

PERANCANGAN TUGAS AKHIR
KOMIK TENTANG AJARAN *HASTA BRATA*



PERANCANGAN

Oleh:

Aditya Rifki Yuwono

NIM 1312267024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

**PERANCANGAN KOMIK TENTANG
AJARAN *HASTA BRATA***



PERANCANGAN

Oleh:

Aditya Rifki Yuwono

NIM: 1312267024

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
2020

Perancangan Tugas Akhir:

KOMIK TENTANG AJARAN *HASTA BRATA*

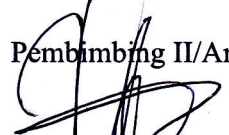
diajukan oleh Aditay Rifki Yuwono, NIM 1312267024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 November 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Asnar Zaeky, M.Sn

NIP 19570807 198503 1 003 / NIDN 0007085715

Pembimbing II/Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Coguate/Anggota


Indira Maharsi, S.Sn.,M.Sn.

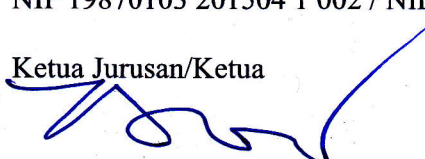
NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

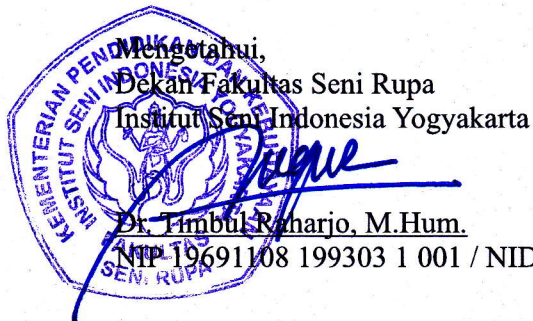

Daru Unggul Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702



PENYARTAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Rifki Yuwono

NIM : 1312267024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN KOMIK TENTANG AJARAN *HASTA BRATA*** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan plagiasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah ada atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang bersumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Desember 2020

Aditya Rifki Yuwono

NIM. 1312267024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Rifki Yuwono

NIM : 1312267024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK TENTANG AJARAN *HASTA BRATA***, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 3 Desember 2020

Penulis,

Aditya Rifki Yuwono

NIM. 1312267024

Tugas Akhir ini saya persembahkan
untuk setiap pujangga di masa lalu.

“A generation which ignores history has no past, no future.”

- Robert Heinlein

KATA PENGANTAR

Pada awal tahun 2019, isu krisis kepemimpinan telah dialami oleh bangsa Indonesia. Rasa kehilangan akan sosok pemimpin yang baik dialami oleh beberapa masyarakat. Baik ketika berada di dalam ruang organisasi atau kelompok kecil hingga tingkat bangsa negara. Pada tahun politik itu masyarakat diombang-ambing oleh berita di media yang menyajikan figur-figur pemimpin yang penuh rasa curiga saling tuduh dan jegal. Apakah ada cara bagi para generasi muda untuk melihat bagaimana figur yang tepat untuk seorang pemimpin. Melalui pendekatan kebudayaan perancang menyajikan salah satu contoh falsafah kepemimpinan, *Hasta Brata*.

Melalui kekuatan media komik, penyajian informasi *Hasta Brata* dibalut bahasa tekstual dan visual yang diolah dari kejadian-kejadian yang dekat dan relevan dengan masyarakat saat ini. *Hasta Brata* yang telah begitu tua dan rumit, dicoba untuk disajikan ke dalam contoh penceritaan yang fleksibel dan dinamis. Berkembangnya sosok pemimpin menjadi sorotan utama dalam perancangan ini. Hal yang disoroti yaitu cara pemilihan tokoh karakter yang menjadi alat penyampaian ajaran *Hasta Brata* diluaskan mencakup umur, gender dan ras.

