

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNGGAH-UNGGUH BERJUDUL ANAK TANAH DJAWI

Adi Setyawan¹⁾, Santi Sidhartani²⁾, Martha Tisna Ginanjar Putri³⁾.

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI

adisetyawan400@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk merancang buku cerita bergambar *unggah-ungguh* Jawa berjudul *Anak Tanah Djawi* untuk anak usia 6-9 tahun, yang menceritakan perilaku etika Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Metode Penelitian yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan metode kualitatif. Kualitatif adalah suatu metode yang dilakukan menyusuri pendekatan historis, pandangan dokumen makna peristiwa, kajian informasi, pendataan suatu kejadian, pemotretan sampai deskripsi suatu fenomena sosial melalui berbagai pendataan lapangan yang kelak dipaparkan bagian dalam struktur terolah (Sachari, 2005:135). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan studi literatur dari buku-buku teoritis, jurnal dan, hasil penelitian yang lalu yang beredar di berbagai media yang berkaitan dengan objek penelitian. Pengumpulan data juga melalui observasi dengan melakukan pengamatan keseharian anak-anak di desa Sawit, Gunung Kidul pada 15 Januari 2022. Hasil yang dicapai yaitu berupa media buku cerita bergambar yang berjudul *Anak Tanah Djawi* yang berisikan cerita keseharian anak – anak pedesaan Jawa dengan menerapkan *unggah-ungguh* Jawa yang berlaku. Dapat membantu dalam menambah minat anak dalam membaca buku cerita bergambar dan memberikan edukasi tentang budaya *unggah-ungguh* Jawa untuk menjadikan anak mempunyai etika yang baik sesuai ajaran budaya Jawa kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata Kunci: *Unggah-Ungguh*, Jawa, Buku Cerita Bergambar

Abstract

The purpose of the study was to design a Unggah-ungguh of Java storybook entitled Anak Tanah Djawi for children aged 6-9 years, which tells about Javanese ethical behavior in everyday life. The research method used in this design is using qualitative methods. Qualitative is a method that is carried out by following a historical approach, documenting the meaning of events, studying information, collecting data on an event, shooting to descriptions of a social phenomenon through various field data collections which will later be described as part of the processed structure (Sachari, 2005: 135). The data collection technique used is the study of literature from theoretical books, journals and the results of past research circulating in various media related to the object of research. Data was also collected through observation by observing the daily lives of children in Sawit village, Gunung Kidul on January 15. The results achieved are in the form of a storybook media entitled Anak Tanah Djawi which contains daily stories of Javanese rural children by applying the prevailing Unggah-ungguh of Java. Can help increase children's interest in reading storybooks and provide education about Unggah-ungguh of Java culture to make children have good ethics according to Javanese cultural teachings to children in a fun and easy-to-understand way.

Keywords: *Unggah-ungguh of Java, Storybook*

Correspondence author: Adi Setyawan, adisetawan400@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beragam kode etika yang berlaku. Beberapa daerah memiliki etika yang sangat kuat, yaitu berdasarkan adat istiadatnya, ada beberapa daerah memiliki landasan agama yang kuat dan sangat berpengaruh di daerah tersebut, dan ada juga yang memiliki etika yang sama kuat antara adat dan agama sehingga terjadinya akulturasi budaya (Handayani, 2009:2). Pada budaya Jawa etika disebut *unggah-ungguh* yang artinya sebagai bentuk etika dalam bersosialisasi, dari tata cara komunikasi dan perilaku yang disesuaikan dengan posisi, usia, dan derajat seseorang. Jika seseorang menerapkan *unggah-ungguh*, maka dia dapat menjalin hubungan baik dengan orang lain, karena dia secara alami dapat menempatkan dirinya di suatu tempat dan situasi dengan tepat [2].

