

ABSTRACT

DESIGNING INTERACTIVE E-BOOK AS AN ALTERNATIVE WAY OF LEARNING PANCASILA FOR KIDS OF NINE AND TEN

Submitted by
Stephanie Johana
1064102

Pancasila is Indonesia's basis which is still strongly upheld for its strong conviction. It was meant to unite the nation of divergent in race, religion and culture. However, the essence of Pancasila starts to diminish among the Indonesians. Pancasila is merely seen and valued as national symbol by the kids without properly understand its essence. It is robotically memorized without any practice. Thus, this design aims at socializing the essence of Pancasila by means of interactive e-books.

To be more specific, this design is meant to put forward the essence of Pancasila and communicate it effectively through illustration of characters with funny characters and stories of characters appealing for the kids to enjoy and grasp the core points of Pancasila and manage to apply it properly in daily lives.

The significance of this design is to make students understand more of Pancasila with stories that will evolve them positively.

Keywords: kids, Indonesia, values Pancasila, education

ABSTRAK

PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN PANCASILA UNTUK ANAK USIA 9-10 TAHUN

Oleh
Stephanie Johana
NRP 1064102

Pancasila adalah dasar negara dan pandangan hidup bangsa yang kokoh juga masih diyakini dan dijunjung tinggi oleh bangsa Indonesia. Pancasila yang lahir dari perjuangan bangsa telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang terdiri dari banyak suku, agama, dan budaya, namun Pancasila yang telah diyakini tersebut nilai-nilainya mulai luntur. Nilai-nilai Pancasila sudah tidak dirasakan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Hal ini terbukti dari banyaknya perilaku buruk yang ditemukan dalam masyarakat. Anak-anak hanya mengetahui Pancasila sebagai dasar dan lambang negara saja, secara visual umumnya sudah tahu. Namun kurang memahami nilai-nilai Pancasila itu sendiri. Pancasila hanya dihafalkan sebagai suatu kewajiban dalam pendidikan anak SD, sehingga nilai moral yang terkandung dalam Pancasila tidak terlihat/ terwujud dalam tingkah laku keseharian anak. Oleh karena itu perlu dibuat perancangan Dkv untuk memberikan pemahaman akan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak berupa *e-book* interaktif.

Maka dari itu tujuan perancangan ini adalah untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak yang dikomunikasikan melalui visual dalam bentuk ilustrasi karakter yang lucu yang dikemas dalam bentuk cerita petualangan yang disukai oleh anak-anak dengan gaya gambar yang sederhana, melalui cerita ini juga dapat mengundang daya imajinasi anak-anak, juga mempermudah anak untuk memahami dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam hidup sehari-hari.

Melalui perancangan *e-book* interaktif ini diharapkan anak-anak menjadi lebih paham dengan nilai Pancasila, dan melalui cerita yang disajikan juga dapat mengarahkan anak untuk melakukan hal yang positif.

Kata kunci: anak-anak, Indonesia, nilai-nilai, Pancasila, pendidikan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI	 5
2.1 Pancasila	5
2.1.1 Makna dan Isi Sila	5
2.1.2 Sebagai Lambang Negara	7

2.1.3	Pancasila Sebagai Ideologi	9
2.2	<i>Book Design</i>	10
2.2.1	Definisi <i>Book Design</i>	10
2.2.2	<i>E-book</i>	11
2.2.3	Fungsi Buku bagi anak	12
2.3	Cerita	12
2.3.1	Buku Cerita Anak	13
2.4	Ilustrasi	13
2.4.1	Pengertian Ilustrasi	13
2.4.2	Jenis Ilustrasi	14
2.4.3	Prinsip Keindahan Ilustrasi Anak	14
2.5	<i>Layout</i>	16
2.5.1	Pengertian <i>Layout</i>	16
2.5.2	Tipografi dalam <i>Layout</i>	16
2.5.3	Prinsip <i>Layout</i>	16
2.6	Warna	17
2.7	Multimedia	18
2.8	Psikologi Perkembangan Anak	18
2.8.1	Tahap Perkembangan Pengamatan dan Daya Tangkap	19
2.9	Minat Baca Anak	19
2.10	Bermain	20

2.10.1	Definisi Bermain	20
2.10.2	Fungsi Bermain	20
2.10.3	Jenis-jenis Permainan	21
2.11	STP dan SWOT	21
2.11.1	STP	21
2.11.2	SWOT	21-22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		23
3.1	Data dan Fakta	23
3.1.1	Dinas Pendidikan Kota Bandung	23
3.1.1.1	Sejarah	23
3.1.1.2	Visi dan Misi	24
3.1.2	PT. Akal Interaktif	25
3.1.2.1	Visi dan Misi	25
3.1.3	Wawancara	26
3.1.3.1	Kepala Sekolah	26
3.1.3.2	Guru SDN Lanuma Husein 3	27
3.1.3.3	Kepala Dinas Pendidikan	29
3.1.3.4	Guru SDK 6 BPK PENABUR	32
3.1.4	Kuesioner	33
3.1.4.1	Kuesioner A	33

