

# Perancangan Komik Sosialisasi 4 Pilar Kehidupan Berbangsa untuk Remaja

**Ongko Sasmita**

**Dr I.G.N. Ardana, M.Erg**

**Cons. Tri Handoko, S.Sn., M.Hum**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

Email: miten.tamie@gmail.com

## Abstrak

Sebuah ilustrasi tentang peranan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Komik Sosialisasi 4 Pilar Kehidupan Berbangsa untuk Remaja ini berisi penerapan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan melalui karya perancangan ini remaja di Indonesia menjadi tahu pengertian dan paham pentingnya 4 Pilar tersebut, khususnya Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Di lain pihak, pemerintah dapat menggunakan media yang dihasilkan sebagai penunjang rangkaian program Sosialisasi 4 Pilar Kehidupan Berbangsa.

**Kata kunci:** Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika.

## Abstract

**Title:** *Comic Design to Socialize 4 Pillars of Nation Living for Teenagers*

*An illustration of how Pancasila and Bhinneka Tunggal Ika affect our daily life. Final project entitled Comic Design to Socialize 4 Pillars of Nation Living for Teenagers contains the applications of Pancasila and Bhinneka Tunggal Ika in daily basis. Hopefully, through this project the teenager in Indonesia acknowledge and understand 4 Pillars of Nation Living, especially Pancasila and Bhinneka Tunggal Ika. In the other hand, the government can use the media as a part to support their 4 Pillars of Nation Living Socialization program.*

**Keywords:** *Pancasila, Unity in Diversity.*

## Pendahuluan

Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat semakin menghilang. Padahal Pancasila merupakan dasar Negara yang tidak hanya harus diingat, tetapi sebuah pedoman utama dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat. Efek dari terlupakannya dasar Negara adalah juga ditinggalkannya landasan-landasan Negara yang lain, di antaranya ; UUD 1945, bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Fenomena yang timbul antara lain kesenjangan sosial, munculnya konflik-konflik akibat SARA, bahkan diberlakukannya perundangan yang tidak sesuai UUD.

Menanggapi beraneka fenomena di atas maka Pemerintah RI melalui MPR telah mengesahkan

rumusan 4 Pilar Kehidupan Berbangsa (Pancasila, UUD 1945, NKRI, Bhinneka Tunggal Ika) untuk disosialisasikan secara masif pada setiap kelompok masyarakat. Sosialisasi 4 Pilar tersebut adalah perwujudan Amanat UU No 27/2009.

Yang menjadi target utama pemerintah adalah generasi muda. Merekalah yang akan menggantikan pemimpin-pemimpin bangsa dan mengisi sektor-sektor kehidupan bermasyarakat, sehingga terlebih dahulu harus memiliki kerangka berpikir yang benar mengenai konsep kebangsaan. Remaja yang sewaktu SD tidak mendapat pendidikan Pancasila yang benar akan rentan menimbulkan *generation gap* dalam hal perilaku kebangsaan.

Untuk remaja, saat jurnal ini ditulis pemerintah masih baru menerapkan lomba cerdas cermat saja sebagai metode sosialisasi. Padahal isi materi dari 4 Pilar Kehidupan Berbangsa yang mencakup ideologi Negara dan perundangan relatif tidak menarik dan sulit dipahami oleh remaja. Sehingga perlu dibuat metode yang lain yang lebih efektif ; media yang relatif disukai oleh remaja sekaligus bisa menyampaikan pesan dengan baik.

### Rumusan Masalah

- Bagaimana membawakan materi 4 Pilar Kehidupan Berbangsa yang relatif berat dan tidak menarik melalui media komik kepada remaja yang duduk di bangku SMP dan SMU ?
- Bagaimana membuat media-media penunjang untuk promosi komik 4 Pilar Kehidupan Berbangsa ?

