

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR
'TRAPSILA' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA**



Destanti Azelliaswari

1412302024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR
'TRAPSILA' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA**



PERANCANGAN

Destanti Azelliaswari

1412302024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2019**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

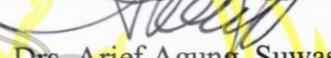
PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR 'TRAPSILA' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA, diajukan oleh Destanti Azelliaswari, NIM 1412302024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 001

Pembimbing II / Anggota



Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Cognate / Anggota



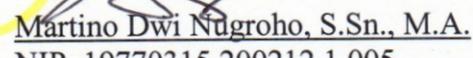
Drs. M. Umar Hadi, M.S.
1958082 198503 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

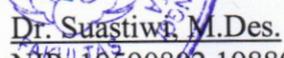
Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui.

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



Life is a chain of looping of choices, that never ends.



Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT,
Karya ini ku persembahkan kepada Seluruh Keluarga, sahabat, dan segala pihak
yang telah membantu-ku dalam penyusunan hingga selesai pengerjaan.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Destanti Azelliaswari
Tempat, tanggal lahir : Yogyakarta, 1 November 1995
Nomor Induk Mahasiswa : 1412302024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Digital Cerita Bergambar ‘Trapsila’ Sebagai Media Pembelajaran Untuk Berpendapat Berdasarkan Etika Jawa” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarajanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 8 Februari 2019

Destanti Azelliaswari

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Destanti Azelliaswari

Nomor Mahasiswa : 1412302024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR ‘TRAPSILA’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA.**

Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 8 Februari 2019

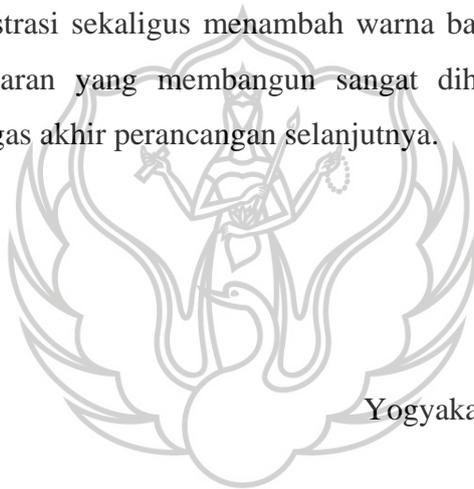
Destanti Azelliaswari

NIM 1412302024

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan dengan judul **'PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR 'TRAPSILA' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA'** ini dengan baik. Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku ilustrasi sekaligus menambah warna baru dalam khazanah dunia DKV. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya.



Yogyakarta, 8 Februari 2019

Destanti Azelliaswari

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mendapat banyak bantuan dari semua pihak atas doa, masukan dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Drs. M. Umar Hadi, M.S. selaku cognate, atas saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Kepada Keluarga besarku, Mami, Papi, Mamah, Papah, Adekku, Kakakku, Eyang-eyangku, seluruh keluargaku, yang memberi dukungan selama pembuatan tugas akhir ini.
9. Kepada Pak Lono Simatupang yang telah membantu menjadi narasumber penulisan tugas akhir ini.
10. Kepada Teman-teman seperjuangan Pembuatan Tugas akhir, Mbak Wulan, Marissa, Regina, yang selalu menyemangati dan mendampingi.
11. Kepada teman-teman tetua yang menjadi bahan tes hasil cerita, serta memberi masukkan-masukkan.
12. Kepada Mas Abi, Mas Ogi, Mbak Lulu, Mbak Sherihan yang telah membantu memberi bimbingan menyusun Tugas Akhir Ini
13. Kepada Tim Hore Icha, Viva, Arbani yang selalu menyemangati dan membantu pengerjaan hingga selesai.

14. Kepada teman-teman senasib seperjuangan sepameran tugas akhir Januari 2019 yang berbagi keluh kesah, bahu membahu hingga pameran-sidang selesai.
15. Kepada tempat langganan mengerjakan Ruang Tengah yang menjadi sumber inspirasi pengerjaan dan memberikan suasana yang kondusif.
16. Seluruh pihak yang telah membantu proses dari awal hingga tuntas pengerjaan.

