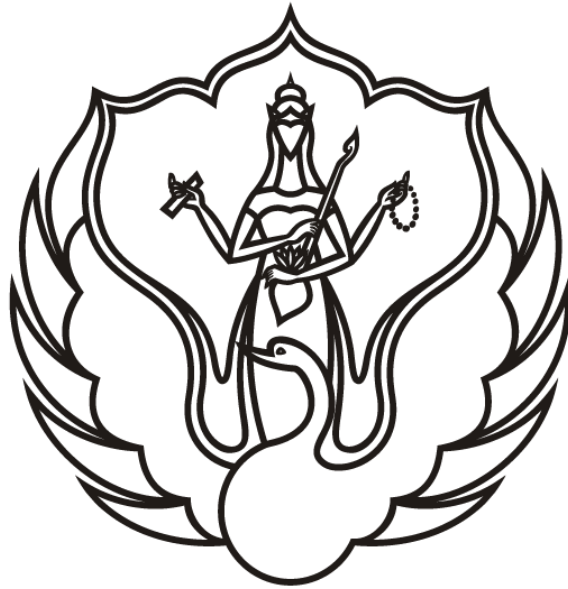


**PERANCANGAN KOMIK STRIP  
PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH  
UNTUK REMAJA MUSLIM**

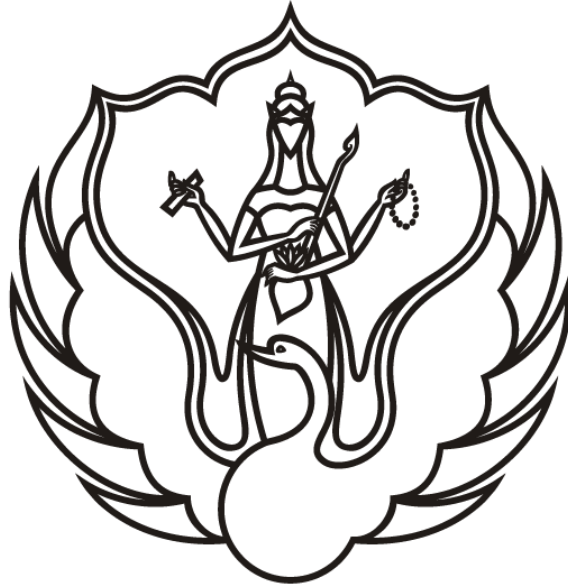


**PERANCANGAN**

**Oleh:  
Sinta Maharani Kusumawardhani  
NIM: 1512372024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN KOMIK STRIP  
PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH  
UNTUK REMAJA MUSLIM**



**PERANCANGAN**

**Sinta Maharani Kusumawardhani  
1512372024**

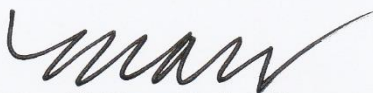
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN KOMIK STRIP PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH UNTUK REMAJA MUSLIM diajukan oleh SINTA MAHARANI KUSUMAWARDHANI, 1512372024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

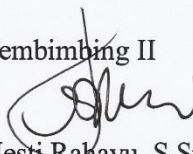
Pembimbing I



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001/NIDN 0024085801

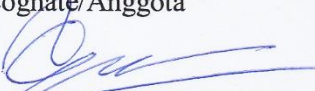
Pembimbing II



Hesti Rahayu, S.Sn., MA.

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

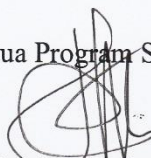
Cognate/Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 00030198507

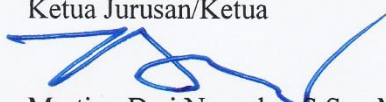
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

*“Barangsiapa yang bertakwa kepada Allah niscaya akan Allah berikan jalan keluar dan Allah akan berikan rezeki kepadanya dari jalan yang tidak disangka-sangka.”*

QS. Ath-Thalaq [65] : 2-3

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk Allah Subhanahu wa ta'ala, semoga Dia menjadikan saya ikhlas dalam menyelesaikan perancangan ini hingga akhir dan meridhoi amalan ini sehingga menjadi pahala jariyah dan ilmu yang barokah bagi pembaca sekalian. Juga untuk Keluarga Prabowo tersayang, semoga karya Sinta ini bisa membawa kebahagiaan dan jadi bentuk bakti kepada kalian. Aamiin.*

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Sinta Maharani Kusumawardhani

NIM: 1512372024

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK STRIP PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH UNTUK REMAJA MUSLIM** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 27 Juni 2020

Yang membuat pernyataan

Sinta Maharani Kusumawardhani

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama: Sinta Maharani Kusumawardhani

