

**PERANCANGAN KOMIK WEB KISAH AWAL PERJALANAN
IBNU BATUTAH MENGELILINGI DUNIA DI ABAD
PERTENGAHAN**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

Oleh:
Rizki Al Ghazali
NIM. 1710265124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN KOMIK WEB KISAH AWAL PERJALANAN
IBNU BATUTAH MENGELILINGI DUNIA DI ABAD
PERTENGAHAN**



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

2023

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul:

Perancangan Komik Web Kisah Awal Perjalanan Ibnu Batutah Mengelilingi Dunia di Abad Pertengahan

diajukan oleh Rizki Al Ghazali, NIM 1710265124, Program Studi 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 9 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP. 19580824 198503 1 001/NIDN. 0024085801

Pembimbing II/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001/NIDN. 0030077401

Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



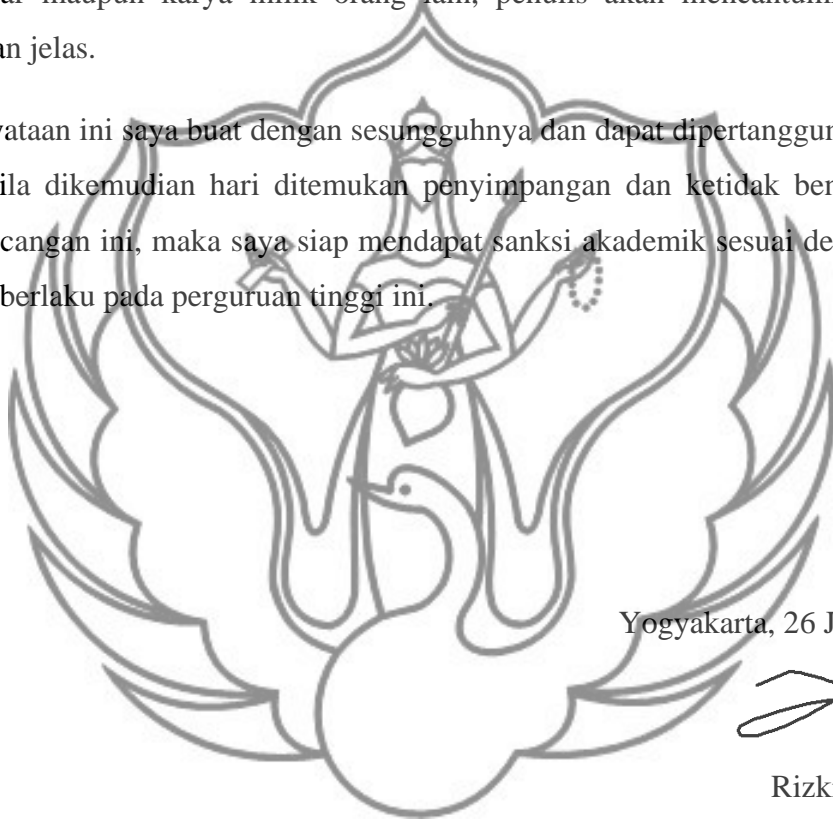
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Komik Web Kisah Awal Perjalanan Ibnu Batutah Mengelilingi Dunia di Abad Pertengahan** merupakan hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari ide, naskah, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir tersebut. Apabila terlampir gambar maupun karya milik orang lain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan dan ketidak benaran dalam perancangan ini, maka saya siap mendapat sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku pada perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 26 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizki Al Ghazali', is written over the watermark logo.

Rizki Al Ghazali

NIM. 1710265124

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Al Ghazali
NIM : 1710265124
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Komik Web Kisah Awal Perjalanan Ibnu Batutah Mengelilingi Dunia di Abad Pertengahan**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya tulis tanpa keterpaksaan dari pihak manapun dan dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 26 Januari 2023



Rizki Al Ghazali
NIM. 171065124

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan ridhanya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Komik Web Kisah Awal Perjalanan Ibnu Batutah Mengelilingi Dunia di Abad Pertengahan**, Karya tugas akhir ini disusun sebagai hasil proses Pendidikan yang penulis tempuh pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2017, dan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana dari program studi tersebut.