Yogyakarta, 8 Februari 2019

Destanti Azelliaswari



ABSTRAK

Trapsila adalah istilah Jawa yang berasal dari ‘patrap’ tempat berdiri ‘susila’ yang baik. *Trapsila* masih memiliki ikatan erat dengan *unggah-ungguh* dan sama-sama masih ada di ranah etika Jawa, karena membahas tatanan cara bertindak dan berbuat serta menjadi acuan bagaimana kita bertindak dalam masyarakat umum. Perancangan buku *Trapsila* di latar belakang karena meningkatnya teknologi dan terhubungnya masyarakat ke wilayah lebih multikural melalui media sosial, anak muda mulai melupakan bagaimana caranya kita sebaiknya berperilaku. Karya ini bertujuan untuk mengajak para anak muda untuk berpikir ulang tentang bagaimana seharusnya kita bersikap sesuai etika yang ada di ranah media sosial.

Dalam perancangan ini memakai *digital painting* yang menggunakan berbagai *brush* untuk memberi bermacam-macam efek seperti gaya blok dipadu dengan dekorasi serta gaya cat minyak untuk memvisualisasikan cerita yang ditulis. Ini untuk memberikan nuansa yang pas sesuai latar dan waktu yang diceritakan di cergam ini. Cerita dalam cergam ini menggunakan kebahasaan sastra filsafati yang menceritakan tentang jalan pikir tokoh utama dalam mencari jawaban untuk masalahnya. Kemudian buku ini di buat dengan media digital karena kemudahan penyebaran untuk menyebarkan kesadaran dan kemudahan akses secara efisien. Adapun analisis digunakan dalam perancangan ini yaitu 5W+1H untuk mencapai kesimpulan dari data-data yang sudah terkumpul.

Perancangan ini diharapkan tidak hanya sebagai acuan dalam perancangan selanjutnya yang cerita tentang etika, namun juga sebagai sumber edukasi yang dapat mendidik pembacanya untuk berpikir dan alat introspeksi diri.

Kata Kunci: trapsila, etika Jawa, cergam, buku digital

ABSTRACT

Trapsila are term that forming form of Javanese words from 'Patrap' means place to stand and 'susila' good act. Trapsila still had a deep connection with a term Unggah-Ungguh in Javanese ethic, because they talked about the structure of how peoples act and speak, and also becomes guidance of how we act in the society. This project about Trapsila book are based on a problem about how the advancing of technology and people freely connected to the fast multicultural society using social media, the young adult starts to forget of how to act in accordance to ethics in social media.

This project using many method to visualize using digital painting usiang many kinds of brush that can gives effect suchs as block mixed with decoration effect, also using oil painting effect for the purpose of visualizing the written story. The reasoning behind this is to give the correct mood for the expected timeline that's been told in this picture book. The storytelling in this picture book are using philosphyical litterature style that told a story of how the main character thoughts from her dillema into finding a conclution. Then The picture book can be read digitaly in a form of digital book for the purpose of spreading the awareness, and how it can be easily accessed eficiently. Using 5W+1H to analize the collected data those to achieve a conclution.

The making project hopes that it can not only used as a guidance to other projects about ethic focused story, but also used as education source for educating the reader to think and selfinstropecting.

Keyword: trapsila, Javanese ethics, picture book, digital book,.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN DEDIKASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR MOTIVASI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	5
1. Metode Data Kualitatif.....	6
2. Metode Analisis Data	6
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Landasan Teori.....	12
1. Tinjauan Etika	12
a. Pengertian Etika	12

b. Macam-macam Etika	13
1) Etika deskriptif	13
2) Etika Normatif	13
a. Etika Umum	13
b. Etika Khusus	13
3) Etika Individu	14
4) Etika Sosial	14
5) Etika Terapan	14
6) Metaetika	14
c. Klasifikasi Etika	14
1) Umum	14
2) Khusus	14
2. Masyarakat Jawa	15
a. Pengertian	15
b. Konstruksi Masyarakat	15
c. Nilai-nilai	16
3. Etika Jawa	16
a. Pengertian	17
b. Kondisi Etika Jawa Saat Ini (Pengaruh teknologi dalam Etika Jawa, Fenomena sosial dalam konteks etika)	17
4. Trapsila	18
a. Serat Dharmawasita,	18
b. Serat Wulangreh	19
5. Media Cergam	19
a. Unsur-unsur dalam cergam	20
1) Warna	20
2) Efek Visual	21
3) Narasi	21
4) Tokoh	21
5) Latar Belakang	21
b. Cergam sebagai media komunikasi	22
6. Buku Digital	22

