

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGENAI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA ANAK DI KOTA-KOTA BESAR

Oleh

Karina Suhairy

NRP 1564061

Pancasila merupakan dasar negara kita yang paling utama, selain berperan sebagai dasar negara Pancasila juga berperan dalam mengatur seluruh tatanan kehidupan bermasyarakat. Pancasila berperan dalam hukum dan kehidupan sosial kita, tetapi semakin lama pengamalan Pancasila memudar, meskipun kita sudah diajarkan mengenai Pancasila di bangku sekolah.

Maka dari itu anak-anak sebagai penerus bangsa memerlukan masukan dari luar sekolah yang dapat mengajarkan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Melalui metode penelitian berupa studi pustaka, observasi, wawancara, dan survei penulis mendapatkan besaran bagaimana anak-anak berinteraksi satu sama lain dan bagaimana cara yang paling efektif bagi anak umur 9-12 tahun agar nilai tersebut tersampaikan.

Media yang digunakan adalah komik interaktif tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila. Komik sebagai media utama berisi cerita-cerita ilustratif yang menarik, selain itu terdapat juga *games* interaktif. Media pendukung adalah poster dan x-banner. Melalui perancangan ini anak-anak belajar Pancasila secara menyenangkan dan mudah dicerna.

Kata kunci : anak-anak, Indonesia, komik interaktif, Pancasila, pendidikan.

ABSTRACT

INTERACTIVE COMIC BOOK DESIGN AS A MEDIA TO IMPLEMENT THE VALUES OF PANCASILA FOR CHILDREN IN BIG CITIES

Submitted by

Karina Suhairy

NRP 1564061

Pancasila is the core value of our country that bases every function that runs the country, besides functioning as our country's rule, it also have a part on our social life. As time goes on practices on Pancasila has been showing signs of declining, even though we were taught Pancasila since grade school.

Therefore, children as the future generation needs an outside education that can help children to get used to the values of Pancasila on their everyday lifes. Through research methods such as literature review, observation, interviews, and surveys, the writer can get an idea of how the children would interact to one another and in what way that can be effective for children in the age of 9-12 to receive the values given.

The media that are used is an interactive comic book that has stories related to the each of the values of Pancasila. The Comic book as the number one media of this design includes unique stories and interactive games, which is followed with secondary media such as poster and x-banners. Through this design children can get a non-formal education about Pancasila that is fun and easy to digest.

Keywords: children, education, Indonesia, interactive comic, Pancasila.

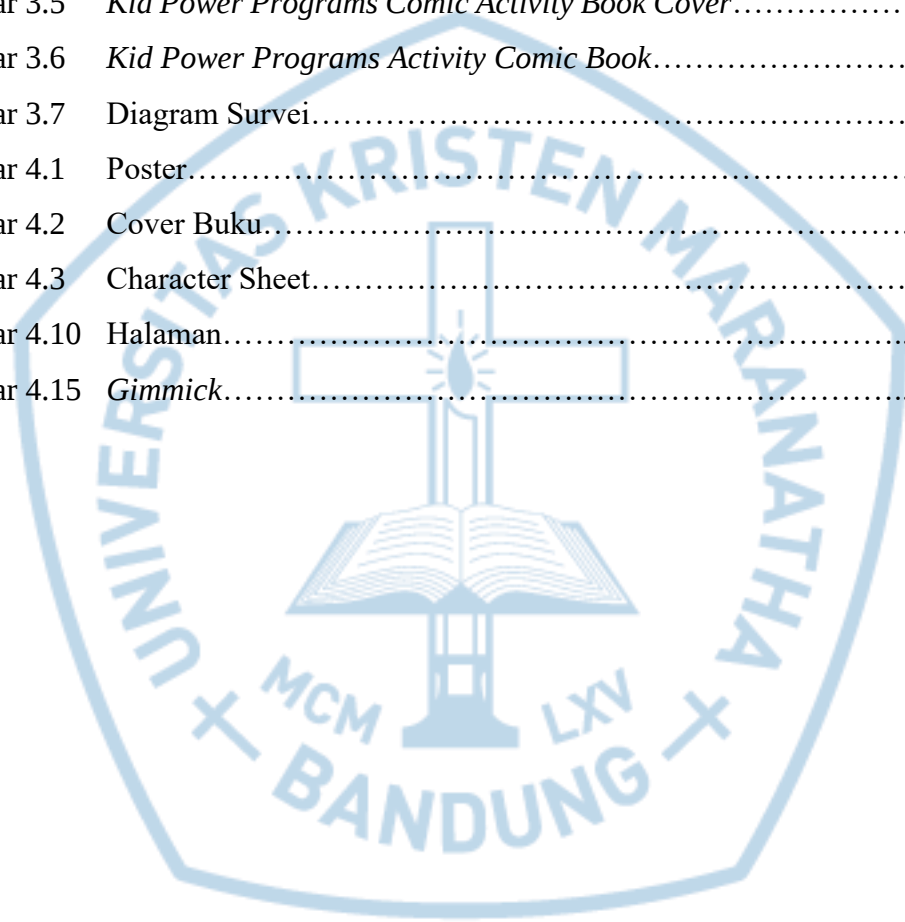
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 BAB 1 : 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.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
 BAB 2 : LANDASAN TEORI.....	 6
2.1 Teori Etika.....	6
2.2 Etika Pancasila.....	7
2.3 Pengertian Moral dan Perkembangan Moral pada Anak.....	8
2.4 Hubungan Etika, Moral dan Pancasila.....	9
2.5 Teori Komik.....	9
2.6 Penelitian Survei.....	11
 BAB 3 : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	 14
3.1 Data dan Fakta.....	14
3.1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait.....	14