NIM: 15123720242

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK STRIP PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH UNTUK REMAJA MUSLIM**. Dengan demikian penulisan memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 27 Juni 2020  
Yang membuat pernyataan

Sinta Maharani Kusumawardhani

## ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menanamkan akhlakul karimah untuk remaja muslim. Adapun yang menjadi latar belakang perancangan ini karena Indonesia adalah negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam tertinggi di dunia. Meskipun begitu, karakter sebagai muslim sejati belum tercerminkan dengan baik oleh penganutnya. Hal ini dapat dilihat dari budaya keseharian masyarakat dalam berbagai aktivitas yang jauh dari nilai-nilai Islami. Generasi muda Indonesia (12 – 18 tahun), tidak mampu lepas dari dunia maya disebabkan fitrahnya untuk mencari jati diri. Akan tetapi, akhir-akhir ini industri hiburan dalam maupun luar negeri dipenuhi oleh *public figure* yang tidak mencerminkan keluruhan budi. Akhlakul karimah yang diajarkan melalui mata pelajaran Agama Islam di bangku sekolah belum mampu mencegah terjadinya kesenjangan moral di kalangan siswa-siswi muslim. Cara penyampaian yang tidak inovatif dan monoton mengenai ilmu Agama Islam dianggap tidak cocok lagi dengan gaya remaja berlatar belakang agama yang terbatas.

Komik memiliki potensi baik untuk menjadi alat penyampai pesan akhlakul karimah. Sifat dari medium ini luwes karena gambar jauh lebih mudah dipahami dan menarik hati pembaca dibandingkan buku teks. Sayangnya, genre religi Islam ini kurang diminati oleh pembaca remaja dikarenakan belum adanya pelopor gaya bercerita yang memainkan emosi, serta cara penyampaian pesan yang masih kaku. Faktor lain yang mempengaruhi hal itu yaitu adanya stereotip tentang komik Islami di mata target audiens. Dewasa ini kondisi psikologis remaja dengan latar belakang agama terbatas sangat alergi dengan konten-konten agama.

Metode atau proses perancangan yang dilakukan adalah identifikasi data, analisis SWOT, dan realisasi konsep. Realisasi konsep berupa gaya visual kartun yang ekspresif, dengan bagian leher dihilangkan (*neckless*) atas kaidah para ulama salaf dalam menyikapi hukum menggambar dalam Islam, dan gaya penceritaan dengan bungkus *pop*, yaitu menerapkan 5 elemen *storytelling*. Hasil akhir dari perancangan ini sebuah karya dengan media utama buku komik strip yang mampu menginformasikan akhlakul karimah secara inovatif untuk remaja.

Kata kunci: *komik strip, akhlak, remaja*.



## ABSTRACT

*This design is aimed to raise akhlakul karimah for moslem teens. The background of this design is upon Indonesia as a country with the highest moslem citizens in the world. Nevertheless, characters as a moslem aren't well reflected by its followers. This can be seen through the daily activities of its people that are far from Islamic guidance. The youngsters (12-18 years old) are unable to get off the internet, for it is their self-actualization phase. However, lately the national or international entertainment industry are filled with public figures who don't represent the way of nobleness. Akhlakul karimah, which was taught through the Islamic Religion lesson, aren't capable to stop the disproportion of moral among moslem students. The delivery of words that aren't innovative and monotone are regarded not appropriate with the present manner of teens with limited source of Islamic knowledge.*

*Comic has the potential to convey messages of akhlakul karimah. The characteristic of this medium is flexible since pictures tend to be more perceivable and attract readers than text books. Unfortunately, the Islamic genre still doesn't spark an interest to them because there hasn't been any pioneer in Islamic comics with dynamic storytelling, along with the stiff conveyance of messages. Other factor that influences it is there exists a stereotype about Islamic comics in the mind of the target audience. Nowadays the psychology condition of teens with limited source of Islamic knowledge are allergic with any Islamic contents.*

*The methods that are done follow data identification, SWOT analysis, and concept realization. Concept realization includes the expressive visual style of cartoon, having neck removed off the body (neckless) according to a norm salaf 'ulama in regards to the hadits of drawing living creatures in Islam, and the storytelling with pop-package, which applies the 5 element of storytelling. The final result of this design is a work with the main media being a comic strip book that informs akhlakul karimah innovatively.*

*Keywords: comic strip, akhlak, teens.*

## PRAKATA

*Bismillaahirrahmaanirrahiim. Masya Allah walhamdulillah.* Puji syukur penulis haturkan kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala* atas nikmat dan karunianya yang tidak terhingga sehingga pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN KOMIK STRIP PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH UNTUK REMAJA MUSLIM”** dapat terselesaikan dengan baik. Sebuah karya perancangan Desain Komunikasi Visual sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Strata-1 (S1), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini menjadi bermanfaat dan dijadikan sebagai salah satu tambahan referensi pengetahuan mengenai akhlakul karimah sesuai tuntunan Nabi Muhammad *Shalallahu 'alaihi wasallam*.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis merasa bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis supaya karya ini lebih bermanfaat lagi di masa datang.

