

**PENDIDIKAN KARAKTER TENTANG PERSAHABATAN
SEBAYA MELALUI KOMIK STRIP UNTUK ANAK 12-14
TAHUN**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Haura Zahiyah

1206617010

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas
Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Haura Zahiyah
No.Registrasi : 1206617010
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Pendidikan Karakter Tentang Persahabatan Sebaya Melalui Komik Strip untuk Anak 12-14 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Dosen Pembimbing 1



Drs. Endra Sulendra S, M.Ds.
NIP. 19581025 198803 1 003

Dosen Penguji 1



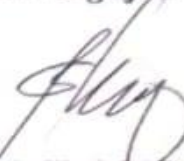
Budiman Akbar, M.Sn.
NIP. 19741009 201504 1 001

Dosen Pembimbing 2



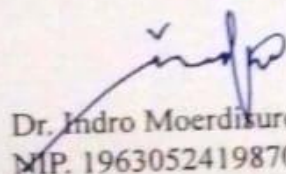
Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0316108101

Dosen Penguji 2



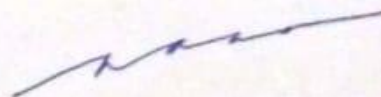
Dra. Mudjiati, M.Pd.
NIP. 19601121 198602 2001

Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdikusoso, M.Sn.
NIP. 196305241987031002

Dosen Koordinator Skripsi Penciptaan



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430200512002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni




Dr. Liliانا Muliastuti, M.Pd NIP.
196805291992032001

LEMBAR PENGESAHAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haura Zahiyah

No.Reg : 1206617010

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : Pendidikan Karakter Tentang Persahabatan Sebaya

Melalui Komik Strip untuk Anak Usia 12-14 Tahun

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2023



Haura Zahiyah

1206617010



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Haura Zahiyah
NIM : 1206617010
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : haura.zahiyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENDIDIKAN KARAKTER TENTANG PERSAHABATAN SEBAYA MELALUI KOMIK
STRIP UNTUK ANAK 12-14 TAHUN**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2023

Penulis

(Haura Zahiyah)

ABSTRAK

Haura Zahiyah. 2023. "Pendidikan Karakter Tentang Persahabatan Sebaya Melalui Komik Strip untuk Anak Usia 12-14 Tahun". Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Peningkatan kasus kenakalan remaja meluas. Fenomena kenakalan remaja yang terjadi sekarang ini semakin meningkat seperti penyalahgunaan narkoba, minuman keras, tawuran antar pelajar dan pergaulan bebas. Hal ini ditunjukkan oleh data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2019 jumlah anak berhadapan dengan hukum mencapai 1.251 kasus dan penggunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif (napza) pada anak-anak mencapai 344 kasus. Dikhawatirkan, perubahan perilaku ke arah negatif bahkan tindak kriminal menjadi persoalan masyarakat Indonesia. Nilai-nilai pendidikan dan agama menjadi hal yang penting untuk ditanamkan kepada kalangan remaja.

Hal ini mendorong perupa untuk merangkum 18 (delapan belas) poin pendidikan ke dalam buku bacaan berupa komik strip dimana terdapat kisah yang dikemas sesuai dengan poin pendidikan yang mudah dipahami dan dilakukan oleh anak usia 12-14 tahun. Komik merupakan cerita yang dibuat dengan visualisasi ilustrasi berpanel yang menggunakan gaya pribadi sebagai ciri khas perupa.

Penciptaan karya seni rupa ini menggunakan penelitian metodologi kualitatif dengan jenis pendekatan riset *Research-led Practice* yang menitikberatkan kepada sumber bacaan Metodologi penelitian menggunakan observasi dan kuesioner. Karya seni rupa ini berisikan topik seputar pendidikan karakter yang ditujukan kepada anak usia 12-14 tahun.

Secara garis besar, penciptaan karya seni ini diharapkan dapat memberikan informasi sekaligus edukasi mengenai pendidikan karakter dan poin pendidikan juga menjadi salah satu upaya pencegahan dari perilaku negatif serta perbuatan tidak baik.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Persahabatan, Komik Strip

ABSTRACT

Haura Zahiyah. 2023. "Character Education about Peer Friendship through Comic Strips for Children 12-14 Years Old". Thesis of Fine Art Creation. Fine Arts Education Study Program. Faculty of Language and Arts. State University of Jakarta.