Di zaman modern ini telah terjadi krisis etika yang seringkali dilupakan oleh sebagian masyarakat modern yang lebih mementingkan pemenuhan kebutuhan yang ada. Padahal hal tersebut dapat saja merugikan orang lain, lingkungan, maka pentingnya memahami etika dalam menjalani kehidupan bagi masyarakat modern saat ini dianggap penting. Menurut pendapat Purwadi (2016:13) nilai-nilai budaya Jawa yang mengedepankan *unggah-ungguh* kini mulai mengalami pergeseran. Masyarakat mulai meninggalkan nilai-nilai luhur budayanya sendiri, mereka sepenuhnya lebih mengedepankan terhadap budaya asing dan budaya modern. Sehingga Perilaku yang sebelumnya dianggap tidak pantas menjadi perilaku yang sah-sah saja untuk dilakukan. Khususnya terhadap anak-anak kini memiliki sikap moral yang negatif, hal tersebut diakibatkan oleh tayangan televisi yang mempertontonkan kehidupan dewasa seperti sinetron (Pratama, 2011:1). Oleh karena itu, Menurut hasil wawancara dengan Herni Retnowati (7 Agustus 2022) *unggah-ungguh* merupakan sifat yang harus ditanamkan pada anak sejak dini dan dibiasakan agar mempunyai tata cara dalam berperilaku hidup. Dari masalah tersebut dibutuhkan media yang cocok pada anak-anak untuk memperkenalkan budaya Jawa yaitu *unggah-ungguh* atau etika Jawa. Pengaruh globalisasi memaksa orang Indonesia untuk mampu berbahasa mancanegara terutama Bahasa Inggris yang menjadi pemendam bahasa Jawa, Orang tua akan lebih bangga ketika anaknya fasih berbahasa Inggris dari pada bahasa Jawa.

Dari penjelasan dan permasalahan diatas maka perlu adanya perancangan media yang mencerminkan perilaku sehari-hari yang terdapat perilaku *unggah-ungguh* yaitu berupa buku cerita bergambar. Dipilihnya media buku cerita bergambar dikarenakan selain cocok untuk anak-anak, melalui sebuah gambar anak dapat belajar memahami dan mampu mengenal apa yang belum pernah dilakukannya dari cerita bergambar tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif. Kualitatif adalah suatu metode yang dilakukan menyusuri pendekatan historis, pandangan dokumen makna peristiwa, kajian informasi, pendataan suatu kejadian, pemotretan sampai deskripsi suatu fenomena sosial melalui berbagai pendataan lapangan yang kelak dipaparkan bagian dalam struktur terolah (Sachari, 2005:135). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan studi literatur dari buku-buku teoritis, jurnal dan, hasil penelitian yang lalu yang beredar di berbagai media yang berkaitan dengan objek penelitian. Pengumpulan data juga melalui observasi dengan melakukan pengamatan keseharian anak-anak di desa Sawit, Gunung Kidul pada 15 Januari 2022 dikarenakan masih kental akan budayanya dan observasi juga dilaksanakan di daerah perkotaan Yogyakarta, selain itu pengumpulan data ini dilakukan

dengan wawancara kepada narasumber yang berkompeten di bidang *unggah-ungguh* dan anak-anak yaitu dengan Ibu Herni Retnowati, beliau adalah seorang pendidik atau guru di Gunung Kidul. Alasan penulis memilih beliau sebagai narasumber karena beliau kesehariannya bersama anak-anak dalam masa pertumbuhan dan mengerti tata krama Jawa, serta ia adalah seorang ibu bagi anak anaknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek Penelitian

Unggah-ungguh berdasarkan bahasa merupakan gabungan dari dua kata yaitu kata *unggah* dan kata *ungguh*. Arti *unggah* pada kamus bahasa Jawa disama-artikan dengan kata *munggah* ialah naik, mendaki, memanjat. Maka kecenderungan orang Jawa dalam menghormati orang lain berdasarkan di tingkat kedudukan atau derajat yang lebih tinggi. Sedangkan *ungguh* menggunakan tingkat bahasa Jawa *ngoko* yang artinya berada, bertempat, pantas, dan cocok dengan sifat-sifatnya. *Unggah-ungguh* adalah salah satu etika komunikasi sosial Jawa dan salah satu sarana untuk mencapai tujuan hidup yang sempurna, dimana tujuan hidup orang Jawa adalah *manunggaling kawula gusti*. Untuk mencapai ini, orang Jawa di atas segalanya berkewajiban untuk memulai perjalanan mereka dengan menghormati orang lain. Untuk menghormati orang lain, orang Jawa harus bisa memperbaiki perilaku dan ucapannya. (Handayani, 2009:26).