3.1.2 Tinjauan Karya Sejenis.....	16
3.1.3 Data Mengenai Fenomena yang Terjadi.....	19
3.1.4 Kesimpulan Survei.....	28
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	28
3.2.1 Mendefinisikan Sasaran.....	29
 BAB 4 : PEMECAHAN MASALAH.....	 32
4.1 Konsep Komunikasi.....	32
4.2 Konsep Kreatif.....	32
4.2.1 Gaya Gambar.....	33
4.2.2 Gaya Layout.....	33
4.2.3 Tipografi.....	33
4.3 Konsep Media.....	34
4.3.1 Media Utama : Komik.....	34
4.3.2 Media Pendukung : Poster.....	34
4.3.3 <i>Banner</i>	35
4.4 Hasil Karya.....	36
4.4.1 Cover.....	36
4.4.2 Karakter.....	37
4.4.3 Cerita.....	40
4.4.4 <i>Gimmick</i>	43
4.5 <i>Budgeting</i>	46
4.5.1 <i>Budgeting</i> Promosi.....	46
4.5.2 <i>Budgeting</i> Buku.....	46
4.5.3 <i>Budgeting</i> <i>Gimmick</i>	47
 BAB 5 : KESIMPULAN.....	 48
5.1 Simpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
 DAFTAR PUSTAKA.....	 49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan.....	6
Gambar 3.1	Logo Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.....	14
Gambar 3.2	Logo Koloni.....	15
Gambar 3.3	Logo M&C.....	15
Gambar 3.4	Cover Buku Pancasila Dasar Negara.....	17
Gambar 3.5	<i>Kid Power Programs Comic Activity Book Cover</i>	18
Gambar 3.6	<i>Kid Power Programs Activity Comic Book</i>	19
Gambar 3.7	Diagram Survei.....	22-27
Gambar 4.1	Poster.....	35
Gambar 4.2	Cover Buku.....	36
Gambar 4.3	Character Sheet.....	37-40
Gambar 4.10	Halaman.....	41-43
Gambar 4.15	<i>Gimmick</i>	44-45



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel <i>Budgeting</i> Promosi.....	46
Tabel 4.2	Tabel <i>Budgeting</i> Buku.....	47
Tabel 4.3	Tabel <i>Budgeting</i> Gimmick.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner untuk Anak SD.....	52
Lampiran B	Wawancara dengan Christian Andersen, SH., M.Kn.....	54
Lampiran C	Rangkuman wawancara dengan guru-guru SD.....	55
Lampiran D	Sketsa <i>Storyboard</i> Cerita.....	59-61
Lampiran E	Sketsa Karakter.....	62-64
Lampiran F	Sketsa Cover.....	65

