Judul didesain dengan font yang baik. - Tambahkan teks Penggunaan Aplikasi ini. Desain dengan baik. - Halaman didesain senada dengan halaman utama - Tambahkan teks & ilustrasi “Swipe ke kiri”. Desain dengan baik. - Tambahkan teks & ilustrasi “Klik” untuk menjawab pertanyaan. Desain dengan baik. - Logo Universitas Dian Nuswantoro & logo DKV Udinus diletakan di kiri bawah.
5	Halaman Isi 1 (Informasi Umum)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Grebeg Besar Kabupaten Demak”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Grebeg besar merupakan wujud akulturasi budaya yang diciptakan Wali Songo untuk menyebarkan Islam ke masyarakat Jawa. Menurut Kasri (2008:110) grebeg berasal dari bahasa Jawa garebeg yang berarti ramai, gaduh, menderu. Grebeg juga bisa berasal dari kata hanggarebeg yang bermakna pengiring raja atau iring-iringan pengantin. Sedangkan kata

“Besar” merujuk pada bulan Dzulhijjah yang dalam penanggalan Jawa disebut dengan bulan Besar.”

- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

6	Halaman Isi 1 (Informasi Umum)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Grebeg Besar Kabupaten Demak”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Tradisi grebeg besar mengandung nilai luhur dan nilai edukatif tinggi yang dapat mempengaruhi masyarakat pendukungnya berinteraksi secara positif dan efektif sehingga mampu membina budi pekerti luhur dan mengekang perbuatan negatif. Tradisi grebeg besar Demak juga mengandung nilai religius, sakralistik, integrasi dan pelestarian peran dakwah Wali Songo. Grebek besar merupakan hajatan masyarakat yang sudah mentradisi. Dikatakan sebagai tradisi karena perayaannya dilaksanakan secara rutin setahun sekali oleh masyarakat. Grebek merupakan tradisi yang dilaksanakan tiap tanggal 10 Dzulhijjah. Grebek Besar merupakan kearifan lokal sekaligus menunjukkan identitas lokal. Berbagai sajian dan produk lokal dapat dijumpai dalam prosesi grebeg besar. Grebek besar sudah menjadi simbol dan identitas lokal bagi budaya masyarakat Demak.”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>
7	Halaman Isi 1 (Informasi Umum)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Grebeg Besar Kabupaten Demak”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Pada zaman kerajaan Majapahit, Brawijaya mengadakan upacara sradha yang meriah dengan disertai dibunyikan gamelan Majapahit yang bernama Kanjeng Kyai Sekar Delima. Bunyi dari gamelan Majapahit ini menarik perhatian masyarakat yang waktu itu masih banyak memeluk agama Hindu-Budha untuk menyaksikannya. Setelah Majapahit runtuh, pusaka-pusaka Majapahit dibawa ke Demak termasuk gamelan Kanjeng Kyai Sekar Delima. Maka untuk menarik perhatian masyarakat, Sunan Kalijaga sebagai pelopor diadakannya upacara grebeg besar memanfaatkan gamelan tersebut.”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>

