

PERANCANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERTEMAKAN FABEL UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK

Nickolas Isac Juanda¹, Heru Dwi Waluyanto², M.Pd, Drs Aznar Zacky, M.Sn³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra,
Siwalan Kerto 121-131, Surabaya 60236, Email: torytatsumaki@gmail.com

Abstrak

Setiap anak itu unik dan memiliki potensi bakat kecerdasan yang unik yang harus dipahami, ditemukan, dan dikembangkan sejak dini. Melalui pendidikan karakter yang baik, anak akan siap menghadapi tantangan zaman yang selalu berubah. Cara pengajaran yang salah dan peraturan orang tua yang terlalu ketat bisa berakibat pada tidak optimalnya perkembangan karakter anak. Anak memerlukan gambaran yang jelas tentang hal yang salah dan yang benar. Perancangan ini dilakukan untuk membantu memberi pengaruh pendidikan karakter pada anak-anak secara tidak langsung melalui media komik. Cerita yang ada di dalam komik membantu pembaca untuk mempelajari dan memahami bagaimana mereka harus bertindak dalam suatu kondisi dan menerapkan kebiasaan dan karakter yang baik untuk anak.

Kata kunci: Komik, Pendidikan Karakter, Fabel, Anak.

Abstract

Title: Comic Design about Fables Themed Learning for Character Building in Children

Every child is unique and has a unique potential talent intelligence that must be understood, discovered, and developed early on. By Character building education, the child will be ready to face the challenges of changing times. If the way of teaching is wrong and regulations that are too strict parents can result in suboptimal development of the child's character. Children need a clear picture of things wrong and correct. This design is done to help give effect to the character education of children indirectly through the medium of comics. The story is in the comic help readers to learn and understand how they should act in a condition and apply the habits and good character for children.

Keywords: *Comic, Character Education, Fable, Child.*

Pendahuluan

Setiap anak itu unik, setiap anak memiliki potensi bakat yang berbeda-beda, mulai dari menyanyi, menari, melukis, olahraga, matematika dan masih banyak lagi, dan kecerdasan setiap anak-anak berbeda, Setiap anak memiliki kebutuhan khususnya masing-masing, tetapi tidak ada anak yang tidak cerdas, semua kembali pada bagaimana seorang anak dididik sejak dini. Potensi anak harus dipahami, ditemukan, dan dikembangkan sejak dini. Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan karakter itu begitu penting, untuk mencapai pembentukan individu yang bisa membuat keputusan dan siap bertanggung jawab tiap akibat dari keputusan yang ia buat. (Suyanto, 2010)

Pada dasarnya penanaman disiplin oleh orangtua bertujuan untuk mengatur perilaku anak agar menjadi lebih baik, namun sering kali disiplin diterapkan secara kaku tanpa melihat kebutuhan perkembangan anak. Dengan pengertian lain, dalam menanamkan disiplin, sering kali dipakai ukuran-ukuran orang dewasa. Terkadang disiplin diterapkan secara tidak konsisten, misalnya anak dihukum karena melakukan perbuatan yang salah, namun pada kesempatan lain si anak dibiarkan saja walaupun melakukan perbuatan yang sama. Anak memerlukan gambaran yang jelas tentang tingkah laku yang diperbolehkan dan yang dilarang. Anak merasa lebih aman apabila ia mengetahui secara pasti batas-batas perbuatan yang diizinkan. Cara menyatakan batasan pun harus dipikirkan dengan baik, harus dicari jalan bagaimana mengemukakannya dengan tetap menghormati harga diri anak tanpa melukai perasaannya. Memberikan larangan harus dilakukan dengan mengungkapkan kewibawaan, bukannya penghinaan dan cemoohan. (Fkipgsd, 2014)

Anak-anak adalah generasi penerus, melalui pendidikan dan pemberian terbaik orangtua kepada anak, kelak mereka akan siap menghadapi tantangan zaman yang senantiasa berubah menurut Igea Siswanto dan Sri Lestari. Dunia anak dekat dengan dunia cerita bergambar, terutama dalam hal ini komik. Komik merupakan media yang sederhana untuk menarik orang untuk membaca. Melalui komik pembaca bisa merasakan alur cerita lebih detail dan bisa memahami pesan lebih jelas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dian Rohaeni Sebanyak 91,5 % dari responden penelitian yang dilakukan oleh Dian (100 anak-anak) dapat dikategorikan sebagai kelompok penggemar berat bacaan komik. (Rohaeni, 1995)

