

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK STRIP
PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH
UNTUK REMAJA MUSLIM



PERANCANGAN

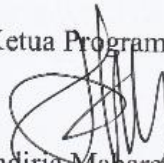
Oleh:
Sinta Maharani Kusumawardhani
NIM: 1512372024

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

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.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Indira Maharani, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

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.

BAB I PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

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. Teori Penciptaan dan Analisis Data

Teori yang digunakan adalah:

1. Akhlakul Karimah

Akhlakul karimah atau akhlak mulia adalah perbuatan terpuji yang lahir atas dasar ketakwaan kepada Allah Swt dan sesuai teladan Rasulullah Saw. Dari segi bahasa, kata dasar akhlak yaitu *khuluq*, berarti sifat yang senantiasa tampak pada perilaku dan telah menjadi tabiat (Iskandar: 165). Teladan tertinggi umat Islam dalam berperilaku terpuji ialah Rasulullah Muhammad Shalallahu'alaihi wasallam. Tidak hanya dalam pandangan manusia, namun juga mendapat pujian langsung dari Allah Swt.

2. Komik

Komik adalah deretan gambar yang saling berpadu dan terjalin sehingga terciptanya komunikasi antara pengarang dengan pembaca akan suatu informasi atau cerita.

Tyler Weaver dalam bukunya, *Comics for Film, Games, and Animation*, menjelaskan komik sebagai medium dengan kekuatan *storytelling* tanpa batas, serta kemampuan berkembang ke berbagai platform media (film, game, *web series*) tanpa mengurangi nilainya sebagai alat komunikasi yang mampu berdiri sendiri.

3. Hukum Gambar Dalam Islam

Penerapan hukum *tashwir* di kehidupan sehari-hari secara mutlak terasa menyulitkan seiring dengan lajunya perkembangan zaman. Ilustrasi maupun gambar, selama tidak bertentangan dengan syari'at Islam, sangat dibutuhkan untuk berbagai kepentingan sehari-hari. Dzia (2017: 21) menuturkan bahwa perbedaan pendapat dalam mengambil hukum *tashwir* terjadi karena beragamnya cara menyimpulkan dalil.

Ulama-ulama salaf (secara istilah berarti generasi terdahulu pengikut Rasulullah *Shalallahu'alaihi wasallam*, dari kalangan sahabat, tabi'in, tabi'in tabi'ut) berpendapat untuk menghilangkan beberapa bagian tubuh pada gambar supaya terlihat tidak utuh lagi. Contohnya, menghilangkan isi wajah pada kepala (*faceless*) pada makhluk bernyawa. Hal ini berdasarkan dalil Rasulullah *Shalallahu'alaihi wassalam* mengenai tirai kamar 'Aisyah *radiyallahu'anha* yang dipotong menjadi dua bagian.

4. Cerita

Story (cerita) menurut Weaver (2013: 14-15) adalah konstruksi naratif, di mana ide dan tema saling berkomunikasi secara persuasif atau edukatif.

5. Remaja

Masa remaja adalah peralihan atau transisi dari masa kanak-kanak dan 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.

6. Warna

Menurut Sanyoto (2005:9) warna merupakan fenomena getaran/gelombang cahaya dan dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) terlihatlah warna, jika orang tersebut tidak buta warna.

7. Tipografi

Secara harafiah, tipografi berarti “bentuk tulisan”. *The Cambridge Encyclopedia Language: Second Edition* karya David Crsyta menjelaskan tipografi sebagai “kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman”. Pemahamannya sebagai sebuah kajian dirasa lebih tepat karena dalam tipografi terdapat wacana yang luas mengenai sejarah, sosiologi, dan keragaman seni dalam dunia huruf (Anggraeni S. dan Nathalia, 2014: 51)

8. Layout

Secara umum, layout merupakan tata letak ruang atau bidang. Layout dapat kita lihat pada majalah, website, iklan televisi, dan lain-lain. Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (2005), layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Anggraeni S. dan Nathalia, 2014: 51).

Dalam menganalisis data pada buku yang bertema akhlakul karimah ini, penulis menggunakan teknik analisis SWOT dengan tujuan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang akan muncul dari perancangan. Kelebihan analisis SWOT yaitu sederhana dan mudah dipahami, namun data yang didapatkan tetap padat, ringkas, dan efektif.

1. Strength (Kekuatan)

- a. Buku komik ini menarik karena di pasar masih jarang ditemukan komik-komik fiksi, baik itu strip atau bukan, yang bertemakan dakwah agama

dengan alur cerita dan karakter yang kuat. Dengan adanya *storyline*, tema dakwah agama yang belum sepopuler genre *romance*, *fantasy*, atau *battle* akan lebih dikenal, seru, terasa hidup, mudah untuk diingat, dan tentunya menghibur.