Besar harapan penulis melalui karya Perancangan Tugas Akhir Komik Tentang Ajaran *Hasta Brata* ini akan mampu memberikan dampak yang positif, baik itu pengetahuan bagi target pembaca serta masyarakat umum, dan juga khususnya untuk orang-orang yang sedang mengasah diri untuk menjadi pemimpin.

Yogyakarta, Oktober 2020

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan Komik Tentang Ajaran *Hasta Brata* ini tidak dapat terwujud tanpa bekal pembelajaran yang telah dijalani selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya perancangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta, Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
4. Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta
5. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.
6. Ketua Program Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Indiria Maharsi, S.Sn M.Sn.
7. Sekretaris Prodi DKV, FSR, ISI Yogyakarta, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.
8. Pembimbing I, Drs. Asnar Zacky, M.Sn. yang telah memberikan kesabaran, kemudahan dan bimbingan, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Pembimbing II, FX. Widyatmoko, S.Sn, M.Sn. yang telah memberikan banyak pengalaman, kesabaran, arahan, dan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
10. Dosen Wali, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual.
12. Orang tua tercinta Yulianto P Winarno dan Wuri Suhasti serta kakak-kakak saya Rahmat H. A. dan Aras Amila H.
13. Partner yang selalu memberikan bantuan semangat dan tenaga, memberi bantuan secara fisik maupun batin Dyah Ayu Wulandari

14. Kawan-kawan seperjuangan Pensil Kayu yang telah memberikan banyak sekali makna dan dukungan selama 7 tahun bersama.
15. Para teman penyemangat group mateng wit Busta, Toyip, Uthe, Jaink, AA, Aji, Vino, Ipes, Arkan, Vanya, Viki, Frida, dll.
16. Komunitas Diskom Drawing Family (DDF), Mas Rian, Mas Lambeng, Mas Guntur, Mas Sony, Satriyadi, Verdian, Gilang, dll
17. Senior-senior yang banyak menjadi teman bicara, Mas AJi, Mas Krebo, Mas Gepeng, Mas Rama, Mbak Manda, dll
18. Sahabat-sahabat hidup satu atap yang selalu menjadi arti dan tidak pernah saya lupakan, Alm Billy, Toyip, Jaink, Takul, Yari, Tiyan.
19. Saudara saya yang mampu menerima dan berbagi rahasia, Alm Punto Ali Fahmi.
20. Senior serta alumni yang telah banyak sekali memberikan masukan serta pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.
21. Orang-orang disekitar saya dimana pun yang pernah menjalin hubungan persahabatan.
22. Sahabat-sahabat yang begitu hebat dan maaf tidak bisa kusebutkan satu persatu.
23. Para komikus yang selalu memberikan inspirasi kepada saya sejak saya mulai membaca.
24. Dan semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu-persatu.

ABSTRAK
PERANCANGAN KOMIK TENTANG
AJARAN *HASTA BRATA*

Aditya Rifki Yuwono

NIM 1312267024

Hasta Brata adalah salah satu ajaran kepemimpinan yang lahir dan berada di lingkungan kebudayaan Jawa. Konsep ajaran delapan sifat pemimpin yang diteladani dari sifat-sifat alam ini telah berumur lebih dari 200 tahun. Selama perkembangannya, usaha penyampaian ajaran ini terus berlangsung dan menggunakan berbagai macam media.

Perancangan Komik Tentang Ajaran *Hasta Brata* dalam tugas akhir ini berisi informasi mengenai ajaran *Hasta Brata* yang bersumber dari versi Lakon Wahyu Makutharama dan dikreasikan dengan cerita dan latar pada situasi masa kini. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian diolah menjadi sajian dalam format komik yang mampu menyampaikan pesan yang komunikatif, representatif dan dapat memberikan pengetahuan pembentukan karakter kepemimpinan.