7. Ilustrasi	23
8. Warna	24
9. Media Pembelajaran	24
C. Analisis	24
1. Apa (<i>What</i>).....	24
2. Siapa (<i>Who</i>).....	25
3. Dimana (<i>Where</i>).....	26
4. Kapan (<i>When</i>)	26
5. Mengapa (<i>Why</i>).....	26
6. Bagaimana (<i>How</i>)	27
D. Kesimpulan Analisis	28
BAB III KONSEP DESAIN	29
A. Konsep Kreatif	29
1. Tujuan Komunikasi.....	29
2. Strategi Komunikasi.....	29
3. Tujuan Kreatif	30
4. Strategi Kreatif	30
a. Target Audiens	30
1) Demografis	31
2) Geografis.....	31
3) Psikografis.....	31
4) Behaviouristik	31
b. Format	31
c. Isi dan Tema	31
d. Jenis Buku	32
e. Gaya Penulisan Naskah	32
f. Gaya Visual/Grafis	32
g. Teknik Visualisasi	33
5. Tujuan Media	33
6. Strategi Media	34
a. Media Utama	34
1) Kelebihan	34

2) Kekurangan	33
b. Media Pendukung	34
1) Banner	34
2) Poster di Media Sosial	34
3) <i>Wallpaper Smartphone</i>	35
B. Program Kreatif	35
1. Teknis.....	35
a. Ukuran	35
b. Format	35
c. Halaman	35
d. Finishing	35
2. Konten.....	35
a. Tema	35
b. Judul	35
c. Sinopsis	35
d. Storyline	36
3. Visualisasi	42
a. Karakter	42
1) Karakter Utama	42
2) Karakter Sekunder	42
3) Karakter Pendukung.....	42
b. Warna	43
c. Ilustrasi	43
d. Tipografi	47
e. Gaya Layout	48
BAB IV VISUALISASI	49
A. Data Visual.....	49
1. Penjaringan Ide Karkater.....	49
a. Karakter Protagonis	49
b. Karakter Sekunder	49
c. Karakter Pendukung	50
1) Referensi Petruk	50

2) Referensi Semar	50
3) Referensi Pandawa	51
2. Visual Properti	51
a. Gunungan	51
b. Kereta Kencana	51
c. Keris	52
d. Topeng	52
e. Buddha	53
3. Latar	53
a. Dunia Mimpi	53
b. Masa Lalu	54
B. Studi Visual	54
1. Studi Visual <i>Layout</i>	54
2. Studi Visual Gaya Visual dan Pewarnaan	54
3. Studi Visual Tipografi.....	56
4. Studi Visual Karakter	57
C. Tampilan Karya	59
1. Sketsa & <i>Layout</i>	59
a. <i>Jacket Cover</i>	59
b. <i>Cover + Back Cover</i>	60
c. <i>Reverse Cover</i>	60
d. <i>Copyright</i>	61
e. Kata Pengantar	61
f. Abstraksi	61
g. Prolog	62
h. Cerita dan Transisi	62
i. Karakter	69
j. Biodata Penulis	70
2. Karya Final	70
a. <i>Jacket Cover</i>	71
b. <i>Cover + Back Cover</i>	72
c. <i>Reverse Cover</i>	73

d. <i>Copyritght</i>	73
e. Kata Pengantar	74
f. Abstraksi	74
g. Pembuka, Penutup	74
h. Prolog	75
i. Cerita dan Transisi	75
j. Karakter	83
k. Biodata Penulis	85
D. Tampilan Media Pendukung	85
1. Wallpaper Smartphone	85
2. Web Banner	86
3. Poster Media Sosial	86
4. QR code	86
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Buto	49
Gambar 2. Referensi Topeng Buto	49
Gambar 3. Referensi Dewi Angin Timur.....	50
Gambar 4. Referensi Wayang Petruk.....	50
Gambar 5. Referensi Wayang Semar	50
Gambar 6. Referensi Wayang Pandawa	51
Gambar 7. Referensi Wayang Pandawa.....	51
Gambar 8. Referensi Gunungan.....	51
Gambar 9. Referensi Kereta Kencana.....	51
Gambar 10. Referensi Keris.....	52
Gambar 11. Referensi Berbagai Macam Topeng.....	52