The increase in cases among adolescents is widespread. The phenomenon of juvenile delinquency that occurs today is increasing, such as drug abuse, alcohol, brawls between students and promiscuity. This is shown by data from the Indonesian Child Protection Commission (KPAI) in 2019 the number of children dealing with the law reached 1,251 cases and the use of narcotics, psychotropic substances, and addictive substances (drugs) in children reached 344 cases. It is feared that changes in behavior in a negative direction and even criminal acts will become a problem for Indonesian society. The values of education and religion are important to instill in teenagers.

This encourages the artist to summarize 18 (eighteen) educational points into a reading book in the form of a comic strip where there is a story packed in accordance with educational points that are easily understood and carried out by children aged 12-14 years. Comic is a story made with paneled illustration visualization that uses personal style as the artist's characteristic.

The creation of this artwork uses qualitative methodology research with a research-led practice approach that focuses on reading sources. The research methodology uses observation and questionnaires. This artwork contains topics about character education aimed at children aged 12-14 years.

Broadly speaking, the creation of this artwork is expected to provide information as well as education about character education and education points as well as an effort to prevent negative behavior and bad deeds.

Keywords: Character Education, Friendship, Comic Strip

KATA PENGANTAR

Puji syukur perupa ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya sehingga perupa dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan yang berjudul “Pendidikan Karakter Tentang Persahabatan Sebaya Melalui Komik Strip untuk Anak Usia 12-14 Tahun” dengan baik. Disusun sebagai syarat untuk memenuhi Skripsi Penciptaan sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan pendidikan Strata 1, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan Skripsi Penciptaan ini tidak akan bisa sampai pada tahap ini tanpa ada bantuan serta masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perupa ingin berterima kasih kepada orang tua perupa yang telah memberikan dukungan serta doa sehingga perupa selalu ingat untuk menyelesaikan kewajiban ini. Tidak lupa perupa mengucapkan terima kasih atas bimbingan Bapak Drs. Endra Sulendra S, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II dan seluruh jajaran dosen dan staf program studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta atas berkat ilmu dan bimbingannya yang telah diberikan selama perkuliahan. Ucapan terima kasih perupa berikan kepada rekan yang terkasih Suci Ayu Mumpuni, Debby Karmila Angelica, Annisa Baity Qistina, Talitha Salsabila, Muhammad Alfaridzi, Uli Salsabila, Rahmania Widhiasih, Syahrul Zahrawaani dan Hana Athiyyah.

Perupa menyadari bahwa Skripsi Penciptaan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, perupa mengharap kritik dan saran positif guna menyempurnakan kekurangan Skripsi Penciptaan ini. Kritik dan saran akan sangat berguna bagi perupa dalam kelanjutan penciptaan tahap selanjutnya. Akhir kata,

perupa berharap semoga penulisan serta karya ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi mahasiswa dan masyarakat.

Tangerang, Juli 2023

H.Z



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	4
C. Masalah Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan.....	5
E. Fokus Penciptaan (<i>State of the Art</i>).....	6
1. Aspek Konseptual.....	6
2. Aspek Visual.....	9
3. Aspek Operasional.....	16
F. Manfaat Karya.....	20

1. Bagi Perupa.....	20
2. Bagi Masyarakat.....	20
3. Bagi Peneliti Seni.....	20
4. Bagi Mahasiswa Seni Rupa.....	21
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Tinjauan Pustaka.....	22
1. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	22
2. Tinjauan Referensi Praktik.....	24
B. Kerangka Teori.....	29
1. Pendidikan Karakter.....	29
2. Persahabatan Sebaya.....	34
3. Komik Strip.....	38
4. Karakteristik anak usia 12-14 tahun.....	66
C. Kerangka Berpikir.....	69
BAB III : METODE PENCIPTAAN.....	72
A. Desain Metode Penciptaan.....	72
1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset Penciptaan.....	72
2. Sumber dan Jenis Data.....	76
a. Narasumber Magang.....	76
b. Proses Eksplorasi.....	77
c. Pendapat Calon Pengguna.....	85
B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	86
1. Data Magang.....	86

2. Data Eksplorasi.....	91
3. Data Calon Pengguna.....	92
C. Teknik Penyajian dan Analisis Data	98
1. Teknik Penyajian Data.....	98
2. Analisis Data	98
D. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	100
BAB IV: HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	101
A. Hasil Penciptaan.....	101
1. Laporan Hasil Magang.....	101
2. Hasil Eksplorasi.....	102
3. Alternatif Rancangan Awal.....	122
4. Hasil Karya Tugas Akhir.....	129
5. Hasil Studi Pendahuluan.....	145
6. Pendapat Ahli & Calon Pengguna.....	147
7. Aspek Implementasi Karya.....	147
8. Rincian Biaya Produksi.....	149
B. Pembahasan.....	150
1. Visualisasi Karya Tugas Akhir	150
2. Deskripsi Karya Tugas Akhir.....	152
BAB V: PENUTUP.....	154
A. Kesimpulan.....	154
B. Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA.....	156