### Metode Perancangan

#### Data Primer

- Wawancara : Mewawancarai seorang pakar Pancasila dan kebangsaan mengenai 4 Pilar. Kemudian sampel target audiens mengenai pemahaman mereka tentang 4 Pilar.
- Observasi : Pengamatan visual akan contoh penerapan 4 Pilar dalam kehidupan sehari-hari, potret yang dapat digunakan sebagai alur cerita komik. Melihat gambaran kehidupan orang-orang yang representatif sebagai kelompok masyarakat. Kemudian juga melihat dari komik-komik yang beredar, tipe komik apa yang digemari oleh target audiens.

#### Data Sekunder

- Informasi mengenai Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika. Dari konsep dasar, sejarah, hingga aplikasinya dalam kehidupan bermasyarakat. Sumber: buku-buku dan internet.
- Informasi mengenai jenis-jenis komik yang ada. Berbagai genre, ciri khusus, gaya gambar dan teknik-teknik bercerita yang digunakan.

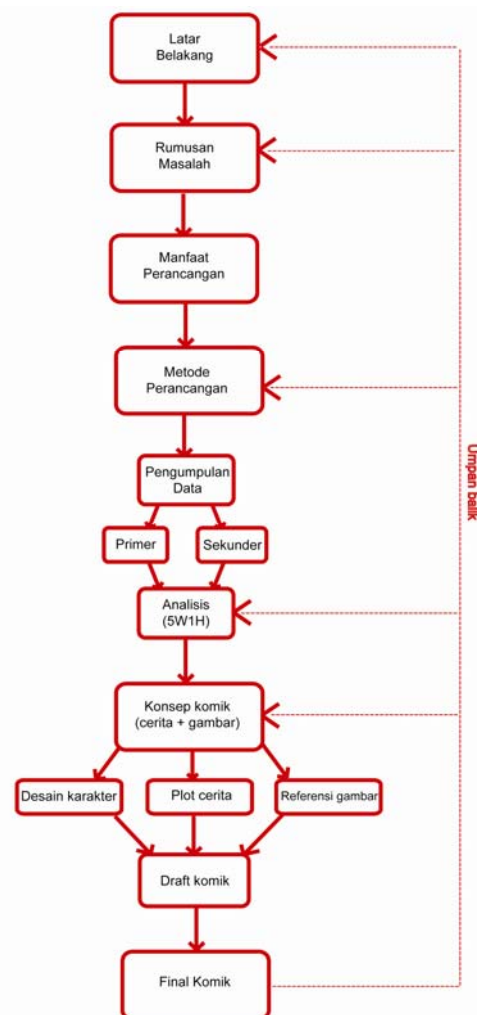
Sumber: buku-buku dan internet.

### Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah 5 W + 1 H.

- What : Apa saja pesan yang harus disampaikan melalui komik 4 Pilar ini.

- Who : Siapa yang harus diutamakan dalam menerima pesan tersebut.
- When : Kapan waktu yang tepat untuk meluncurkan komik 4 Pilar tersebut.
- Where : Dimana tempat-tempat yang baik untuk meluncurkannya.
- Why : Mengapa target audiens harus membaca komik tersebut. Harus menemukan alasan untuk mereka mau membacanya.
- How : Bagaimana membuat komik 4 Pilar yang menarik dan komunikatif. Berhubungan dengan jenis komik yang dibuat (genre, gaya gambar dan teknik bercerita).



Gambar 1. Skematika perancangan

## Tinjauan Buku Komik yang Akan Dirancang

### Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita

Dari tema cerita perancang memfokuskan pada 2 pilar saja, yakni Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. 2 pilar tersebut dipilih karena lebih nyata terlihat aplikasinya di tengah kehidupan masyarakat dibandingkan UUD 1945 dan NKRI. Perancang meruncingkan pesan yang ingin disampaikan yakni tentang hidup di tengah keragaman masyarakat, sebagai aplikasi dari Pancasila sila 1, 3, dan Bhinneka Tunggal Ika.

### Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis

Secara filosofi, 4 Pilar kehidupan berbangsa memiliki peran strategis dalam mengatur sistem dalam Negara maupun kehidupan masyarakat sehari-hari.