Melalui komik ini anak-anak akan diajarkan memahami beberapa hal sederhana yang akan

membentuk karakter yang baik dalam setiap interaksi karakter di dalam komik, membantu melatih bagaimana cara anak berinteraksi dan bersikap dengan berbagai macam orang. Dengan adanya media komik ini diharapkan pembelajaran karakter untuk anak-anak lebih mudah dipahami.

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

Dara primes di ambil dari Media cetak, koran, majalah, artikel, internet yang berkaitan dengan komik dan pembentukan karakter pada anak. Wawancara yang ahli atau orang yang berhubungan langsung dalam bidang PAUD dan komik. Dari survei langsung dengan menanyakan kuesioner kepada PAUD

Data Sekunder

Dari media yang sebelumnya membahas dengan topik yang sama yang pernah dibuat sebelumnya.

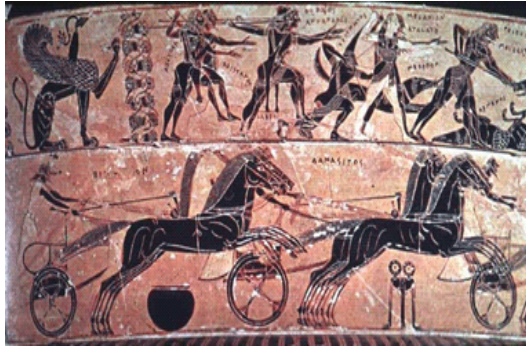
Teori

Pengertian Komik

Definisi komik menurut para praktisi cukup beragam, menurut Will Eisner seorang yang dianggap sebagai bapak komik Amerika Serikat di tahun 1996 “Tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.” (Eisner, 2008), lalu Will Eisner dalam buku Comics & Sequential Art merevisinya menjadi “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide” (Eisner, 1990), menurut Scott McCloud komik adalah “Gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya” (McCloud, 1994), sedangkan menurut R.A.Kosasih yang menurut tempo bapak komik Indonesia mendefinisikan komik sebagai media atau alat untuk bercerita. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komik adalah cerita bergambar (di majalah, Surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (KBBI). Dari banyak definisi di atas dapat disimpulkan bahwa definisi komik adalah runtutan gambar yang bercerita.

Sejarah Komik

Komik adalah runtutan gambar yang bercerita. Pada masa lampau komik ditemukan dalam berbagai prasasti dan candi berupa runtutan gambar yang bercerita.



Sumber: imgarcade.com/1/francois-vase-centauromachy/

Gambar 1. Ergotimos dan Kleitias

Cikal bakal komik modern diawali dari komik strip yang berada di majalah atau koran-koran berisi cerita lucu, lalu seiring dengan perkembangannya maka komik tidak dibuat dalam bentuk komik strip lagi, dan tidak berisi cerita lucu lagi tetapi lebih luas ke tema lainnya mulai dari aksi sampai fiksi ilmiah. Dan seiring perkembangannya komik yang dulunya hanya bersegmentasi anak-anak mulai menjadi konsumsi remaja dan dewasa, beberapa negara menyebutnya dengan graphic novel, dan sekarang komik sendiri memasuki dunia digital dan disebut dengan web comic, di Jepang komik sendiri di sebut dengan manga.

Di Indonesia komik banyak dipengaruhi oleh agama Hindu, Islam, dan Budha Pada candi Borobudur dan Prambanan juga terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual serta kebudayaan masyarakat kita pada abad pertengahan. Bagi para komikus Indonesia, cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai seiring dengan munculnya komik berjudul "Mentjari Poetri Hidjau" karya Nasoen As pada tahun 1939. Cerita bergambar itu dimuat di majalah Ratoe Timore pada 1 Februari 1939. "Mentjari Poetri Hidjau" adalah kisah fantasi yang digali dari cerita rakyat Sumatera.