Tentu perancangan ini masih banyak kekurangan, maka dari itu kritik serta saran yang membangun sangat diperlukan bagi penulis. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bermanfaat bagi bidan Desain Komunikasi Visual.



UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, pertama-tama penulis sangat berterimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridha, serta berkah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Selain itu banyak pihak juga yang telah membantu dan membimbing penulis serta memberikan beberapa pemikirannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis ingin berterimakasih sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, diantaranya adalah :

1. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan penuh atas proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Daru Tunggul Aji, SS., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku dosen pembimbing I penulis yang telah membimbing serta memberikan masukan dalam Tugas Akhir ini
7. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II penulis juga yang telah membimbing serta memberikan masukan dan nasihat selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku dosen wali penulis yang telah membantu serta membimbing penulis selama masa perkuliahan.
9. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
10. Segenap Karyawan di Program Studi DKV ISI Yogyakarta.

11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu serta memberikan pemikirannya selama masa perkuliahan.



ABSTRAK

Ibnu Battuta adalah seorang musafir Muslim yang lahir di Maroko pada tahun 1304. Pada abad ke-14. Ia dikenal sebagai salah satu musafir paling terkenal dalam sejarah Islam dan menulis tentang perjalanannya dalam sebuah buku berjudul Rihla. Masih jarang sekali yang memvisualisasikan isi dari buku. Padahal Isi dalam buku tersebut banyak menjelaskan tentang kemegahan negeri muslim pada abad pertengahan. Butuh suatu media yang dapat memberikan informasi visual namun tetap menarik untuk banyak kalangan, salah satunya yaitu komik. Tujuan perancangan ini adalah membuat web komik yang menceritakan tentang awal mula kisah perjalanan Ibnu Batutah dalam mengelilingi dunia di abad pertengahan yang menarik, menghibur, informatif, dan mudah dipahami. Pemilihan web komik sebagai platform untuk komik digital juga dirasa tepat, karena web komik sangat memungkinkan untuk diakses di manapun dan kapanpun.

Secara garis besar, perancangan ini menggunakan metode analisis data 5W+1H, dan untuk pengumpulan data primernya diperoleh dari studi pustaka dan referensi visual mengenai Ibnu Batutah dan abad pertengahan. Dari data tersebut, didapatkan sebuah perancangan komik web dengan judul “Rihlah Ibnu Batutah” yang akan mengisahkan kisah awal mula perjalanan Ibnu Batutah dalam mengelilingi dunia di abad pertengahan. Komik web ini juga dapat digunakan sebagai media edukasi yang mengenalkan tokoh Ibnu Batutah yang menarik dan juga menghibur serta dapat diakses oleh semua kalangan di *platform* Webtoon. Perancangan ini juga menghasilkan beberapa media pendukung seperti konten media sosial, stiker *Whatsapp*, stiker tempel, pembatas buku, *t-shirt* dan kartu trivia.

Walaupun komik web ini masih belum mencakup keseluruhan mengenai kisah perjalanan Ibnu Batutah, komik web ini sudah mencoba mengenalkan sosok tokoh Ibnu Batutah dan kisah perjalanannya, sehingga komik web dinilai layak untuk menjadi media digital untuk mengenalkan sosok Ibnu Batutah.

Kata Kunci: Penjelajah, Ibnu Batutah, Sejarah, Komik Web.

ABSTRACT

Ibn Battuta was a Muslim traveler who was born in Morocco in 1304. In the 14th century, he was known as one of the most famous travelers in Islamic history and wrote about his travels in a book called Rihla. Few people have visualized the content of the book, yet it contains much information about the splendor of Muslim countries in the Middle Ages. A medium that can provide visual information but is still interesting for many people is comics. The goal of this design is to create a web comic that tells the story of the beginning of Ibn Battuta's journey around the world in the Middle Ages in an interesting, entertaining, informative, and easy-to-understand way. The choice of web comics as a platform for digital comics is also appropriate, because web comics are very accessible anywhere and anytime.