8	Halaman Isi 2 (Sejarah Grebeg Besar)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Sejarah Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Kasri dalam bukunya “Matahari Terbit di Glagahwangi” (2008:110) menuturkan bahwa pada masa kerajaan Majapahit, diadakan upacara selamatan yang disebut Rojomedo. Upacara Rojomedo diadakan dengan cara membunuh hewan buruan untuk dipersembahkan kepada dewa agar dewa melindungi raja dan memberikan kesejahteraan pada rakyat. Setelah Majapahit runtuh, Raden Fatah sebagai raja Demak menghapus upacara tersebut karena dianggap bertentangan dengan ajaran Islam. dihapusnya upacara Rojomedo menimbulkan keresahan dihati masyarakat yang saat itu masih terikat dengan budaya leluhur. Beberapa tahun setelah dihapusnya upacara tersebut malapetaka yang diawatirkan masyarakat melanda Demak. Wabah dan penyakit menular merajalela sehingga terjadi banyak kematian.”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>						
9	Halaman Isi 2 (Sejarah Grebeg Besar)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Sejarah Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Untuk mengatasi malapetaka tersebut para wali berkumpul untuk berdoa memohon petunjuk kepada Tuhan. Sunan Kalijaga akhirnya mengusulkan digelarnya kembali upacara Rojomedo dengan bebapa penyesuaian agar tidak bertentangan dengan ajaran Islam. para wali setuju untuk kemudian diusulkan kepada Sultan Demak. Berikut perbedaan yang terdapat pada Rojomedo yang diselenggarakan oleh para raja Majapahit dengan yang diselenggarakan Kesultanan Demak bersama para wali”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>						
10	Halaman Isi 2 (Sejarah Grebeg Besar)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Sejarah Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Perbedaan Rojomedo sebelum Islam dan setelah Islam”</p> <table border="1" data-bbox="829 1691 1348 2002"> <thead> <tr> <th data-bbox="829 1691 1093 1758"><i>Rojomedo pra Islam</i></th> <th data-bbox="1093 1691 1348 1758"><i>Rojomedo pasca Islam</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="829 1758 1093 1870">Dengan memburu hewan liar di hutan kemudian disebelih</td> <td data-bbox="1093 1758 1348 1870">Dengan menyembelih hewan ternak seperti kambing atau kerbau</td> </tr> <tr> <td data-bbox="829 1870 1093 2002">Sebagai sesaji kepada dewa agar tidak murka sehingga</td> <td data-bbox="1093 1870 1348 2002">Sebagai rasa syukur terdapat Tuhan yang telah memberikan keselamatan</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Rojomedo pra Islam</i>	<i>Rojomedo pasca Islam</i>	Dengan memburu hewan liar di hutan kemudian disebelih	Dengan menyembelih hewan ternak seperti kambing atau kerbau	Sebagai sesaji kepada dewa agar tidak murka sehingga	Sebagai rasa syukur terdapat Tuhan yang telah memberikan keselamatan
<i>Rojomedo pra Islam</i>	<i>Rojomedo pasca Islam</i>								
Dengan memburu hewan liar di hutan kemudian disebelih	Dengan menyembelih hewan ternak seperti kambing atau kerbau								
Sebagai sesaji kepada dewa agar tidak murka sehingga	Sebagai rasa syukur terdapat Tuhan yang telah memberikan keselamatan								

menimbulkan bencana bagi rakyat	
Setelah penyembelihan diadakan pesta serta darah dari sembelihan diminum	Daging sembelihan dibagikan kepada rakyat

- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

- | | | | |
|----|--|---|--|
| 11 | Halaman Isi 2 (Sejarah Grebeg Besar) | Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri. | <ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Sejarah Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Agar sesuai dengan ajaran Islam maka upacara penyembelihan tersebut dilaksanakan pada tanggal 10 Dzulhijjah dimana memang dalam ajaran Islam pada tanggal tersebut dilaksanakan hari raya qurban. Sunan Kalijaga sangat mengetahui kebiasaan masyarakat Jawa pada waktu itu suka dengan perayaan-perayaan berbau ritual keagamaan. Apalagi dengan dimeriahkan oleh suara gamelan. Maka acara qurban dilaksanakan dengan meriah diiringi pembunyian gamelan yang dilaksanakan di depan Masjid Agung Demak.” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja. |
| 12 | Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar) | Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri. | <ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Tradisi grebeg besar dan Masjid Agung Demak menjadikan masyarakat Demak bangga terhadap Demak sebagai Kota Wali. Tradisi ini sampai sekarang masih dilaksanakan oleh pemerintah Demak untuk melestarikan tradisi yang diwariskan oleh para wali. Penyelenggaraan Grebeg besar juga disipi dengan syiar-syiar keagamaan.” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja. |
| 13 | Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar) | Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri. | <ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik. - Teks Halaman ini : “Ziarah ke makam kesultanan Demak dan makam Sunan Kalijaga. Ziarah ini merupakan kegiatan yang mengawali diselenggarakannya Grebeg Besar. Ziarah dilakukan bupati dan segenap pejabat di Demak untuk mendoakan para raja kesultanan Demak beserta keluarga yang telah berjasa dalam mendirikan kesultanan Demak serta mendoakan Sunan Kalijaga yang telah berjasa menyebarkan |

agama Islam dengan cara yang arif. Kegiatan ziarah ini biasanya dilaksanakan pada sore hari pada tanggal 30 dzulqo'dah, yaitu 10 hari sebelum tanggal 10 Dzulhijjah.”

- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.

14	Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Pembukaan pasar rakyat. Setelah sore hari melakukan ziarah, malam hari setelah sholat Isya rombongan Bupati dan muspida Demak membuka pasar rakyat di alun-alun Tembiring Demak. Pasar rakyat ini dipenuhi dengan berbagai macam dagangan, mulai dari barang barang kebutuhan sehari-hari sampai dengan mainan anak, hasil kerajinan, makanan/minuman, permainan anak-anak. Pada pasar rakyat ini juga terdapat panggung hiburan untuk rakyat mulai tari tradisional hingga group band yang populer saat ini. Pasar rakyat ini diadakan selama sepuluh hari mulai malam 1 dzulhijjah sampai malam tanggal 10 Dzulhijjah.”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>
15	Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Shalat Id dan kurban. Sebagai mana dilakukan oleh seluruh umat Islam diseluruh dunia, pada tanggal 10 Dzulhijjah dalam prosesi grebeg besar ini juga diadakan Sholat Id dilanjutkan penyembelihan kurban. Penyembelihan kurban ini yang dulunya oleh raja-raja majapahit disebut dengan upacara Rojomedo.”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>
16	Halaman Isi 3 (Prosesi Acara Grebeg Besar)	Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2. Untuk menuju ke halaman selanjutnya, Gunakan swipe ke arah kiri.	<p>- Judul halaman ini adalah “Prosesi Acara Grebeg Besar”. Judul didesain dengan font yang baik.</p> <p>- Teks Halaman ini : “Penjamasan merupakan puncak dari prosesi grebeg besar Demak. penjamasan merupakan proses penyiraman pusaka yang ditinggalkan oleh Sunan Kalijaga yaitu keris Kyai Cubruk dan Kutang Ontokusumo. Penjamasan sendiri memiliki rentetan proses yang harus dilalui mulai dari pertunjukan tari Bedhoyo Tunggal Jiwo, penyerahan minyak jamas dari bupati untuk diiring dan dibawa ke kadilangu, hingga</p>

			<p>penajamasan pusaka Sunan Kalijaga yang dilakukan oleh sesepuh Kadilangu yang merupakan keturunan dari Sunan Kalijaga. Dengan selesainya penajamasan pusaka peninggalan Sunan Kalijaga tersebut, maka berakhir pula rangkaian acara Grebeg Besar Demak.”</p> <p>- Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan situasi dalam teks. Gaya ilustrasi disesuaikan untuk anak dan remaja.</p>
17	Halaman Kuis	<p>Halaman Kuis berisi beberapa tombol navigasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tombol “Jawaban A” - Tombol “Jawaban B” - Tombol “Jawaban C” - Tombol “Jawaban D” - Tombol “Saya Yakin” Jika diklik menuju halaman selanjutnya. - Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Judul halaman ini adalah “Kuis”. Judul didesain dengan font yang baik. - Tambahkan ilustrasi sebagai penciri aplikasi ini sesuai gaya ilustrasi halaman ini. - Teks dalam kotak Soal dikosongkan saja. - Halaman didesain senada dengan halaman utama. - Masing-masing tombol didesain dengan ikon yang bagus & berikan teks.
18	Halaman Jawaban Benar	<p>Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “lanjut”. Tombol “lanjut” Jika diklik menuju halaman selanjutnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teks Halaman ini : “Jawaban Benar” & “Selamat Kamu Mendapatkan Satu Stiker” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana gembira. - Desain stiker untuk jawaban yang benar. Boleh bergambar bintang atau hal-hal lain yang menggambarkan Grebeg Besar.
19	Halaman Jawaban Salah	<p>Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “lanjut”. Tombol “lanjut” Jika diklik menuju halaman selanjutnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teks Halaman ini : “Jawaban Salah” & “Maaf Kamu Tidak Mendapatkan Stiker” - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana sedih.
20	Halaman Akhir	<p>Halaman ini hanya berisi tombol navigasi “keluar”. Tombol “keluar” Jika diklik menuju halaman 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teks Halaman ini : “Kamu Mendapatkan Stiker” - Berikan Space untuk Teks Angka besar yang akan berisi jumlah stiker yg mereka dapat setelah menjawab kuis. - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana gembira.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Perancangan game edukasi Grebeg Besar Demak memerlukan sebuah konsep yang baik agar tujuan game edukasi ini dapat tercapai dengan baik. Tujuan dari pembuatan aplikasi game edukasi ini adalah untuk memperkenalkan tradisi dan budaya Grebeg Besar Demak yang mulai bergeser maknanya dan selama ini disampaikan melalui buku dan jurnal yang tidak tersampaikan dengan baik ke masyarakat Demak, khususnya generasi mudanya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan konsep aplikasi game edukasi yang baik.

