

ILUSTRASI

II

AHMAD NURZAENI FAUZI, MD.S

DR. KANKAN KASMANA, MD.S



SUPERMAN

10c

MAR NO. 120

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

It Finally Happens!
"The DAY SUPERMAN MARRIED!"

... I NOW PRODUCE YOU MAN AND WIFE!

I'VE LOST SUPERMAN FOREVER!

JUSTICE FOR PEACE

IN THIS ISSUE:
CAT
HAUNTED GALLERY
MISSING LINK
IMMORTALITY FACTOR

THE LAST BOY ON EARTH!

THE NIGHT CREATURES WANT BLOOD!

ATLAS COMICS
MORLOCK 2001
MIDNIGHT MEN

DEMON

20c

WHO DARES SUMMON ME?

TO RECOVER A LOST SOUL, HE HAD TO FACE THE TERRORS OF THE INFERNO!

20c

HANNI
AV
th PEBBLES

35c
NOV
NO. 53

THE LAST BOY ON EARTH!

GOLD KEY

TWEETY and SYLVESTER

THE

ILUSTRASI II

KOMIK**BAHAN BAKU**

Plot adalah hubungan yang mengaitkan satu kejadian dengan kejadian lainnya sehingga saling berhubungan, yang memicu terjadinya krisis dan menggerakkan cerita menuju klimaks (puncak konflik).

Plot = Permasalahan , Konflik, Penyelesaian

ILUSTRASI II

KOMIK

Doraemon dikirim kembali ke masa kehidupan Nobita oleh cicit Nobita, Sewashi. Ia dikirim untuk memperbaiki kehidupan Nobita yang sering gagal dalam kehidupannya, baik dalam pelajaran sekolahnya atau gangguan teman - temannya.

Permasalahan: Gagal dalam kehidupan

Doraemon memiliki sebuah kantung ajaib yang berisi alat-alat ajaib dari masa depan. Seringkali Nobita datang merengek-rengok karena masalah di sekolah atau di lingkungannya, agar doraemon mengeluarkan sebuah alat dari masa depan yang membantunya menyelesaikan masalah.

Konflik: Doraemon mengeluarkan sebuah Alat dari masa depan

Nobita biasanya bertindak terlalu jauh hingga terjerumus ke masalah yang lebih dalam dan berakhir dalam kekacauan karena salah menggunakannya.. Akhirnya, Nobita terpaksa bertanggung jawab membereskan kekacauan yang di timbulkannya.

Penyelesaian: Bertanggung jawab membereskan kekacauan yang di timbulkannya.

ILUSTRASI II

2020

PLOT

3 BAGIAN PLOT:

AWAL CERITA

Perkenalan tokoh karakter dan informasi mengenai cerita

TENGAH CERITA

Konflik dan klimaks cerita

AKHIR CERITA

Penyelesaian masalah yang terkait pada konflik cerita



kompas_04.04.10 | www.tantomo.blogspot.com



Kartun Benny & Mice



Oleh-oleh dari Jogja

Beli oleh-oleh yang khas Jogja? Kalo gue beli bakpia pathok...



Eehh... Iya ya...



Wuiihh... Lu beli bakpia sekardus? Doyan, ya?

Kompas, 22 November 2009 | www.tamtomo.blogspot.com

Check-in di Bandara

Overweight, pak! Mesti kena biaya tambahan...

JAKARTA

Busyeeet... Lu beli bakpianya berapa kilo?

Di rumah...

Pantesan berat! Isinya cobek semua!!!

Cobek asli dari batu candi tuh...