In general, this design uses the 5W + 1H data analysis method, and the primary data collection is obtained from literature studies and visual references about Ibn Battuta and the Middle Ages. From this data, a web comic design is obtained with the title "Rihlah Ibn Battuta" which will tell the story of the beginning of Ibn Battuta's journey around the world in the Middle Ages. This web comic can also be used as an educational media and introducing the interesting and entertaining figure of Ibn Battuta and also can be accessed by all levels in the Webtoon platform. This design also produces several supporting media such as social media content, WhatsApp stickers, sticker paste, book markers, t-shirts, and trivia cards.

Although this web comic does not yet cover the entire story of Ibn Battuta's journey, this web comic has tried to introduce the figure of Ibn Battuta and his journey, so the web comic is considered suitable to be a digital media to introduce the figure of Ibn Battuta.

Keywords : Traveler, Ibn Battuta, history, Web Comic

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
Bagi Masyarakat	4
Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	4
Bagi Institusi	4
F. Definisi Operasional.....	5
1. Media.....	5
2. Komik.....	5
3. Komik <i>Web</i>	5
4. Sejarah	5
5. Ibnu Batutah	5

G.	Metode Perancangan	6
1.	Metode Pengumpulan Data	6
2.	Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut:	6
H.	Konsep Perancangan	6
1.	Latar Belakang Masalah	6
2.	Rumusan Masalah	7
3.	Metode Perancangan	7
4.	Pengumpulan Data	7
5.	Analisis Data	7
6.	Konsep Perancangan	7
7.	Visualisasi	7
8.	Evaluasi	7
9.	Desain Final.....	7
I.	Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....		9
A.	Tinjauan Literatur Tentang Komik Web	9
1.	Pengertian Komik Web	9
2.	Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial	10
3.	Sejarah Perkembangan Komik Web.....	13
4.	Jenis dan Genre Komik Web.....	15
5.	Elemen Komik Web	16
6.	Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	20
7.	Kriteria Komik Yang Baik	21
8.	Prosedur Proses Perancangan Komik.....	22

B.	Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang	23
1.	Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.....	23
2.	Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis	24
3.	Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial	24
4.	Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik web Sebagai Media Penyampaian Pesan	25
C.	Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran	26
1.	Tinjauan Aspek Bentuk	26
2.	Tinjauan Aspek Ide Cerita.....	27
3.	Tinjauan Aspek Visual	28
4.	Tinjauan Aspek Content Message.....	28
D.	Analisis.....	29
E.	Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	30
1.	Kesimpulan.....	30
2.	Usulan Pemecahan Masalah	30
BAB III KONSEP DESAIN		32
A.	Konsep Kreatif	32
1.	Tujuan Kreatif	32
2.	Strategi Media	32
3.	Strategi Kreatif	33
B.	Program Kreatif.....	35
1.	Judul Komik	35
2.	Sinopsis	35
3.	<i>Storyline</i>	36
4.	Deskripsi Karakter Tokoh	64

5.	Gaya <i>Layout</i> , Panel, dan Balon	65
6.	Tone Warna	65
7.	Tipografi	67
8.	Sampul Depan dan <i>Thumbnail</i> Komik Web.....	67
9.	<i>Finishing</i>	68
C.	Biaya Kreatif	68
1.	Bahan dan alat	68
BAB IV PROSES DESAIN		69
A.	Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	69
1.	Studi Visual Unsur Properti	69
2.	Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	71
3.	Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	74
4.	Studi Visual Unsur Arsitektural	75
5.	Final Design Web Komik.....	94
6.	Media Pendukung.....	130
B.	Buku Konsep/GSM	134
C.	Poster Pameran Tugas Akhir	134
D.	Katalog Pameran	135
BAB V PENUTUP.....		136
A.	Kesimpulan.....	136
B.	Saran	136
1.	Bagi Para Kreator Komik Webtoon	137
2.	Bagi Peneliti/Perancang	137
LAMPIRAN		138
A.	Reaksi Audiens.....	138