3.1.4.2	Kuesioner B	39
3.1.5	Dokumentasi Foto di SDN Lanuma Husein 3	45
3.1.6	Tinjauan Terhadap Projek Sejenis	46
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	50
3.2.1	STP	51
3.2.2	Analisis SWOT	51-52
BAB IV PEMECAHAN MASALAH		53
4.1	Konsep Komunikasi	53
4.2	Konsep Kreatif	53
4.2.1	Konsep Visual	53
	a. Gaya Visual	53
	b. <i>Layout</i>	57
	c. Tipografi	57
	d. Warna	58
4.2.2	Konsep Verbal	58
4.3	Konsep Media	62
	a. <i>E-book</i>	62
	b. <i>Facebook</i>	62
	c. <i>Gimmick</i>	63
4.4	Hasil Karya	63
4.4.1	<i>Cover Depan E-book</i>	63

4.4.2	Cerita Pembuka	64
4.4.3	Chapter 1 (Dark Place) Sila 1	75
4.4.4	Chapter 2 (Volcanic Mountain) Sila 2.....	77
4.4.5	Chapter 3 (Crystal Cave) Sila 3	79
4.4.6	Chapter 4 (Candy World) Sila 4	81
4.4.7	Chapter 5 (Satya Place) Sila 5.....	82
4.4.8	<i>Facebook</i>	83
4.4.9	<i>Gimmicks</i>	86
4.5	<i>Timeline</i>	87
4.6	<i>Budgeting</i>	87-88
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89
5.2.1	Saran untuk penelitian selanjutnya	90
5.2.2	Saran untuk pemerintah daerah Kota Bandung	90
5.2.3	Saran untuk sekolah	90
5.2.4	Saran untuk Fakultas Seni Rupa dan Desain	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		96
DATA PENULIS		146
UCAPAN TERIMA KASIH		147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung	23
Gambar 3.2 : Logo PT. Akal Interaktif	25
Gambar 3.3 : Foto kegiatan belajar di sekolah dasar Lanuma Husein 3	45
Gambar 3.4 : Kata-kata pembentuk kepribadian berkarakter	46
Gambar 3.5 : Buku petualangan, kisah sehari-hari, dan dongeng	47
Gambar 3.6 : Buku Cerita Rakyat (daerah)	47
Gambar 3.7 : Buku-buku yang berkaitan dengan dunia anak	48
Gambar 3.8 : Tokoh/ Karakter dan Visualisasi yang disukai anak-anak	49
Gambar 3.9 : Contoh <i>E-book</i> cerita interaktif	50
Gambar 4.1 : Karakter Luki dalam wujud seorang anak SD memakai seragam	54
Gambar 4.2 : Karakter Luki setelah menjadi anggota pasukan Satya	54
Gambar 4.3: Studi Karakter	55
Gambar 4.4: Karakter Orang Sakti (kakek) dan Satya	55
Gambar 4.5: Lambang Emas	56
Gambar 4.6: Macam-macam tombol	56
Gambar 4.7: Tombol <i>cover</i> depan <i>Ebook</i>	57
Gambar 4.8: Posisi gambar <i>Zoom in</i> dan <i>Zoom out</i>	57
Gambar 4.9: <i>Cover</i> depan <i>Ebook</i> Petualangan 5 Laskar	63
Gambar 5.0 : Scene 1-2 (Bersepeda dan Ditabrak)	64
Gambar 5.1 : Scene 3-4 (Luki terdampar lalu tersadar)	65
Gambar 5.2 : Scene 5 (Luki bertemu orang sakti)	65
Gambar 5.3 : Scene 6-8 (Luki bingung, orang sakti hilang, suara minta tolong) ...	66
Gambar 5.4 : Scene 9-11 (Luki mencari asal suara dan menemukan asal suara) ...	67