Gambar 12. Referensi Pentul Tembem	52
Gambar 13. Referensi Buddha	53
Gambar 14. Referensi Dunia Mimpi.....	53
Gambar 15. Referensi Masa Lalu.....	54
Gambar 16. Referensi Studi Visual <i>Layout</i>	54
Gambar 17. Contoh Gaya Blok Dipadu Dekoratif.....	55
Gambar 18. Gaya Lukis Cat Minyak	55
Gambar 19. Referensi Palet Warna.....	56
Gambar 20. Sketsa Tipografi Judul.....	56
Gambar 21. Tipografi untuk <i>Background</i> Terang.....	56
Gambar 22. Tipografi untuk <i>Background</i> Gelap.....	57
Gambar 23. Karakter Utama	57
Gambar 24. Karakter Sekunder.....	58
Gambar 25. Karakter Semar dan Petruk <i>Wadon</i>	58
Gambar 26. Karakter Wayang Arjuna & Srikandi	58
Gambar 27. Karakter Wayang Bima, Nakula, dan Sadewa	59
Gambar 28. Karakter Wayang Ambika dan Citrawati	59
Gambar 29. Jacket Cover.....	59
Gambar 30. Sketsa Cover.....	60
Gambar 31. Sketsa Reverse Cover.....	60
Gambar 32. Sketsa <i>Copyright</i>	60
Gambar 33. Sketsa Kata Pengantar.....	61
Gambar 34. Sketsa Abstraksi	61
Gambar 35. Sketsa Prolog.....	62
Gambar 36. Sketsa Cerita dan Transisi.....	62
Gambar 37. Sketsa Karakter	69
Gambar 38. Sketsa Biodata Penulis.....	71
Gambar 39. Jacket cover	71
Gambar 40. <i>Cover + Back Cover</i>	72
Gambar 41. <i>Reverse Cover</i>	73
Gambar 42. <i>Copyright</i>	73

Gambar 43. Kata Pengantar	74
Gambar 44. Abstraksi	74
Gambar 45. Pembuka Penutup.....	74
Gambar 46. Prolog	75
Gambar 47. Isi dan Transisi	75
Gambar 48. Karakter	83
Gambar 49. Biodata Penulis.	85
Gambar 50. Wallpaper Smartphone.....	85
Gambar 51. <i>Web Banner</i>	86
Gambar 52. Poster Media Sosial.....	87
Gambar 53. QR Code	88
Gambar 54. Lampiran	91



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini informasi yang dapat kita dapat bersumber dari teknologi yang makin berkembang seperti adanya *smartphone*, *tablet* yang makin memudahkan kita mengakses informasi menggunakan internet. Informasi yang didapat sangatlah luas dan berasal dari berbagai narasumber dan tidak selalu dapat diaplikasikan karena adat istiadat, etika lingkungan yang berbeda. Dengan adanya internet kebutuhan mendapat informasi tidak hanya dilakukan dengan pasif namun hal ini terjadi secara aktif dengan media sosial. Media sosial digunakan oleh hampir seluruh golongan masyarakat (tua,muda,anak-anak), dalam menggunakan media sosial kadang pengguna tidak pandang bulu siapa yang diajak berkomunikasi.

Para muda yang hidup di era milenial diberikan kebebasan untuk berpendapat di khalayak umum. Media sosial membuat pernyataan mereka makin lebih sering didengar oleh khalayak yang lebih heterogen (berbagai suku, ras, ekonomi, tingkat pendidikan) dengan cakupan lebih luas lagi. Alhasil anak muda sangat gencar untuk menggunakan namun tidak terkendali dalam mengutarakan pendapat. Perlu adanya penyaringan informasi yang dilakukan agar dapat dilihat yang mana yang bisa diserap dan mana yang tidak serta alasan dari hal tersebut. Salah satu cara untuk menanggulangi adalah terjadinya diskusi antar golongan tua dan muda akan suatu topik. Untuk mengolah informasi para *sepuh* sudah tidak bisa lagi memberi saran karena dianggap informasi sudah tidak *up to date* dengan perkembangan oleh kaum muda dan informasi baru yang berusaha disampaikan sudah ditepis dahulu. Ini dapat menimbulkan kegagalan terjadinya diskusi yang berujung ke diskoneksi antar generasi. Kegagalan ini terjadi dikarenakan bangsa milenial masih belum paham bagaimana caranya berbicara dan memahami keinginan dan tata cara berkomunikasi kepada generasi yang lebih *sepuh* (tua).