Yogyakarta, 28 Juni 2020

Sinta Maharani Kusumawardhani

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, perancangan ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam menunjang jalannya Tugas Akhir.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Tugas Akhir.
3. Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. M. Umar Hadi, MS, selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir di tengah pandemi COVID-19 dan mengizinkan saya untuk sidang.
5. Hesti Rahayu, S.Sn., MA, selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir di tengah pandemi COVID-19 dan mengizinkan saya untuk sidang.
6. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku penguji ahli Tugas Akhir.
7. Daru Tunggal Aji, SS., MA., selaku dosen wali saya, terima kasih telah mengizinkan saya untuk mengikuti sidang.
8. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh jajaran dosen dan staf karyawan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Almarhumah Ibu Saptaria Handayaningsih, atas doa dan kasih sayang untuk anak-anaknya semasa hidup beliau, sehingga penulis mampu menjadi sosok yang seperti ini sekarang dan berbahagia hidup di jalan Allah bersama Keluarga Prabowo.

11. Keluarga Prabowo: ayahku Jujuk Prabowo, budheku Budhe Gin, mas-ku Dedy Sufriadi, kakakku Achi (Putri Dyah Prananingrum), dan adikku Pandan Ayu Prabawati, atas curahan kasih sayang dan kebersamaannya dalam suka maupun duka. Tak lupa rasa cinta kupersembahkan kepada keponakanku Nala dan Kiasara atas keceriaannya menghidupkan suasana keluarga kami.
12. Kucing-kucing peliharaan yang memberi kehidupan dan keceriaan di dalam rumah penulis: Ibu kucing, Momo (Tompel), dan ketujuh anak mereka. Tidak lupa ucapan sayang untuk Oren dan Bocil yang sudah pergi mendahului kami.
13. Terkhusus untuk Annisa Puspasari ‘Puspa’ dan Ni Putu Yeusia Cristina ‘Yesi’, terima kasih tak terhingga dan rasa syukur yang tak henti-hentinya atas uluran tangan kalian hingga titik penghabisan Sinta. Semoga Allah melimpahkan keberkahan kepada kalian sekeluarga selalu dan tetap saling tolong menolong dalam kebaikan.
14. Teman-teman SMSR-ku yang sangat *legendary*, kurindukan momen menghabiskan waktu di kantin SMSR lagi: Emak (Fadhilah), Justitia, kakak (Mega), si kembar Kinkin dan Kintan, Wurchan (Wuri), Triks (Tri Yuliani), dan Odilia-senpai.
15. Teman-teman seperjuangan ONS (Otome no Sewon), Generasi Mawas Diri, dan tamu setia kos Yeusia Cristina, yang seluruhnya membuat momenku selama di ISI sangat berharga: Yesi, Novi, Atika, Mega, Yasmin, Desi, Puspa, dan Rut.
16. Teman-teman yang tentu saja tak terlupakan sejak zaman SMP: Sarah, Dina, Hety, Ukhti, atas kebaikan hati mereka mau terus menyambung silaturahmi dengan Sinta.
17. Teman-teman VAT yang dirindukan keseruannya dan kussyukuri persahabatannya, terutama Indah ‘Few’ dan Dekq Hauna ‘Dazu’.
18. Teman-teman Halaqah MantabQolbu dan ustadzah-ustadzah Rumah Tahfidz Jogokaryan, atas ilmunya yang berharga sehingga bisa menjadi bekal bagi penulis untuk hidup maupun mati: Ustadzah Mbak Diva,

Ustadzah Mbak Feplita, Mega, Yasmin, Mbak Hanik, Ipeh, dan Mbak Irma.

