

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN 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

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Tugs 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.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

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 bred 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.

This comic design is based on Hasta Brata which is used for the final project 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 is obtained from various methods, such as 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*

A. PENDAHULUAN

1. 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.¹

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

¹ S. Bartholomew Craig, "Leadership in Organizations (7th edition) by Gary Yukl," *Personnel Psychology*, 2011 <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2011.01228_3.x>.

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. 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.

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*", 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.

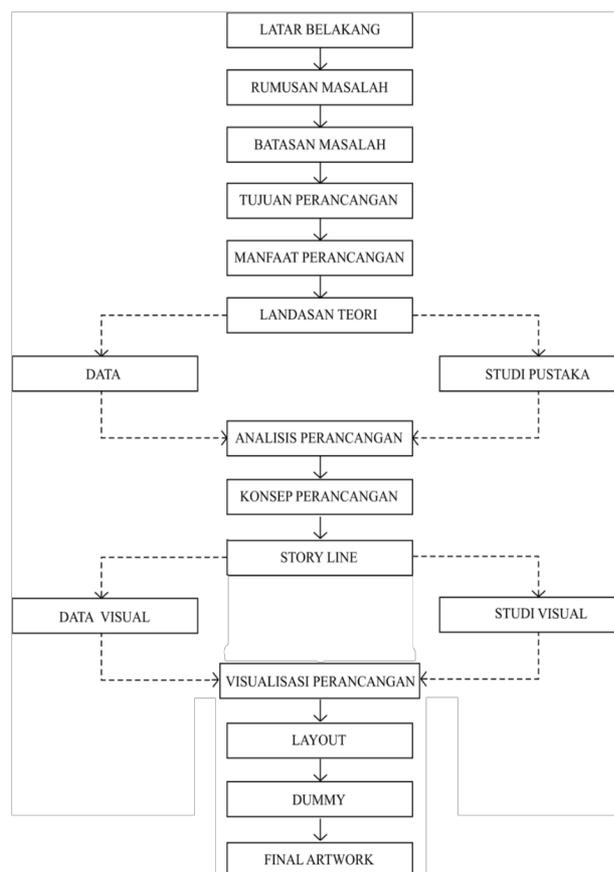
2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

4. Skeamtika Perancangan



B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Mengenai *Hasta Brata*

Hasta Brata umumnya dikenal sebagai ajaran kepemimpinan yang bersumber dari sifat-sifat alam semesta. “*Hasta*” artinya “delapan”, “*Brata*” artinya “perilaku”. Delapan sifat ini diambil dan disimbolkan dari sosok *surya* (matahari), *candra* (bulan), *kartika* (bintang), *himada* (mendung), *bantala* (bumi), *dahana* (api), *banyu* (air), *makuta* (angin). Sifat Pada dasarnya terdapat beberapa sumber ajaran *Hasta Brata* yang memiliki sedikit beberapa perbedaan, misal ada yang bersumber dari simbolisasi sifat alam, dan ada yang menggunakan sifat dewa alam. Dalam *Serat Paramayoga* karya R. Ng. Ranggawarsita yang bersumber dari *Serat Jitapsara* Begawan Palastra, disampaikan bahwa nenek moyang orang Jawa adalah hasil sinkretis orang-orang Hindu Jawa dan Islam Jawa. Perpaduan keyakinan tersebut telah melahirkan berbagai mitos kejawaan. (Endarswara, 2003:2) Keberadaan keyakinan terhadap sosok-sosok dewa alam yang ada dalam lingkungan Jawa saat itu menciptakan interaksi dengan masyarakatnya. Melalui ajaran *Hasta Brata* tersebut masyarakat Jawa diajarkan untuk meneladani sifat-sifat alam ke dalam bentuk perilaku.

Sumber ajaran *Hasta Brata* banyak mengacu pada karya sastra Jawa kuno. Pada awalnya ajaran ini memuat pemaparan sifat dewa alam yang bersumber dari *Manawa Dharmacastra*, kemudian berubah menjadi sifat atau watak alam saja yang bersumber *Lakon Wahyu Makutha Rama*. Ajaran yang bersumber dari alam inilah yang lebih populer dan banyak digunakan sebagai acuan dalam berbagai pementasan wayang. Berbagai sumber literasi pun menunjukkan data yang tumpang tindih antara sumber yang satu dan lain, walaupun sebagian besar tidak memiliki perbedaan terlalu jauh. Beberapa temuan data tersebut dikumpulkan dan disusun ke dalam tabel berikut:

