

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Tak dapat dipungkiri bahwa menyampaikan ilmu syar'i yang wajib dipahami dan diamalkan umat muslim, salah satunya ilmu akhlaqul karimah, menemui berbagai rintangan dan penghambat. Beberapa di antaranya yaitu ternyata amar ma'ruf nahi munkar kepada remaja muslim yang berlatar belakang agama terbatas dan minat agama rendah tidaklah sama dengan berdakwah kepada remaja muslim yang sudah fakih. Stereotip mengenai ilmu agama yang tidak inovatif dan monoton menjadi tantangan tersendiri. Dibutuhkan kelembutan, kesabaran, keuletan, dan strategi kreatif supaya target audiens tidak menjauh dari dakwah akhlaqul karimah.

Atas dasar tersebut, maka pesan Islami yang disampaikan dalam perancangan ini akan lebih efektif diterima oleh target audiens jika dikemas secara inovatif dengan bungkus *pop*. Alasannya karena saat ini dunia perkomik Indonesia tengah digempur oleh genre-genre seperti *romance*, *fantasy*, *battle*, dan *comedy* yang jauh lebih populer di kalangan remaja. Perancangan konsep komik pun menyesuaikan diri dengan tren genre terkini, contohnya memberi bumbu *romance*, *comedy*, dan *battle* pada perancangan komik religi ini dalam porsi yang cukup. Strategi pengemasan seperti ini akan memberi peluang bagi genre religi untuk lebih dikenal di kancah perindustrian komik Indonesia. Gaya *storytelling* ditonjolkan dalam komik ini karena psikografis target audiens yang menyukai ide-ide unik. Konsep perancangan dengan mengambil setting geng pelajar menjadi daya tarik baru dalam genre religi Islam. Gaya gambar kartun ekspresif dan terkesan hidup, karakterisasi *relatable*, dan alur cerita yang memainkan emosi pembaca dirancang karena psikografis target audiens yang menyukai ide-ide unik. Strategi tersebut diharapkan mampu menjadi daya tarik sehingga target audiens terhibur dan tertarik untuk mengikuti jalan cerita komik dari awal hingga akhir.

Materi akhlak dibuat tidak menggurui karena target audiens memiliki kecenderungan alergi terhadap konten agama. Supaya menjauhi stereotip

tentang komik religi yang kaku dan monoton, maka informasi mengenai akhlakul karimah tidak disampaikan dengan gamblang melalui visual. Pesan hanya disampaikan melalui secuil potongan hadits, ayat Al-Qur'an, dan kata mutiara berkisar tentang akhlak, yang diselipkan di setiap akhir panel komik. Hal ini juga menjadi sarana perenungan hikmah oleh pembaca dari cerita yang baru saja disuguhkan. Perancangan ini terfokus pada plot cerita sebagai daya tarik utama, sehingga dipilihlah pesan akhlakul karimah yang merepresentasikan jalannya *storyline*. Pesan dikemas secara ringkas dan tidak bertele-tele agar pembaca tidak bosan dan mengajak mereka secara tidak langsung untuk menerjemahkan hikmah sesuai dengan interpretasi masing-masing. Akhirnya, remaja dengan psikografis penyuka cerita komik pop tetap bisa menikmati komik strip ini dan mendapatkan faedah dari akhlakul karimah secara menghibur.

Bukan basa-basi semata jika kualitas akhlak mulia tidak dapat ditemui dalam diri penulis, sehingga pesan dan nasehat yang berusaha disampaikan ke dalam perancangan ini tidak mampu mencerminkan akhlak mulia yang sejati sesuai tuntunan Rasulullah dan Al-Qur'an. Kisah dalam komik yang sengaja dibuat 'menjual' supaya mampu menarik perhatian target audiens pun memiliki banyak kekurangan, yaitu pilihan menggunakan tokoh-tokoh fiksi yang tidak sempurna, meskipun sesungguhnya penulis dapat menggunakan tokoh-tokoh nyata yang keimanan dan akhlaknya teruji kualitasnya sebagai teladan. Contoh, sahabat-sahabat Nabi.

Ke depannya apabila mendapatkan kesempatan lagi untuk memperbaiki aspek-aspek cerita maupun karakter dalam komik yang masih belum mencerminkan teladan berakhlak mulia, penulis berjanji akan memperbaikinya sehingga komik perancangan ini tetap menjual di kalangan target audiens, namun berkah sehingga dapat mencerminkan akhlak mulia sejati yang diajarkan Rasulullah *Shalallahu'alaihi wassalam*.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Al-Haddar, Al-Habib Muhammad bin Abdullah. (2019). *Menggapai Kemuliaan Akhlak*. Yogyakarta: Layar Creativa Mediatama
- Al-Jaza'iri, Syaikh Abu Bakar Jabir (2017). *Minhajul Muslim*. Jakarta: Penerbit Darul Haq
- Anggraeni, Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Bangdzia. (2017) *Gambar Itu Haram?* Jakarta: Salsabila
- Bonneff, Marcel. (2001). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Hamka, Prof. Dr. (2018) *Lembaga Budi*. Jakarta: Republika Penerbit
- Iskandar, Arief B. (2018). *Materi Dasar Islam*. Bogor: Al Azhar Press
- Sanyoto, Drs. Sadjiman Ebd. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran
- Weaver, Tyler. (2013). *Comics for Film, Games, and Animation: Using Comic to Construct Your Transmedia Storyworld*. Burlington: Focal Press

B. Website

- https://www.vice.com/id_id/article/8xxk44/mengenang-kembali-teror-komik-siksa-neraka
- <https://muslim.or.id/55328-kupas-tuntas-hukum-gambar-makhluk-bernyawa-bag-1.html>