Pancasila sebagai dasar Negara menjadi nilai-nilai utama yang melandasi setiap proses pembuatan hukum dan menjadi tolok ukur kehidupan bermasyarakat yang ideal.

UUD 1945 sebagai 'garis pembatas' bagi pemerintah dalam menyusun Undang-Undang dan kebijakan-kebijakan. Untuk kehidupan bermasyarakat sendiri mungkin tidak dipengaruhi secara langsung.

Bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia juga memegang peranan vital karena Indonesia yang tersusun dari ribuan pulau, ratusan etnis dan masyarakat yang sangat multikultural membutuhkan satu sistem yang bisa merekatkan semua itu.

Terakhir, Bhinneka Tunggal Ika sebagai semboyan Negara merupakan hasil akhir yang ingin dicapai. Apabila Pancasila berhasil diterapkan, maka hasilnya adalah Bhinneka Tunggal Ika. Keharmonisan di tengah perbedaan masyarakat adalah *goal* terakhir. Sebab itu Garuda Pancasila membawa tulisan tersebut di bawah lambang Pancasila.

### Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Situasi sosial pada saat skripsi ini ditulis adalah masyarakat sudah tahu adanya Pancasila, UUD 1945, bentuk Negara kesatuan, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Namun hanya sekedar wacana karena mayoritas belum memahami apa pengaruhnya di tengah kehidupan.

Sedangkan untuk konsep 4 Pilar rumusan MPR ini, yang sudah mengetahui hanya terbatas pada kalangan tertentu : elit politisi dan pemerintah, pemerhati politik (kritikus, kaum akademisi), dan masyarakat umum yang meleak politik saja.

## Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Komik selain berfungsi sebagai media hiburan, juga memiliki fungsi informasi dan edukasi. Media komik sering dipakai untuk kampanye-kampanye sosial, misalnya tentang *safety riding* oleh Polda Metro Jaya. Dalam beberapa kasus, komik digunakan untuk menyampaikan kritik sosial atas pemerintah atau situasi dalam masyarakat.

Contoh penggunaan media komik untuk fungsi kritik sosial terdapat dalam karya Art Spiegelman, Maus. Komik Maus menceritakan tentang perjuangan seorang survivor Holocaust, Nazi.

Namun di Indonesia masih belum ada komik-komik yang demikian. Pesan-pesan yang disampaikan rata-rata masih hiburan, informasi, atau edukasi.

## Tinjauan Buku Komik Pesaing

Komik yang sedang tren di kalangan pembaca hingga saat ini adalah komik-komik *manga* dari Jepang.

### Tinjauan Aspek Ide Cerita

Terdapat banyak genre berbeda dalam *manga*. Genre yang populer antara lain romance, action, petualangan fantasi, misteri, komedi, olahraga, science fiction.

Pada umumnya *manga* terbagi dalam tiga kategori berdasarkan target pembaca :

- *Shoujo*

Komik yang target pembaca adalah anak / remaja putri. Kebanyakan mengusung genre romance, dengan tambahan unsur fantasi, komedi, atau slice of life.

Contoh komik tipe *shoujo* yang terkenal : Parfait Tic!, Fruits Basket, Orange, dll.

- *Shounen*

Komik yang targetnya adalah anak / remaja putra. Dapat dipastikan memiliki genre action, dengan banyak variasi cerita (fantasi petualangan, misteri, olahraga, science fiction, dll).

Contoh komik tipe *shounen* yang terkenal : Naruto, One Piece, Bleach, dll.

- *Slice of life*

Tipe komik *manga* yang tidak umum. Komik *slice of life* ditujukan untuk pembaca remaja dan dewasa baik pria / wanita, serta mengusung tema-tema filosofi kehidupan. Jenis komik ini juga terdiri dari banyak sekali varian dengan kombinasi beragam genre : *romance, sport, science fiction*, bahkan misteri.