Pada penelitian ini telah ditemukan fakta-fakta mengenai gambaran umum, sejarah, dan prosesi Grebeg Besar di Kabupaten Demak. Data yang ditemukan tersebut, dianalisis dan dimasukkan dalam konsep dasar aplikasi. Konsep dasar aplikasi ini ditulis dalam *mapping* aplikasi. Penjabaran detail dari *mapping* aplikasi dilakukan pada *storyboard* aplikasi. Pada *storyboard* aplikasi ini dijabarkan nomer halaman scene, nama scene, keterangan media, dan keterangan tampilan.

Dengan konsep yang telah dibuat dengan detail, maka tujuan dari aplikasi game edukasi Grebeg Besar Demak dapat dicapai dengan baik sehingga aplikasi ini nantinya dapat mudah dipahami dan digunakan oleh generasi muda di kabupaten Demak.

4.2. Saran

Hasil dari aplikasi ini diharapkan dapat dilanjutkan ke tahap MDLC yang lainnya yaitu tahap *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (uji coba), dan *distribution* (rilis produk). Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan dasar pembuatan konsep aplikasi multimedia yang baik oleh mahasiswa dan peneliti bidang multimedia.

5. DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, N. (2015). *Perayaan Grebeg Besar Demak Sebagai Sarana Religi Dalam Komunikasi Dakwah*.

<https://doi.org/10.21043/at-tabsyir.v1i2.437>

Ardani, L. (2014). *Filosofi tradisi penjamasan pusaka Sunan Kalijaga dalam upacara Grebeg Besar di Demak*. Retrieved from [https://scholar.google.com/scholar?q=Filosofi tradisi penjamasan pusaka Sunan Kalijaga dalam upacara Grebeg Besar di Demak](https://scholar.google.com/scholar?q=Filosofi+tradisi+penjamasan+pusaka+Sunan+Kalijaga+dalam+upacara+Grebeg+Besar+di+Demak)

Effendy, I. (2014). Dinamika Grebeg Besar Demak Pada Tahun 1999 – 2003 (Tinjauan Sejarah Dan Tradisi). *Journal of Indonesian History*, 3(1), 19–26.

Hasyim, N., Mutiaz, I. R., & Sachari, A. (2014). Perancangan Desain Aplikasi Buku Digital (E-Book) Dengan Objek Masjid Agung Demak. *Techno.Com*, 13(3), 158–167.

<https://doi.org/10.33633/tc.v13i3.566>

Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2019). Perancangan Ruang Pamer Digital dalam Media Virtual Reality sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif. *Gestalt*, 1(1), 103–112.

Kasri, K. M., & Pujo, S. (2008). Sejarah Demak Matahari Terbit di Glagah Wangi. *Demak: Kantor Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Demak*.

Khamadi, K., & Senoprabowo, A. (2018). Adaptasi Permainan Tradisional Mul-Mulan ke dalam Perancangan Game Design Document. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(01), 100–118. Retrieved from

<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1588>

Kistanto, N. H. (2015). Tentang konsep kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).

Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.

Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).

Saifudin, M. (2019). Jaga Pengelola Pasar Rakyat Grebeg Besar Demak Tak Rugi,

Satpol PP bakal Bersihkan PKL.
Jateng.Tribunnews.Com. Retrieved from
<https://jateng.tribunnews.com/2019/07/19/jaga-pengelola-pasar-rakyat-grebeg-besar-demak-tak-rugi-satpol-pp-bakal-bersihkan-pkl>

Sibarani, R. (2015). Pendekatan antropolinguistik terhadap kajian tradisi lisan. *Retorika: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(1), 1–17.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.