- b. *Character-driven story* (membiarkan plot mengalir secara alami dari karakter-karakter) merupakan langkah supaya pembaca lebih mudah mengasosiasikan diri mereka dengan karakter-karakter yang ada di komik tersebut. Tujuannya untuk menginspirasi target utama agar meniru/mencontoh akhlak baik karakter-karakter tersebut.
 - c. Visual komik berupa gaya kartun bersifat universal bagi pembaca muda maupun dewasa sehingga mudah diterima audiens.
 - d. Konten sekaligus hikmah yang disisipkan di bawah panel setiap halaman akan saling menyeimbangkan sisi hiburan serta edukasi komik ini, sehingga pembaca diharapkan tidak merasa jenuh mengikutinya.
2. Weakness (Kelemahan)
- a. *Premise* cerita komik strip Islami yang tidak *mainstream* bisa jadi malah membuat pembaca ragu untuk mengikutinya karena terkesan muluk-muluk.
 - b. Buku komik bertema dakwah secara umum masih terdengar membosankan/asing bagi pembaca komik bergenre *mainstream*, sehingga membutuhkan suatu strategi marketing untuk meyakinkan mereka akan kualitasnya yang tidak kalah hebat dengan genre populer, misalnya promosi di Instagram.
3. Opportunity (Peluang)
- a. Selera pembaca komik di Indonesia yang tidak berubah (penggemar kisah yang menghibur dan seru, serta tokoh dengan desain atau kepribadian menarik) membuat komik bertema dakwah agama ini memiliki kesempatan untuk bersaing dengan genre-genre populer, dengan berbekal alur cerita dan karakter yang kuat.
 - b. Indonesia, sebagai negara dengan mayoritas penduduk muslim terbesar di dunia, akan mudah menerima buku komik ini sebagai sarana edukasi yang positif.

4. Threat (Ancaman)

- a. Buku-buku komik Jepang, Korea, Cina, dan Barat yang jauh lebih populer di pasar.
- b. Keberadaan web komik, yaitu komik berformat digital, yang sedang merebut hati pembaca muda saat ini dikarenakan kepraktisannya (hanya
- c. membutuhkan *gadget* saja untuk membaca).
- d. Harga buku yang bisa jadi terlalu mahal bagi beberapa orang.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan buku komik penanaman akhlakul karimah ini adalah untuk menghasilkan sebuah buku komik strip bertemakan religi Islami yang mampu sejajar dan bersaing dengan popularitas genre komik populer. Caranya yaitu dengan mengemasnya dengan bumbu *pop*, misalnya *romance*, *action*, *drama*, *fantasy*, *comedy*, *mystery*, atau *horror*. Supaya mendukung tujuan tersebut, diterapkan 5 elemen cerita dalam komik menurut Weaver (2013: 16-19), di antaranya karakter, konflik & resiko, tempat, tema, dan plot. Melaluinya, akan didapatkan sebuah perancangan yang mampu memainkan emosi pembaca. Hal bertujuan untuk menghilangkan stereotip tentang komik religi Islam yang tidak inovatif dan monoton. Unsur edukasi akhlakul karimah takwa yang disampaikan akan membuktikan kepada masyarakat bahwa komik bukanlah bacaan yang tidak mendidik dan membuat anak malas belajar. Secara menyeluruh, hadirnya perancangan komik ini diharapkan mampu menginformasikan masyarakat bahwa genre religi Islami ternyata semenarik genre-genre *pop* yang ada di pasaran, bahkan lebih edukatif. Mengutip istilah dari Djair Warni, komik ini bersifat *edutainment*, yaitu mengedukasi namun tetap menghibur.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan dari perancangan buku komik strip penanaman akhlaqul karimah ini berfungsi agar tujuan kreatif dapat dicapai, yaitu:

1. Target Audience/Target Pembaca

Target audiens pembaca dari perancangan buku ini digolongkan berdasarkan demografis, psikografis, geografis, dan etnografis. Hal ini dilakukan agar pesan yang terdapat dalam buku ini dapat tersampaikan secara tepat dan efektif.

a. Demografis

Berdasarkan segmentasi demografis target utama pembaca dari perancangan buku ini yaitu remaja laki-laki maupun perempuan yang telah memasuki *akhil baligh* dengan rentang umur 12-18 tahun. Tingkat pendidikan mereka yaitu SMP-SMA, dengan pekerjaan menjadi seorang pelajar. Status sosial ekonomi mereka menengah hingga mampu.

b. Geografis

Segmentasi geografis target utama pembaca dari perancangan buku ini yaitu remaja muslim yang hidup di kota-kota besar dari Pulau Jawa, seperti Yogyakarta, Surabaya, Bandung, dan Jakarta.

c. Etnografis

Segmentasi etnografis target utama pembaca dari perancangan buku komik ini yaitu remaja muslim yang belum menghayati ajaran-ajaran Islam secara baik dan menjadikannya pedoman utama dalam berperilaku sehari-hari.

d. Psikografi

Segmentasi psikografis target utama pembaca dari perancangan buku ini yaitu remaja muslim merupakan *follower* trend-trend terbaru, menyukai ide-ide unik, masih mencari jati diri, senang meniru tokoh idola, dan ingin mendapat pengakuan.

e. Behavioral

Segmentasi etnografis target utama yaitu remaja muslim yang gemar membaca komik hasil karya Jepang, Indonesia, maupun Korea, dan dalam bentuk fisik ataupun *web comic*.

