

JURNAL TUGAS AKHIR
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

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.



Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual

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

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR ‘TRAPSILA’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA

Destanti Azelliaswari

1412302024

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 terhubungannya 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

PERANCANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR ‘TRAPSILA’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPENDAPAT BERDASARKAN ETIKA JAWA

Destanti Azelliaswari
1412302024

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 conclusion. 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 conclusion.

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,.

A. Pendahuluan

1. 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 para muda yang hidup di era milenial diberikan kebebasan pendapat di khalayak umum. 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 generasi 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 tolok 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.

Pemilihan cergam sebagai salah satu media yang akrab dengan para generasi milenial, dipilih 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.

2. 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?

3. Tujuan

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.

B. Metode Perancangan dan Pembahasana

1. Metode Perancangan

a. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

1) 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.

2) 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

Analisis menggunakan 5W+1H dikarenakan karena metode analisis ini diperuntukkan untuk produk-produk non-komersil.

a. Sub analisis *What* (Apa),

Melihat masyarakat milenial (khususnya masyarakat Jawa) cenderung tidak dapat lepas dari teknologi yang memberikan berbagai macam kemudahan, disamping kemudahan itu terdapat nilai sosiokultur yang luntur pada masyarakatnya. Salah satunya yang terjadi di masyarakat Jawa adalah mulai terjadi diskoneksi antar generasi. Generasi muda yang lebih mudah mengakumulasikan teknologi dalam kehidupannya muncul budaya-budaya baru yang merupakan hasil masuknya budaya luar yang tidak disaring terlebih dahulu, hal ini menyebabkan meremehkan kultur yang sudah ada sejak lama ada di masyarakat. Diharapkan dengan ini anak muda mulai mengerti etika karena etika sendiri merupakan identitas dari kebudayaan dan bagian dari identitas diri sendiri dalam bermasyarakat.

Tujuan dari perancangan adalah mengingatkan kembali etika kesopanan menurut etika Jawa yang mulai hilang di dalam anak muda.

b. Sub analisis *Who* (Siapa),

Target audience yang potensial menggunakan media sosial ini adalah anak muda kemudia terspesifikasi menjadi anak muda yang akan

menggunakan anak yang sedang memasuki jenjang perkuliahan (mahasiswa), hal ini dikarenakan :

- 1) Anak-anak mahasiswa sudah memasuki jenjang sosial dimana dia mulai berperan pada lingkungan sosial yang ada dikarenakan secara mental dan umur sudah dianggap dewasa sehingga sudah memahami dan bisa berperan sesuai aturan di masyarakat.
- 2) Anak muda dengan jenjang pembelajaran perkuliahan mendapat pembelajaran tentang filsafat dan pada semestinya mulai memahami tentang buku-buku yang mulai berat. Demi pembiasaan anak muda untuk membaca buku-buku yang berfilsafat.
- 3) Pengguna media komunikasi aktif seperti smartphone, internet, sudah sangat lekat di anak-anak muda ini. Mengemukakan ide pendapat sudah menjadi mudah dan hal biasa di kehidupan sehari-hari.
- 4) Namun anak muda masih memiliki ketidakstabilan emosi, alhasil emosi tidak terkontrol dan cenderung terbawa emosi.
- 5) Pengaruh budaya luar mudah masuk dan dicerna oleh anak muda yang terbuka dengan budaya baru. Budaya baru ini terasimilasi namun tidak dijarah dengan baik maka membuat degradasi moral bangsa.

Target yang berpotensi menyebarkan pesan adalah salah masyarakat milenial yang juga menggunakan media sosial, yang juga pemerhati keadaan sosial saat ini . Tidak hanya menggerakkan satu pihak yaitu anak muda, namun orang tua yang juga terjun di media ini dapat menyebarkan *awareness* (kesadaran) secara tidak langsung.

c. Sub analisis *Where* (Dimana),

Konten ini dapat diakses di media sosial seperti *twitter*, *instagram*, *facebook*, dan media publishing *e-book*. *E-book* akan diunggah di media sosial menggunakan beberapa format yang memiliki beberapa tujuan. Yaitu *.jpg* sebagai data gambar untuk mengupload sedikit *preview*. Kemudian konten asli di upload menjadi bentuk *.epub*, dan *.pdf* yang

dapat di download jika menekan link yang sudah disisipkan di media sosial tersebut.