Kata Kunci: *Hasta Brata*, Kepemimpinan, Jawa, Pengetahuan, Komik

ABSTRACT
DESIGNING COMICS ABOUT
HASTA BRATA

Aditya Rifki Yuwono

1312267024

Hasta Brata is one of the leadership philosophy that was born and existed in the Javanese cultural environment. The concept of the eight teachings of the traits of leaders who are emulated from these natural natures has more than 200 years of history. During its development, efforts to convey this philosophy were sustainable and used a variety of media.

Comic Design About Hasta Brata in the final project which contains information about the teachings of Hasta Brata which is sourced from Wahyu Makutharama's play version and created with stories and settings in the current situation. The data obtained from the results of observations, interviews and documentation are then processed into a presentation in a comic format that is able to convey a communicative, representative message and can provide knowledge of leadership characters.

Keywords: *Hasta Brata, Leadership, Java, Culture, Comic*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode Perancangan	7
G. Skematika Perancangan	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Identifikasi	9
1. Tinjauan Mengenai <i>Hasta Brata</i>	9
2. Permasalahan Komunikasi	14
3. Tinjauan Tentang Remaja.....	17
4. Tinjauan Tentang Komik.....	18
5. Tinjauan Tentang Gaya Visual dan Tehnik.....	35
B. Analisis Perancangan	38
C. Usulan Pemecahan Masalah	39

BAB III. KONSEP PERANCANGAN	41
A. Tujuan Kreatif	41
B. Strategi Kreatif	41
1. <i>Target Audiens</i>	41
2. Gagasan	42
C. Konsep Kreatif	50
1. Jujul Komik	50
2. Pembuatan Naskah Cerita	50
3. Sinopsis Karya	56
4. Penokohan	56
5. Storyline	57
BAB IV. VISUALISASI DAN PERANCANGAN	73
A. Data Visual	73
1. Data Visual Tokoh Dalang	73
2. Data Visual Tokoh Hengki	73
3. Data Visual Tokoh Ratih	74
4. Data Visual Tokoh Pak RT	75
5. Data Visual Remaja	76
6. Data Visual Setting	77
B. Studi Visual	77
1. Studi Karakter Tokoh	77
2. Studi Visual Sampul	82
C. Sketsa Komik	84
D. Desain Komik Final	88
E. Media Pendukung	100
1. Poster Publikasi	100
2. Media Pendukung	102
BAB V. PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Versi Ajaran Hasta Brata.....	10
Tabel 2. Hasil Penelitian Hasta Brata Psikologi UGM.....	11
Tabel 3. Penokohan Komik “Singgah”	56
Tabel 4. <i>Storyline</i> Komik “Singgah”.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Understanding Comic	19
Gambar 2. Komik Strip	23
Gambar 3. Komik Cetak	23
Gambar 4. Novel Grafis	24
Gambar 5. Webtoon.....	25
Gambar 6. Komik Instruksional.....	25
Gambar 7. Komik Edukasi.....	26
Gambar 8. Komik Iklan.....	26
Gambar 9. Komik Wayang.....	27
Gambar 10. Komik Silat	27
Gambar 11. Contoh Layout.....	28
Gambar 12. Panel Tertutup.....	29
Gambar 13. Panel Terbuka	30
Gambar 14. Parit	30
Gambar 15. Background	31
Gambar 16. Efek Suara	31
Gambar 17. Balon Kata.....	32
Gambar 18. Kotak Narasi.....	33