Tabel 1. Versi Ajaran *Hasta Brata*

Menawa Dharmacastra	Serat Rama	Serat Nitisruti	Serat Pustakaraja Purwa	Serat Makutarama
Surya (Matahari) Mampu mengubah secara perlahan	Surya (Matahari) Adil, bermusyawarah, Tanpa konfrontasi kekerasan	Surya (Matahari) Membimbing pengikut dengan benar, tanpa kekerasan	Surya (Matahari) Perlahan-lahan/berhati-hati dalam mempengaruhi	Surya (Matahari) Mampu memberi inspirasi
Wayu (Angin) Turun langsung mengawasi pengikut	Bayu (Angin) Teliti, memperhatikan pengikut	Bayu (angin) Kaya ilmu, teliti, mengawasi pengikut	Samirana (Angin) Meneliti dan memeriksa tingkah laku pengikut	Angin Memperhatikan, teliti dan mengawasi
Candra (Bulan) Periang dan menyenangkan pengikut	Candra (Bulan) Pemaaf, periang, menyenangkan pengikut	Adil, menyenangkan hatu, periang.	Rembulan (Bulan) Periang, menyenangkan pengikut	Candra (Bulan) Memberi penerangan, menyenangkan pengikut
Agni (Api) Bersemangat, berani menyingkirkan keburukan	Brama (Api) Bergerak/menggerakkan pengikut	Brama (Api) Bersemangat, berani menghilangkan keburukan	Agni (Api) Menghukum yang bersalah	Dahana (Api) Tegas menghukum yang bersalah
Prithiwi (Bumi) Adil, berperilaku sama terhadap pengikut	Kuwera (Bumi) Adil, dipercaya, tidak pilih kasih	Kurewa (Bumi) Bersemangat, mampu memberi semangat	Bumi Murah Hati	Kisma (Bumi) Murah hati, kaya, suka berderma
Indra (Badai/hujan) Memberi keberuntungan bersama	Endra (Hujan) Memberi keberuntungan/ derma	Endra (Hujan) Sopan Santun	Tirta (Air) Pemaaf, memulihkan keadaan	Tirta (Air) Adil, tidak pilih kasih
Waruna (Laut) Disegani, menghukum pengikut yang bersalah	Baruna (Laut) Bependirian teguh pada prinsip	Baruna (Laut) Berani menghadapi masalah, menghimpun pengetahuan	Mendung (Langit) Adil, tidak pilih kasih	Samodra (Laut) Pemaaf, penampung aspirasi
Yama (Maut) Mampu mengusai semua pengikut	Yama (Maut) Tegas, berani menghukum yang salah, membersihkan keburukan	Yama (Maut) Tegas, memeberi hukuman pada yang bersalah	Lintang (Bintang) Kuat memegang prinsip	Kartika (Bintang) Percaya diri, memegang prinsip

2. Tinjauan Tentang Komik

Komik memiliki definisi yaitu sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang *terjuktaposisi* dalam urutan tertentu dalam rangka untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. “Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata” (Franz & Meier, 1994:55).

Definisi tersebut sama halnya seperti yang disampaikan oleh Scot McCloud melalui komiknya yang berjudul *Understanding Comic* (2002), komik adalah “Gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis pada yang melihatnya”.²

3. Strategi Kreatif

a. Target audiens

Target primer adalah seorang remaja yang tertarik dan dekat dengan media komik dan target sekunder adalah seseorang yang dekat dengan lingkungan kebudayaan Jawa maupun orang-orang yang tertarik dengan *Hasta Brata* maupun media komik.

1.) Target primer:

- a) Psikologis: Remaja yang peduli dan tertarik dengan konten kebudayaan Jawa dan juga mengenai sikap-sikap kepemimpinan, namun lebih diutamakan kepada orang-orang yang memiliki ketertarikan untuk mengakses cerita sekuensial seperti komik maupun sejenisnya.
- b) Demografi: Segmentasi demografis pada perancangan ini meliputi kelompok usia rentang umur 13 - 21 tahun, dan tidak dibatasi antara laki-laki maupun perempuan.
- c) Geografi: Ditujukan untuk masyarakat umum, khususnya yang berlokasi di DIY.

2.) Target skunder:

- a) Psikologis: Orang tua yang memiliki seorang remaja yang membutuhkan figur sosok pemimpin dan juga orang-orang yang sedang membangun potensi diri.
- b) Demografi: Segmentasi demografis pada perancangan ini meliputi kelompok usia dewasa hingga tua dan tidak dibatasi oleh segmen laki-laki maupun perempuan.