19. Jamaah seperjuangan dari Tahsin SHAMILA, khususnya untuk guru tercinta Ustadzah Ummu Naznin, yang tak henti-hentinya memberi semangat bagi ana untuk terus belajar.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Batasan Masalah.....	4
F. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Institusi.....	5
2. Bagi Akademik.....	5
3. Bagi Target Audiens.....	5
G. Definisi Operasional.....	5
H. Metode Perancangan.....	6
I. Metode Analisis Data.....	7
J. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
A. Tinjauan Akhukul Karimah.....	9
1. Pengertian.....	9
2. Takwa.....	11

B. Contoh-contoh Akhlakul Karimah.....	11
1. Sabar dan Tahan Uji.....	12
2. Tawakal kepada Allah.....	12
3. Itsar.....	13
4. Istiqomah.....	13
5. Adil dan Memilih Pertengahan.....	13
6. Malu.....	14
7. Kasih Sayang.....	14
8. Ihsan.....	15
9. Jujur dan Benar.....	15
10. Dermawan dan Murah Hati.....	16
11. Tawadhu'.....	16
C. Tinjauan Tentang Komik.....	17
1. Format Komik.....	18
a. Komik Strip.....	18
b. Komik Buku.....	19
c. Novel Grafis.....	19
d. Komik Kompilasi.....	21
e. Web Komik.....	21
2. Jenis Komik.....	22
a. Komik Fiksi.....	22
b. Komik Non-Fiksi.....	22
3. Elemen Komik.....	22
a. <i>Page</i> /Halaman.....	22
b. Panel.....	22
c. <i>Art</i> /Gambar.....	22
d. <i>Narration</i> /Narasi.....	23
e. <i>Word Balloon</i> /Balon kata.....	23
f. <i>Thought Balloon</i> .....	23
g. <i>Sound Effects</i> .....	23
h. <i>Gutter</i> /Parit.....	23
i. <i>Grid</i> .....	23

D. Perkembangan Komik Religi di Indonesia.....	23
1. Hukum Gambar dalam Islam.....	23
2. Kiprah Komik Religi di Indonesia.....	26
E. Tinjauan Tentang Cerita.....	34
1. Sebagai alat hiburan.....	34
2. Sebagai alat persuasi.....	34
3. Sebagai alat edukasi.....	34
4. Menyebarkan suatu pemahaman.....	34
F. Elemen Cerita.....	34
1. Karakter.....	34
2. Konflik dan Resiko.....	35
3. Tempat.....	35
4. Tema.....	35
5. Plot.....	35
G. Tinjauan Remaja.....	35
H. Tinjauan Warna.....	36
1. Hue.....	36
a) Warna Primer.....	36
b) Warna Sekunder.....	36
c) Warna Intermediate.....	36
d) Warna Tersier.....	37
e) Warna Kwartir.....	37
2. Value.....	37
3. Chroma.....	37
I. Tinjauan Tipografi.....	38
1. Klasifikasi Huruf.....	38
a. <i>Serif</i> .....	38
b. <i>Sans Serif</i> .....	38
c. <i>Script</i> .....	39
d. Dekoratif.....	39
2. Desain Tipografi	



a. <i>Legibility</i> .....	40
b. <i>Readability</i> .....	40
J. Tinjauan Layout.....	40
K. <i>Review</i> Buku Pesaing.....	41
1. <i>Review</i> Novel Grafis <i>Si Toyib: Suka Duka Anak Pesantren</i> .....	41
a. Tinjauan Aspek Bentuk.....	41
b. Tinjauan Ide Cerita.....	41
c. Tinjauan Visual.....	41
d. Tinjauan Apek <i>Content-Message</i> .....	42
e. Data Visual.....	43
1) Foto <i>cover</i> buku.....	43
2) Foto halaman buku.....	44
2. <i>Review</i> Buku Komik Muhammad Al-Fatih vs. Vlad Dracula.....	44
a. Tinjauan Aspek Bentuk.....	44
b. Tinjauan Ide Cerita.....	44
c. Tinjauan Visual.....	45
d. Tinjauan Apek <i>Content-Message</i> .....	45
e. Data Visual.....	46
1) Foto <i>cover</i> buku.....	46
2) Foto halaman buku.....	47
L. Tinjauan Buku Komik yang akan Dirancang.....	47
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.....	47
2. Tinjauan Aspek Dasar Pemikiran Pentingnya Buku Komik .....	48
3. Tinjauan Faktor Eksternal.....	49
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik.....	49
M. Analisis.....	50
1. Strength.....	51
2. Weakness.....	51
3. Opportunity.....	51
4. Threat.....	52
N. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	52
1. Kesimpulan.....	52