DAFTAR PUSTAKA GAMBAR.....158

LAMPIRAN.....160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pensil	17
Gambar 2. Drawing Pen	17
Gambar 3. Kertas	17
Gambar 4. Penghapus	18
Gambar 5. Pen Tablet.....	18
Gambar 6. Laptop.....	18
Gambar 7. Rosalina Lintang, “ <i>Scrambled</i> ”	25
Gambar 8. Dike Akbar, “ <i>Crush</i> ”	26
Gambar 9. Nucky Artha, “ <i>Drama Sendu Desainer</i> ”	28
Gambar 10. Panel komik	43
Gambar 11. Closure.....	44
Gambar 12. Moment to moment	45
Gambar 13. Action to action	45
Gambar 14. Subject to subject.....	46
Gambar 15. Scene to scene	46
Gambar 16. Aspect to aspect	47
Gambar 17. Non sequitur.....	47
Gambar 18. Gutter.....	48
Gambar 19. Balon kata	49
Gambar 20. Bird’s eye view.....	50

Gambar 21. High Angle.....	51
Gambar 22. Eye Level.....	52
Gambar 23. Low Angel.....	53
Gambar 24. Frog eye.....	54
Gambar 25. Kamijyou Akimine, Close Up Samurai deeper Kyo.....	55
Gambar 26. Kamijyou Akimine, Medium Close Up Samurai deeper Kyo.....	55
Gambar 27. Kamijyou Akimine, Big Close Up Samurai deeper Kyo.....	55
Gambar 28. Kamijyou Akimine, Extreme Close Up Samurai deeper Kyo.....	57
Gambar 29. Akimi Yoshida, Waist Shoot Banana fish.....	57
Gambar 30. Akimi Yoshida, Knee shoot Banana fish.....	58
Gambar 31. Akimi Yoshida, Full shoot Banana fish.....	58
Gambar 32. Akimi Yoshida, Long shoot Banana fish.....	59
Gambar 33. Ryougo Narita, Medium Long Shoot Durarara.....	59
Gambar 34. Ryougo Narita, Extreme Long Shoot Durarara.....	60
Gambar 35. Kaiu Shirai, One Shoot The Promised Neverland.....	60
Gambar 36. Kaiu Shirai, Two Shoot The Promised Neverland.....	61
Gambar 37. Kaiu Shirai, Three Shoot The Promised Neverland.....	61
Gambar 38. Kaiu Shirai, Group Shoot The Promised Neverland.....	62
Gambar 39. Onomatope.....	64
Gambar 40. Ryougo Narita, Efek gerak Durarara.....	65
Gambar 41. Rosalina Lintang, Komik Strip.....	78
Gambar 42. Moodboard.....	80
Gambar 43. Sketsa.....	80

Gambar 44. Google form.....	81
Gambar 45. Pemilihan karakter.....	81
Gambar 46. Gdocs naskah cerita.....	82
Gambar 47. Draft storyboard.....	82
Gambar 48. Halaman komik.....	83
Gambar 49. Font.....	84
Gambar 50. Sampul.....	85
Gambar 51. Narasumber	87
Gambar 52. Karya Narasumber.....	87
Gambar 53. Permohonan Magang.....	89
Gambar 54. Proses Magang dan Konsultasi.....	89
Gambar 55. Rosalina Lintang, “Scrambled”.....	94
Gambar 56. Nucky Artha, “Drama Sendu Desainer”.....	94
Gambar 57. Dike Akbar, “Crush”.....	94
Gambar 58. Haura Zahiyah, “Rahasia si Tata”.....	98
Gambar 59. Moodboard.....	103
Gambar 60. Desain karakter.....	104
Gambar 61. Karakter Terpilih.....	104
Gambar 62. Warna Tata.....	105
Gambar 63. Pewarnaan Tata.....	105
Gambar 64. Warna Kaesang.....	105
Gambar 65. Pewarnaan Kaesang.....	105
Gambar 66. Warna Nila.....	105