3. Format dan Ukuran Buku

Buku dalam perancangan ini berukuran A5 (14.8 x 21) cm dengan orientasi *layout portrait*, dengan ketebalan punggung buku berkisar 1 sampai 1,5 cm. Ukuran buku komik ini tepat bagi masyarakat Indonesia, yang sudah terbiasa menyentuh atau menyimpan buku-buku ilmu pengetahuan atau novel berukuran serupa. Pilihan tersebut juga yang menjadikan ciri buku komik Indonesia, seperti komik-komik Jepang dengan ciri khas ukuran komiknya yang kecil. Kelebihan ukuran komik ini yaitu memiliki tingkat keterbacaan yang cukup, selain itu pembaca juga jadi bisa menilai kualitas gambar komik sekaligus dengan lebih jelas dan nyaman. Ukuran yang besar juga menjadi daya tarik orang agar mudah menemukannya di rak-rak buku. Buku ini terdiri dari 85 -100 halaman, bagian covernya menggunakan kertas *carton* 200 gram, sedangkan isi komik menggunakan *book paper* 5 gram. Cover buku depan dan belakang dicetak *full colour*. Bagian dalam dicetak hitam putih supaya pembaca bisa fokus dalam menikmati komik ini.

4. Isi Buku Ilustrasi

Perancangan komik ini menceritakan tentang fenomena geng tawuran pelajar yang masih marak di kalangan siswa kelas menengah. Tokoh geng pelajar dipilih sebagai protagonis karena lebih segar, tidak *mainstream* dan bisa didramatisasi dengan bumbu *battle* sehingga mengaduk-aduk emosi pembaca. Cerita komik ini menggambarkan tentang kehidupan anak muda masa kini yang selalu dipacu supaya pintar dalam pelajaran di sekolah. Orang tua maupun guru pun mengukur tingkat kesuksesan siswa dari kecerdasannya menaklukan kertas ujian semata, akibatnya siswa-siswi didikan yang tidak mampu bersaing pun terpola untuk mencari panggung di luar sekolah. Entah itu memperjuangkan cita-cita lain yang jauh dari dunia pendidikan, atau sekedar mencari popularitas duniawi sebagai ajang pembuktian sosial. Akhirnya, mereka melupakan tanggung jawabnya untuk beribadah sebagai hamba Allah dan seorang muslim

yang berakhlak. Cita-cita dengan orientasi akhirat pun menjadi keinginan anak muda zaman sekarang.

Tokoh protagonis dalam komik ini adalah korban-korban yang tidak berhasil mencapai kesuksesan di dunia sekolah. Mereka kuat secara fisik, pintar berkelahi, jantan, dan pemberani. Kualitas tersebut pantas menjadikan mereka anggota geng pelajar yang disegani musuh dan murid-murid. Realitanya, tetapi, di dalam kelas mereka bukanlah siapa-siapa.

5. Gaya Penulisan Naskah

Bahasa Indonesia baku dan tidak baku digunakan dalam perancangan buku ini. Bahasa Indonesia baku digunakan dalam kalimat narasi dan dialog kepada karakter yang lebih tua (orangtua dan guru sekolah), sedangkan Bahasa Indonesia tidak baku dipakai dalam dialog santai antar karakter sebaya. Gaya penulisan baku bertujuan agar materi lebih tersampaikan dengan khidmat, santun, dan jelas. Gaya penulisan tidak baku bertujuan agar percakapan terasa hidup dan tidak kaku, sehingga lebih dekat dengan gaya komunikasi siswa-siswi sehari-hari dan menyeimbangi gaya penulisan baku yang terkesan serius.

6. Gaya Visual/Grafis

Dikutip dari muslim.or.id. terdapat hadits dari Abdullah bin Abbas *radhiallahu'anhu*, bahwa Nabi Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda:

“Inti dari shurah adalah kepalanya, jika kepalanya dipotong, maka ia bukan shurah.” (HR. Al Baihaqi np.14580 secara mauquf dari Ibnu Abbas, Al Ismai'ili dalam Mu'jam Asy Syuyukh no. 291 secara marfu'. Dishahihkan Al Albani dalam Silsilah Ash Shahihah no. 1921).

Apabila hadits ini *mauquf* (dinisbatkan kepada sahabat-sahabat Nabi *radhiallahu'anhu*), hadits ini tetap memiliki hukum *marfu'*, yaitu isinya disandarkan kepada Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam.

Kaidah ini diambil pula berdasarkan hadits Nabi hallallahu'alaihi Wasallam dari Abu Hurairah *radhiyallahu'anhu*:

“Jibril ‘alaihi salam meminta izin kepada Nabi, maka Nabi bersabda, “Masuklah.” Jibril menjawab, “Bagaimana saya masuk sementara di dalam rumahmu ada tirai yang bergambar. Sebaiknya kamu potong bagian kepalanya atau kamu jadikan sebagai alas yang dipakai untuk berbaring, karena kami para malaikat tidak akan masuk rumah yang terdapat gambar-gambar”. (HR. Abu Dawud no. 4157 dan An-Nasai no. 216)

Dapat disimpulkan dari hadits tersebut, bahwa terdapat cara untuk menyikapi dalil ini, mengingat fitrah manusia menyukai keindahan. Sebagian ulama memberikan kelonggaran menggambar makhluk bernyawa jika:

- a) Tidak ada kepalanya, atau
- b) Ada kepalanya, namun tidak sempurna wajahnya

Hal ini dikarenakan gaya gambar tersebut tidak termasuk menandingi ciptaan Allah. Dalam kata lain, tidak ada manusia ciptaan Allah yang hidup tanpa kepala atau wajah (Dikutip dari: <https://muslim.or.id/55328-kupas-tuntas-hukum-gambar-makhluk-bernyawa-bag-1.html>).