Untuk mengetahui bagaimana kehidupan masyarakat Suseno mengambil pendapat dari Greetz sebagai titik tolak ukur bahwa masyarakat Jawa memiliki dua kaidah yang pertama dimana adalah bagaimana bersikap agar tidak menimbulkan konflik. Kaidah kedua adalah bagaimana dia membawa diri dengan berbicara. Masyarakat Jawa *sepuh* masih berpegang pada prinsip Jawa yang merupakan bagian dari pola kehidupan sosial yang ada dalam masyarakat. Hal ini menjadi tuntutan masyarakat agar tidak menyebabkan konflik.

Prinsip Jawa ada dua menurut Francis Marcus-Suseno yaitu rukun dan hormat.

Rukun dalam bermasyarakat bertujuan untuk mempertahankan masyarakat dalam keadaan harmonis. Hal ini dicapai dikarenakan usaha dari setiap anggotanya untuk menciptakan keadaan yang lebih. Hormat adalah cara berbicara & membawa diri selalu menunjukkan sikap hormat terhadap orang lain, sesuai derajat & kedudukan (Suseno:39, 60)

Kebutuhan untuk mempelajari aturan/etika/*trapsila* di masyarakat menjadi kebutuhan yang sangat mendesak.

Menurut penciptaan karya Amy Purwadi ia menggunakan komik sebagai media penceritaan karena ingin memberi kesan humor. Sedangkan karya Abi Septryawan menggunakan buku ilustrasi sebagai media yang bersahabat untuk dibaca. Kedua karya ini menggunakan dua media yang berbeda untuk menyampaikan pesan, keutamaan kedua media ini adalah daya tarik gambar dimana komik lebih mengedepankan ekspresi dan ilustrasi lebih menuju suasana. Kedua karya ini merujuk untuk anak-anak namun anak milenial, sedang generasi muda milenial saat ini sudah mulai masuk ke usia dewasa. Anak milenial semasa kecilnya tidak asing dengan cergam atau cerita bergambar atau saat ini bentuk tidak jauh dengan buku ilustrasi. Cergam menurut perancangan Ahmad Fauzi cergam menggunakan *layout* yang tidak terlalu rumit simpel namun menarik. Dan menurut Pendapat Nanda Suryawan, cerita bergambar merupakan media yang mudah dipahami dan kerap digunakan sebagai media dalam pendidikan.

Maka pemilihan cergam sebagai salah satu media yang akrab dengan para generasi milenial agar mau memahami cara berpikir orang Jawa yang dengan segala kaidah yang dibawa sebelum luntur. Dan karena generasi milenial pada zaman ini juga akrab dengan media teknologi komunikasi maka perlu dirancang buku cerita bergambar digital agar dapat diakses setiap saat.

Diharapkan dengan dibuatnya karya ini dapat membantu sebagai pencegah terjadinya konflik, dan menjadi panduan bagi para muda untuk berperilaku dengan memahami kaidah-kaidah Jawa.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi adalah bagaimana merancang buku cerita bergambar tentang mengutarakan pendapat dengan etika Jawa secara komunikatif dan efektif kepada anak muda khususnya pada jenjang pendidikan mahasiswa?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk menghasilkan konsep tentang berkomunikasi di media sosial, dan hasil karya perancangan disain buku digital cerita bergambar menggunakan materi-materi visual tentang norma etika dengan pengemasan cerita sastra.

D. Batasan Masalah

Dalam pembuatan karya buku cerita elektronik trapsila ini dibatasi oleh:

1. Pokok Bahasan

Isi dari cerita bergambar ini mengilustrasikan sambil bercerita tentang bagaimana anak muda memahami secara filsafat etika Jawa.

2. Konteks

a. Nilai edukatif

Memberikan pemahaman kepada anak muda tentang etika Jawa.

- b. Panduan pemahaman tentang etika Jawa terutama tentang komunikasi antar manusia.