B. Dokumentasi Pameran.....	139
Daftar Pustaka	140
Buku	140
Laman Web	140



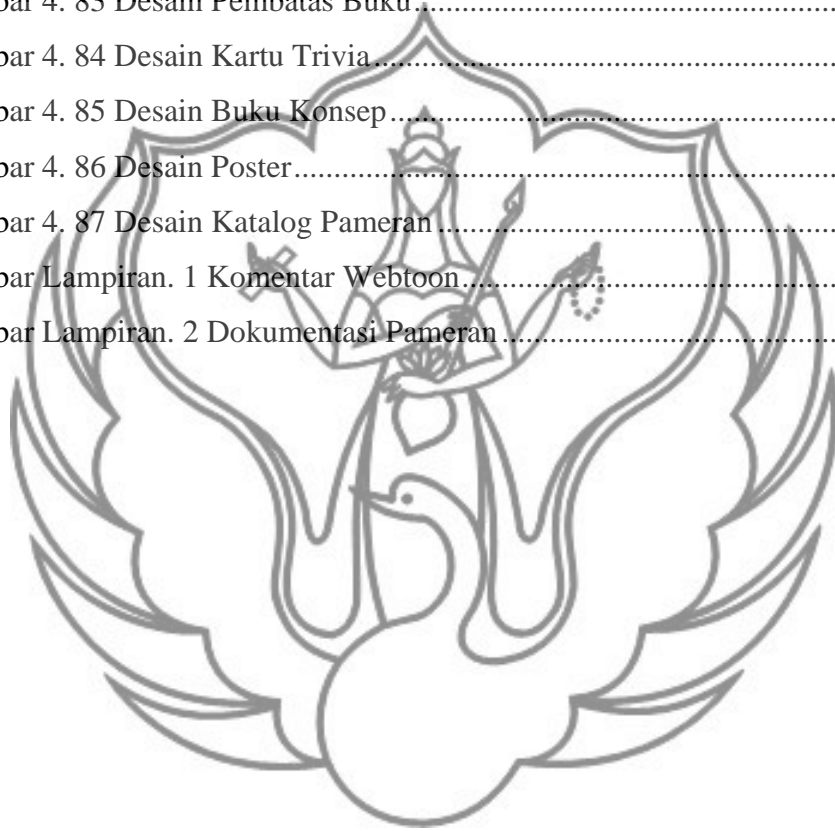
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh gaya visual dari komik Batman DC Comic.....	3
Gambar 2.1 Tampilan Compuserve	14
Gambar 2.2 Tampilan Line WebToon	15
Gambar 2.3 Moment-to-moment	17
Gambar 2.4 Action-to-action	17
Gambar 2.5 Subject-to-subject.....	18
Gambar 2.6 Scene-to-scene.....	18
Gambar 2. 7 Aspect-to-aspect.....	18
Gambar 2. 8 Non-Sequitur	19
Gambar 2.9 Les Voyages D'Ibn Battuta.....	26
Gambar 2.10 Les Voyages D'Ibn Battuta	27
Gambar 2. 11 Les Voyages D'Ibn Battuta.....	28
Gambar 3.1 Komik Venom: lethal Protector	66
Gambar 3.2 Contoh Tone warna.....	66
Gambar 3.3 Color Palettes	67
Gambar 3.4 Font Komika Display	67
Gambar 4.1 Visual Pakaian Maroko Abad Pertengahan.....	69
Gambar 4.2 Visual Pakaian Afrika Utara Abad Pertengahan.....	69
Gambar 4.3 Visual Pakaian Afrika Utara Pada Abad Pertengahan	70
Gambar 4.4 Visual Afrika Utara Pada Abad Pertengahan.....	70
Gambar 4.5 Visual Profil Ibnu Batutah.....	71
Gambar 4.6 Visual Profil Ibnu Batutah.....	71
Gambar 4.7 Visual Laki-Laki Tangier	72
Gambar 4.8 Visual Pakaian Perempuan Tangier	72
Gambar 4.9 Visual Pemuda Tangier	73
Gambar 4.10 Karakter Burhanuddin dalam Film Ibnu Batutah.....	73
Gambar 4.11 Visual Tokoh Al-Zubaydi	74
Gambar 4.12 Layout Komik Radio Algeria.....	74
Gambar 4.13 Layout Diary Kemala	75