Pemilihan gaya gambar dengan bagian leher dihilangkan (*neckless*) berdalil dari hadits ‘Aisyah *radhiyallahu'anha*:

“Pernah Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam suatu ketika tiba dari perjalanan jauh. Ketika itu aku menutupkan rak kepunyaanku dengan sebuah tirai. Pada tirai itu terdapat gambar-gambar (makhluk bernyawa, pent.). Saat Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam melihat tirai bergambar tersebut, beliau langsung mengambilnya seraya bersabda: “Manusia yang paling keras siksaannya pada hari kiamat adalah orang-orang yang menyamai (menandingi) ciptaan Allah”. ‘Aisyah radhiyallahu'anha berkata: “Maka tirai itu kami jadikan satu

sampai dua bantal.” (HR. Bukhori no. 5954, Muslim no. 2107).

Dalam riwayat lain disebutkan, *“Tirai itu aku jadikan dua bagian. Kemudian saya melihat Nabi shallallahu’alaihiwasallam bersandar pada salah satu dari duabagian tirai bergambar itu”* (Al-Musnad, 43/209).

Perancangan komik strip ini menghilangkan bagian leher (*neckless*) dimaksudkan sebagai sikap pertengahan dan kehati-hatian (*wara’*) dalam menyikapi dalil, juga sebagai bentuk ketaatan mengikuti Rasulullah Shallallahu’alaihi Wasallam dan generasi salaf. Tidak ikut dihilangkannya wajah dari kepala *shurah* dari perancangan komik ini merupakan keterbatasan yang belum mampu terpenuhi. Oleh karena itu, prinsip “bertakwalah sesuai kemampuan masing-masing” diambil sebagai jalan keluar atas keterbatasan ini.

Adanya prinsip *closure* dalam komik akan memudahkan pembaca untuk mencerna gaya gambar *neckless* yang terkesan unik dan baru. *Closure*, menurut Scott McCloud, merupakan fenomena mengamati bagian-bagian tertentu, namun pikiran kita memandangnya secara keseluruhan (Dzia, 2017: Gaya visual kartun yang ekspresif dipilih karena lebih terasa menghidupkan suasana dan dialog-dialog dengan berbagai macam emosi. Selain itu gaya ini mudah dicerna dan tidak kaku untuk sebuah komik bertemakan religi. Tema cerita yang tidak umum, bahkan dirasa berat bagi sebagian orang, akan menjadi ringan melalui gaya kartun yang dinamis ini. Hal ini bertujuan supaya remaja tidak bosan saat membaca.

7. Teknik Visualiasi

Teknik visualisasi yang akan diterapkan untuk mengerjakan buku komik ini yaitu *digital drawing*. Proses dimulai dengan membuat sketsa di kertas terlebih dahulu untuk penggalian ide, sebelum dipindah ke komputer. Tahap selanjutnya berupa penulisan dialog pada panel komik strip, kemudian berlanjut ke storyboard. Alat

gambar yang digunakan adalah *pen tablet*. Tahap *linearting* dan *coloring* menggunakan *painting software* Medibang Paint Pro. Tahap finishing, yaitu penambahan *sound effects*, judul, sub-judul, maupun deskripsi cover dikerjakan menggunakan *software* Adobe Photoshop.

D. Program Kreatif

1. Judul Buku

Judul buku dari perancangan buku komik fiksi naratif ini adalah “Good Punks”. Judul ini sederhana, namun mampu merangkum keseluruhan kisah komik ini. Tujuannya supaya pembaca yang melihat judulnya bisa menangkap garis besar dari cerita komik ini dan tertarik untuk membacanya. “Good” artinya baik atau bagus. “Punks” bermakna berandalan, di mana konteksnya adalah mereka yang melakukan kenakalan remaja.

2. Sinopsis

a. Sinopsis Singkat

Mamat adalah bocah baik hati yang berambisi menjadi anggota geng pelajar paling sangar di kota, Giras. Terinspirasi langsung oleh kakaknya, ketua Giras, ia sendiri malah selalu ditentang untuk jadi anak geng olehnya. Ia pun *nekad* mengikuti kegiatan Giras tanpa izin, demi membuktikan bahwa dirinya pantas jadi berandal sejati.

Sejak saat itulah pandangannya terhadap dunia geng pelajar berubah.

Sisi kelam Giras dan keputusan Mamat untuk jadi diri sendiri pun mengubah hidup banyak orang. Tetapi, siapa sangka kelak Mamat harus bertanggung jawab atas perbuatannya, karena ketua geng yang ditakuti semua ini orang tiba-tiba bertaubat dan menjadi guru *ngaji* anak buahnya, *gara-gara* dirinya?!

