

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK UNTUK MENGEDUKASI REMAJA USIA 12 – 15 TAHUN TENTANG KECERDASAN EMOSI

Oleh:

**Raffael Sebastian Wandana
NRP 1264019**

Masyarakat seringkali menilai kecerdasan seseorang hanya berdasarkan IQ atau kecerdasan intelektual serta mengesampingkan. Padahal IQ hanya berperan sebesar 20% saja dalam menentukan kesuksesan seseorang, sedangkan sisanya ditentukan oleh hal lainnya seperti EQ, yang menentukan seseorang dalam pengambilan sikap pada setiap hal yang terjadi baik negatif maupun positif. EQ atau kecerdasan emosi seringkali dikesampingkan karena ketidak tahuan masyarakat akan hal tersebut.

Maka dari itu, perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi anak, khususnya remaja asia 12 – 15 tahun tentang bagaimana mereka dapat mengelola EQ yang mereka miliki agar mereka menjadi pribadi yang baik. Sedangkan manfaat dari perancangan ini sendiri adalah untuk mengubah paradigma masyarakat tentang kecerdasan seseorang dari segi emosi sekaligus mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi hidup.

Media yang digunakan dalam perancangan ini berupa perancangan buku komik *strip* dengan humor – humor yang menarik didalamnya. Dari segi efektifitas, buku dapat membuat seseorang lebih mengerti suatu hal dibandingkan media lain, sedangkan komik diambil untuk membuat buku tersebut menjadi menarik bagi anak usia 12 – 15 tahun.

Kata kunci: kecerdasan, IQ, EQ, remaja usia 12 – 15 tahun, komik

ABSTRACT

COMIC DESIGN TO EDUCATE 12-15-YEAR-OLD TEENAGERS ABOUT EMOTIONAL INTELLIGENCE

Submitted by:

Raffael Sebastian Wandana
NRP 1264019

People often judge someone by his or her intelligence or IQ, while actually IQ only contributes to only 20% in determining someone's success, and the rest depends on other factors like EQ, which leads someone to behave in any negative or positive things. EQ or emotional intelligence is usually put aside because of people's ignorance.

The design is intended to educate teenagers aged 12 – 15 years old about how they can manage their EQ and so that they become good characters. The benefit of the design is to change people's paradigm about someone's intelligence as well as preparing the young generation to face their lives.

The media used in the design is a comic strip book with interesting humor in it. A book can more effectively make someone understand a point compared to other forms of media. A comic is chosen because this will be interesting for teenagers aged 12 – 15 years old.

Keywords: intelligence, IQ, EQ, 12 –15-year-old teenagers, comic

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	
LEMBAR PUBLIKASI KARYA	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR DIAGRAM	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	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	
2.1 Pengertian Perancangan	5
2.2 Pengertian Edukasi	5
2.3 Pengertian Kecerdasan Emosi	6
2.4 Pengertian Remaja	7
2.5 Psikologis Remaja	7
2.6 Perkembangan Emosi Remaja	8
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	11
3.1.1 Lembaga Terkait atau Fenomena	11
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan	11

Penerbit KPG	13
3.1.2 Data tentang Fenomena	15
3.1.3 Tinjauan Proyek Sejenis	21
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	23
Segmentasi, Targeting, Positioning	24
Analisis SWOT	25
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi.....	27
4.2 Konsep Kreatif	27
4.2.1 Ilustrasi	27
4.2.2 Tipografi	28
4.2.3 Warna	29
4.2.4 Bahasa	29
4.3 Konsep Media	29
4.3.1 Media Utama	29
4.3.2 Media Promosi	28
4.4 Hasil Karya	29
4.5 Budgeting	37
 BAB V : KESIMPULAN	
5.1 Simpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Presentase Hal Paling Penting	14
Diagram 3.2	Presentase Kesukaan akan Pelajaran sekolah	15
Diagram 3.3	Presentase Kegiatan di Luar Sekolah	16
Diagram 3.4	Presentase Jenis Kursus	16
Diagram 3.5	Presentase Pengungkapan Emosi Anak	18
Diagram 3.6	Presentase Kesukaan Anak akan Komik	19
Diagram 3.7	Presentase Hal Menarik dari Komik	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Kemendikbud.....	10
Gambar 3.2	Logo Penerbit KPG	12
Gambar 3.3	Tampilan Beni Mice: Lagak Jakarta	21
Gambar 3.4	Tampilan Cerita Panji Koming	22
Gambar 4.1	Tampilan Judul Komik Si Kab	29
Gambar 4.2	Tampilan Beberapa <i>Cover</i> Si Kab	29
Gambar 4.3	Tampilan <i>Cover</i> Si Kab #peduli	30
Gambar 4.5	Tampilan <i>Half Cover</i> Si Kab	30
Gambar 4.6	Tampilan <i>Copyright</i> Komik Si Kab	31
Gambar 4.7	Tampilan <i>Opening</i> Komik Si Kab	32
Gambar 4.8	Tampilan Pembatas Bab Komik Si Kab	32
Gambar 4.9	Tampilan Cerita Komik Si Kab Warna	33
Gambar 4.10	Tampilan Cerita Komik Si Kab Hitam Putih	33
Gambar 4.11	Tampilan Anak Olahraga Komik Si Kab	34
Gambar 4.12	Tampilan Anak Band Bengeud Komik Si Kab	34
Gambar 4.12	Tampilan Penutup Buku Komik Si Kab	35
Gambar 4.13	Tampilan <i>Cover</i> Belakang Komik Si Kab	35
Gambar 4.14	Tampilan Ciri Fisik Si Kab	36
Gambar 4.15	Tampilan Karakter Si Kab	37
Gambar 4.16	Tampilan <i>X-Banner</i> Komik Si Kab	37
Gambar 4.17	Tampilan Pembatas Buku Komik Si Kab	38
Gambar 4.18	Tampilan <i>Line Sticker</i> Komik Si Kab.....	38
Gambar 4.19	Tampilan Kaos dan <i>tote Bag</i> Komik Si Kab	39