² Scott McCloud, “Understanding Comics,” *Understanding Comics*, 1994.

- c) Geografi: Ditujukan untuk daerah perkotaan yang mudah akses komik di Indonesia, khususnya DIY.

b. Gagasan Perancangan

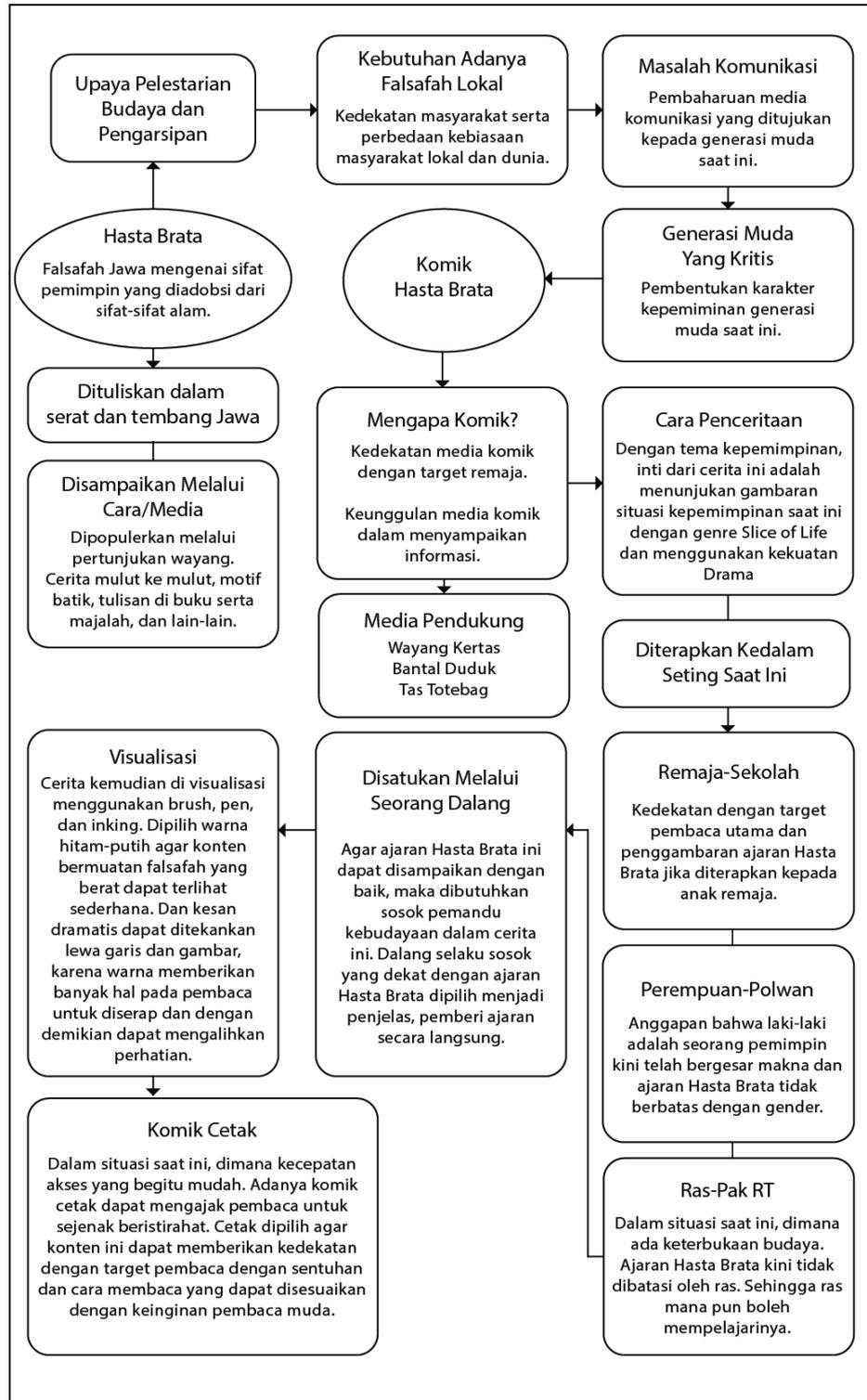
1.) Diskripsi Tema Komik

Tema komik yang akan dibuat adalah tema kepemimpinan. Diambil dari ajaran dimasa lalu, maka akan digunakan *genre* komik *slice of life*, yaitu berupa kejadian sehari-hari yang biasa ditemui di kehidupan masyarakat saat ini agar memberikan kedekatan, sembari menyisipkan penyampaian dramatis dalam penyampaiannya agar cerita dapat dinikmati lebih dalam dan menarik.

