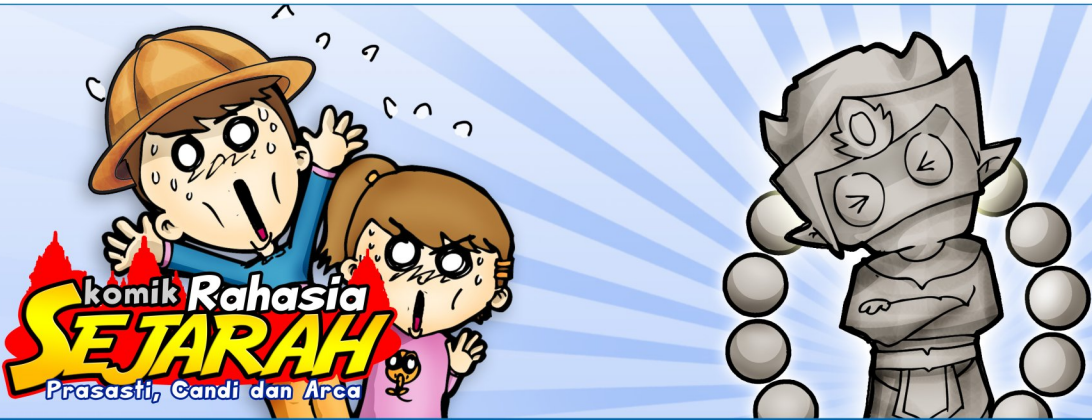




ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember



TUGAS AKHIR - PD 1581

PERANCANGAN KOMIK PENGETAHUAN PELAJARAN SEJARAH UNTUK USIA SEKOLAH DASAR KELAS V

RADIK SETAGALIH
NRP. 3404 100 015

Dosen Pembimbing
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn MT
Denny Indrayana ST.

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2009



Tugas Akhir - PD 1581

**PERANCANGAN KOMIK PENGETAHUAN PELAJARAN
SEJARAH UNTUK USIA SEKOLAH DASAR KELAS V**

RADIK SETAGALIH
NRP. 3404 100 019

Dosen Pembimbing:
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn MT
NIP. 131 298 626

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2009



Final Project - PD 1581

**EDUCATIONAL HISTORY COMIC PROJECT FOR
FIFTH GRADERS**

RADIK SETAGALIH
NRP. 3404 100 019

Counsellor Lecture:
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT.
NIP. 132 298 626

VISUAL COMMUNICATION DESIGN
MAJOR OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
DEPERTEMENT OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2009

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK PENGETAHUAN PELAJARAN SEJARAH UNTUK USIA SEKOLAH DASAR KELAS V

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2009

Oleh:
Radik Setagalih
Nrp. 3404 100 015

SURABAYA, 6 AGUSTUS 2009

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir:

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn
NIP. 131 298 626

PERANCANGAN KOMIK PENGETAHUAN PELAJARAN SEJARAH UNTUK USIA SEKOLAH DASAR KELAS V

Nama Mahasiswa : Radik Setagalih
NRP : 3404 100 015
**Jurusan : Desain Produk Industri,
FTSP-ITS**
**Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn
Denny Indrayana ST.**

Abstrak

Permasalahan ini diangkat sehubungan dengan metode pengajaran pengenalan pelajaran sejarah kepada anak-anak Sekolah Dasar kelas V yang diberikan tidak begitu menarik dan membuat anak-anak cepat lupa sampai dewasa. Sehingga pada saat dewasa mereka melupakan dan meremehkan warisan budaya Indonesia.. Sehingga penanaman tentang patriotism dan kecintaan terhadap Indonesia sejak dini sangat penting bagi tumbuh kembang anak sampai kelak dewasa.

Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan salah satu solusi bagaimana pengenalan pelajaran sejarah, khususnya sejarah Indonesia kepada anak-anak usia Sekolah Dasar kelas V yang menarik dan tidak membosankan. Satu hal yang diperhatikan bahwa laporan ini hanya merupakan salah satu ide bukan segalanya, sehingga ide ini dapat berubah ataupun berkembang.