Contoh komik tipe *slice of life* yang terkenal : Death Notice, Nodame Cantabile.

### Tinjauan Aspek Visual

Setiap kategori *manga* memiliki sebuah ciri khas yang membuatnya disukai oleh target pembaca masing-masing.

Komik *shoujo* memiliki ciri utama penggambaran manusia yang cantik dan tampan, dengan stereotype karakter wanita bermata sangat lebar. Penggambaran manusia mengutamakan estetika bukan kebenaran anatomi. Banyaknya efek-efek yang digunakan (corak bunga-bunga, gradasi, motif dan lain-lain) namun detail lingkungan seperlunya saja.

Untuk komik *shounen* cenderung lebih realis dalam penggambaran manusia, meski ada beberapa komik fantasi yang memang melanggar proporsi anatomi demi kebutuhan cerita. Kebalikan dengan komik *shoujo*, di sini detail lingkungan sangatlah diperhatikan (bangunan, kendaraan, senjata, dll) dan efek-efek yang digunakan kebanyakan hanya efek garis untuk kecepatan gerak.

Komik kategori *slice of life* tidak memiliki *stereotype* tampilan visual seperti dua kategori di atas. Setiap cerita memiliki gaya gambar sendiri tergantung seberapa “berat” pesan yang ingin disampaikan. Cerita yang cenderung berbobot menghadirkan tokoh-tokoh yang lebih nyata, tidak mengutamakan kesempurnaan fisik, dan cenderung realis. Sebaliknya cerita sehari-hari yang ringan menghadirkan tokoh-tokoh yang lebih simple. Detail lingkungan juga memang peranan penting.

### Tinjauan Aspek Content Message

Setiap kategori komik memiliki pesan yang berbeda. Dalam hal ini perancang akan berfokus pada kategori *slice of life* yang paling mendekati perancangan komik 4 Pilar. Komik *slice of life* mengusung sebuah nilai / filosofi hidup yang ideal kemudian membandingkannya dengan realita yang ada dalam dunia.

### Analisis Profil Pembaca

Pembaca adalah remaja usia 13-19 tahun yang sedang mengenyam pendidikan di SMP / SMU. Berdasarkan wawancara dengan beberapa sampel pembaca, perancang menemukan bahwa:

- Pembaca belum tahu tentang rumusan 4 Pilar kehidupan berbangsa, namun sudah tahu tentang adanya Pancasila, UUD 1945, dan Bhinneka Tunggal Ika. Mengenai bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia beberapa masih belum paham.
- Kebanyakan tidak fasih dalam menyebutkan kelima sila Pancasila. Mereka masih ingat isinya secara umum, tapi sering terdapat kesalahan penyebutan kata. Dan banyak yang keliru menyebutkan kelima lambang Pancasila.

- Pembaca memiliki dua opini terhadap 4 Pilar, sebagian menganggap itu penting, namun belum tahu persis apa contoh pelaksanaannya, dan sebagian terus terang tidak menganggap itu penting.
- Hampir semua menyukai media komik sebagai hiburan, dengan tren komik beraliran *manga* Jepang.

### Usulan Pemecahan Masalah

Solusi yang ditawarkan adalah dengan membuat komik yang menyampaikan pesan-pesan 4 Pilar Kehidupan Berbangsa, namun dikemas dengan narasi dan gaya gambar yang menarik dan disukai remaja saat ini.

Berdasarkan pengamatan terhadap tren dan jenis cerita yang mau disampaikan, gaya gambar yang dipilih adalah *manga* dengan kategori *slice of life*. Ide cerita menggunakan kisah kehidupan sehari-hari seorang anak SMU dan apa pengaruh 4 Pilar ini dalam hidupnya.

### Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan oleh perancang adalah berfokus pada 2 Pilar saja, yakni Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika yang lebih mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menyesuaikan dengan pembaca, perancang menyusun cerita berdasarkan kehidupan sehari-hari seorang remaja dan bagaimana kejadian-kejadian dalam kesehariannya ternyata dipengaruhi oleh 4 Pilar tersebut. Karakter-karakter yang digunakan menggunakan *stereotype* remaja yang ada dan mewakili beberapa etnis serta agama agar bisa netral.