Gambar 4.14 Suasana padang rumput Tangier	75
Gambar 4.15 Pintu masuk gerbang benteng Tangier	75
Gambar 4.16 Kota Tangier.....	76
Gambar 4.17 Suasana pelabuhan Tangier	76
Gambar 4.18 Suasana Gerbang Tangier.....	77
Gambar 4.19 Menara Tlemcen.....	77
Gambar 4.20 Suasana Kota Tlemcen	78
Gambar 4.21 Suasana Kota Tlemcen	78
Gambar 4.22 Suasana Hamparan Rumput Miliana.....	79
Gambar 4. 23 Suasana Kota Miliana.....	79
Gambar 4.24 Pemandangan Landscape Kota Miliana	80
Gambar 4.25 Suasana Kota Bijayah.....	80
Gambar 4.26 Arsitektural Kota Bijayah.....	80
Gambar 4.27 Suasana Kota Bijayah.....	81
Gambar 4.28 Visual Masjid Kairouan	81
Gambar 4.29 Visual Masjid Kairouan	82
Gambar 4.30 Suasana Kota Tunisia.....	82
Gambar 4.31 Suasana Kota Tunisia.....	82
Gambar 4.32 Visual Mercusuar Pharos	83
Gambar 4.33 Visual Tiang Pompei.....	83
Gambar 4.34 Visual Tiang Pompei.....	84
Gambar 4. 35 Suasana Sungai Nil.....	84
Gambar 4.36 Suasana Sungai Nil.....	84
Gambar 4.37 Suasana Sungai Nil.....	85
Gambar 4.38 Visual Masjid Al Nasir Muhammad	85
Gambar 4. 39 Visual Masjid Al-Nasir Muhammad.....	85
Gambar 4.40 Suasana Kota Kairo	86
Gambar 4. 41 Suasana Kota Kairo	86
Gambar 4.42 Dome of the Rock	87
Gambar 4.43 Al-Aqsa Mosque	87
Gambar 4. 44 Visualisasi Interior Kubah Batu	88

Gambar 4. 45 Visualisasi Interior Kubah Batu	88
Gambar 4.46 Visualisasi Masjid Ummayad.....	89
Gambar 4. 47 Visualisasi Masjid Ummayad.....	89
Gambar 4.48 Visualisasi Masjid Ummayad Damaskus.....	90
Gambar 4.49 Interior Masjid Ummayad Damaskus	90
Gambar 4.50 Suasana Kota Damaskus	90
Gambar 4.51 Suasana Kota Damaskus	91
Gambar 4.52 Suasana Kota Damaskus.....	91
Gambar 4.53 Visualisasi Kota Madinah Abad Pertengahan.....	91
Gambar 4.54 Visualisas Masjid Nabawi tahun 1300-an.....	92
Gambar 4.55 Maket Miniatur Masjid Nabawi tahun 1300-an.....	92
Gambar 4.56 Visualisasi Mekkah dalam film Journey to Mecca	93
Gambar 4.57 Visualisasi Mekkah dalam film Journey to Mecca	93
Gambar 4.58 Visualisasi Ibadah Jumrah.....	93
Gambar 4.59 Dokumentasi Ibadah Wukuf	94
Gambar 4.60 Desain Karakter Ibnu Batutah.....	94
Gambar 4.61 Desain Karakter Ayah Ibnu Batutah.....	95
Gambar 4.62 Desain Karakter Hamzah	95
Gambar 4.63 Desain Karakter Al-Zubaydi.....	96
Gambar 4.64 Desain Karakter Burhanuddin.....	96
Gambar 4.65 Cover Square Web Komik	96
Gambar 4.66 Thumbnail Webtoon.....	97
Gambar 4.67 Sketsa Prolog & Tangier	99
Gambar 4.68 Sketsa Maghribi Bagian 1	102
Gambar 4.69 Sketsa Maghribi Bagian 2	104
Gambar 4.70 Sketsa Mesir	107
Gambar 4. 71 Sketsa Jerusalem & Damaskus.....	109
Gambar 4.72 Sketsa Madinah & Mekkah.....	112
Gambar 4.73 Hasil Akhir Prolog & Tangier.....	115
Gambar 4. 74 Hasil Akhir Maghribi Bagian 1	118
Gambar 4.75 Hasil Akhir Maghribi bagian 2	122