Metode awal yang dilakukan adalah riset media apa yang sesuai untuk diberikan kepada anak usia sekolah dasar kelas 5 dengan cara yang menarik namun murid dapat menyerap kurikulum pelajaran sejarah yang ada. Juga riset tentang cara / alat yang telah digunakan sebelumnya dalam mendidik siswa dalam belajar sejarah. Dari karakteristik target segmen, AIO dan aspek pasar maka diperoleh konsep 'berpetualang untuk membuka misteri sejarah' sebagai acuan perancangan komik pendidikan ini. Wujud dari penelitian dan perancangan ini

adalah sebuah komik pendidikan sejarah dengan konsep 'berpetualang untuk membuka misteri sejarah'. Dari keseluruhan hasil yang dicapai diharapkan memberikan nilai lebih untuk membantu pendidik dalam memberikan pendidikan cinta terhadap tanah air dan memupuk rasa kebanggaan sejak dini.

Kata kunci : Sejarah, usia SD kelas V, Komik, menarik.

EDUCATIONAL HISTORY COMIC PROJECT FOR FIFTH GRADERS

Name : Radik Setagalih
NRP : 3404 100 015
Department : Visual Communication Design
DESIGN PRODUCT FTSP-ITS
Mentor : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn
Denny Indrayana ST.

Abstract

This research is based on the teaching method of the subject History for fifth graders that is not so interesting, causing fifth graders to forget the subject easily. This furthermore causes students to not appreciate and take Indonesia cultural heritage for granted. The education of patriotism and love to mother land Indonesia is very important to a child's growth until its adulthood.

This report is intended to give a solution to an interesting and exciting History introduction at schools, especially History of Indonesia to fifth graders. It must be noticed that this report is merely one idea among so many; therefore it can change and develop in the future.

Initial method conducted is a research to know the type of media suitable for fifth graders that is not only exciting for them but also enables fifth graders to absorb the lessons. Other research is conducted to gather information on the existing methods and tools of educating students about History. Based on target segment characteristics, AIO, and marketing aspects, the concept 'The Adventure to Reveal the Mystery of History' as the guideline of this educational comic design was proposed. The overall outcome of this report is expected to contribute added value to education practitioners in teaching the love and pride of mother land since early ages.

Key word : History, fifth graders, comic, interesting.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komik Pengetahuan Sejarah untuk Usia Sekolah Dasar Kelas 5”. Besar harapan agar perancangan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Penulis sadar masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan ini. Oleh karena itu mohon kritik dan saran untuk perbaikan dan pengembangan di waktu mendatang.

Seiring dengan selesainya perancangan tugas akhir ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah banyak membantu dan berperan penting selama ini. Terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kekuatan untuk menyelesaikan semua ini.
2. Nabi Muhammad SAW, atas kearifan perilakunya yang patut dicontoh seluruh umat muslim di dunia.
3. Bapak dan Ibuku atas doa dan kerja kerasnya hingga aku bisa lulus sampai detik ini
4. Adekku Linis, sepupuku Vivied yang udah rela aku aniaya selama ini. Terimakasih pinjaman scannernya. Yakinlah, tanpa scanner itu komikku tidak akan selesai tepat waktu. Dan tak lupa saudara-saudaraku atas doa dan dukungannya
5. Rahmatsyam Lakoro, S.Sn sebagai mentor tugas akhir. Terima kasih sudah sabar membimbing, memberiku ilmu dan masukan.
6. Pak Baroto, Mas Yane dan Mbak Tika, Pak BB yang menjadi penguji tugas akhir ini.
7. Seluruh tim dosen DKV yang membimbing kami dalam tugas akhir.
8. Pak Mahendra sebagai dosen wali yang baik hati, atas doa dan dukungannya.