Sejarah Komik Indonesia mengalami masa berliku saat memasuki tahun 1963-1965. Saat itu, komik Indonesia lebih banyak membawa pesan-pesan propaganda politik Orde Lama Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia berlangsung pada tahun 1980. Hal itu ditandai dengan banyaknya ragam dan judul komik yang muncul. Komik yang populer pada waktu itu adalah komik bertema petualangan pendekar-pendekar silat dan super hero, misalnya Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, Tuan Tanah Kedawung, Si Djampang, Panji Tengkorak, Godam, Gundala, dan lain-lain. Setelah itu terjadi invasi komik Eropa seperti Asterik, Tintin, dan sebagainya dan komik Amerika Serikat juga mulai menginvasi Indonesia seperti Superman, Marvel, DC Comic, namun komik Indonesia masih bertahan.



Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Tintin_film_kartun_logo.jpg

Gambar 2. Tintin

Lalu waktu Invasi komik Jepang, perkomikan Indonesia mulai tergoyahkan karena serangan komik dan budaya Jepang yang cukup masif. Komik di Jepang waktu itu dipromosikan dengan animasi yang menarik, cover buku yang lebih menarik dan murah menurut para penerbit membuat penerbit lebih memilih komik Jepang dari pada komik lokal.



Sumber: j-cul.com/wp-content/uploads/2012/12/doraemon5.jpg

Gambar 3. Doraemon

Komik Indonesia sekitar tahun 2005 juga mulai diterbitkan dalam bentuk buku beberapa penerbitnya Darmizan dan Koloni dari MNC, dan majalah komik Indonesia lokal pun terbit Re:On tujuan utama Re:On komik untuk membangkitkan komik cetak di Indonesia, dan karena seringnya pentas dan acara pertemuan antar budaya, komikus Indonesia memiliki kesempatan untuk mempromosikan dan mengaktualisasikan diri kepada publik lebih luas.

Bentuk dan Jenis Komik

Menurut Ade Mustajab (2011) berikut adalah jenis-jenis komik yang diketahui:

Kartun (Cartoon)

Komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.



Sumber:

<http://meme.zenfs.com/u/5ac41736cc6e3a5e121dff8822048ad43160131a.png>

Gambar 4. Chicken Strip

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.

Komik Tahunan (Comic Annual)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 tahun sekali bahkan bisa juga 1 bulan sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

Komik Online (Web comic)

Komik yang ditayangkan di situs web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya

yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

Buku Komik (Comic Book)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku Komik (Comic Book) ini sering kita jumpai dan dibaca. Comic book sering kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain.

Komik Ringan (Comic Simple)

Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus. Contoh: Kakek Bejo (pragatcomic.com)

Buku Instruksi dalam format Komik (Instructional Comics)

Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format Komik, bisa dalam bentuk Buku Komik, Poster Komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa menguti langkah-langkah yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pengertian Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Karakter memiliki arti Sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter juga bisa bermakna "huruf". Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, Karakter adalah Cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

W. B. Saunders, (1977:126) menjelaskan bahwa karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu. Jadi karakter yang baik adalah karakter yang unik, siap bertanggung jawab akibat dari keputusan yang dia buat.

Peranan Komik

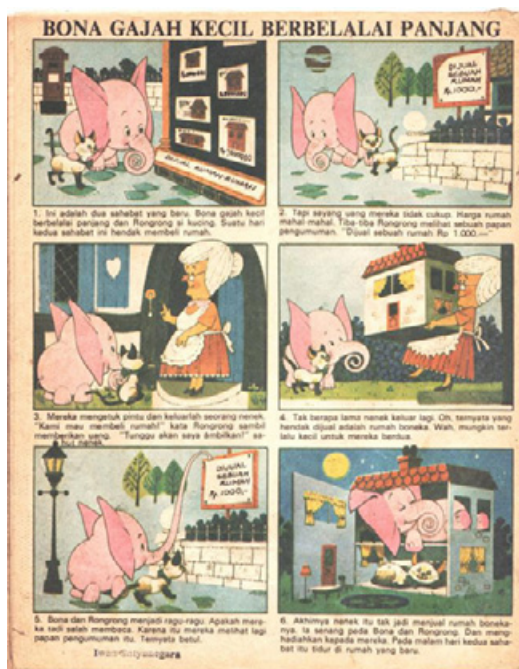
Fungsi dan peranan utama dari komik ini adalah menstimulasi dan membentuk karakter pada anak. Mengajarkan pada anak-anak kebiasaan yang baik.