3. Sinopsis Panjang

Mamat (16), bocah kelas 10 yang baik hati, naif, dan ceplas-ceplos, memiliki ambisi untuk menjadi anggota Giras karena mengagumi dan ingin jadi seperti kakaknya. Giras adalah nama geng pelajar yang

legendaris dari SMK Budi Pekerti, yang diketuai oleh alumni sekolahnya sekaligus kakak kandung Mamat, Haidar (20). Kedudukan Haidar membuatnya menjadi orang yang paling ditakuti tak hanya di dalam Giras, namun juga di seluruh geng SMK di kota. Nama Haidar pun ikut mengangkat nama Giras, sehingga banyak berandal-berandal dari geng sekolah lain yang menantanginya lewat tawuran. Siswa-siswa yang berasal dari SMK Budi Pekerti pun tergiur untuk bergabung ke Giras, tetapi syarat penerimaan yang sulit membuatnya hanya beranggotakan siswa-siswa terkuat saja sejauh ini. Mayoritas anggotanya adalah siswa kelas 12.

Sebenarnya sangat mudah bagi Mamat untuk mendapatkan nama Giras, mengingat *link* dengan ketuanya saja begitu mudah. Ditambah lagi rapat mingguan Giras juga selalu diadakan di rumahnya sendiri, sehingga ia sudah sangat akrab dengan anggota-anggota lainnya.

Akan tetapi, di sinilah hati Haidar mulai meragu. Di satu sisi, ia mempertanyakan dirinya sendiri yang tidak memperbolehkan adiknya *ikut-ikutan* menjadi anggota geng. Mungkin ia mengakui bahwa yang selama ini Giras lakukan tidak pantas ditiru, mungkin rasa sayangnya terhadap sang adik membuatnya berpikir dua kali untuk memasukkannya ke dalam geng.

Di sisi lain, Mamat mulai berubah. Ia dilaporkan sering berkelahi dengan teman-teman sekolahnya karena terpengaruh dengan ambisinya. Akibatnya, Mamat dan dirinya, selaku wali murid, kerap kali dipanggil ke ruang BP. Perkelahian tersebut sebenarnya bukan salah Mamat. Badannya yang kecil, tidak terlalu pintar dalam pelajaran, dan berisik membuatnya sering dijadikan objek keisengan teman-teman. Pertengkaran itu bisa dihindari jika Mamat mau berbesar hati, namun ia tidak mau terlihat seperti seorang pengecut yang mengalah. Meskipun kekanak-kanakan, jiwanya masihlah jiwa dari adik ketua Giras. Ia bertekad untuk membuktikan diri sebagai orang yang kuat.

Berkali-kali dipanggil ke ruang BP tentu membuat Haidar begitu marah. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa ia tidak mau mengabdikan keinginan Mamat menjadi anggota Giras. Ia ingin adiknya meniti jalan yang lebih baik darinya. Berapa kali Mamat memohon pun, jawaban Haidar tidak akan berubah.

Mamat tahu akan hal itu. Oleh karenanya, suatu hari ia mengajukan persyaratan kepada kakaknya, bahwa apabila dirinya berhasil menjadi juara kelas dan tidak berulah lagi di sekolah, maka ia diizinkan menjadi anggota Giras. Haidar mengiyakan perjanjian itu, karena tahu adiknya selalu malas belajar dan tidak akan semudah itu menjadi juara kelas.

Siapa sangka sejak perjanjian itu, Mamat diam-diam menjadi lebih rajin mengikuti pelajaran di kelas. Ia tidak memerdulikan cemooh dari teman sekelas yang menganggapnya bodoh. Mungkin, Mamat betul-betul bisa menjadi juara kelas karena termotivasi perjanjian tersebut. Sayangnya, setelah itu ia harus terlibat dengan suatu keributan lagi.

Sendy (15) adalah teman sekelas yang paling sering mengganggu Mamat. Dia anak pandai yang disayang teman-teman, namun sombong. Ia satu-satunya anggota Giras yang masih kelas 10. Menyandang status sebagai anggota Giras membuatnya kerap bertindak sewenang-wenang terhadap teman satu angkatannya. Suatu hari, Sendy terang-terangan memeras uang siswa yang lemah di depan mata Mamat. Bukannya mendukung, Mamat justru membela siswa lemah tersebut hingga terlibatlah perkelahian antara mereka berdua. Sebagai orang yang selalu *omong* besar soal menjadi anggota Giras, sikap Mamat yang tidak mencerminkan seorang berandal sama sekali menggelikan bagi Sendy.

Kali ini, perkelahian Mamat tidak berakhir di ruang BP karena Sendy pun tidak berada dalam posisi yang menguntungkan. Sadar bahwa aksi memeras uangnya diketahui oleh Mamat dan bisa dilaporkan kapan saja, Sendy menawarinya tantangan. Mamat harus

berani berpartisipasi dalam “agenda rutin” Giras, yaitu berkeliling di wilayah kekuasaannya dan mencari korban untuk diperas. Jika tidak, mereka bersaing dalam jumlah seberapa banyak menjatuhkan musuh. Hal itu dilakukan untuk membuktikan siapa di antara mereka yang lebih kuat. Taruhannya adalah keanggotaan Giras, yaitu jika Mamat menang, maka emblem Giras milik Sendy akan jadi miliknya. Terprovokasi, Mamat pun menyetujuinya. Padahal, rencana tersebut hanyalah salah satu dari taktiknya, supaya Mamat bisa disingkirkan dari sekolah.