Gambar 5.5 : Scene 12-14 (Berterimakasih dan saling berkenalan)	68
Gambar 5.6 : Scene 15-17 (Scene percakapan)	69
Gambar 5.7 : Scene 18-20 (Satya bercerita)	70
Gambar 5.8 : Scene 21-23 (Luki ragu-ragu namun Satya meyakinkannya)	71
Gambar 5.9 : Scene 24-26 (Satya mengubah Luki dan mengajaknya ke suatu tempat)	72
Gambar 6.0 : Scene 27-29 (Namun Luki tidak menghiraukan, Luki ikut Satya)	73
Gambar 6.1: Scene 30-31 (Luki tiba di tempat Satya dan bertemu para pasukan) ..	74
Gambar 6.2 : Scene 1 (Luki dan teman-teman tiba di sebuah hutan yang gelap) ...	75
Gambar 6.3 : Scene 2 (Lalu dalam perjalanan mereka menemukan sungai besar) .	75
Gambar 6.4 : Scene 3 dan 4 (Aktivitas menyatukan <i>Gems</i> dan setelah berhasil hutan itu menjadi hutan yang indah)	76
Gambar 6.5 : Scene 1-2 (Luki mengarahkan teman-temannya untuk menyebrangi jembatan, Tiba-tiba ada seekor serigala di belakang mereka)	77
Gambar 6.6 : Scene 3-4 (Ada yang terjatuh, Ica langsung menolongnya meskipun serigala semakin mendekat)	78
Gambar 6.7 : Scene 1-2 (Luki dan teman-teman menemukan <i>puzzle</i> , dan menemukan sesuatu dalam gua)	79
Gambar 6.8 : Scene 3-4 (Ternyata ada sebuah tombol, mereka pun saling menyatu- kan potongan-potongan <i>puzzle</i> masing-masing)	80
Gambar 6.9 : Scene 5 (Akhirnya terbukalah sebuah pintu rahasia)	81
Gambar 7.0 : Scene1-2 (Tibalah mereka di negeri kue, Setelah masuk ke pintu tengah mereka menemukan banyak pintu dan saling berunding)	82
Gambar 7.1 : Scene 1 (Satya memberikan hadiah kepada Luki dan teman-temannya dengan adil)	82
Gambar 7.2 : <i>Facebook Page E-book</i> Petualangan 5 Laskar	83
Gambar 7.3 : Tampilan gambar untuk mendownload e-book bisa melalui <i>App Store</i> atau <i>Google Play</i>	84
Gambar 7.4 : <i>Facebook Page</i> bagian album Foto dan Video	84

Gambar 7.5 : <i>App Store Page</i>	85
Gambar 7.6 : <i>Google Play Page</i>	85
Gambar 7.7 : <i>Gimmick Pin dan Stiker Karakter 5 Laskar</i>	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Skema Perancangan	4
KUSIONER A: SDN Lanuma Husein 3	
Tabel 3.1 : Anak-anak sudah tahu Pancasila	33
Tabel 3.2 : Gambaran dari Pancasila	34
Tabel 3.3 : Keseluruhan anak mengenal Pancasila dari sekolah	34
Tabel 3.4 : Anak hafal akan visualisasi dari Pancasila	35
Tabel 3.5 : Anak sudah tahu arti “Bhinneka Tunggal Ika”	35
Tabel 3.6 : Alasan anak membaca buku	36
Tabel 3.7 : Cara pembelajaran yang disukai	36
Tabel 3.8 : Yang membuat anak tertarik membaca buku	37
Tabel 3.9 : Jenis buku yang disukai anak SD	37
Tabel 4.0 : Tokoh yang disukai	38
Tabel 4.1 : Jenis cerita yang disukai	38
KUESIONER B: SDK 6 BPK PENABUR	
Tabel 4.2 : Anak-anak sudah tahu Pancasila	39
Tabel 4.3 : Gambaran dari Pancasila	40
Tabel 4.4 : Keseluruhan anak mengenal Pancasila dari sekolah dan orang tua	40
Tabel 4.5 : Anak hafal akan visualisasi dari Pancasila	41
Tabel 4.6 : Anak sudah tahu arti “Bhinneka Tunggal Ika”	41
Tabel 4.7 : Alasan anak membaca buku	42
Tabel 4.8 : Cara pembelajaran yang disukai	42
Tabel 4.9 : Yang membuat anak tertarik membaca buku	43

Tabel 5.0 : Jenis buku yang disukai anak SD	43
Tabel 5.1 : Tokoh yang disukai	44
Tabel 5.2 : Jenis cerita yang disukai	44

BAB IV *TIMELINE* dan *BUDGETING*

Tabel 4.1 : <i>Timeline</i>	87
Tabel 4.2: <i>Budgeting</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Wawancara dengan	97
A1: Kepala Sekolah	97
A2 : Guru SDN Lanuma Husein 3	98
A3 : Kepala Dinas Pendidikan	99
A4 : Guru SDK 6 BPK PENABUR	100
Lampiran B : Kuesioner	101
Lampiran C : Sketsa ACC	102
Lampiran D : Sketsa ACC Warna (Karya)	126