Strategi Media

1. Analisis Khalayak

Dari hasil pengumpulan data yang diperoleh mengenai *unggah-ungguh* Jawa, maka dibutuhkan analisis dari *segmentasi, targeting, dan positioning* (STP) yang nantinya akan digunakan untuk menentukan target dari perancangan buku cerita bergambar *unggah-ungguh* Jawa berjudul *Anak Tanah Djawi*.

a. Segmentasi

Dalam perancangan ini diharuskan untuk menentukan target segmentasi pasar terlebih dahulu, *segmentasi* itu meliputi penentuan dari *segmentasi geografis, demografis, dan psikografis*. Adapun target segmentasi pasar dari buku cerita edukasi bergambar ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Segmentasi Geografis

Menurut Kotler dalam Dianata (2017:27) Segmentasi geografis adalah membagi target pasar menjadi unit-unit geografis yang berbeda-beda seperti negara, kabupaten, kota atau pemukiman. Berdasarkan geografisnya perancangan buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi* kota yang ditargetkan adalah daerah perkotaan khususnya wilayah Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Hal ini dikarenakan daerah perkotaan itu seperti yang dikatakan Marius (2006:127), orang perkotaan mengalami proses peleburan dengan budaya dan gaya hidup kota dan beradaptasi dengan nilai-nilai kota, sehingga menjadikan orang perkotaan meninggalkan nilai sosial dan kebudayaan desanya.

2) Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis dikelompokkan dari aspek usia, status ekonomi sosial, jenis kelamin, pendidikan, dan pekerjaan dari sasaran yang dituju dalam perancangan media. Berdasarkan demografis perancangan ini ditujukan kepada anak-anak dengan rentang usia 6 sampai 9 tahun, laki-laki maupun perempuan dengan pendidikan sekolah dasar, dan kelas ekonomi sosial menengah ke bawah dan menengah ke atas. Alasan memilih kelompok umur antara 6-9 tahun dengan pendidikan sekolah dasar adalah dikarenakan usia tersebut dirasa cocok untuk diberikan penjelasan dan pendidikan tentang budaya *unggah-ungguh* Jawa dengan media buku cerita bergambar. Pemilihan target dengan kelas ekonomi sosial semua kalangan dikarenakan buku cerita bergambar *unggah-ungguh* Jawa berjudul *Anak*

Tanah Djawi di buat dalam bentuk buku, sehingga tidak memerlukan alat digital seperti *handphone* sehingga dari kalangan menengah ke bawah dapat juga membacanya.

3) Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis dikelompokkan berdasarkan aspek gaya hidup dan karakteristik dari target pasar. Target yang dipilih adalah anak-anak yang memiliki gaya hidup gemar membaca buku, bercerita, dan menyukai hal yang berbau budaya Nusantara seperti budaya Jawa, Sehingga diharapkan buku ini dapat membantu dalam menambah minat anak dalam membaca buku cerita bergambar dan memberikan edukasi tentang budaya *unggah-ungguh* Jawa untuk menjadikan anak mempunyai etika yang baik sesuai ajaran budaya Jawa kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

b. *Targeting*

Targeting dari perancangan buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi* ditujukan kepada anak-anak daerah perkotaan khususnya Jawa tengah, Di Yogyakarta, dan Jawa timur dengan rentang usia 6 sampai 9 tahun pendidikan sekolah dasar, laki-laki maupun perempuan yang memiliki gaya hidup gemar membaca buku, dengan kelas ekonomi sosial menengah ke bawah dan menengah ke atas.

c. *Positioning*

Buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi* yang membahas secara mendalam tentang *unggah-ungguh* Jawa yang memosisikan sebagai media bacaan anak yang mengedukasi anak untuk bersikap sopan santun terhadap sesama dan yang lebih tua darinya berdasarkan ajaran budaya Jawa. Buku cerita bergambar ini dirancang dengan ilustrasi yang menarik dengan gaya ilustrasi yang disukai di masa sekarang sehingga diharapkan mampu menumbuhkan minat untuk membaca buku. Isi buku ini menceritakan kisah menarik anak-anak Jawa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan etika Jawa yang baik. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Jawa dan dilengkapi dengan terjemahan Bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Konsep Kreatif

Tujuan kreatif

1. Tujuan perancangan buku ini adalah untuk menambah pengetahuan pada anak-anak tentang budaya Jawa yaitu *unggah-ungguh*.
2. Rancangan dapat menyampaikan pesan atau informasi tentang *unggah-ungguh* Jawa secara persuasif.
3. Rancangan yang divisualisasikan dapat menarik perhatian masyarakat terutama target sasaran yaitu anak-anak.