Gambar 19. Karya David B.....	45
Gambar 20. Karya Larry Gonick	46
Gambar 21. Gaya Visual	46
Gambar 22. Karya Will Eisner	47
Gambar 23. Font CC Jim Lee	49
Gambar 24. Mind Mapping.....	51
Gambar 25. Sosok Dalang.....	73
Gambar 26. Sosok Remaja	74
Gambar 27. Sosok Ratih	75
Gambar 28. Sosok Pak RT	76
Gambar 29. Karakter Remaja.....	76
Gambar 30. Setting Tempat.....	77
Gambar 31. Sketsa Dalang	78
Gambar 32. Sketsa Hengki.....	78
Gambar 33. Sketsa Ratih.....	79
Gambar 34. Sketsa Pak RT.....	79
Gambar 35. Final Dalang	80
Gambar 36. Final Hengki.....	80
Gambar 37. Final Ratih.....	81
Gambar 38. Final Pak RT	81
Gambar 39. Sketsa Cover.....	82
Gambar 40. Cover Final.....	83
Gambar 41. Sketsa Komik	84
Gambar 42. Komik Final.....	100
Gambar 43. Sketsa Poster	100
Gambar 44. Poster Final.....	101
Gambar 45. Sketsa Media Pendukung	102
Gambar 46. Bantal Duduk.....	103
Gambar 47. Wayang Kertas	103
Gambar 48. Totebag	104

BAB I

A. Latar Belakang

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari, seseorang tidak jarang menjumpai suatu kondisi tertentu yang menyebabkan dirinya harus menentukan bagaimana sikap terbaiknya. Pilihan respon sikap tersebut jika dilakukan terus menerus akan menentukan bagaimana karakter seseorang terbentuk. Orang-orang memiliki karakter dan cara pandang yang membentuk sikap beragam, begitu juga karakter seorang pemimpin. Pemimpin dapat ditemui dalam sekelompok orang yang saling berkomitmen, berorganisasi, berserikat, bersama-sama. Mulai dari kelompok dengan jumlah yang sedikit, hingga kelompok dengan jumlah banyak. Kelompok-kelompok ini membutuhkan sosok pemimpin demi mencapai tujuan bersama dan membangun kesinambungan hidup. Pemimpin ini harus dibentuk dan ditentukan dengan karakter kepemimpinan yang kokoh.

Beberapa periode kepemimpinan telah dilalui bangsa ini, begitu pula dengan perkembangan teori-teori kepemimpinannya. Yukl (2010) memaparkan beberapa teori kepemimpinan seperti misalnya *Least Preferred Coworker/LPC model* (Fiedler, 1964), *Path Goal leadership theory* (Evans, 1970), *Situational Leadership theory* (Hersey & Blanchard, 1977), *Multiple-linkage model* (Yukl, 1989), *Charismatic leadership* (Conger & Kanungo, 1998), *Transformational and Transactional leadership* (Burns, 1978; Bass & Avolio, 1997). Teori-teori ini terus dikembangkan dengan mengkaji sifat-sifat sosok pemimpin seperti halnya *prophetic leadership* (Budiarto & Himam, 2006) yang banyak berkembang belakangan, dengan mendalami pemahaman dari sosok nabi di agama Islam.

Perkembangan penelitian teori kepemimpinan banyak dilakukan di berbagai belahan dunia. Menurut perkembangan yang ada, teori-teori yang berasal dari belahan hunian Barat lebih sering dipraktikkan dan penelitiannya berkembang dengan baik. Sementara itu, peneliti teori kepemimpinan dari belahan Timur menjumpai beberapa kesulitan

menyangkut relevansi dan aplikabilitas teori Barat yang diterapkan di daerah asalnya (Kim, 2006). Melihat hal tersebut, diperlukan usaha masyarakat untuk memperhatikan teori-teori kepemimpinan yang berkembang di daerahnya. Di Indonesia terdapat begitu banyak falsafah kepemimpinan yang berasal dari kebudayaan lokal, seperti halnya yang terdapat dalam kebudayaan Jawa, salah satu ajarannya yaitu ajaran *Hasta Brata*.