Sesampainya di sana dan mengetahui kenyataan dari agenda rutin Giras, Mamat pun berpikir dua kali. Mengapa ia mengidolakan kakaknya, padahal sudah berbuat hal yang jahat? Walaupun pahit, ternyata menjadi diri sendiri lebih membuatnya nyaman dibandingkan harus bersandiwara menjadi berandal.

Haidar pun merasakan perubahan di dalam diri adiknya. Ketika Mamat berani membantah keras dirinya untuk pertama kali karena bersikeras untuk menolong seorang musuh, Haidar pun tersadar dan melakukan refleksi diri. Apalagi setelah itu ia bertemu dengan Pak Ilyas, guru SMK yang menyayanginya dan Mamat seperti anak sendiri. Refleksi diri itu pun berbuah aksi nyata berupa ketaatan ibadah, yang dipandu oleh gurunya tadi.

Sebulan kemudian, Haidar muncul di hadapan anak-anak buahnya. Penuh percaya diri, ia mengumumkan bahwa dirinya mengundurkan diri menjadi pemimpin Giras karena sudah taubat. Deklarasi tersebut membuat syok seluruh anak buah, termasuk Mamat sendiri. Hingga akhirnya, kharisma Haidar meyakinkan seluruh anggotanya untuk mengikuti sang pemimpin geng, apapun yang terjadi. Padahal, kata “taubat” malah tidak pernah terlintas di benaknya, namun ternyata kakaknya punya pilihan yang lebih baik darinya.

4. *Storyline*

Storyline, atau alur cerita, dibutuhkan untuk mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan dalam suatu babak cerita sekaligus merancang ilustrasi

untuk mewujudkan pesan tersebut. Berikut adalah *storyline* atau alur cerita *Good Punks*.

| Chapter | Materi | Ilustrasi |
|----------------|---|--|
| 1. | Kasih sayang: Ambisi Mamat menjadi anggota Giras, sampai-sampai ia bertingkah kepreman-premanan, tetapi tidak mendapat restu dari kakaknya. | Mamat yang dipanggil ke ruang BP untuk kesekian kalinya, lalu dimarahi kakaknya karena selalu menjawabnya saat dinasehati. Tetapi ketika teman Haidar, Isa, yang menasehatinya, ia malah mau mendengarkan. |
| 2. | Bersahabat: Mengekspos watak asli Mamat yang sebenarnya supel, naif, ceplas-ceplos, dan jujur. | Mamat merasa kikuk karena harus mengerjakan tugas kelompok bersama seorang siswa cerdas yang judes dan memandangnya sebelah mata. |
| 3. | Lemah lembut: Mamat berkeringat dingin ketika tahu bahwa menjadi anggota Giras berarti harus berani membunuh musuh. | Mamat menyusup dan bersaing bersama anggota Geng Giras untuk mendapatkan kedudukan “tangan kanan” ketua, dengan cara menghajar atau membacok ketua geng musuh. |
| 4. | Sabar: Haidar menghardik sang sahabat, Isa, karena dengki padanya. Ia tidak mengetahui bahwa | Haidar menginap semalam di kantor polisi karena melukai warga sipil yang berusaha menghakiminya. Lalu ia |

| | | |
|----|--|---|
| | setelah mencelanya habis-habisan, Isa mengalami kecelakaan parah sepulang dari kediaman Haidar. | mendapatkan nasehat dari sahabat sekaligus tangan kanan senior Giras, Isa. |
| 5. | Taubat: Haidar merasa tertampar dengan ucapan pedas adiknya. Seketika ia menyesal karena sudah mengikuti nafsu amarah sehingga perbuatannya merugikan diri sendiri dan orang lain. | Haidar melakukan refleksi diri sebagai kakak, ketua Giras, dan manusia untuk memperbaiki diri dan belajar ilmu agama, hingga sebulan kemudian anak-anak buahnya syok melihat perubahan drastis dari bosnya. |

5. Deskripsi Karakter/Tokoh

Di dalam perancangan buku komik ini, terdapat banyak karakter atau tokoh, yang terdiri dari 2 orang tokoh utama dan 11 tokoh pembantu. Mereka adalah refleksi dari nilai-nilai akhlakul karimah dan mazmumah. Melalui tokoh-tokoh tersebut, materi edukatif tersampaikan dengan *natural* dan tidak menggurui.

a. Karakter Mamat

Mamat (16) adalah siswa kelas 10 SMK yang berambisi menjadi berandalan/*bad boy* seperti kakaknya, Haidar. Ia ingin menyandang nama geng pelajar “Giras” karena kesal selalu dicemooh “berotak bodoh” oleh teman sekelasnya. Di kalangan anak sekolah, sudah jadi rahasia umum bahwa siapapun yang menjadi anggota geng Giras pasti disegani oleh orang-orang karena dianggap kuat, jantan, keren, dan pemberani. Bagi Mamat, menjadi anggota Giras adalah cara yang cerdas untuk

mendapatkan pengakuan teman-temannya. Sebenarnya ia anak yang baik dan polos, hanya saja terpengaruh oleh gaya hidup bebas kakaknya.