Perancangan Visual

Isi Buku

Buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi*, menceritakan kisah anak Jawa yaitu Aji dan teman-temannya yang menampilkan sikap *unggah-ungguh* dalam kesehariannya di pedesaan dengan menggunakan bahasa Jawa krama dan bertindak berdasarkan etika Jawa yaitu dengan isi berupa perilaku etika makan, menyapa, melewati orang lain, menguap, dan menunjuk dengan jari.

Pada Cerita terdapat tokoh utama yaitu si Aji, anak yang memiliki *unggah-ungguh* yang baik, selain tokoh utama ada tokoh pendamping yaitu ada Ayu, ia sebagai adik Aji yang penurut, selain Ayu ada Sri sebagai teman Aji dengan watak yang baik hati, serta ada Mbul yaitu teman Aji yang tidak memiliki *unggah-ungguh* yang baik. Latar tempat pada cerita yaitu

berada di Desa Sawit, Rumah Aji, Jalan pedesaan, dan ruang kelas di sekolah. Alur pada buku cerita bergambar ini akan menggunakan alur maju. Alur maju adalah tindakan yang memuncak yaitu serangkaian peristiwa yang dimulai secara teratur dari awal hingga akhir cerita.

Ilustrasi

Gaya Ilustrasi buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi* dibuat dengan visual kartun yang menunjukkan kearifan lokal orang Jawa seperti kebiasaannya, pakaiannya, rumah adatnya, dengan berlatar tempat pedesaan dengan warna-warna yang disukai anak-anak. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak, komik, bahkan buku cerita bergambar. Gaya ilustrasi kartun bersifat sederhana, mudah dipahami serta menampilkan kesan lucu yang dapat mempresentasikan suatu peristiwa, dengan menampilkan tokoh-tokoh yang lucu serta cerita yang ringan, gaya ilustrasi kartun sangat cocok untuk anak-anak (Nugroho, 2020:18). Kartun menjadi acuan dari gaya ilustrasi dalam buku cerita bergambar ini karena cerita yang disampaikan sederhana yaitu memuat kehidupan sehari-hari anak tentang bagaimana mereka bersikap terhadap tindakan mereka, dengan penyampaian visual melalui gaya ilustrasi kartun diharapkan pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh anak sebagai target khalayak utama.

Skema warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi* adalah warna-warna yang didominasi warna dingin dengan kombinasi warna putih sehingga menghasilkan warna agar terkesan lebih lembut. Menurut Rahmah (2020:40) warna-warna lembut atau pastel ini menunjukkan sisi lembut untuk anak-anak. Warna-warna yang akan digunakan seperti biru dan hijau yang melambangkan kesan alami khas pedesaan yang didominasi pegunungan dan pesawahan yang sejuk dengan langit yang cerah. Pada pewarnaan penulis menggunakan sistem warna CMYK dikarenakan perancangan buku ini nantinya akan dicetak berupa buku cerita bergambar.

Pemilihan Huruf

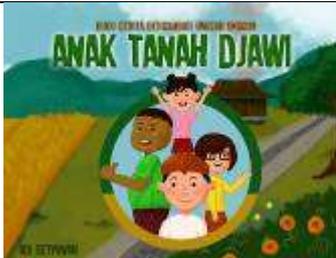
Huruf yang digunakan yaitu jenis huruf *sans serif* yang tidak memiliki kaki di setiap hurufnya. Font jenis *Sans Serif* dapat digunakan oleh desainer sebagai bahan ajar awal pada anak, yang secara khusus ditujukan untuk anak-anak melalui klasifikasi jenis huruf bertema kartun sebagaimana juga didukung oleh ilustrasi yang melengkapi tipografi dimana ketika anak melihat adanya pesan yang terkandung dalam tipografi dapat tersampaikan (Catherine, 2021:4). Jenis huruf ini digunakan untuk judul sampul buku dikarenakan berkarakter dan terkesan sederhana. Selain itu huruf ini bersifat solid dan tampak terlihat lebih tegas sehingga mudah untuk dibaca.