Hasil perancangan ini dapat berkembang di masyarakat Jawa sebagai fokus penyebaran kesadaran beretika.

d. Sub analisis *When* (Kapan),

Dapat diakses pada hari yang bersamaan dengan pameran tugas akhir desain komunikasi visual. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi di masyarakat. Harapannya dengan meningkatkan literasi maka masyarakatpun makin teredukasi dan berperilaku sesuai dengan etika yang ada. *Pre-launching* pada pameran tugas akhir desain komunikasi visual tahun 2019.

e. Sub analisis *Why* (Kenapa)

Pentingnya perancangan ini karena tata krama makin lama semakin krisis. Maka pentingnya pelestarian sebuah kebudayaan bertatakrama yang mencerminkan karakter sebuah bangsa diperlukan bagi generasi muda. Maka untuk memudahkan komunikasi peningkatkan kesadaran maka dibuatlah cergam dengan bentuk e-book.

Cergam merupakan bentuk sedarhana dimana untuk menyajikan sebuah pesan dalam bentuk cerita tanpa memusingkan jalan atau urutan cerita yang akan dibaca. Visual yang menarik dan *layout* penulisan yang tidak membuat mata lelah. Perancangan yang terdahulu menggunakan media komik yang lebih menyenangkan karena menggunakan humor dalam menyampaikan isi. Cergam menjadi pilihan baru dengan menggunakan format yang lebih kompleks dengan menggunakan penceritaan yang lebih serius lagi, karena dengan gaya humor tidak sampai suasana penting dan mendesak krisis yang ada pada penggunaan etika.

f. Sub analisis *How* (Bagaimana),

Perlunya sebuah penanganan yang cepat yang menjadi pemecahan masalah maka menggunakan cergam dan ebook yang memberikan ke efektifitas-an dalam peyampaian.

Perancangan cergam ini menggunakan tahapan- tahapan buku ilustrasi dikarenakan kemiripan template dan layout dari buku ilustrasi. Dalam sebuah perancangan maka diperlukan proses perancangan yang efektif dan efisien agar isi pesan dapat sampai ke target audience.

3. Pembahasan

a. Studi Pustaka

Menurut penciptaan karya Amy Purwadi ia menggunakan komik sebagai media penceritaan karena ingin memberi kesan humor. Sedang 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.

b. Gaya Gambar

Teknik ini menggunakan *digital painting* yaitu menggambar ilustrasi yang langsung menjadi bentuk analog, kemudian menggunakan *brush* yang tersedia sehingga memberi kesan gaya blok dipadukan dengan gaya dekoratif menggunakan dekorasi yang berbentuk batik/dekoratif motif ukiran yang ada diriasan Jawa yang juga digambar secara digital. *Digital painting* selanjutnya menggunakan gaya cat minyak untuk memberi kesan zaman dahulu.

Gaya Visual menggunakan beberapa gaya yaitu ilustrasi deskriptif dan ilustrasi secara ikonik. Untuk penceritaan prolog permulaan cerita

menggunakan gaya silhouette hitam seperti pewayangan sebagai identifikasi bahwa budaya yang ingin diangkat adalah budaya Jawa.

Gaya visual digunakan berbagai macam untuk memberi kesan tersendiri pada tiap fokus halamannya. Memberi kesan masuk ke dimensi ruang waktu yang berbeda ketika berada disebuah halaman spesifik. Ilustrasi surealis expressionisme sebagai pilihan untuk membahasakan ide.

c. Gaya Penulisan Naskah

Naskah cerita disusun dan disampaikan secara naratif atas pemikiran kontemplatif tokoh utama yang masih remaja, sehingga tidak terkesan memberatkan pembaca, selain ringan dan tidak mengintimidasi pembaca dengan bahasan yang berat. Bahasa yang disampaikan adalah bahasa Indonesia agar karya ini tidak hanya dapat dinikmati oleh anak-anak dengan budaya Jawa saja.

d. Gaya Layout

Layout menempel pada gambar ilustrasi, seperti buku cerita pada anak-anak.



e. Elemen Buku

1) Tema

Tema dari perancangan adalah etika Jawa.

2) Judul

Trapsila

3) Sinopsis

Seorang remaja yang beradu argumen dengan orang yang lebih tua darinya merasa pendapatnya paling benar dan dengan berbagai

alasan ia memenangkan sesi debat tersebut, namun setelah tiap kata-kata terucap ada bagian dari dirinya yang membuat dirinya gundah setelah menyelesaikan perdebatan tersebut dan perasaan itu larut membawa dirinya ke masuk kedunia kebatinan dirinya sendiri.

4) Format

Menggunakan format seperti (.pdf, .epub) untuk hasil digital dan untuk cuplikan menggunakan (.jpg).