Komik Pesaing

Referensi komik pesaing untuk perancangan komik ini adalah Bona Rong-Rong dan komik Bobo.

Tinjauan Aspek Bentuk

Komik Bona Rong-Rong dan komik Bobo terbit dalam bentuk konten dalam majalah mingguan anak-anak Bobo. Sedangkan komik yang akan di rancang akan di buat dalam bentuk One-Shoot (1 edisi buku komik tamat).



Sumber: Majalah Bobo Edisi 1
Gambar 5. Bona dan Rong-Rong

Tinjauan Aspek Ide Cerita

Komik Bona dan Rong-Rong menceritakan tentang sepasang sahabat kucing dan gajah pink dengan belalainya yang serba bisa, Bona dan Rong-Rong sahabat setia yang selalu membantu teman-temannya di kota tempat mereka tinggal.

Komik Bobo menceritakan tentang anak kelinci yang aktif bernama Bobo, tinggal bersama dalam keluarga besar kelinci yang damai, menceritakan tentang keseharian Bobo dan teman-temannya. Bobo merupakan maskot dari majalah Bobo.

Sedangkan komik yang akan dirancang menceritakan tentang Fokky rubah yang aktif dan periang, senang bermain bersama dengan teman-temannya. Tetapi Fokky rubah yang bandel dan nakal, tetapi dia belajar untuk menjadi rubah yang cerdas, baik, dan periang.

Tinjauan Aspek Visual

Keduanya menggunakan karakter berjenis "anthropomorphism" yaitu gaya anthropomorphism yang berdiri menggunakan 2 kaki, bertingkah laku seperti manusia. Komik yang akan di rancang juga menggunakan karakter berjenis "anthropomorphism" dengan gaya manga.

Tinjauan Aspek Content -Message

Komik Bona dan Rong-Rong lebih fokus ke cerita tentang kehidupan bersosialisasi dengan masyarakat dan persahabatan, Sedangkan komik Bobo lebih fokus ke arah kehidupan dalam keluarga. Sedangkan komik yang di rancang fokus ke bagaimana seorang Fokky mengambil keputusan dan belajar dari keputusannya dalam kehidupan sehari-harinya, Semuanya mengajarkan tentang pembentukan karakter.

Analisis Profil Pembaca

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dian Rohaeni Sebanyak 91, 5 % dari responden penelitian yang dilakukan oleh Dian (100 anak-anak) dapat dikategorikan sebagai kelompok penggemar berat bacaan komik. Dan yang lebih penting lagi Dian Rohaeni juga tidak menemukan fakta bahwa anak-anak yang menggemari jenis bacaan komik tersebut hancur minat bacaannya terhadap bacaan non-komik

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis pada hari Rabu tanggal 8 Oktober 2014 dan Kamis tanggal 9 Oktober 2014 terhadap responden, menunjukkan bahwa mayoritas responden lebih menyukai tokoh yang di gambarkan sebagai anthropomorphism dengan persentase 68% di bandingkan dengan tokoh yang di gambarkan sebagai manusia biasa dengan persentase 32% berikut sampel gambarnya.

Dalam meminta maaf 93% responden meminta maaf saat melakukan kesalahan, 89% berkata tolong jika menginginkan bantuan, 93% berkata terima kasih jika di beri bantuan. Dalam hal kebersihan 67% responden membersihkan tempat tidur setelah bangun tidur. 91% responden suka berolahraga dan olahraga yang paling disukai Lari 26%, Renang 24%, Senam 16%.

Analisis Dampak

Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Perancangan komik ini memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan:

Menarik dan cepat dimengerti oleh anak.
Menstimulasi Karakter pada anak dengan menampilkan suatu karakter berinteraksi dengan berbagai karakter unik yang berbeda dan mengambil suatu keputusan dalam berbagai kondisi skenario.

Kekurangan:

Dampak yang dihasilkan tidak instan, dan hasil bisa bervariasi tergantung masing-masing individu.
Anak memiliki imajinasi yang berlebih tentang dunia dalam komik dan mungkin membuat dunia nyata tidak menarik.
Rata-rata komik dengan tema pembentukan karakter dibentuk berseri dan panjang, akan tetapi dalam perancangan komik ini hanya dibuat dalam 1 buku.