9. My best friend, Ali yang udah membantu temanmu yang merepotkan ini.
10. My Sweet Angle, Rahmi Amalia yang sudah memberikan support dan terus setia menemaniku mengerjakan Tugas Akhir ini sampai malam.
11. Ibu Enggar Wukir Ratnani, Kepala SDN Pakis XI, Guru-guru dan murid-murid yang telah membantu mengisi kuisisioner dan wawancara.
12. Bagus, Dhani, Nila Mega, dan anak-anak yang udah bantu aku selama pameran. Makasih atas *support*-nya, U'r the best guys!!
13. Budi dan Didit atas semangat dan dukungan saat mengalami masa-masa *desperate* akibat deadline Tugas Akhir.
14. Sobat "Happy Three Friend" Andit dan Akbar. Kelulusan kalian telah memberiku motivasi untuk tetap maju. Kalau kalian bisa, kenapa aku nggak
15. Sobat-sobat Tiyang Alit, Teater Akbar, dan PSC terimakasih atas dukungan dan semangatnya
16. Temen-temen Riset TA atas kesenangan–kesenangan yang diberikan ditengah-tengah seriusnya perkuliahan.
17. Anak-anak seperjuangan TA, yang sering tertawa dalam kesedihan. *We did it guys!!*
18. Komputerku atas usahamu untuk bertahan disaat sekarat.
19. Diriku sendiri, yang bersedia otaknya diperas sampai mengeluarkan berbagai macam huruf yang ada dilaporan ini dan bertahan hingga akhir. *Finally...*

Dengan jelas terbayangkan semua dukungan dan bantuannya selama ini, semoga kebaikan dan keberuntungan selalu hadir untuk kita semua.

Surabaya, Agustus 2009

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan	12
1.6. Manfaat	12
1.7. Ruang Lingkup Studi	13
1.8. Metode Perancangan	13
1.9. Sistematika Perancangan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Tentang Komik	15
2.1.1 Pengertian Komik	15
2.1.2 Jenis - Jenis Komik	17
2.1.3 Perkembangan Komik	19
2.1.4 Unsur – Unsur Komik	21

2.1.5	Fungsi Dan Peranan Komik	25
2.2.	Pembelajaran Sejarah SD	37
2.2.1	Standar Kompetensi Pelajaran Sejarah	38
2.3	Kajian Tentang Anak	51
2.3.1	Teori Tentang Anak-anak	51
2.3.2	Kemampuan anak untuk mengerti	52
2.3.3	Perkembangan Kognitif (usia 10 – 11)	54
2.3.4	Perkembangan Pemikiran Kritis (Usia 10-11 tahun)	56
2.3.5	Minat Membaca Anak	58
2.3.6	Komunikasi Terhadap Anak-anak	61
2.4	Kajian Tentang Buku	63
2.4.1	Definisi Buku yang Mencerdaskan	63
2.5	Studi Komparator	66
2.5.1	Buku Pengetahuan Sosial SD kelas V	66
2.5.2	Kartun Riwayat Peradaban	67
2.5.3	Quark	72
2.5.4	Buku Asyik Belajar Matematika	75
2.5.5	Buku Seri Pustaka Nusantara	80
BAB III Metode Penelitian		
3.1.	Definisi Judul dan Sub Judul	87
3.1.1	Definisi Komik Pendidikan	87
3.1.2	Definisi Pelajaran Sejarah SD	88
3.1.3	Definisi Anak-anak Usia SD 10-12 tahun	88

3.2.	Teknik Sampling	89
3.2.1	Populasi	89
3.2.2	Sampel	90
3.3.	Jenis dan Sumber Data	90
3.3.1	Jenis Data	90
3.3.2	Sumber Data	91
3.4.	Metodologi Penelitian	97
3.3.1	Konsep Perancangan	97
3.3.2	Penjabaran Konsep	98
BAB IV KONSEP DESAIN		
4.1.	Penelusuran Masalah	103
4.1.1	Penekanan Kembali Permasalahan	103
4.2.	Analisis Target Audiens	104
4.3	Konsep Desain	105
2.3.1	AIO (Activities, Interest, Opinion)	105
2.3.2	Segmentasi, <i>Targeting</i> dan <i>Positioning</i>	
	Produk	105
2.3.3	Keyword	108
2.3.4	Definisi Keyword	109
4.4	Kriteria Desain	109
4.4.1.	Metode Perancangan	110
4.4.2	Cerita	116
4.4.3	Karakter	118
4.4.4	Strategi Visual	125