Gambar 4. 76 Hasil Akhir Mesir.....	125
Gambar 4.77 Hasil Akhir Jerusalem & Damaskus	126
Gambar 4.78 Hasil Akhir Madinah & Mekkah.....	130
Gambar 4.79 Konten Sosial Media	130
Gambar 4. 80 Desain Stiker Whatsapp	131
Gambar 4.81 Desain Stiker tempel	132
Gambar 4. 82 Desain T-shirt.....	132
Gambar 4. 83 Desain Pembatas Buku.....	133
Gambar 4. 84 Desain Kartu Trivia.....	133
Gambar 4. 85 Desain Buku Konsep.....	134
Gambar 4. 86 Desain Poster.....	134
Gambar 4. 87 Desain Katalog Pameran.....	135
Gambar Lampiran. 1 Komentar Webtoon.....	138
Gambar Lampiran. 2 Dokumentasi Pameran.....	139



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kita sering mendengar nama tokoh-tokoh penjelajah seperti Columbus, Marcopolo ataupun James Cook, maka Islam pun memiliki tokoh penjelajah yang tidak kalah hebat dari tokoh-tokoh penjelajah Eropa lainnya. Sang pengembara muslim itu bernama Ibnu Batutah. Lahir pada tanggal 24 Februari 1304 M / 17 Rajab 703 H dengan nama lengkap Abu Abdullah Muhammad bin Abdullah Al-Lawati At-Tanji bin Batutah. Ia merupakan seorang cendekiawan muslim yang menguasai ilmu hukum dan juga dilahirkan dari keluarga sarjana ahli hukum Islam di Tangier, Maroko pada saat kekuasaan Dinasti Marin. Pada tahun 1325 ia meninggalkan kotanya untuk menunaikan ibadah Haji ke kota suci Mekkah. Dalam perjalanan yang memakan waktu kurang lebih selama satu setengah tahun itu, ia sempat mengunjungi beberapa negeri seperti Afrika Utara (Maghreb), Mesir, Palestina, dan juga Suriah. Seusai menunaikan ibadah haji, alih alih pulang ke tanah kelahirannya di Maroko. Ibnu Batutah memutuskan untuk melanjutkan perjalanannya mengelilingi dunianya itu dan mengarungi sekitar 40 negeri.

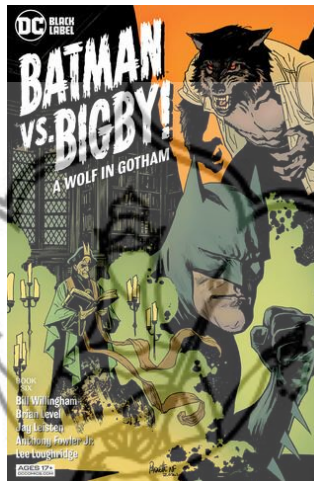
Selama kurang lebih 30 tahun perjalanannya menjelajahi dunia itu, Ia coba bukukan kembali tulisannya dalam bentuk sebuah buku *rihlah*, atau buku kisah perjalanan. Sebuah memoar perjalanan yang terkenal di kalangan para sejarawan, dan telah menginspirasi beberapa karya ilmiah dan juga buku. Seperti pada buku karya Ross E. Dunn, seorang professor sejarah dari San Diego State University yang berjudul *The Adventures of Ibn Battuta, A Muslim Traveler of 14th Century*. Dalam bukunya beliau menulis analisis menarik seputar perjalanan Ibnu Batutah dan mengomparasikan realitas sejarah dari beberapa karya catatan para musafir seperti Marcopolo dan Ibnu Khaldun. Tentu saja analisis dari Ross E. Dunn ini merupakan apresiasi besar dari sejarawan barat terhadap *rihlah* Ibnu Batutah.