Dari segi visual, yang dipilih adalah gaya gambar beraliran *manga* yang saat ini menjadi tren utama di kalangan remaja. Namun *manga* yang dipilih bukan yang bertipe imut / *chibi*, melainkan cenderung ke semi realis karena tuntutan pesan yang mau dibawa.

Distribusi komik ini berencana menyampaikan hasil perancangan ke pemerintah untuk selanjutnya dibagikan ke perpustakaan sekolah- sekolah.

### Target Audiens

#### Demografis:

- Usia 13-19 tahun
- Gender bisa pria / wanita
- Pendidikan SMP atau SMU

- Pekerjaan sebagai pelajar.
- Status ekonomi menengah dan menengah ke atas.

#### **Geografis:**

- Lokasi di semua kotamadya atau kabupaten di Indonesia. Area yang dilingkupi sangat luas karena konsep 4 Pilar ini sama di seluruh Indonesia. Hanya dibatasi oleh ada tidaknya sarana pendidikan (sekolah SMP-SMU atau sederajat) yang layak.

#### **Psikografis:**

- Sifat-sifat umum : aktif, dinamis, penuh semangat.
- Sudah memiliki pemikiran akan ideologi namun masih belum kuat dan bisa dipengaruhi.

#### **Behavior:**

- Suka membaca komik sebagai sarana *refreshing* saat capek belajar.
- Cuek terhadap isu-isu pemerintahan.

### **Isi dan Tema Cerita Buku Komik**

Isi komik yang akan dirancang mengangkat kehidupan 4 remaja SMU yang bersahabat meski berasal dari etnis, agama, dan status ekonomi berbeda. Kejadian-kejadian dalam keseharian mereka yang seperti biasanya, di akhir komik disimpulkan bahwa semua itu ternyata merupakan aplikasi dari Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.

Penyampaian cerita terbagi dalam 5 chapter singkat dengan sudut pandang keempat tokoh, di mana setiap chapter secara implisit memberikan contoh penerapan kelima Sila Pancasila sedangkan persahabatan mereka adalah penerapan Bhinneka Tunggal Ika.

Untuk genre yang dipilih adalah *slice of life*.

### **Program Kreatif**

Komik hasil perancangan akan dikirimkan kepada pemerintah untuk selanjutnya ditinjau, dan harapan perancang adalah hasil bisa dicetak massal untuk dibagikan ke perpustakaan sekolah-sekolah.

Untuk membantu publikasi komik ini, perancang akan membuat media-media penunjang.

Media yang dibuat antara lain :

- Wordpress blog
- Flyer
- Tas sekolah
- Monthly planner
- Tumblr
- T-shirt

### **Judul Buku**

Judul buku komik adalah “KITA” memiliki makna kesatuan di tengah perbedaan. Selain itu, KITA juga merupakan singkatan dari keempat nama tokoh, Khairul, Ivan, Thomas, dan Andien.

### **Sinopsis**

Komik menceritakan tentang Khairul, Ivan, Thomas dan Andien, 4 anak SMU yang bersahabat meski latar belakang berbeda. Ada 5 cerita pendek sebagai penerapan 5 sila Pancasila melalui kejadian sehari-hari.

### **Storyline**

Prolog : Khairul memperkenalkan ketiga sahabatnya sejak SD, Ivan, Thomas, dan Andien saat mereka akan makan siang bersama.

*Chapter 1* : Khairul mengajak teman-teman sekelas bermain futsal pada hari minggu. Sebelum pergi, mereka menunggu Thomas yang ada pelayanan di gereja. Sambil menunggu mereka ngobrol dengan seorang bapak yang menunggu istrinya ibadah. Ternyata bapak itu muslim dan menikah dengan wanita kristiani.