5) Warna

Menggunakan warna-warna natural yang digunakan untuk batik untuk memberikan nuansa Jawa. Warna pastel coklat digunakan untuk memberi nuansa Jawa pada tahun 1930an. Untuk memberi kesan *lawas* (tua) untuk beberapa adegan yang degan latar jaman

6) Tipografi

Tipografi *title* (Judul)

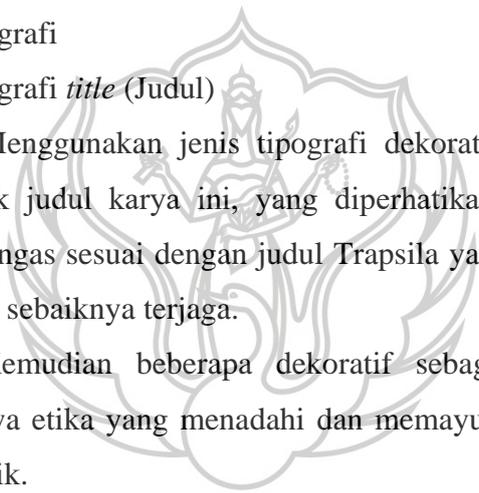
Menggunakan jenis tipografi dekoratif yang didesain khusus untuk judul karya ini, yang diperhatikan adalah ‘jejeg’ sebagai penegas sesuai dengan judul Trapsila yang memberi kesan aturan yang sebaiknya terjaga.

Kemudian beberapa dekoratif sebagai memberi pengertian bahwa etika yang menadahi dan memayungi serta memberi aksent estetik.

Estetika tulisan judul dianggap penting mengingat target audience adalah anak muda jenjang perkuliahan.

Tipografi Header Cerita

Menggunakan tipografi simpel yang mudah terbaca dan memberi kesan lebih halus dibanding judul.



A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ! ! : ; ' " [] { } * & ^ % \$ # @

Back to Black Demo

Tipografi Isi cerita

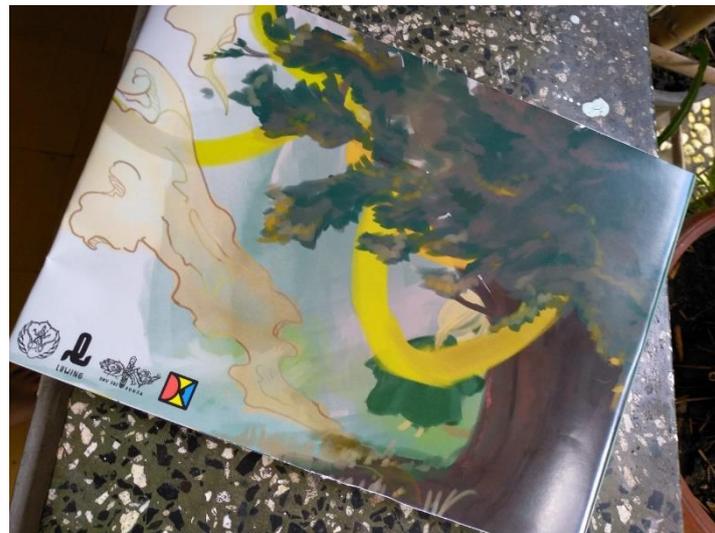
A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ? ! / : ; " ' [] * & ^ % \$ # @

Merienda

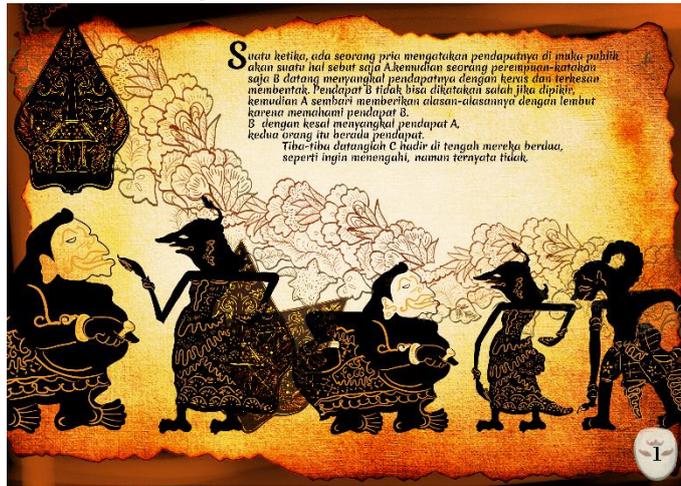
Bentuk tipografi serif dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan dalam bacaan namun tetap tidak menghilangkan nuansa Jawa.