Sayangnya, sebuah memoar klasik tentang kisah perjalanan dari seorang tokoh musafir yang begitu menarik dan ikonik ini masih jarang ada yang mencoba memvisualisasikannya ke dalam media yang lebih menarik dan dijangkau banyak kalangan. Padahal banyak sekali gambaran tentang bangunan-bangunan serta kemegahan negeri-negeri Islam di abad pertengahan yang coba Ibnu Batutah jelaskan, dan sayang sekali apabila hal tersebut tidak tersampaikan dengan baik. Butuh adanya suatu media yang dapat memberikan informasi visual dan tetap menarik banyak kalangan, salah satunya yaitu komik. Menurut Scott McCloud, gambar dan ilustrasi di komik dapat menyajikan informasi dan dapat menghasilkan respons estetis terhadap audiens yang melihat atau membacanya (McCloud, 2001). Selain itu komik juga sangat efektif untuk media edukasi. Bukan hanya sebagai hiburan, komik dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk keperluan edukasi, karena bahasa gambar dan teks dalam komik dapat memberikan pemahaman atau informasi dengan cepat dibandingkan dengan menggunakan tulisan saja (Maharsi, Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, 2011). Dari pendekatan teori-teori tadi, penulis ingin membuat perancangan sebuah komik yang menceritakan perjalanan Ibnu Batutah berdasarkan Rihlah yang telah ditulis oleh beliau.

Perancangan komik ini nantinya akan memuat peristiwa kisah awal perjalanan Ibnu Batutah mengelilingi dunia, dimana awalnya Ibnu Batutah hanya berniat untuk melaksanakan ibadah haji sebelum akhirnya beliau menetapkan pilihannya untuk pergi berkelana mengelilingi dunia serta menampilkan kemegahan dan keunikan negeri-negeri Islam pada saat itu. Di perancangan komik ini nantinya juga akan menyertakan nilai-nilai etika dan moralitas dari kisah perjalanan Ibnu Batutah sendiri.

Menurut penuturan Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, komik dapat membawa audiens ke dalam ruang imajinasi serta merasakan dialektika komunikasi tidak langsung terhadap peranan tokoh serta peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik (Maharsi, Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, 2011). Maka untuk perancangan komik ini nantinya akan menggunakan visualisasi gaya gambar semi-realis

untuk membangun ruang imajiner audiens serta mengurangi distorsi informasi yang coba Ibnu Batutah jelaskan. Gaya gambar yang mengedepankan aspek realistis tetapi tetap dipadukan dengan gaya gambar kartun, gaya gambar ini akan banyak terinspirasi dari komik-komik Amerika besutan Marvel maupun DC Comic dan juga beberapa komik lainnya, tetapi tetap mengedepankan gaya visual dari penulis sendiri.



Gambar 1. 1 Contoh gaya visual dari komik Batman DC Comic.

(Sumber : <https://www.dccomics.com/comics/batman-vs-bigby-a-wolf-in-gotham-2021/batman-vs-bigby-a-wolf-in-gotham-6>, diakses pada 13 Maret 2022)

Dan pemilihan web komik sebagai platform untuk komik digital juga dirasa tepat, karena dewasa ini penggunaan *gadget* sangat masif di kalangan masyarakat, maka web komik sangat memungkinkan untuk diakses di manapun dan kapanpun secara mudah. Serta web komik dapat menambah minat baca masyarakat khususnya untuk para remaja yang menjadi target utama. Menurut UNESCO, minat baca Indonesia sangat rendah, sekitar 0,001% dari keseluruhan penduduk Indonesia (Kompasiana, 2018). Dengan demikian apabila pesan dan informasi dari komik ini tersampaikan dengan baik, diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menarik dan informatif, sehingga memberikan wawasan kepada pembaca mengenai sejarah tokoh penjelajah dunia terutama mengenai seorang Ibnu Batutah, serta memberikan wawasan tentang keadaan dunia pada abad pertengahan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dibahas ialah:

“Bagaimana merancang sebuah komik web yang bercerita tentang kisah awal mula perjalanan Ibn-Batutta mengelilingi Dunia di abad pertengahan yang dikemas secara menarik, informatif dan mudah dipahami oleh audiens?”.

C. Tujuan Perancangan

Menciptakan komik web yang menceritakan tentang awal mula kisah perjalanan Ibnu Batutah dalam mengelilingi dunia di abad pertengahan yang menarik, menghibur, informatif, dan mudah dipahami.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan komik ini berfokus menceritakan dan menjelaskan mengenai awal mula perjalanan Ibnu Batutah dalam mengelilingi dunia, dimana awalnya Ibnu Batutah hanya ingin melaksanakan ibadah haji dan menetapkan pilihannya untuk pergi berkelana keliling dunia setelahnya.