*Chapter 2* : Thomas menemani Andien belanja ke pasar. Di tengah pasar Andien dicopet, Thomas yang berbadan besar segera menangkap copet yang ternyata masih seumuran mereka. Warga yang melihat kejadian itu ingin menghajar copet tersebut, namun Andien segera menengahi sementara Thomas memanggil satpam.

*Chapter 3* : Ivan merasa kesal karena bila membeli makanan terkadang dimahalkan karena dirinya seorang Tionghoa. Sepulang sekolah dia dipalak sekelompok preman karena terlihat seperti anak orang kaya. Ivan yang suasana hatinya sudah buruk melawan dan terjadi perkelahian. Khairul dan Thomas segera menolong. Mereka bertiga mengalami luka-luka ringan. Saat dirawat di rumah sakit Khairul dan Thomas meyakinkan Ivan bahwa tidak semua orang mendiskriminasi orang Tionghoa.

*Chapter 4* : Pemilihan ketua kelas baru. Teman-teman pria mencalonkan Khairul, sedangkan yang wanita mencalonkan Andien. Perdebatan sempat memanas namun pak guru menengahi jalannya musyawarah dan berujung pada voting.

*Chapter 5* : Andien dan Ivan membeli bahan kue untuk kelas tata boga, dan menemukan copet yang dulu sekarang menjadi kuli angkut barang. Andien mengajaknya makan siang dan berkenalan, namanya Bayu. Bayu menceritakan kisahnya yang kurang beruntung sehingga harus putus sekolah dan terpaksa

menjadi copet untuk membiayai adik-adiknya. Bayu memiliki semangat, tapi tidak ada peluang karena cuma tamatan SMP. Pulang ke rumah, Ivan meminta tolong ayahnya untuk menerima Bayu sebagai karyawan. Ayah Ivan menerima Bayu bekerja di pabriknya, bahkan membiayai sekolahnya.

Epilog: Keempat sahabat berkumpul dan ngobrol, mengandaikan bila semua orang bisa seperti mereka tentu Indonesia akan lebih indah. Namun mereka sepakat untuk tidak menyalahkan keadaan tapi mulai dari diri sendiri. Terakhir, keempat tokoh bercerita kepada pembaca tentang 4 Pilar Kehidupan Berbangsa dan mereview ulang kelima kisah mereka.

*Chapter 1* → pelaksanaan Sila 1, tentang kehidupan beragama dan kerukunan antar umat

*Chapter 2* → pelaksanaan Sila 2, tentang perilaku bermasyarakat yang baik, misalnya tidak main hakim sendiri.

*Chapter 3* → pelaksanaan Sila 3, tentang isu rasial

*Chapter 4* → pelaksanaan Sila 4, contoh musyawarah yang baik

*Chapter 5* → pelaksanaan Sila 5, keadilan sosial layak didapatkan oleh setiap individu, yang kurang beruntung sekalipun.

## Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Asyraf Khairul Azam

- 16 tahun, asal Surabaya, dari etnis Jawa.
- Kelas ekonomi menengah.
- Muslim.
- Fisik berkulit sawo matang, tinggi, ramping.
- Sifat : Supel, ceria, cerdas tapi agak malas.
- Tipe karakter koleris.

Andien Nuraini Cahya

- 16 tahun, asal Jogjakarta, etnis Jawa.
- Kelas ekonomi menengah.
- Muslim taat (berjilbab)
- Fisik bertubuh kecil, paras ayu.
- Sifat : Kalem, tenang, cenderung pemalu
- Tipe karakter phlegmatic.