Dalam sebuah presentasi berjudul "*Why Cultural Diversity Matters*", Michael Gavin (2014) menyampaikan bahwa kebudayaan bukanlah suatu yang statis. Kebudayaan bukanlah sesuatu yang dapat diambil dan kemudian diletakkan di sudut sebuah museum. Kebudayaan akan selalu dinamis dan mengalir dan berkembang di dalam diri seseorang. Michael Gavin berpendapat bahwa "*Kebudayaan merupakan suatu cara pandang sekelompok orang terhadap segala pemaknaan dan fenomena yang tercermin dalam tingkah laku kehidupannya.*" Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kebudayaan atau cara pandang ini merupakan suatu kekayaan intelektual manusia yang penting. Cara pandang ini diteruskan dan dilakukan turun menurun dari generasi ke generasi, sehingga akan selalu bersifat dinamis. Namun kebudayaan juga memiliki dasar dan motivasi. Dasar dalam pembentukan kebudayaan ini secara halus terdapat di dalam lingkungan masyarakat dan diri orang-orang di dalamnya. Ditegaskan oleh Michael bahwa "*Seorang anak yang memiliki bekal kebudayaan, akan lebih mampu berhadapan dengan kenyataan tantangan hidup bersosial.*"

Sejalan dengan perkembangan peradaban manusia saat ini, sekelompok masyarakat modern hidup dengan kemajuan teknologi yang mempengaruhi segala tingkah laku hidupnya. Namun terdapat suatu kerajaan/keraton yang masih hidup dan melebur dalam sistem kehidupan masyarakat modern. Hal ini merupakan suatu fenomena menarik, salah satunya Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, seorang raja masih memimpin dan menjadi simbol pemimpin di dalam sistem masyarakat Jawa. Bagaimana fenomena ini dapat terjadi? Apakah sosok pemimpin ini

memiliki suatu cara tertentu dalam mempertahankan kesatuan kelompoknya? Ternyata ada beberapa ajaran di dalam lingkungan tersebut yang mengajarkan soal kepemimpinan. Salah satu ajaran berasal dari Keraton Pakualaman yang banyak digunakan oleh para pemimpin di negeri ini, adalah ajaran *Hasta Brata*.

Hasta Brata umumnya dikenal dengan delapan perilaku ajaran kepemimpinan yang bersumber dari cara meneladani sifat-sifat delapan dewa alam. Dikutip dari buku “Sifat Satria Utama dan *Hasta Brata*”, Drs. Soestya Darmawi (2009) menyampaikan “*Wejangan Hasta Brata*” dapat ditemui dalam 30 *pupuh* (puisi Jawa) dan *pada-pada* di *serat* Rama, karya Pujangga R. Ng. Yasadipura I (1729-1802) dan juga R. Ng. Ranggawarsita (1802-1973) yang ditulis dalam bentuk *tembang*. Delapan sifat dalam *Hasta Brata* ini antara lain Watak Surya atau matahari diteladani oleh Bhatara Surya, Watak Candra atau Bulan diteladani oleh Bhatari Ratih, Watak Kartika atau Bintang diteladani oleh Bhatara Ismoyo, Watak Angkasa yaitu Langit diteladani oleh Bhatara Indra, Watak Maruta atau Angin diteladani oleh Bhatara Bayu, Watak Samudra yaitu Laut atau Air diteladani oleh Bhatara Baruna, Watak Dahana atau Api diteladani oleh Bhatara Brahma, dan Watak Bumi yaitu Tanah diteladani oleh Bhatara Wisnu.”

Penyampaian nilai-nilai *Hasta Brata* telah dilakukan melalui berbagai media. Bersumber dari kisah-kisah yang ditulis dalam bentuk *serat*, *tembang*, *pupuh*, maupun *pada-pada*. Nilai-nilai ajaran dalam *Hasta Brata* disampaikan melalui pementasan wayang kulit dalam kebudayaan Jawa, yakni dalam cerita berjudul “*Wahyu Makutharama*”. Di sisi lain beberapa buku menuliskan bahwa *Hasta Brata* banyak diteladani oleh para pemimpin bangsa, seperti presiden pertama maupun presiden kedua Republik Indonesia. Para Menteri dan sejarawan menginterpretasikan nilai-nilai kepemimpinan Presiden. Hal tersebut terungkap dalam buku “*Manajemen Soeharto*”, “*Falsafah Kepemimpinan Jawa*”. Beberapa tahun belakangan, yakni tahun 2016, terdapat sebuah acara Jogja Internasional Batik Biennale (JIBB) yang diselenggarakan di Jogja Expo Center (JEC). Di acara tersebut dipamerkan salah satu motif batik yang motifnya berasal