b. Karakter Haidar

Haidar (20) adalah ketua geng “Giras” yang ditakuti sekaligus disegani anggota-anggotanya. Sebagai kakak, ia sangat menyayangi adiknya, tetapi sebagai pemimpin geng ia sangat keras dan tegas. Sisi dingin Haidar sebagai ketua Giras tersebut tidak pernah Mamat temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membuatnya syok saat mengetahuinya. Diam-diam memiliki keraguan akan perbuatannya selama berada dalam Giras.

c. Karakter Isa

Isa (20) adalah tangan kanan geng Giras, sahabat Haidar, sekaligus kakak kedua bagi Mamat. Ia sosok yang hangat, penyabar, dan sangat menghargai siapapun. Ia selalu mengalah apabila Haidar bersikap egois. Di balik sikapnya tersebut, ia sebenarnya tengah memendam suatu rahasia dari Giras.

d. Karakter Arai

Arai (16) adalah siswa berprestasi yang masih duduk kelas 10. Ia keras kepala, sulit diakrabi, dan berharga diri tinggi. Nilai ujian SMP-nya memenuhi persyaratan untuk melanjutkan di SMA terbaik di kota, namun ia memilih bersekolah di SMK Budi Pekerti karena ingin mengasah hobinya dalam bidang seni. Teman-teman sekolahnya pun sungkan mendekati Arai karena tampangnya yang masam. Hanya Sendy yang berani mengakrabinya karena mengincar kepandaian Arai. Perkenalannya dengan Mamat saat tugas kelompok sempat membuatnya kesal dan salah paham. Kelak, ia akan jadi sahabat pertama Mamat di sekolah.

e. Sendy

Sendy (16) adalah teman sekelas Mamat dan Arai. Ia sangat kagum pada kehebatan dirinya sendiri. Fakta bahwa ia mau berteman dengan Arai hanya karena dia seorang juara kelas juga menunjukkan bahwa dirinya seorang oportunis. Sendy tidak pernah menyukai Mamat karena iri dengan keistimewaannya, di mana kakaknya merupakan pemimpin geng,

serta dengki atas kesupelannya yang menjadikannya mudah akrab dengan anggota Giras yang terkenal galak dan dingin.

f. Geng Giras

Geng tawur ini dibentuk 6 tahun lalu, ketika Haidar masih kelas 9 SMP, namun baru benar-benar mencapai puncak keemasannya setelah pendirinya duduk di bangku SMK. Saat mereka masih kelas 10, geng ini sudah sanggup mengalahkan geng-geng kelas teri bentukan kakak kelas. Kini, jika mendengar nama SMK Budi Pekerti, maka hanya geng Giras yang muncul di dalam kepala. Kharisma dan keterampilan pendiri-pendirinya dalam pertarungan membuat Giras mudah mendapatkan anak buah dan pendukung. Musuh-musuh pun banyak yang takluk di bawah kaki mereka.

Banyak siswa yang menganggap eksistensi Giras mengangkat nama sekolah menjadi lebih disegani di kalangan sekolah-sekolah lain, tetapi ada juga sebagian yang berpikir mereka menjadi teladan buruk karena menyuburkan budaya kekerasan di lingkungan sekolah. Giras kini memiliki total 10 anggota, termasuk Haidar dan Isa sendiri, dengan rata-rata anggota duduk di bangku kelas 12 SMK.

- 1) Gen (18, kelas 12)
- 2) Topan (18, kelas 12)
- 3) Bering (18, kelas 12)
- 4) Nakula (17, kelas 12)
- 5) Motje (17, kelas 11)
- 6) Donny (17, kelas 11)
- 7) Rengga (17, kelas 11)

g. Pak Ilyas

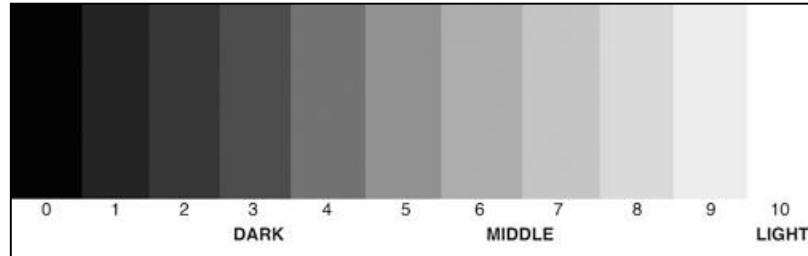
Pak Ilyas adalah seorang guru agama di SMK Budi Pekerti. Watak beliau tegas, namun penyabar dan *tawadhu'* (sederhana dan rendah hati). Ia mengenal baik sifat mantan murid-murid yang pernah diajarnya, terutama jika yang bersangkutan memiliki riwayat kenakalan di sekolah. Ia menganggap siswa-siswi yang kerap berulah itu hanya membutuhkan perhatian saja dari orang-orang terdekatnya. Haidar dan Isa adalah salah

dua contohnya. Kedua kawan ini dahulu kerap kali menyita perhatian seantero sekolah karena sering tawuran antar geng sekolah. Semakin nakal ulah murid-muridnya, semakin ingin Pak Ilyas mengenal dan memahami kenapa mereka bersikap seperti itu. Pada kasus kenakalan Haidar di bangku sekolah SMA Budi Pekerti dahulu, beliau bahkan menyebutnya sebagai murid yang “lebih ajaib” dari kenakalan protagonis Mamat saat ini. Kasih sayang dan kebijaksanaan Pak Ilyas membuat kenakalan terang-terangan Haidar di masa sekolah surut sehingga lebih mudah diatur oleh guru-guru lain hingga kelulusannya.