Analisis Prediksi Dampak Positif

Prediksi dampak positif dari komik ini adalah anak-anak akan berusaha meniru dan memahami isi komik ini, sehingga anak-anak akan mengalami stimulasi pembentukan karakter secara tidak langsung dengan meniru tokoh dalam komik berinteraksi dengan sekitarnya dan mengambil keputusan dalam suatu keadaan.

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Konsep utama dari perancangan komik ini adalah membentuk karakter anak melalui pengaruh karakter yang diberikan oleh tokoh dalam komik dalam bertindak dan menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dan penyampaian ceritanya dengan gaya yang sederhana menyenangkan dimengerti oleh anak. Dalam perancangan ini akan menceritakan kehidupan karakter utama si anak rubah yang aktif dan periang. Anak rubah di pilih sebagai karakter utama karena rubah memiliki beberapa karakter alami seperti: Mampu beradaptasi dalam segala musim dan lingkungan, Gesit, Kuat, Pemburu ulung, Ahli dalam strategi, pemburu yang tidak kenal takut. Si anak rubah akan banyak berinteraksi bersama dengan teman-teman dan orangtuanya dengan berbagai karakter yang unik mulai dari lari pagi, bersosialisasi, sampai permainan tertentu yang merangsang perkembangan karakter anak dan kecerdasan majemuk, orang-orang di sekitar dan teman-teman tokoh utama memiliki berbagai latar belakang dan berbagai karakter yang unik.

Tujuan Kreatif

Komik ini dibuat untuk merangsang karakter dan tingkah laku anak, menjadi salah satu referensi orangtua tentang media cara mendidik karakter yang menarik dan mudah dimengerti bagi anak. Anak-anak akan meniru dan mencoba memahami isi komik ini, sehingga anak-anak akan mengalami pembentukan karakter dan secara tidak langsung saat membacanya.

Strategi Kreatif

Strategi Kreatif dalam perancangan komik ini adalah dengan menggunakan gaya gambar, cerita, dan bahasa yang sederhana, menyenangkan mudah dimengerti oleh anak-anak. Gaya gambar yang pakai untuk komik ini juga yang lucu dan imut. Desain gambar sampul yang menarik dan berwarna-warni.

Sinopsis

Fokky merupakan anak rubah yang aktif dan lincah, tetapi bandel! Tetapi Fokky berjanji akan berubah menjadi rubah yang baik dan periang. Fokky baru saja naik kelas masuk TK B. Fokky akan belajar dan bermain bersama teman-teman dan gurunya yang baru di TK Animadukate!

Target Pembaca

Target Primer:

Demografis

Segmen anak usia dini TK dan SD Kelas Awal (3-7 tahun).

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Masyarakat ekonomi menengah.

Psikografis

Dalam tahap pengenalan diri.

Serba ingin tahu.

Geografis

Tinggal di daerah perkotaan kota-kota besar Jawa Timur.

Behavioristik

Pembaca pemula yang memahami kata-kata sederhana.

Target Sekunder:

Target sekunder Perancangan ini adalah orangtua dan guru sebagai pembimbing dan pengawas tumbuh kembang anak.

Program Kreatif

Judul Buku

Judul buku komik yang dirancang adalah "Hi namaku Fokky".

Format dan Ukuran Buku Komik

Karena target pembaca utamanya adalah anak-anak usia dini maka membutuhkan tempat yang cukup besar untuk teksnya agar mudah dibaca maka ukuran kertas (201mm X 271 mm) dipilih. Dan format buku yang dibuat adalah buku komik. Masing-masing bab memiliki rata-rata 3-6 halaman.

Isi dan Tema Cerita Buku Komik

Tema yang dipilih untuk buku ini adalah fabel dan kehidupan sehari-hari dan bersetting di dunia fantasi binatang. Tema ini dekat dengan kehidupan anak-anak sehingga lebih mudah untuk dipahami anak-anak.

Jenis Buku Komik

Dari sekian jenis publikasi komik yang ada, dalam perancangan ini yang dipakai adalah jenis buku komik. Dengan isi cerita yang dibagi menjadi beberapa bab.