dari naskah kuno yang memuat nilai-nilai *Hasta Brata*. Inisiatif tersebut berasal dari Gusti Kanjeng Bendara Raden Ayu (GKBRAY) Adipati Paku Alam X Atika (Istri Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Aryo Paku Alam X). Terkait delapan sifat kepemimpinan dalam *Hasta Brata*, GKBRAY menyebutkan ini merupakan ajaran khas kepemimpinan Pakualaman. Selain itu, majalah “Panjebar Semangat” terbitan nomor 22 (1 Juni 2019), memuat ajaran kepemimpinan *Hasta Brata* yang dikisahkan seperti cerita wayang Wahyu Makutarama (halaman 38-39). Rupanya usaha-usaha untuk menyampaikan ajaran falsafah *Hasta Brata* terus berjalan. Kenyataannya, untuk sebagian masyarakat, konsep ini merupakan modal untuk mengembangkan diri dalam sikap kepemimpinan.

Dalam proses komunikasi, penyampaian pembelajaran *Hasta Brata* masih mengalami hambatan. Sebagian atau kebanyakan orang tidak mudah memahami falsafah Jawa tersebut. Dalam kondisi masyarakat modern saat ini, kekhawatiran hilangnya penyampaian konsep kepemimpinan ini terus meningkat. Mengingat ketertarikan masyarakat modern dengan konten terkait *Hasta Brata* yang berasal dari kebudayaan masa lalu bertolak belakang dengan budaya kontemporer yang mengacu pada fenomena-fenomena saat ini. Namun melihat kemungkinan lain, berbagai usaha dari berbagai pihak untuk senantiasa mengenalkan *Hasta Brata*, misalnya dalam pertunjukan wayang kulit, batik dan sebagainya, menjadi menarik untuk dipilih. Tawaran merancang media yang populer untuk beberapa kalangan, yaitu komik tentang *Hasta Brata*, mampu menjadi pilihan media berkomunikasi sesuai zamannya.

Melihat kondisi anak muda saat ini, sebagai calon-calon pemimpin di masa depan, pembaharuan media dalam usaha untuk menyampaikan edukasi menjadi hal yang diperlukan. Penyampaian nilai-nilai yang terkandung dalam *Hasta Brata* melalui media komik menjadi hal yang dapat dipertimbangkan dalam menyelesaikan masalah komunikasi. Seperti halnya Larry Gonick dalam komik-komiknya yang berjudul “*The Cartoon History of The Universe*” ke 1, 2, 3 hingga modern, karyanya berhasil menjadi suatu bentuk hiburan namun tetap memiliki sisi edukatif yaitu menyampaikan

teori-teori mulai dari terbentuknya bumi hingga manusia modern. Gagasan ini dikuatkan pula dengan penjelasan dari berbagai sumber yang menyatakan tentang arti edukasi. Edukasi, mencakup mengajar, memberi pelatihan, bercerita, berdiskusi, atau melakukan pengarahan terhadap penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa edukasi merupakan usaha dalam memberikan pegangan dan langkah berpikir. Proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri adalah salah satu bagian dari edukasi, dan komik adalah media komunikasi yang dapat menjangkau ruang-ruang edukasi.