E. Manfaat

Manfaat yang masyarakat dapatkan dari penciptaan karya adalah :

1. Bagi Institusi, memberi bahan referensi penelitian yang berkaitan dengan etika dan media digital.
2. Bagi prodi disain, menjadi arsip penelitian baik untuk perguruan tinggi, perpustakaan, dan pembaca.
3. Bagi masyarakat,
 - a. Menambah wawasan tentang etika yang muncul pada masyarakat Jawa. Menjadi salah satu usaha pemecahan solusi dari masalah beretika yang ada di negeri ini, dibatasi di lingkungan keluarga etnis Jawa dikarenakan karena masyarakat Jawa lebih mengedepankan teknik pembelajaran melihat dan pelajari sehingga tidak terdokumentasi.
 - b. Meningkatkan nilai kesadaran akan beretika yang tepat bagi generasi muda khususnya terhadap etnis Jawa
4. Bagi dunia buku bacaan Indonesia, menambah koleksi buku tentang kebudayaan beretika dengan media digital.
5. Manfaat bagi *target audiens* (anak muda jenjang pendidikan mahasiswa) adalah mendapat ilmu tentang etika Jawa dengan bentuk yang menarik, dan membiasakan membaca buku bacaan yang filsafat.

F. Definisi Operasional

1. Cerita Bergambar

Suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita menggambarkan kronologi jalinan cerita yang kemudian dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks (susanto, 2011:77)

2. Media Digital

Media digital atau media online adalah sebuah bentuk media elektronik di mana data disimpan dalam format digital (sebagai lawan format analog).

(https://id.wikipedia.org/wiki/Media_Analog_dan_Digital, diakses tanggal 9 September 2018, pada pukul 12.05 WIB)

3. Media Pembelajaran

a. Pembelajaran (Learning)

Pembelajaran adalah proses mendapatkan pengetahuan, diartikan sebagai “proses pembangunan dan memoles struktur pengetahuan menjadi sebuah bentuk yang lebih optimal dan praktis. *Learning, which is the process of acquiring knowledge,*

is defined as “a process of building and refining a knowledge structure towards a form which is optimally efficient for the several functions it must serve” (Les:7)

Munadi (2010:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”

Arsyad (2011:3) mendeskripsikan “secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran”

Seperti yang dikatakan oleh Munadi (2010:187) tentang salah satu prinsip pemilihan media adalah aspek teknis lainnya yang menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas dan peralatan pendukung.

4. Etika Jawa

a. Etika

Etika arti sebenarnya berarti “filsafat mengenai bidang moral”. Jadi etika merupakan ilmu atau refleksi sistematis mengenai pendapat-pendapat, norma-norma, dan istilah-istilah moral (Suseno, 1984:6).

b. Etika Jawa

Etika Jawa terdapat aliran yang mengandung nilai *eudaemonisme theologis*. *Eudaemonisme* berasal dari bahasa Yunani *eudaemoni*, artinya kebahagiaan. *Eudaemonisme* adalah teori dalam etika yang menyatakan bahwa suatu tujuan manusia adalah kesejahteraan pribadi atau kebahagiaan (Mudhofir, 1988: 26).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

a. Studi Literatur

Menggunakan buku-buku teoritis, jurnal, berita, hasil penelitian yang lalu yang beredar diberbagai media. Baik berupa buku yang berbentuk cetak maupun berbentuk buku elektronik yang berkaitan dengan tema pengerjaan karya.

b. Dokumentasi

Mencari foto-foto relevan bisa berasal dari sumber internet yang dapat digunakan sebagai referensi yang dapat mendukung pengerjaan karya.

2. Analisis Data 5W+1H

a. What (Apa)

Apa tujuan dari perancangan cerita bergambar trapsila?

b. Who (Siapa)

Siapa yang menjadi *target audience*?

c. *When* (Kapan)

Kapan perancangan cerita bergambar elektronik trapsila ini akan mulai dibuat?

d. *Where* (Dimana)

Dimanakah perancangan buku ini ada dipublikasikan ?

e. *Why* (Mengapa)

Mengapa perlu kita merancang buku cergam Trapsila?

f. *How* (Bagaimana)

Bagaimana cara penyampaian cerita bergambar ini agar nilai yang disampaikan dapat sampai diterima ?



H. Skematika Perancangan