2. Usulan Pemecahan Masalah.....	52
BAB III. PERANCANGAN.....	54
A. Tujuan Kreatif.....	54
B. Strategi Kreatif.....	56
1. Target <i>Audience</i> /Target Pembaca.....	56
a. Demografis.....	56
b. Geografis.....	56
c. Etnografis.....	56
d. Psikografi.....	56
e. Behavioral.....	57
2. Format dan Ukuran Buku.....	57
3. Isi dan Tema Cerita Buku Komik.....	57
4. Gaya Penulisan Naskah.....	60
5. Gaya Visual/Grafis.....	60
6. Teknik Visualisasi.....	63
C. Program Kreatif.....	63
1. Judul Buku.....	63
2. Sinopsis.....	64
3. <i>Storyline</i> .....	68
4. Dekripsi Karakter/Tokoh.....	69
a. Karakter Mamat.....	69
b. Karakter Haidar.....	70
c. Karakter Isa.....	71
d. Karakter Arai.....	72
e. Karakter Sendy.....	72
f. Geng Giras.....	73
g. Pak Ilyas.....	75
5. Gaya Layout.....	78
6. Tone Warna.....	78
7. Tipografi.....	79
8. Tujuan Media.....	81

9. Strategi Media.....	82
a. Media Utama.....	82
b. Media Pendukung.....	83
10. Program Media.....	83
a. Seleksi Media.....	83
b. <i>Media Placement</i> .....	84
BAB IV. PROSES DESAIN.....	85
A. Studi Visual.....	85
1. Studi Visual Tokoh/Karakter.....	85
a. Studi Karakter Geng Giras.....	85
b. Studi Karakter Haidar.....	86
c. Studi Karakter Mamat.....	88
d. Studi Karakter Isa.....	89
e. Studi Karakter Sendy.....	89
f. Studi Karakter Arai.....	90
g. Studi Karakter Pak Ilyas.....	91
2. Studi Visual Tempat.....	92
3. Studi Visual Pertarungan.....	93
4. Studi Visual Titik dan Garis.....	94
5. Studi Visual Balon Kata.....	94
6. Studi Visual Panel.....	95
7. Studi Visual Onomatopoeia.....	95
8. Studi Visual Tipografi.....	96
a. Tipografi Judul Buku.....	96
b. Tipografi Sub-Judul Buku.....	96
c. Tipografi Judul Bab dan Isi Materi Buku.....	96
9. Studi Visual Warna.....	98
10. Studi Visual Cover & Grid (Layout).....	98
11. Studi Visual Logo.....	100
12. Studi Logo.....	101
B. Perancangan Komik.....	102
1. <i>Preview Sketsa Komik</i> .....	102

a. Chapter 1.....	102
b. Chapter 2.....	102
c. Chapter 3.....	103
d. Chapter 4.....	103
e. Chapter 5.....	104
2. <i>Preview Lineart Komik</i> .....	104
a. Chapter 1.....	104
b. Chapter 2.....	105
c. Chapter 3.....	105
d. Chapter 4.....	106
e. Chapter 5.....	106
3. <i>Finishing Komik</i> .....	107
a. Chapter 1.....	107
b. Chapter 2.....	107
c. Chapter 3.....	108
d. Chapter 4.....	108
e. Chapter 5.....	109
4. Media Utama.....	109
5. Media Pendukung.....	110
a. Web comic.....	110
b. Poster.....	110
c. Poster digital.....	111
d. Pin.....	111
e. <i>Totebag</i> .....	111
BAB V. PENUTUP .....	112
DAFTAR PUSTAKA .....	114
LAMPIRAN .....	115

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.....	10
Gambar 02.....	11
Gambar 03.....	17
Gambar 04.....	18
Gambar 05.....	19
Gambar 06.....	20
Gambar 07.....	20
Gambar 08.....	21
Gambar 09.....	21
Gambar 10.....	25
Gambar 11.....	26
Gambar 12.....	28
Gambar 13.....	29
Gambar 14.....	29
Gambar 15.....	30
Gambar 16.....	31
Gambar 17.....	32
Gambar 18.....	33
Gambar 19.....	37
Gambar 20.....	38
Gambar 21.....	39
Gambar 22.....	39
Gambar 23.....	39
Gambar 24.....	40
Gambar 25.....	43
Gambar 26.....	44
Gambar 27.....	46
Gambar 28.....	47
Gambar 29.....	62
Gambar 30.....	63

Gambar 31.....	64
Gambar 32.....	70
Gambar 33.....	71
Gambar 34.....	71
Gambar 35.....	72
Gambar 36.....	73
Gambar 37.....	74
Gambar 38.....	74
Gambar 39.....	75
Gambar 40.....	75
Gambar 41.....	76
Gambar 42.....	76
Gambar 43.....	77
Gambar 44.....	77
Gambar 45.....	78
Gambar 46.....	79
Gambar 47.....	79
Gambar 48.....	80
Gambar 49.....	80
Gambar 50.....	80
Gambar 51.....	80
Gambar 52.....	81
Gambar 53.....	81
Gambar 54.....	81
Gambar 55.....	82
Gambar 56.....	85
Gambar 57.....	86
Gambar 58.....	86
Gambar 59.....	87
Gambar 60.....	88
Gambar 61.....	89
Gambar 62.....	89