Gambar 2. Khairul dan Andien

Agustinus Thomas Latuheru

- 16 tahun, asli Kupang (NTT)
- Kelas ekonomi menengah
- Kristen protestan
- Fisik berkulit hitam, rambut ikal, tinggi besar.
- Sifat : Humoris, blak-blakan, terkadang iseng.
- Tipe karakter sanguine

Lim Ivan Raharja

- 16 tahun, asal Jakarta, etnis Tionghoa
- Kelas ekonomi menengah ke atas
- Kong Hu Chu
- Berkulit kuning, sipit, berkacamata
- Sifat : Cool, pendiam, teliti, jenius
- Tipe karakter melankolis



Gambar 3. Thomas dan Ivan

Bayu

- Remaja yang mencopet Andien karena ketidakmampuan ekonomi
- Usia 15 tahun
- Tubuh kurus kecil



Gambar 4. Bayu

## Gaya Layout / Panel / Balon

Panelling komik berbentuk kotak dengan sedikit variasi (miring, besar – kecil, *borderless*) dengan jumlah dalam 1 halaman sebanyak 3 – 7 panel. Secara umum layout komik akan mengutamakan kejelasan cerita dan efektifitas halaman sehingga tidak terlalu banyak variasi.



Gambar 5. Contoh panel halaman

Komposisi panel rapi dengan adanya 1 panel yang lebih besar untuk *establishing shoot* (*setting*), adegan-adegan penting atau penekanan lainnya.

Sedangkan untuk balon kata terdiri dari jenis : dialog biasa, teriak, pemikiran, dan kotak keterangan.



Gambar 6. Jenis-jenis balon kata

**Tone Warna**

Komik black & white, dengan penggunaan gradasi dan motif-motif tertentu untuk corak baju, tanaman, dan lain-lain.



Gambar 7. Contoh gradasi & corak

**Tipografi**

Untuk teks dalam komik menggunakan typeface Candara regular, dan penulisan dialog menggunakan *sentence case*, tidak huruf kapital semua seperti pada umumnya. Sedangkan untuk dialog teriakan menggunakan Rockwell Extra Bold



Gambar 8. Tipografi dalam dialog

Untuk tipografi judul menggunakan typeface Berlin Sans FB Demi bold yang dibuat melengkung sedikit ke atas. Warna merah putih dan di atas huruf I terdapat bentuk semanggi berwarna kuning. Lubang pada huruf A diganti dengan siluet Garuda Pancasila.





Gambar 9. Tipografi judul

### Layout Komik Secara Keseluruhan

Dalam proses pembuatan komik terdapat beberapa tahapan : *thumbnail / draft*, *tightissue / lineart* , dan terakhir proses *finishing*.

#### Thumbnail / Draft Komik

Proses menuangkan plot naskah cerita ke dalam susunan panel. Meliputi pemilihan momen, sudut pandang, pengaturan intensitas gambar, komposisi, dan penataan dialog.



Gambar 10. Contoh *thumbnail/ draft*

#### Lineart Komik

Setelah draft selesai, sketsa asli dibuat dalam ukuran lebih besar. Kemudian masuk tahap *lineart/ penebalan* garis dengan *drawing pen*. Ukuran yang digunakan bermacam-macam ketebalan dengan tujuan memberikan efek kedalaman dan detail pada gambar. Setelah itu tahap penintaan bagian-bagian yang berwarna hitam (rambut, mata, dsb.)



Gambar 11. Contoh *lineart*

#### Finishing Komik

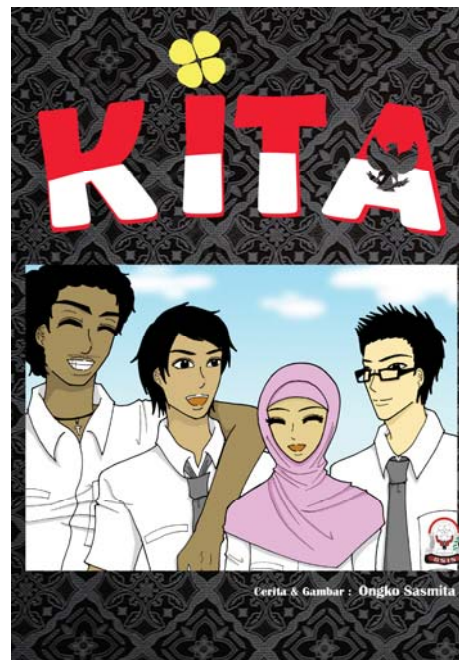
Setelah gambar discan, terakhir adalah proses *finishing*. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah pengaturan *levels*, koreksi kesalahan, pemberian *toning / corak*, dan teks. Pada beberapa halaman seperti cover chapter diberi warna dengan teknik blok.