Kompleksitas perancangan ini terletak dari beberapa aspek, antara lain bagaimana usia teks filosofis yang berasal dari masa lampau akan berkomunikasi dengan target pembaca zaman sekarang. Maka diperlukan penafsiran atau analogi dengan zaman sekarang agar pesan yang disampaikan berhubungan dengan konteks zaman. Akan lebih sulit jika masyarakat melihat hal itu semua sebagai mitos dalam pengertian negatif seperti halnya tahayul dan bukan suatu cara pandang hidup yang dapat diteladani.

Dengan memanfaatkan media komik yang memiliki kekuatan dalam bahasa tekstual dan visual dapat menumbuhkan minat pembaca karena terasa dinamis dan fleksibel saat dibaca. Harapan yang sama dalam proses perancangan ini yang bertujuan menyampaikan pemahaman nilai *Hasta Brata* dengan menggunakan media komik sebagai media populer dalam menyampaikan pesan kepada remaja.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang memberikan edukasi mengenai ajaran *Hasta Brata* dalam hal kepemimpinan bagi remaja?

C. Tujuan Perancangan

1. Perancangan komik ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai ajaran *Hasta Brata*.

2. Memberi gambaran penerapan ajaran *Hasta Brata* dalam kehidupan sehari-hari.

D. Batasan Perancangan

1. Merancang sebuah komik tentang ajaran *Hasta Brata* versi sumber cerita wayang “Wahyu Makutharama” sebagai ide perancangan.
2. Dibatasi dengan tiga poin *Hasta Brata* yang disampaikan melalui cerita dan watak penokohan, kemudian kedelapan poinnya akan disampaikan secara jelas melalui narasi.
3. Target pembaca utama yaitu generasi muda yang berumur 13 hingga 21 tahun, tinggal atau berlokasi di Yogyakarta dan dekat dengan akses media komik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi target audiens
 - a. Diharapkan audiens dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai ajaran *Hasta Brata*.
 - b. Diharapkan media ini dapat memberikan edukasi mengenai ajaran *Hasta Brata* untuk memperkuat tumbuhnya pembentukan karakter pemimpin.
 - c. Diharapkan mampu menjadi media edukasi dalam membangun kesiapan mental remaja untuk meneladani ajaran *Hasta Brata* dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi Lembaga
 - a. Menjadi sumber referensi yang memberikan edukasi mengenai masalah penyampaian konsep *Hasta Brata* dengan memanfaatkan keunggulan media komik dalam berkomunikasi.
 - b. Memperkaya referensi dalam media komik.
3. Bagi mahasiswa
 - a. Memperdalam pengetahuan tentang kepemimpinan melalui ajaran *Hasta Brata*.

- b. Menambah wawasan, pengetahuan, dan kreativitas sebagai desainer grafis, serta dapat mengkomunikasikan ide gagasan kepada masyarakat umum melalui karya dalam bidang komunikasi visual.
- c. Mencurahkan ide gagasan ke dalam media teks dan visual pada karya komik.

F. Metode Perancangan

Perancangan komik ini menerapkan metode 5W+1H (*what, why, when, where, who, how*) sebagai pertanyaan dasar untuk menjadi parameter dalam perancangan sebuah proyek yang bersifat korelatif dengan menghubungkan data-data yang ada. Yaitu:

1. *What* : Apa yang akan dirancang?
2. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu untuk disampaikan?
3. *When* : Kapan perancangan ini dilaksanakan?
4. *Where* : Di mana perancangan ini dipublikasikan?
5. *Who* : Siapa target perancangan ini?
6. *How* : Bagaimana cara masalah ini diselesaikan dengan media desain komunikasi visual?

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan dengan melakukan:

1. Penelitian Kepustakaan
Merupakan penelitian dengan mempelajari berbagai sumber kepustakaan meliputi buku, kamus, jurnal, makalah maupun data-data yang bersumber dari internet.
2. Penelitian Lapangan
Merupakan penelitian yang dilakukan dengan diskusi ringan bersama orang-orang yang dekat dan tidak asing dengan ajaran *Hasta Brata*.

G. Skematika Perancangan