Gambar 63.....	90
Gambar 64.....	91
Gambar 65.....	92
Gambar 66.....	92
Gambar 67.....	92
Gambar 68.....	93
Gambar 69.....	93
Gambar 70.....	93
Gambar 71.....	94
Gambar 72.....	94
Gambar 73.....	95
Gambar 74.....	95
Gambar 75.....	96
Gambar 76.....	96
Gambar 77.....	96
Gambar 78.....	96
Gambar 79.....	93
Gambar 80.....	93
Gambar 81.....	98
Gambar 82.....	98
Gambar 83.....	98
Gambar 84.....	99
Gambar 85.....	99
Gambar 86.....	100
Gambar 87.....	100

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam tertinggi di dunia. Meskipun begitu, karakter sebagai muslim sejati belum tercerminkan dengan baik oleh penganutnya. Hal ini dapat dilihat dari budaya keseharian masyarakat dalam berbagai aktivitas yang jauh dari nilai-nilai Islami, mulai dari berbicara, makan, minum, tidur, bercanda, mengutarakan pendapat, menegur kesalahan, bersosialisasi, dan lain-lain. Hidup sebagai seorang muslim berarti siap menjalankan konsekuensi aturan agama dan menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya kesadaran akan pentingnya memperkuat pribadi Islami akan membawa kerugian bagi diri sendiri dan sesama manusia.

Kebutuhan akan informasi dari berbagai penjuru dunia telah mengakrabkan masyarakat dengan media sosial. Generasi muda, termasuk dari kalangan remaja (12 – 18 tahun), tidak mampu lepas dari dunia maya disebabkan fitrahnya untuk mencari jati diri. Ambisi mereka adalah meraih cita-cita yang mampu membuatnya diakui semua orang. Karakter remaja pun berubah-ubah seiring dengan berubahnya *role-model* yang diikuti. Akan tetapi, akhir-akhir ini industri hiburan dalam maupun luar negeri dipenuhi oleh *public figure* yang tidak mencerminkan keluruhan budi. Jalan pikiran remaja yang belum masak membuat mereka rentan keliru dalam mengidolakan *public figure* dan menyaring informasi. Hal ini dikarenakan mereka masih dalam masa transisi dari anak-anak menjadi seorang dewasa. Dampaknya, seseorang menjadi semakin jauh dari ajaran agama dan lebih menggemari aktivitas yang bersifat hiburan semata. Padahal, generasi muda adalah penentu kemajuan bangsa. Jika di masa mudanya sudah terbiasa dengan hal-hal yang tak sesuai dengan



tuntunan agama, maka di kala dewasa nanti mereka akan kehilangan pijakan hidup yang lurus. Atas dasar tersebut, penanaman nilai-nilai budi pekerti bagi siswa, atau dalam Islam disebut akhlakul karimah, menjadi sangat penting, karena ia berperan sebagai bekal dalam mengemban amanahnya, sekaligus mencetak pribadi-pribadi manusia yang berkualitas.

Pendidikan tentang akhlakul karimah diajarkan melalui mata pelajaran Agama Islam sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah. Meskipun begitu, rupanya hal itu belum mampu mencegah terjadinya kesenjangan moral di kalangan siswa-siswi muslim. Contohnya, tidak usainya fenomena klithih atau geng jalanan di kalangan pelajar. Fenomena ini menyimpulkan bahwa menuntut siswa-siswi untuk berakhlakul karimah saja tidak cukup. Cara penyampaian yang tidak inovatif dan monoton mengenai ilmu Agama Islam dianggap tidak cocok lagi dengan gaya remaja dengan latar belakang agama yang terbatas, sehingga harus ada strategi kreatif untuk mengatasi masalah ini.

Konsep iman juga menjadi syarat penting dalam mengemban akhlakul karimah. Tanpanya, pendidikan akhlakul karimah hanya akan sampai di lisan. Salah satu wujud pengimplementasian iman adalah takwa. Takwa yaitu ketaatan seorang muslim dalam mengerjakan kewajiban dan meninggalkan larangan atas dasar mengharap ridho-Nya. Seorang muslim juga beriman akan balasan surga untuknya jika ia bertakwa dengan sungguh-sungguh. Salah satu wujud sikap takwa yang baik adalah takut terhadap kebesaran Allah Subhanaahu wa ta'ala karena meyakini seluruh perbuatannya selalu dalam pengawasan Tuhan dan akan dipertanggungjawabkan di Hari Akhir.