Gaya Penulisan Naskah

Gaya yang dipakai adalah gaya yang mudah dipahami oleh anak usia dini dengan bahasa-bahasa sederhana, menghibur dan mudah di mengerti.

Gaya Visual/Grafis

Gaya karakter yang dipilih adalah "anthropomorphism" yaitu gaya binatang yang berdiri menggunakan 2 kaki seperti manusia.



Sumber: wufflecomic.tumblr.com

Gambar 6. Wuffle by Piti Yindee

Sinopsis

Fokky merupakan anak rubah yang aktif dan lincah, tetapi bandel! Tetapi Fokky berjanji akan berubah menjadi rubah yang baik dan periang. Fokky baru saja naik kelas masuk TK B. Fokky akan belajar dan bermain bersama teman-teman dan gurunya yang baru di TK Animadukate!

Story Line

Cerita dimulai dari bab perkenalan. Di dalam bab ini akan mengajarkan kepada anak-anak cara berkenalan dengan baik dan bersosialisasi. Di bab ini Fokky sedang di antarkan mama nya di hari pertama Fokky masuk TK B dan berkenalan dengan teman barunya.

Kemudian masuk ke dalam bab yang mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya berbagi dan berkorban. Bab ini anak-anak akan diajarkan bagaimana cara tolong menolong, menolong dengan ikhlas tanpa pamrih. Dalam bab ini Fokky belajar untuk meminjamkan barangnya dalam hal ini krayon kepada tamannya Wuff.

Kemudian masuk ke dalam bab yang mengajarkan kepada anak-anak pentingnya mengantri dan tertib. Bab ini akan mengajarkan bagaimana anak menanamkan budaya antri, dan dampak jika tidak mengantri. Di sini bu guru akan sangat kerepotan karena banyak yang tidak tertib.

Kemudian masuk ke dalam bab yang menceritakan tentang lomba olahraga di sekolah mengajarkan anak untuk bermain sportif.

Lalu masuk ke dalam bab yang mengajarkan tentang pentingnya Tengang rasa, kadang dalam mengambil keputusan bersama bisa ada sebagian pihak yang tidak terima dan sakit hati. Tetapi di sini diajarkan untuk menghargai suara bersama.

Untuk menjaga tubuh tetap sehat anak-anak harus dibiasakan berolahraga sejak dini! Di sini akan diajarkan bahwa olahraga yang baik itu adalah olahraga yang rutin dan di sini Movee kakak sepupu Fokky akan mengajak lari pagi.

Bab ini akan mengajarkan Agar anak-anak bisa percaya diri saat bernyanyi dan tampil di depan umum. Anak harus di biasakan untuk percaya diri dalam berbagai situasi. Fokky meski periang tetapi tidak percaya diri di depan umum.

Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung



Sumber: wufflecomic.tumblr.com

Gambar 7. Fokky dan Teman Teman

Fokky Fox



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 8. Fokky Fox

Fokky merupakan anak rubah laki-laki yang aktif dan lincah dan merupakan rubah yang baik dan periang. Fokky baru saja masuk TK Kota Animadukate! Umur Fokky baru 5 tahun, Fokky rubah yang penuh dengan rasa ingin tahu.

Wuff Wolf

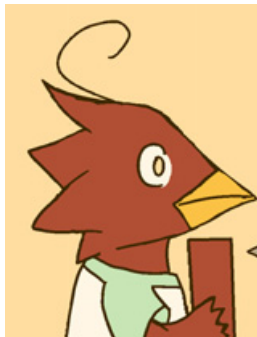


Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 9. Wuff Wolf

Serigala teman Fokky dia duduk se bangku dengan Fokky dan tinggal di sebelah rumah Fokky, Fokky sering main ke rumahnya. Bermain balapan kumbang buncis sangat menyukai kumbang. Wuff Wolf adalah seekor serigala dari spesies grey wolf.

Hawk



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 10. Hawk

Bernama lengkap Hawky Eagle, tapi dia lebih suka dipanggil Hawk, dia suka memimpin, ayahnya Garuda Eagle seorang kapten pesawat.