ILUSTRASI II

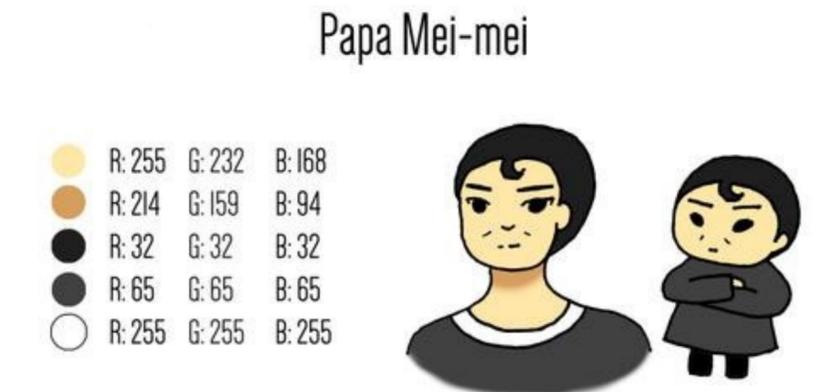
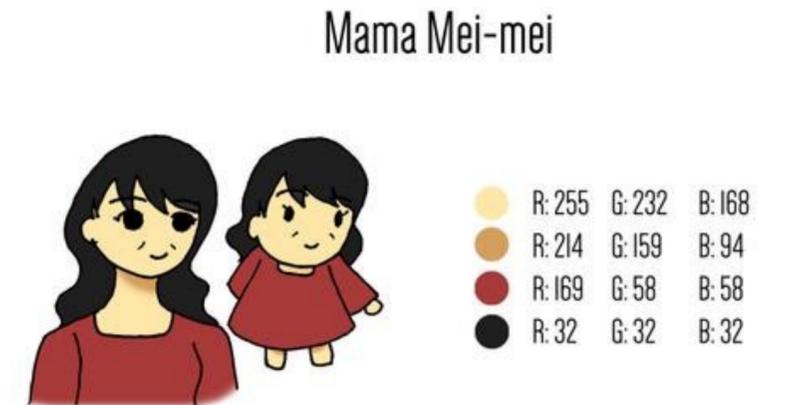
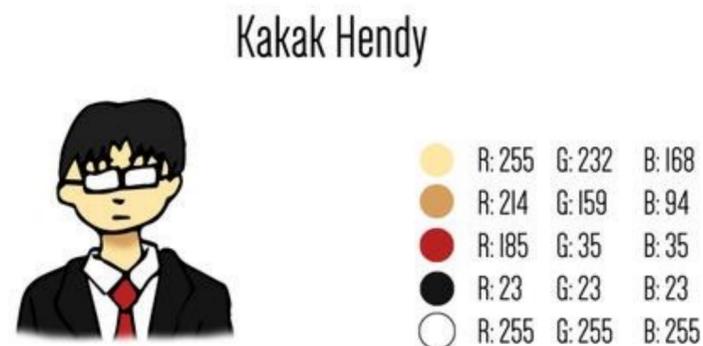
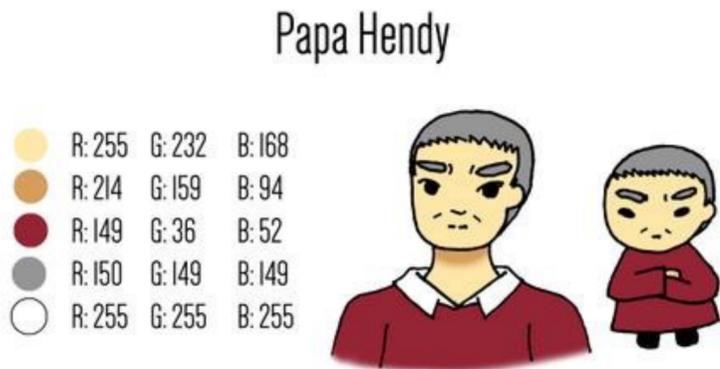
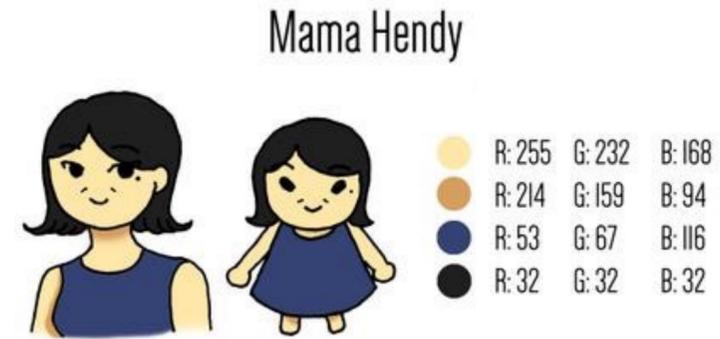
KARAKTER