Gambar 67. Pewarnaan Nila.....	105
Gambar 68. Sampul Alternatif 1.....	106
Gambar 69. Sampul Alternatif 2.....	106
Gambar 70. Sampul Alternatif 3.....	106
Gambar 71. Font a Aha Wow.....	107
Gambar 72. Font The Philadelphia Story dan Moutarde DEMO Regular.....	107
Gambar 73. Panel.....	108
Gambar 74. Pengambilan Sudut Pandang.....	109
Gambar 75. Efek.....	109
Gambar 76. Balon Kata.....	110
Gambar 77. Sampul.....	113
Gambar 78. Tata dalam komik.....	115
Gambar 79. Nila dalam komik.....	116
Gambar 80. Kaesang dalam komik.....	118
Gambar 81. Palet Warna.....	119
Gambar 82. Tipografi.....	119
Gambar 83. Tipografi Dialog.....	120
Gambar 84. Tampilan Produk.....	120
Gambar 85. Cerita 1.....	121
Gambar 86. Cerita 2.....	121
Gambar 87. Cerita 3.....	121
Gambar 88. Cerita 4.....	122
Gambar 89. Cerita 5.....	122

Gambar 90. Desain Karakter Terkini	124
Gambar 91. Warna Tambahan.....	124
Gambar 92. Sampul Alternatif Karya Akhir 1.....	125
Gambar 93 . Sampul Alternatif Karya Akhir 2.....	125
Gambar 94. Font The Philadelphia Story dan Moutarde DEMO Regular.....	126
Gambar 95. Franklin Gothic.....	126
Gambar 96. Panel tiga kotak.....	127
Gambar 97. Pengambilan sudut pandang.....	128
Gambar 98. Efek.....	128
Gambar 99. Balon kata.....	129
Gambar 100. Hasil karya tugas akhir.....	129
Gambar 101. Sampul Terpilih.....	135
Gambar 102. Detail Visual karakter Tata Terkini.....	136
Gambar 103. Detail Visual karakter Nila Terkini.....	137
Gambar 104. Detail Visual karakter Kaesang Terkini.....	138
Gambar 105. Palet Warna Pembaharuan.....	138
Gambar 106. <i>Moutarde Demo Regular & Philadelphia Story</i>	139
Gambar 107. Franklin Gothic Book.....	139
Gambar 108. Tampilan Produk.....	140
Gambar 109. Bagian Pembuka.....	140
Gambar 110. Cerita 1 – Rasa Ingin Tahu.....	140
Gambar 111. Cerita 2 – Bersahabat.....	141

Gambar 112. Cerita 3 – Religius.....	141
Gambar 113. Cerita 4 - Peduli Sosial.....	141
Gambar 114. Cerita 5 - Gemar Membaca.....	142
Gambar 115. Cerita 6 – Peduli Lingkungan.....	142
Gambar 116. Cerita 5 - Jujur, Bertanggung jawab, Cinta damai.....	142
Gambar 117. Cerita 8 – Disiplin.....	142
Gambar 118 Cerita 9 – Bekerja keras.....	143
Gambar 119. Cerita 10 - Menghargai Prestasi.....	143
Gambar 120. Cerita 11 – Mandiri.....	143
Gambar 121. Cerita 12 – Toleransi.....	143
Gambar 121. Cerita 13 – Demokrasi, Semangat kebangsaan, Cinta tanah air....	144
Gambar 122. Cerita 14 – Penutup.....	144
Gambar 123. Calon Pengguna.....	148
Gambar 124(a). Cover Komik Rahasia si Tata di Sekolah.....	152
Gambar 124(b) Isi Komik Rahasia si Tata di Sekolah.....	152

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat untuk berkarya.....	17
Tabel 2. Biodata narasumber.....	77
Tabel 3. Instrumen pertanyaan wawancara narasumber.....	92
Tabel 4. Tren Produk Sejenis.....	94
Tabel 5. Jadwal Kegiatan Penciptaan.....	100
Tabel 6. Pertemuan Kegiatan Magang.....	102
Tabel 7. Eksplorasi 2.....	105
Tabel 8. Eksplorasi 3.....	106
Tabel 9. Tipografi Judul.....	107
Tabel 10. Eksplorasi Lainnya.....	108
Tabel 11. Eksplorasi Sampul.....	125
Tabel 12. Tipografi.....	126
Tabel 13. Eksplorasi Lainnya.....	127

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	69
---------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Pengajuan Dosen Pembimbing 1.....	160
Lembar Pengajuan Dosen Pembimbing 2.....	161
Laporan Kehadiran Seminar.....	162
Lembar Persetujuan Magang.....	164
Lembar Koordinasi Bimbingan dengan Dosen Pembimbing 1.....	165
Lembar Koordinasi Bimbingan dengan Dosen Pembimbing 2.....	169
Kuesioner untuk calon pengguna.....	173
Lembar validator 1.....	175
Lembar validator 2.....	179