6. Gaya Layout

Buku ini nantinya akan dibuat dengan ukuran A5 14.8 x 21 cm, dengan ketebalan punggung buku berkisar 0,5 sampai 0,8 cm. Area warna abu-abu berukuran 0,5 cm yang mengelilingi *grid system* digunakan untuk menghindari kesalahan saat proses cetak, nantinya area tersebut akan dipotong.

7. Tone Warna



Tone warna yang dipilih adalah *value black & white*. Warna hitam dipilih sebagai warna yang netral, karena sifatnya adalah sebagai penyeimbang warna-warna lain. Selain itu, warna inilah yang paling memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. Dimensi gelap terangnya (*value*) adalah sebagai berikut. Objek yang berwarna gelap akan menggunakan warna hitam pekat, warna abu-abu tua dan muda, dan *halftone dot* (seperti teknik pointilis). Dimensi terang objek komik memanfaatkan warna kertas dari *book paper*.

8. Tipografi

Untuk meraih tujuan kreatif, penggunaan tipografi dalam perancangan

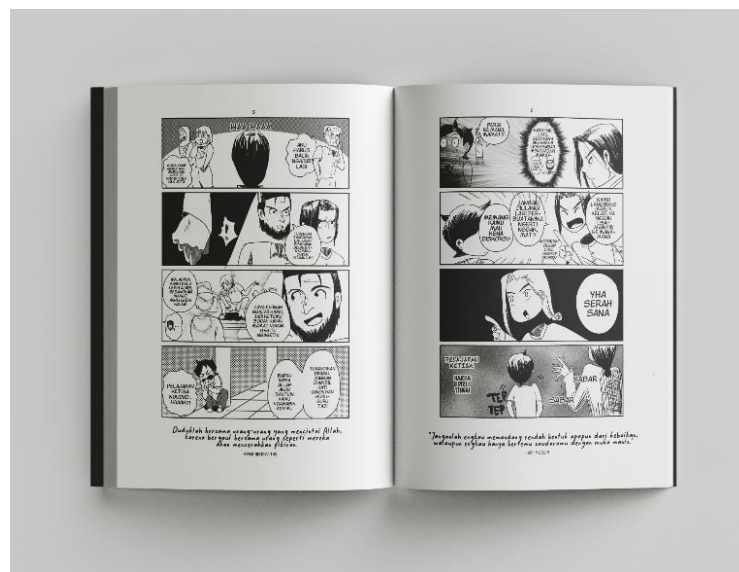
komik ini menjadi sangat esensial dalam menggambarkan suasana maupun emosi cerita, seperti senang, sedih, marah, dan kecewa. Tipografi yang digunakan untuk dialog-dialog dalam balon kata komik adalah Comic Balloon New.

Font komik ini memiliki bentuk huruf dengan tingkat kejelasan yang tinggi (*legibility*) dan tingkat keterbacaan (*readability*) yang baik sehingga tetap nyaman dibaca sebagai dialog komik. Meskipun *space* antar huruf (*line spacing*) dibuat saling berdekatan, *readability* tetap teraplikasikan dengan baik sehingga cocok diterapkan dalam dialog bernarasi panjang.

Font-font lain yang digunakan dalam komik strip ini adalah *Death Rattle* dan *Outrun Future, Blam Blam BB*, dan *Manga Temple*. Karakter dari font tersebut adalah keras dan tajam, sehingga cocok digunakan dalam dialog maupun *sound effect* dengan emosi penuh ketegangan, seperti berteriak, marah, menangis, dll.

Dalam nuansa mencekam karena rasa takut atau cemas, font yang digunakan adalah *Another* dan *Simpson Font*. Bentuk font-font tersebut memiliki garis yang meliuk-liuk, di mana mencerminkan ketidakyakinan atau keraguan. Terakhir, font yang digunakan Sedangkan dalam dialog tambahan (tanpa memiliki balon kata) memakai font *script Delivery Note Demo*, karena umumnya dialog tambahan berkesan komedi sehingga dipilihlah font yang terasa ramah. Pada bagian hikmah cerita, yaitu kata mutiara dan petikan ayat-ayat Al-Qur'an maupun hadits menggunakan font *script Tentang Nanti* karena memiliki nuansa akrab namun tetap syahdu.

E. Media Utama dan Media Pendukung
1. Media Utama



2. Media Pendukung

a. Web comic



b. Poster



c. Poster digital



d. Pin



e. Totebag



F. 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 akhlaqul 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*.

G. Daftar Pustaka

1. 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

2. 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>