Gamma Frog



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 11. Gamma

Gamma si katak, tetangga baru Fokky sekaligus imigran dari negara Amphitopia negara aneh yang penuh dengan benda canggih. Ayahnya seorang profesor yang sedang dinas di Animadukate.

Gaya Layout/Panel/Balon

Gaya layout, panel, serta balon dalam komik ini mengikuti gaya komik pada umumnya dengan variasi-variasi seperti dalam manga.

Tone Warna

Karena dibuat untuk anak-anak maka pemilihan tone warna dipilih yang mencolok, lembut, dan warna-warni. Berikut contoh tone warna yang dipakai.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 11. Tone warna

Tipografi

Beberapa jenis font yang akan dipakai dalam komik:

Hi aku Fokky (comic sans)

Fokky si rubah periang (hobbo std)

Sampul

Sampul komik di buat dengan menunjukkan closeup karakter Fokky.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 12. Cover Buku

Kesimpulan

Melalui perancangan komik ini, perancang jadi mendapatkan pengetahuan mendalam mengenai pendidikan karakter. Selain itu perancang juga mendapatkan kesempatan untuk mempelajari pendidikan karakter terutama pendidikan karakter pada anak usia dini, serta apa pengaruhnya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kemudian, Gaya gambar tokoh fabel dalam komik ini menjadi tantangan dan pengalaman baru bagi penulis untuk lebih mengeksplor berbagai teknik dalam komik.

Dengan menerapkan pendidikan karakter pada anak usia dini, anak-anak di bentuk tingkah lakunya menjadi seseorang yang memiliki karakter yang baik. Diharapkan melalui perancangan komik yang membahas tema tersebut, masyarakat terutama anak-anak akan berubah karakternya menjadi lebih baik.

Ucapan terima Kasih

Selama perancangan komik dan laporan, tentu banyak hambatan yang terjadi, namun berkat dorongan dan bantuan dari orang-orang di sekitar penulis, maka laporan, jurnal dan karya komik ini dapat selesai tepat waktu.

Maka dari itu, penulis juga ingin berterima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang memberi dukungan dan masukan sampai pengerjaan Komik dan Laporan TA selesai
3. Bapak Heru dan bapak Zacky selaku dosen pembimbing TA dan untuk masukan-masukan sehingga karya komik dan laporan ini selesai tepat waktu
4. Natalia ,Yusi ,Christoper Dan teman-teman atas saran mengenai jurnal ini
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan di sini.

Akhir kata, jurnal ini masih jauh dari sempurna, apabila ada kesalahan dan/atau kekurangan, maka penulis meminta maaf yang sebesar besarnya.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku:

Eisner, W. (1990). *Comics & sequential art*. Paramus, NJ: Poorhouse Press.

Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton.

Igreas Siswanto and Sri Lestari. (2012). *Panduan bagi Guru dan Orangtua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD 2*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

KBBI. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL.

McCloud, S. (1994). *Understanding comics: [the invisible art]*. New York: Harper Perennial.

McCloud, S. (2006). *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels (1st ed)*. New York: Harper.

Acuan dari Internet:

Ade Mustajab. (22 Juli 2011). Jenis-Jenis Komik. Diunduh dari <http://pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/>

Suyanto. (2 Juni 2010). Urgensi Pendidikan Karakter. Diunduh Oktober 12, 2014, dari <http://waskitamandiribk.wordpress.com/2010/06/02/urgensi-pendidikan-karakter/>

Fkipggsd. (13 Oktober 2014). *Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Mewujudkan Warga Negara Yang Baik*. Diunduh dari <http://fkipggsd.wordpress.com/tag/pentingnya-pendidikan-karakter-anak-usia-dini-dalam-mewujudkan-warga-negara-yang-baik/>

Acuan dari jurnal online:

Rohaeni, D. (1995). *Bacaan Anak-Anak Bercorak Komik Analisis Deskriptif Atas Minat Baca Anak-Anak Pada Komik Elec Media Komputindo*. Universitas Indonesia. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Depok. Diunduh dari <http://lib.ui.ac.id/opac/themes/green/detail.jsp?id=20156032&lokasi=lokal>

Self-Research

Survey, Tanya jawab dan cerita. Maret - April 2014
Zacky, Aznar. Waluyanto, Heru Dwi. Diskusi Bimbingan. Maret 2