Jika hal ini turut disampaikan dalam pendidikan akhlakul karimah, maka siswa-siswi muslim lebih memiliki rasa tanggung jawab terhadap perilakunya sehari-hari. Akhlak takwa menjadi fokus utama yang diajarkan kepada remaja-remaja. Dari takwa-lah akhlak-akhlak terpuji lainnya akan lahir sebagai pondasi dan bekal mereka untuk menempuh fase kematangan berikutnya.

Komik adalah salah satu media hiburan yang populer di kalangan remaja muslim Indonesia. Komik adalah deretan gambar yang saling berpadu dan terjalin sehingga menciptakan komunikasi dengan pembaca akan suatu informasi atau cerita. Di kalangan remaja, keberadaan komik fiksi

mendominasi pasar dengan genre yang bervariasi, di antaranya ada *romance*, *action*, *drama*, *fantasy*, *comedy*, *mystery*, *horror*, *psychological*, dan *slice of life*. Daya tarik berupa visual sebagai alat komunikasi utama menjadikan komik sebagai bahan bacaan ringan dan menghibur. Potensi ini menjadi peluang apik untuk melebarkan genre yang jarang diangkat oleh para pencipta komik, yaitu religi.

Komik religi merupakan komik yang mengangkat topik agama sebagai fokus utama. Di tanah air sudah mulai beredar luas komik agama Islam. Contohnya, komik non-fiksi hikayat keteladanan sahabat Nabi Muhammad *Shallallahu'alaihi wasallam* dan imam-imam besar dalam komik "*Liqomik*", kolaborasi karya Heru Jalal dan berbagai komikus lain. Komik ini mampu menyajikan akhlaq-akhlaq manusia terpuji dengan visual menarik, narasi menyentuh, dan pesan yang edukatif. Tokoh-tokoh nyata ini memiliki tingkat ketakwaan pada Allah ta'ala yang melebihi standar manusia pada umumnya, sehingga pembaca komik ini umumnya adalah mereka yang sudah memiliki kesadaran akan pentingnya berperilaku terpuji sesuai tuntunan agama.

Sayangnya, genre religi Islam ini kurang diminati oleh pembaca remaja dikarenakan belum adanya pelopor gaya bercerita yang memainkan emosi pembaca. Apalagi keberadaan komik-komik bergenre *romance*, *fantasy*, dan *action* jauh lebih memikat hati masyarakat karena ide ceritanya kreatif. Faktor gambar (*art*) yang lebih matang juga mempengaruhi ketertarikan pembaca, tetapi ide cerita yang menarik dan megaduk emosi akan lebih mudah diingat.

Faktor lain yang mempengaruhi hal itu yaitu adanya stereotip tentang komik Islami di mata target audiens. Ilmu agama bersifat mengikat, tidak bisa ditawar-tawar, dan dianggap sakral. Permasalahan terjadi ketika karakteristik tersebut tetap dipertahankan dan dibawa saat menyampaikan pesan Islami dalam medium komik. Dewasa ini kondisi psikologis remaja dengan latar belakang agama terbatas sangat alergi dengan konten-konten agama. Tanpa ketakwaan, ilmu agama akan dianggap mengekang kebebasan jati diri remaja. Maka, komik seharusnya mampu menjadi jalan keluar atas permasalahan itu. Sifatnya luwes karena gambar jauh lebih mudah dipahami dan menarik hati pembaca dibandingkan buku teks. Komik juga mampu mengekspresikan

berbagai macam suasana, sehingga keluwesan tersebut berpeluang apik dalam mengemas pesan Islami dengan gaya bercerita yang tidak kaku.

Komik bergenre populer lebih bersifat menghibur semata dibandingkan edukatif, sehingga melalaikan pembaca dari menunaikan kewajibannya atau tidak menginspirasi pembaca menjadi pribadi yang lebih baik. Hingga saat ini, masih sedikit komik religi bergaya luwes yang memfasilitasi pembaca remaja muslim akan teladan akhlakul karimah sesuai tuntunan agama, mengingat kenakalan remaja yang terjadi dewasa ini sangat memprihatinkan.

Berlandaskan niat untuk mengedukasikan akhlakul karimah bagi pembaca remaja muslim, dipilihlah media komik supaya genre religi Islam yang edukatif mampu sejajar dan bersaing dengan genre-genre komik populer yang menghibur. Selain itu, media komik memiliki daya tarik berupa emosi yang dapat divisualkan sehingga lebih mudah dicerna dan tidak menyita energi dibandingkan buku-buku teks. Kelebihan ini membuat komik tidak membosankan sebagai media hiburan karena ringan dibaca, imajinatif, dan lebih mengaduk emosi.