Gambar 12. Contoh hasil *finishing*

### Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang

Desain cover depan adalah close up keempat tokoh yang tertawa dan judul "KITA" di atas gambar. Background langit biru cerah. *Layout* cover sendiri menggunakan latar belakang batik dan warna hitam.



Gambar 13. Cover depan



Desain cover belakang keempat sahabat duduk di padang rumput pada senja hari, pengambilan gambar serong kiri bawah. Di kejauhan terdapat bendera merah putih tengah berkibar. Di cover belakang terdapat sinopsis singkat.



Gambar 14. Cover belakang

## Kesimpulan

Untuk membawakan materi 4 Pilar Kehidupan Berbangsa yang relatif berat dan tidak menarik melalui media komik kepada remaja yang duduk di bangku SMP dan SMU dibutuhkan proses penokohan yang mewakili *target audiens* dan penceritaan yang ringan namun bermakna. Proses penokohan menggunakan beberapa jenis karakter yang mewakili kelompok-kelompok di masyarakat, dalam hal ini agama dan etnis. Kemudian cerita diangkat dari kejadian sehari-hari yang mungkin dialami oleh remaja, namun di balik cerita terdapat makna yang dalam.

Dalam cerita itu sendiri memfokuskan hanya pada 2 Pilar yakni Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika yang paling mudah dipahami konsepnya oleh remaja, sedangkan NKRI dan UUD 1945 dijelaskan sebagai komponen 4 Pilar di paparan penutup saja. Pemaparan 4 Pilar Kehidupan Berbangsa secara umum diberikan sebagai penutup di akhir sebagai kesimpulan cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

Sekretariat Jenderal MPR RI. 2012. *Majelis : Media Informasi dan Komunikasi Konstitusi MPR-RI edisi 06 th VI*.

Sekretariat Jenderal MPR RI. 2012. *Panduan Pemasyarakatan UUD NRI 1945 dan TAP MPR RI*.

Sekretariat Jenderal MPR RI. 2012. *Bahan Tayangan Materi Sosialisasi UUD NRI 1945 dan TAP MPR RI*.

Sekretariat Jenderal MPR RI. 2012. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.

Kaelan. *Problem Epistemologis Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*. Yogyakarta: Paradigma, 2012.

Lalanlangi, Djon Pakan. *Kembali! Ke Jati Diri Bangsa : Menegakkan Sumpah Pemuda, Pancasila, Proklamasi, UUD 1945*. Jakarta: Kompas, 2002.

McCloud, Scott. *Making Comics*. Jakarta: Gramedia, 2007.

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Jakarta: Gramedia, 2003.

McCloud, Scott. *Reinventing Comics*. Jakarta: Gramedia, 2005.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada setiap pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada :

1. Andrian Dektisa H. , S.Sn, M.Si selaku dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
2. Ani Wijayanti, S.Sn, M.Med.Kom selaku kepala jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra sekaligus penguji sidang Tugas Akhir.
3. Dr. I.G.N. Ardana, M.Erg. selaku dosen pembimbing I yang sangat sabar dan telah banyak memberikan saran dan masukan yang sangat berguna dalam penyelesaian karya ini.
4. Cons. Tri Handoko, S.Sn., M.Hum selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan masukan yang berguna dalam penyelesaian karya ini.

5. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si selaku penguji sidang Tugas Akhir.
6. Alm. Taufik Kiemas sebagai penggagas 4 Pilar Kehidupan Berbangsa dan pembela Pancasila di era reformasi.
7. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberikan support yang tak ada habis-habisnya.
8. Pihak Perpustakaan Universitas Kristen Petra.