C. Hasil Perancangan

Hasil cetak untuk Pameran



Contoh Isi Karya



Tipografi untuk *background* terang

Trapsila

Tipografi untuk *background* gelap

Trapsila

Media Pendukung

1. Wallpaper Smartphone



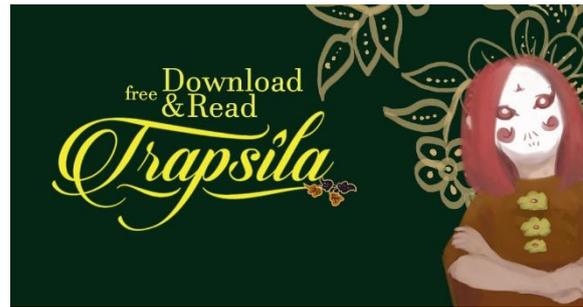
2. Web Banner



3. Poster *teaser* di Media Sosial Format landscape

Instagram, Facebook : 1200 x 628px

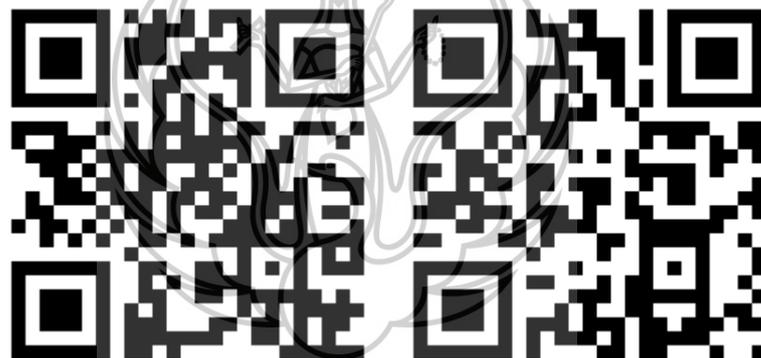
Twitter 440x220px



4. QR Code

QR Code PDF

EPUB



D. Kesimpulan

Pengkaryaannya ini dirancang dilatar belakangi dengan melihat kondisi etika yang ada di era milenial ini khususnya di kalangan anak muda. Dimana terjadi beberapa kasus di media sosial contohnya kasus yang bernama kasus bibit unggul. Pembuatan cerita menggunakan kebahasaan kesusastraan, dan penggambaran simbolik diharapkan agar kedepannya pembacanya dapat berpikir kembali.

Materi isi buku cerita bergambar ini dilakukan melalui mencari kajian pustaka yang telah ada serta melakukan wawancara dengan pengamat sosial. Dalam proses pencarian data ini ditemukan berbagai macam pengetahuan baru serta menumbuhkan pertanyaan dan keingintahuan apa

yang menjadi landasan beretika di masyarakat Jawa dan mengapa beretika itu masih relevan untuk kita terapkan di masyarakat sekarang.

Salah satu hal yang menarik dari pengerjaan pengkaryaan ini adalah bagaimana penyusunan kebahasaan atau cara penyampaian cerita *trapsila* ini. Pengkaryaan ini dapat dikatakan sebagai bentuk katarsis di karenakan menjawab pertanyaan dari kegundahan yang muncul dari diri karakter yang diciptakan.

Materi yang ditemukan karena jarang menjadi sebuah penemuan yang baru dan menarik untuk ditelusuri. Penemuan seperti bagaimana masyarakat Jawa zaman dahulu berinteraksi, apa yang menjadi ciri khas suatu zaman, selain itu mendapatkan pengetahuan dari sisi yang lain dari wawancara dengan narasumber. Bagaimana cara pandang orang tua dalam menyikapi cara anak muda di era milenial ini berusaha menerapkan etika. Dalam perancangan salah satu kesulitan adalah mencari bahan yang membahas tuntas *trapsila* dan data tentang anak-anak milenial, dikarenakan bahasan ini sudah menyatu dan menggunakan istilah yang memiliki kesamaan arti dengan berbagai macam naskah dan bahasan yang ada. Kesusahan ini menghambat pembuatan karya khususnya pembuatan cerita agar memiliki fondasi yang kuat karena cerita yang dikemas menjadi sebuah bentuk kesusastraan filsafati.

Dalam pengkaryaan karena menggunakan penggambaran simbolis sehingga muncul kesulitan-kesulitan, dikarenakan simbol untuk semua orang agar dimengerti hampir tidak ada. Simbol yang bisa dimengerti dan dipahami untuk setiap orang bisa berbeda-beda.

Pemilihan media buku digital dipilih karena ke-efisienan kemudahan dalam mengakses. Kedua Melihat target audience yang lebih banyak menghabiskan waktu sosial media maka akan lebih mudah penyebaran lewat media sosial sehingga buku digital dipilih.

E. Daftar Pustaka

Buku

Franz Magnis-Suseno, S.J.1984.*Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia .

Jurnal

Amy Purwadi, Yusuf. (2016). *Perancangan Komik Unggah-Ungguh Di Diy Berjudul 'Ora Ilok !*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Fauzi Hananta, Ahmad. (2016).*Perancangan Buku Cerita Bergambar Bakat & Potensi Untuk Remaja*.Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Sulistya, Agung Budi. (2015) *Perancangan Buku Ilustrasi "Jarene : Ajaran Budi Pekerti Bagi Anak"*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Suryawan M, Nanda. (2016). *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android "Ruka Kidzone"*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Septryawan, Abi. (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Peristiwa 10 Nopember 1945 di Surabaya, sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak-anak*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