ADALAH TOKOH2 YANG AKAN
MENGISI KOMIK

TOKOH UTAMA

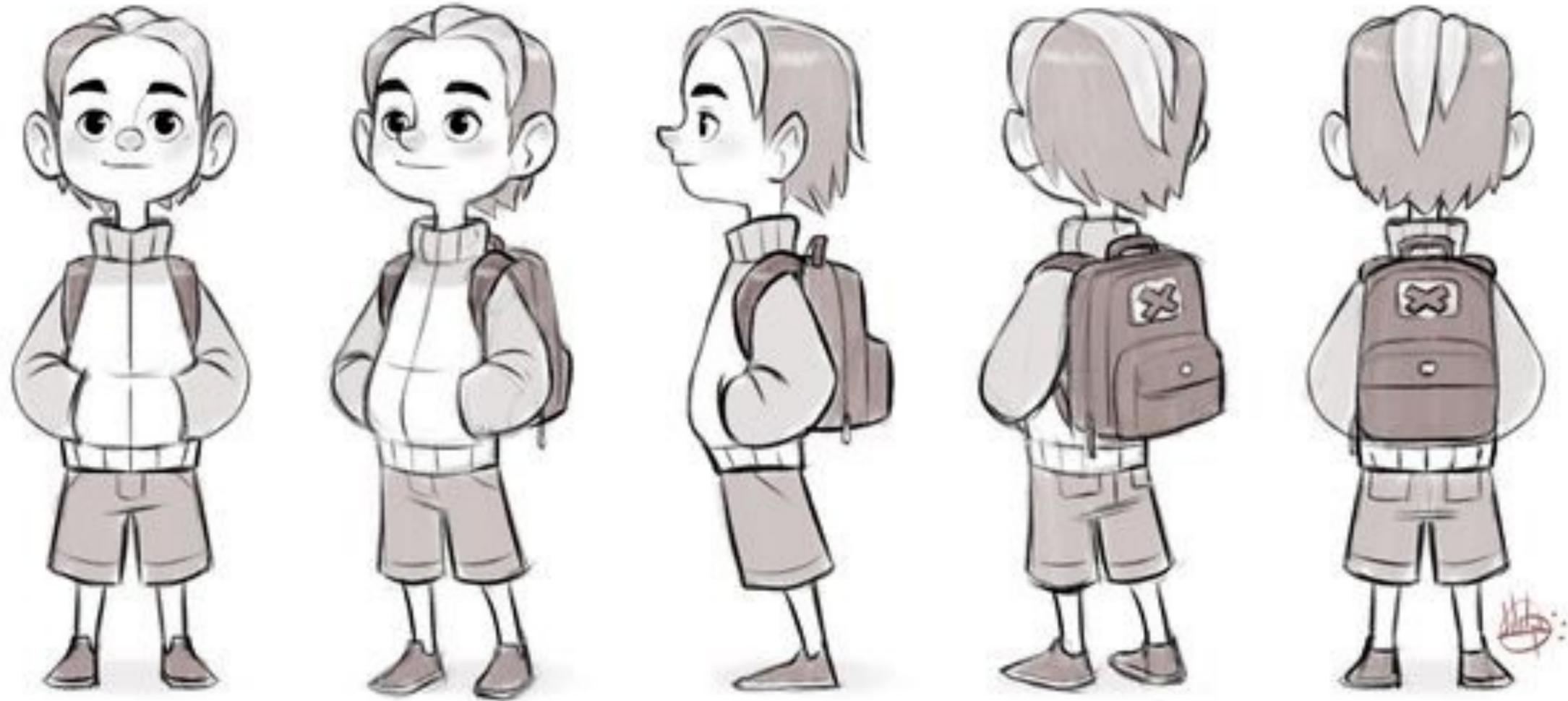
TOKOH PEMBANTU

TOKOH FIGURAN



ILLUSTRASI II

2020



ILLUSTRASI II

2020

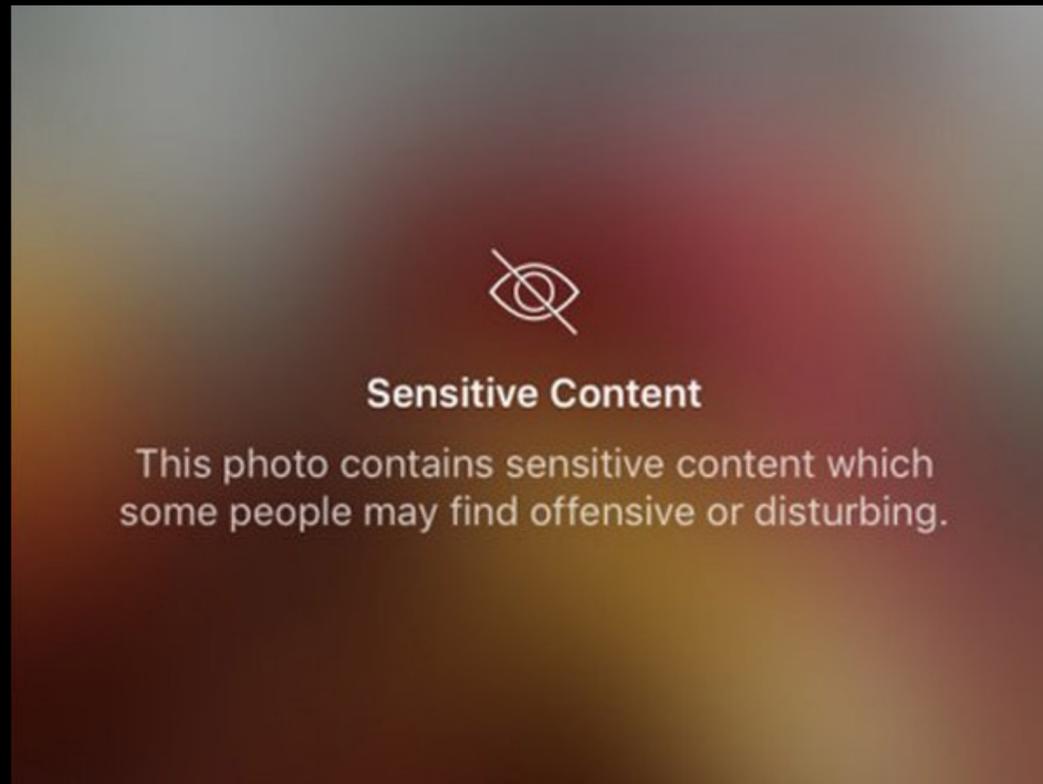


KEWARGANEGARAAN

Pendidikan Kewarganegaraan adalah sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat di andalkan oleh bangsa dan negara.

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi politik, hukum, pemerintahan, dan nilai serta moral yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945.

Dalam kehidupan masa kini **generasi milenial** (warga negara muda di bawah 25 Tahun) dapat dikatakan sedang mengalami krisis pada aspek etika dan moralitas di samping ada lagi aspek-aspek yang lainnya. Terlebih memiliki akses (media sosial) untuk menyebarkan atau memberi efek negatif terhadap yang menontonnya.



Konten bersifat kekerasan



Konten asusila



Konten menjerumuskan (kebohongan)



Konten penganiayaan binatang, dll