Tata Letak

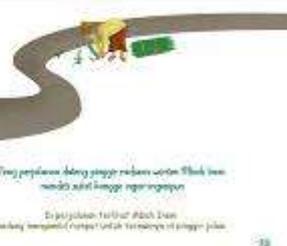
Tata letak yang digunakan dalam buku ini sebagian besar menekankan pada salah satu elemen yaitu ilustrasi, dengan disisipkan narasi singkat yang mudah dipahami untuk penjelasan dari ilustrasi.

Hasil Perancangan Buku Cerita Bergambar:

Bagian	Hasil Perancangan
--------	-------------------

Buku	
Sampul Depan	
Halaman Prancis	
Hak Cipta	
Prakata	
Daftar Isi	
Isi Cerita	



	<p style="text-align: center;">UNGAH-UNGGUH MELAYUKINGI TIANG SEPUR ETIKA MELAYUKI SESEORANG</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan "Mudi" sebagai "Tuan rumah" Melakukan "Mudi" sebagai "Tuan rumah"</p>  <p>26 27</p>
<p>Ay, Ay dan Mudi Mengikuti mudi yang</p> <p>Ay, Ay dan Mudi mengikuti mudi yang</p>  <p>28</p>	<p>Tiga perjalanan dalam rangka merayakan Hari Raya membuat mudi yang menyenangkan</p> <p>Di perjalanan itu, Ay, Ay dan Mudi belajar bagaimana caranya melakukan mudi yang</p>  <p>29</p>
<p>Ay dan Mudi Mengikuti mudi yang</p> <p>Ay dan Mudi mengikuti mudi yang</p> <p>Ay dan Mudi mengikuti mudi yang</p> <p>Ay dan Mudi mengikuti mudi yang</p>   <p>30</p>	<p>Tiga perjalanan dalam rangka merayakan Hari Raya membuat mudi yang menyenangkan</p> <p>Di perjalanan itu, Ay, Ay dan Mudi belajar bagaimana caranya melakukan mudi yang</p> <p>Tiga perjalanan dalam rangka merayakan Hari Raya membuat mudi yang menyenangkan</p> <p>Di perjalanan itu, Ay, Ay dan Mudi belajar bagaimana caranya melakukan mudi yang</p>  <p>31</p>
<p style="text-align: center;">ETIKA ANGGAP ETIKA MENYALUKAN</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p>  <p>32</p>	<p>Etika Anggap Etika Menyalkan</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p>   <p>33</p>
<p>Etika Anggap Etika Menyalkan</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p>   <p>34</p>	<p>Etika Anggap Etika Menyalkan</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p>  <p>35</p>
<p style="text-align: center;">ETIKA ANGGAP ETIKA MENYALUKAN</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p>  <p>36</p>	<p>Etika Anggap Etika Menyalkan</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p> <p>Melakukan mudi Melakukan mudi</p>  <p>37</p>