Melalui komik ini, diharapkan remaja memiliki kesadaran untuk terus berakhlakul karimah. Perancangan ini juga menjadi alternatif bacaan sekaligus hiburan yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik penanaman akhlakul karimah takwa yang inovatif dan informatif?

#### C. Tujuan Perancangan

Menghasilkan komik penanaman akhlakul karimah kepada remaja muslim sehingga mampu menambah iman dan takwa, wawasan, dan pemahaman tentang akhlakul karimah.

#### D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah perancangan ini yaitu perancangan sebuah buku komik fiksi naratif yang memiliki hikmah mengenai akhlakul karimah

berdasarkan Al-Qur'an, hadits, dan kata mutiara. Al-Qur'an lalu menyesuaikannya dengan target utama pembaca, yaitu remaja muslim.

Batasan ayat Al-Qur'an, hadits, dan kata mutiara yang akan dijadikan pedoman dalam buku komik ini berkisar tentang pesan akhlakul karimah, yaitu takwa, sabar, syukur, memaafkan, adil, penyayang, dan taubat. Akhlak tercela (akhlakul mazmumah) sebagai awan dari akhlakul karimah disampaikan pula sebagai penguat, di antaranya yaitu sikap hasad (dengki), zalim (melebihi batas), sombong, ghibah (menggunjing), cinta dunia, dan ingin dipuji.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Institusi
  - a. Memberi potensi bagi komik untuk lebih berkembang di dunia industri kreatif.
2. Bagi Akademik
  - a. Sebagai bahan contoh mata kuliah Tugas Akhir
  - b. Dapat menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual ke dalam ruang lingkup keagamaan sehingga memberikan dampak positif kepada bidang keilmuan tersebut.
3. Untuk Target Audiens dan Masyarakat Umum
  - a. Menambah iman dan takwa kepada-Nya.
  - b. Mengajak masyarakat, khususnya remaja muslim, untuk menambah wawasan dan pemahaman remaja muslim tentang akhlakul karimah.
  - c. Mampu menjadi pedoman untuk berakhlakul karimah.
  - d. Sebagai alternatif bacaan sekaligus hiburan yang bermanfaat.

#### F. Definisi Operasional

##### 1. Komik

Komik adalah cerita yang dituturkan lewat gambar-gambar 2 dimensi, sehingga membentuk jalinan cerita.

##### 2. Komik Strip

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja dan berukuran sama besar dalam satu wajah halaman. Tidak ada kaidah resmi tentang jumlah panel sehingga dapat disebut komik strip, tetapi yang lazim di masyarakat yaitu panel berjumlah 4 hingga 6 panel.

### 3. Akhlakul karimah

Adalah akhlak terpuji yang lahir atas dasar ketakwaan kepada Allah Swt dan sesuai teladan Rasulullah Saw.

### 4. Remaja

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi seorang dewasa. mengalami perkembangan menuju masa dewasa. Dalam Islam, fase kematangan atau kedewasaan seseorang dinamakan dengan masa *akil baligh*, yakni telah dibebani oleh kewajiban beribadah seperti shalat 5 waktu, puasa Ramadhan, haji, dan zakat fitrah. Masa *akhil baligh* ditandai dengan mimpi basah pada laki-laki, serta menstruasi pada perempuan.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan data

#### a. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung ke berbagai majelis ilmu.

#### b. Sumber Tertulis (Cetak)

Mencari sumber-sumber data literatur yang berhubungan dengan konsep perancangan, seperti Al-Qur'an, buku-buku pengembangan diri, dan kitab-kitab dasar syari'at Islam.

#### c. Kuisisioner

Metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada beberapa responden yang dianggap sesuai.

#### d. Dalam hal ini penulis memberikan kuesioner tertulis kepada sejumlah anak dan orangtua. Dari hasil kuesioner tersebut penulis

mendapatkan data mengenai batasan materi dari tema yang akan dibahas dalam buku ilustrasi ini.

e. Internet

Pengumpulan data verbal dan non-verbal terkait ilmu Agama Islam maupun penelitian-penelitian terkait dilakukan melalui situs *website* kredibel dan sesuai Sunnah, serta majelis ilmu online maupun offline.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis SWOT diaplikasikan pada komik yang akan dirancang. Melalui metode ini, perancangan menjadi lebih terarah karena dapat merinci dengan jelas apa saja kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) dalam merealisasikan tujuan. Kelebihan analisis SWOT yaitu sederhana dan mudah dipahami, namun data yang didapatkan tetap padat, ringkas, dan efektif.

## H. Skematika Perancangan