2.) Diskripsi Isi dan Cerita Komik

Komik ini berisi ajaran *Hasta Brata* yang bersumber dari cerita pewayangan “*Wahyu Makutarama*”, namun inti sari ajaran tersebut saja yang diambil dan akan disampaikan ulang melalui adegan kejadian sehari-hari di masyarakat saat ini. Terdapat tiga tokoh utama yang mewakili kedekatan usia dengan target primer, gender, dan ras di kebanyakan kondisi masyarakat saat ini. Tokoh yang mewakili kedekatan usia dengan target primer diwakili oleh tokoh Hengki. Hengki adalah seorang anak remaja yang merupakan ketua pramuka kelompoknya. Tokoh yang mewakili gender adalah Ratih, seorang perempuan yang menjadi atasan di salah satu departemen kepolisian. Dan tokoh Pak/Koh RT yaitu seorang laki-laki dewasa berketurunan Tionghoa.

3.) Mind Mapping Pembuatan Naskah Cerita



Gambar 24. Mind Mapping

C. Karya dan Media Pendukung

1. Karya Komik





2. Poster Publikasi dan Media Pendukung



D. KESIMPULAN

Menggunakan komik sebagai media komunikasi yang ditujukan kepada target pembaca remaja, dalam rangka menyampaikan edukasi mengenai falsafah seperti ajaran kepemimpinan *Hasta Brata* dapat dilakukan dengan memanfaatkan keunggulan media tersebut. Cerita sekuensial komik yang memberikan suguhan komunikasi tekstual dan visual dapat memberikan tawaran ajaran/edukasi kepada remaja. Dalam komik ini edukasi ditunjukkan melalui adegan-adegan yang diwakili beberapa tokoh utama. *Genre slice of life* yang digunakan dapat mengurangi jarak yang ditimbulkan dari komunikasi lintas zaman, dengan demikian pembaca dapat menjadikan adegan dalam komik sebagai pelajaran dan pengalaman dalam menghadapi masalah serupa yang mungkin terjadi di kehidupannya.

Edukasi ajaran *Hasta Brata* untuk menumbuhkan karakter dan potensi kepemimpinan dapat disampaikan melalui komik. Melalui cerita komik tersebut, penggambaran contoh adegan yang kira-kira dapat terjadi di lingkungan masyarakat mampu ditunjukkan sebagai bentuk pengalaman apa yang dapat dilakukan saat mengalami hal tersebut menggunakan ajaran kepemimpinan *Hasta Brata*. Hal ini dapat menumbuhkan potensi kepemimpinan remaja jika target pembaca menghayati dan menerapkan ajaran tersebut dalam menjalani dan menghadapi masalah serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Achmad, S. Wintala (2018). *Falsafah Kepemimpinan Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Araska.

Biantoro, Teguh (2009). *Sifat Satria Utama dan Hasta Brata*. Magelang: Penerbit Pustaka Wong Songo.

Endraswara, Suwardi. (2003). *Falsafah Hidup Jawa*. Yogyakarta: Cakrawala.

Frascara, Jorge. (2004) *Communication design : principles, methods, and practice*. Allworth Press, New York.

Latif, Yudi. (2018). *Wawasan Pancasila*. Mizan

McCloud, Scott, "Understanding Comics," *Understanding Comics*, 1994

Jurnal:

Craig, S. Bartholomew, "Leadership in Organizations (7th edition) by Gary Yukl," *Personnel Psychology*, 2011 <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2011.01228_3.x>

<https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7655/5935>)

Website:

<http://dgi.or.id/in-depth/history/kebudayaan-kekuasaan-dan-krisis.html>

<http://dgi.or.id/dgi-archive/komik-sebagai-media-komunikasi-pembelajaran>

<https://pageandchapter.com/book-reviews/dropsie-avenue-by-will-eisner-review/>

(http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/mallia/4 Jan 2018 Rabu 23.40 WIB).

<https://www.jogjabatikbiennale.com/id/2016/10/13/batik-langka-pakualaman-iterinspirasi-dari-naskah-kuno-2/>

https://www.kompasiana.com/bem_simpaka/550fe3a1a33311bf37ba7d7f/hasta-brata-delapan-sifat-unggul-pemimpin

<https://www.youtube.com/watch?v=48RoRi0ddRU>