E. Manfaat Perancangan

Bagi Masyarakat

- a. Memberikan pemahaman tentang kisah perjalanan keliling dunia Ibnu Batutah
- b. Memberikan pemahaman tentang tokoh-tokoh pengelana dunia
- c. Memberikan wawasan tentang gambaran dunia ketika abad pertengahan
- d. Memberikan media hiburan alternatif sekaligus mendidik

Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah media komunikasi visual yang menarik dan informatif dari seorang tokoh.

Bagi Institusi

- a. Perancangan ini dapat digunakan sebagai literasi dalam merancang sebuah komik maupun media komunikasi visual dari seorang tokoh.

F. Definisi Operasional

1. Media

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, media adalah suatu alat bantu yang berguna untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan untuk mencapai tujuan (Djamarah, 2002)

2. Komik

Menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar-gambar atau lambang yang bertujuan untuk menyajikan informasi dan menghasilkan tanggapan estetis dari audiens atau pembaca. (McCloud, 2001)

3. Komik *Web*

Mengutip dari buku Indiria Maharsi. Komik online atau komik *web* merupakan komik yang dalam publikasinya dilakukan secara online dengan menggunakan situs web maupun aplikasi selular, sehingga biaya publikasinya akan lebih murah dan dapat mencakup jangkauan yang begitu luas (Maharsi, Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, 2011).

4. Sejarah

Menurut J.V. Bryce, sejarah adalah catatan dari apa semua yang telah manusia pikirkan, katakan, dan yang diperbuat oleh manusia. (Wikipedia, 2022)

5. Ibnu Batutah

Ibnu Batutah yang memiliki nama lengkap Abu Abdullah Muhammad bin Abdullah Al-Lawati At-Tanji bin Batutah adalah seorang cendekiawan Maroko yang pergi berkelana ke berbagai penjuru dunia di

abad pertengahan selama kurang lebih 30 tahun. Dan sudah mengililingi banyak negeri muslim maupun non-muslim. (Wikipedia, 2021)

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data tertulis mengenai Ibnu Batutah dan sejarah abad pertengahan yang diambil dari buku, jurnal, artikel, tesis, skripsi, internet, dan karya ilmiah lainnya.

b. Referensi Visual

Mengumpulkan referensi visual dari beberapa film dan juga informasi di internet mengenai Ibnu Batutah.

2. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut:

a. What (apa)

Apa yang akan dibahas dalam komik mengenai Ibnu Batutah ini?

b. Who (siapa)

Siapa target audiens dari perancangan ini?

c. Why (mengapa)

Mengapa permasalahan tersebut terjadi?

d. When (kapan)

Kapan perancangan ini dipublikasikan?

e. Where (di mana)

Di mana perancangan ini dipublikasikan?

f. How (Bagaimana)

Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan?

H. Konsep Perancangan

1. Latar Belakang Masalah

Hal pertama yang dilakukan ialah menentukan latar belakang masalah, yang menjabarkan secara umum mengenai objek perancangan, permasalahan serta urgensi yang melatar belakangi perancangan, argument dan teori yang mendukung perancangan tersebut.

2. Rumusan Masalah

Kemudian menentukan rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan masalah, serta manfaat perancangan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat sebelumnya.

3. Metode Perancangan

Selanjutnya adalah tahapan dalam pencarian ide rancangan, permasalahan, manfaat serta tujuan perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide perancangan.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data primer maupun sekunder, setelah menemukan masalah, tujuan, hingga manfaat dari perancangan tersebut.

5. Analisis Data

Menganalisis data adalah tahapan mengelompokkan dan memilah data serta mengubahnya menjadi informasi yang dapat dipahami

6. Konsep Perancangan

Menentukan konsep perancangan desain, terdiri dari tatanan naskah, pencarian referensi visual, tipografi, maupun layout dari perancangan komik tersebut.

7. Visualisasi

Setelah Menyusun konsep perancangan, hasil dari visualisasi dibuatkan dalam bentuk *prototype* berupa mockup digital.

8. Evaluasi

Hasil desain yang telah dibuat dievaluasi keefektifan serta efisiensinya dalam menyampaikan pesan, dan juga dari segi estetikanya.

9. Desain Final

Selanjutnya adalah tahap akhir yaitu menentukan desain akhir yang siap diproduksi.

I. Skematika Perancangan