4.4.5	Strategi Komunikasi	132
4.4.6	Pembiayaan	135

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1.	Cerita dan Penceritaan	139
5.2.	Tokoh Cerita	140
5.3.	Environment	143
5.4.	Panel	145
5.5.	Tipografi	145
5.5.1	Font Judul	145
5.5.2	Font Text	146
5.6.	Proses Perancangan Komik	147
5.6.1.	Konsep Cerita	147
5.6.2	Penyusunan Skenario	149
5.6.3	Sketsa Pensil	151
5.6.4	Penintan	151
5.6.5.	Editing, Lettering dan Pewarnaan	152
5.7.	Penerapan Media	157

BAB I KESIMPULAN DAN SARAN

6.1.	Kesimpulan	161
6.2.	Saran	163

DAFTAR PUSTAKA

xv

LAMPIRAN

xvii

Gambar 2.20 Contoh buku Edukasi yang memiliki visual yang menarik	61
Gambar 2.21 Contoh buku yang memiliki konsep yang sederhana namun menarik	62
Gambar 2.22. Contoh buku edukasi yang melibatkan anak-anak	62
Gambar 2.23. Contoh buku yang menggunakan konsep sederhana dan mudah	64
Gambar 2.25. Contoh pertanyaan tentang konsep dasar materi	64
Gambar 2.26. Contoh buku yang menyajikan kisah tokoh	65
Gambar 2.27. Kover Buku Pengetahuan Sosial SD kelas V	66
Gambar 2.28 Kartun Riwayat Peradaban edisi 1 – 3 (kiri – kanan)	67
Gambar 2.29. Visualisasi Kartun Riwayat Peradaban	69
Gambar 2.30. Peta pada Kartun Riwayat Peradaban	69
Gambar 2.31. Karakter Larry Gonick	70
Gambar 2.32. Kartunisasi Tokoh Sejarah	71
Gambar 2.33 Buku Kuark	72
Gambar 2.34 Bagan alur cerita majalah sains Quark	73
Gambar 2.35. Visualisasi Majalah Sains Quark	73
Gambar 2.36 Contoh panel Majalah Kuark	74
Gambar 2.37 Karakter Kuark	74
Gambar 2.38 Buku Asyik Belajar Matematika	76

Gambar 2.39 Bagan alur cerita Asyik Belajar Matematika	77
Gambar 2.40 Visual Buku Asyik Belajar Matematika	77
Gambar 2.41 Contoh panel rumit dalam buku Asyik Belajar Matematika	78
Gambar 2.42 tokoh Abu dan Peri Kecil	79
Gambar 2.44 Buku ‘Candi Borobudur’	80
Gambar 2.45 Bagan alur cerita Buku ‘Candi Borobudur’	81
Gambar 2.46. Visualisasi Buku ‘Candi Borobudur’	82
Gambar 2.47 Karakter ‘Candi Borobudur	82
Gambar 3.1 Konsep Perancangan	97
Gambar 4.1 Keyword	108
Gambar 4.2 Kerangka Metode Perancangan Komik Sejarah Sesuai Kurikulum	110
Gambar 4.3 Contoh Komik yang menggunakan cerita petualangan	117
Gambar 4.4 Contoh analisa bentuk kepala, mata, mulut, alis dan rambut	121
Gambar 4.5 Contoh analisa bentuk tubuh dan anggota gerak	122
Gambar 4.6 Contoh analisa ekspresi dan emosi	123
Gambar 4.7 Alternatif terpilih karakter Jalu	124
Gambar 4.8 Alternatif terpilih karakter Rahmi	124
Gambar 4.9 Alternatif terpilih karakter Akhsa	124
Gambar 4.10 Tone warna yang berkesan ‘Ceria’	126
Gambar 4.11 Contoh gaya pewarnaan pada Komik	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai rata-rata siswa kelas V SD di Surabaya	4
Tabel 1.2 Nilai rata-rata siswa kelas V mata pelajaran IPS sesuai SKKD	4
Tabel 1.3 Media Alternatif pilihan responden	7
Tabel 2.1 Silabus Sejarah SD kelas V	38
Tabel 2.2 Perbedaan minat anak terhadap buku ditinjau dari usia	59
Tabel 2.3 Perbedaan isi cerita ditinjau dari usia perkembangan anak	60
Tabel 2.4 Perbedaan umum antara minat baca lelaki dan perempuan	60
Tabel 4.1 Tokoh komik petualangan yang disukai anak-anak (5 besar terfavorit dari 100 anak)	119