	
<p>Tentang penulis</p>	
<p>Sampul belakang</p>	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses perancangan buku cerita bergambar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dipilihnya media buku cerita bergambar, karena media ini cocok dengan tujuan dalam menyampaikan informasi objek terkait yaitu *unggah-ungguh* atau etika jawa, alasannya anak-anak cenderung lebih memahami dengan penggambaran visual dan anak-anak menjadi lebih mengenal etika yang baik dari perilaku yang belum pernah mereka lakukan dari buku cerita bergambar.
2. Perancangan buku cerita bergambar *Anak Tanah Djawi* menampilkan gaya ilustrasi dan isi cerita memiliki daya tarik tersendiri, pemilihan huruf yang digunakan yaitu jenis huruf yang nyaman untuk dibaca anak-anak, kategori gaya ilustrasi yang digunakan yaitu kartun sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk membacanya, serta cerita yang disuguhkan dalam buku berisi kehidupan anak-anak dalam sehari-hari yang dilengkapi dengan pelajaran tentang perilaku yang baik menurut pandangan *unggah-ungguh*, Sehingga anak dapat menangkap informasi dan menjadi pembentukan moral pada anak.
3. Perancangan buku cerita bergambar ini dapat menjadi solusi untuk menyampaikan edukasi tentang *unggah-ungguh* atau etika jawa bagi anak-anak usia 6-9 tahun yang menjadi target khalayak utama, mereka menjadi lebih dapat mendapatkan informasi yang mudah ditangkap melalui visual serta cerita yang disuguhkan dalam buku cerita bergambar ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiutomo, T. (2014). *Membangun karakter siswa melalui pendidikan “unggah ungguh” di sekolah. pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*, 5, 61. <https://doi.org/10.47200/aoej.v5i2.117>
- Catherine, R. A. (2021). *Pemanfaatan tipografi untuk anak usia dini melalui media komunikasi visual. Academia.Edu*. <https://www.academia.edu/download/67403792/>
- Dianata, M. (2017). *Penerapan segmenting, targetting, dan positioning (STP) pada produk syariah di PT. Sun Life Financial Indonesia: Studi kasus di PT. Sun Life Financial Indonesia cabang Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/11575/>
- Handayani, S. (2009). *Unggah-ungguh dalam etika jawa. skripsi unggah-ungguh dalam etika jawa*, 9. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/7486>
- Hudha, N. (2020). *Etika orang jawa menurut serat subasita dalam perspektif pendidikan islam (Doctoral Dissertation, IAIN Surakarta)*. <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/765>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi Offset.
- Lafiyaningtyas, I. (2016). *Pergeseran unggah-ungguh dalam keluarga Jawa di desa Cemangah Lor, kecamatan Ungaran Barat kabupaten Semarang. Skripsi*, 4. <http://lib.unnes.ac.id/29067/>
- Mardikantoro, H. B. (2012). *Pilihan bahasa masyarakat samin dalam ranah keluarga*. 24. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/>
- Marius, J. A. (2006). *Nalitik perubahan sosial. Penyuluhan*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v2i2.2190>
- Marsya, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). *Studi pengaruh warna pada interior terhadap psikologis penggunanya, studi kasus pada unit transfusi darah kota x. Jurnal Desain Interior*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v1i1.1461>
- Moedjanto, G. (1978). *Konsep kekuasaan jawa*. Katinus.
- Muzayyanah, S. (2021). *Aktualisasi nilai-nilai etika jawa pada masyarakat transmigran (Studi di Desa Tunggal Warga Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)*. 45. [http://repository.radenintan.ac.id/15494/1/cover BAB 1-5.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/15494/1/cover%20BAB%201-5.pdf)
- Nugroho, A. P. (2020). *Perancangan buku cerita bergambar interaktif untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional ular naga kepada anak-anak*. 18. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/24786>
- Panduwinata, F. P. (2022). *Karakteristik gambar tiga anak skizofrenia*. 10(1), 50–59. ejournal.unesa.ac.id
- Rahmah, R. F., Dhananjaya, A. E., & Dinata, R. D. S. (2020). *Perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana pendidikan seksualitas untuk anak-anak. jurnal selaras rupa*, 1(2), 36–45. <https://jurnal.idbbali.ac.id>

- Saputra, S. W. (2019). *Perancangan informasi kunjungan wisata tokoh charlie chaplin di garut melalui media buku cerita bergambar*. 52. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2313/>
- Setiautami, D. (2011). *Eksperimen tipografi dalam visual untuk anak*. *humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Soedarso, N. (2014). *Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada*. *humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sumiyardana, K. dkk. (2016). *Etika jawa dalam novel indonesia*. Balai Bahasa Jawa Tengah.
- Suseno, F. M. (1985). *Etika jawa sebuah analisa falsafi tentang kebijaksanaan hidup jawa*. PT. Gramedia.
- Tanyid, M. (2014). *Etika dalam pendidikan: kajian etis tentang krisis moral berdampak pada pendidikan*. *Jurnal Jaffray*, 12(2), 237. <https://doi.org/10.25278/jj71.v12i2.13>
- Vesiano, Q. A. (2019). *Peran etika budaya jawa dalam membangun karakter anak usia dini*. in *seminar nasional pendidikan 2015*. <http://seminar.umpo.ac.id>
- Wibawa, S. (2010). *No nilai-nilai etis kepemimpinan dalam serat wedhatama*. konferensi internasional kebudayaan daerah. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/>