

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komik dakwah Islam sebagai sebuah medium dakwah yang memiliki bentuk komik atau seni sekuensial, memiliki karakteristik yang cukup khas dalam berkomunikasi melalui visual berdasarkan artefak komik yang ditemui pada periode 2015 hingga 2020. Secara kultural, hukum dalam Islam cukup detail dalam mengatur cara menggambar dan berimplikasi pada visualisasi karakter yang dirupakan oleh para komikus muslim. Berdasarkan pendekatan kultural dan analisis data yang dilakukan menggunakan pendekatan stilistik ditemukan bahwa dari periode 2015 hingga 2020 terdapat 100 komik dakwah Islam yang dikaryakan dan diterbitkan oleh komikus muslim dengan rincian 71 komik cetak dan 29 komik digital, apabila dikategorikan ke dalam medium komiknya. Sementara berdasarkan formatnya terdapat 59 komik seri, 37 komik strip, dan 4 komik cetak yang bersifat antologi mengandung baik komik seri dan komik strip. Dari populasi yang ada diambil beberapa sampel yang mewakili dan bersinggungan dengan aspek kultural serta pendekatan stilistik dengan hasil analisis dan temuan sebagai berikut :

1. Varietas gaya visual komik pada periode tahun 2015 hingga 2020 muncul semakin beragam secara kualitas dan bertambah banyak secara kuantitas apabila dibandingkan dengan periode sebelumnya yang cenderung monoton pada komik-komik biografi dengan gaya gambar realis dan gaya kartun anak-anak. Produksi dan penerbitan komik dakwah Islam bertumbuh dengan tren

yang stabil dan cenderung progresif dari tahun ke tahun yakni pada 2015 dengan total 7 judul komik, tahun 2016 dengan total 17 judul komik, tahun 2017 dengan total 16 judul komik, tahun 2018 dengan total 18 judul komik, tahun 2019 dengan total 19 judul komik, dan tahun 2020 dengan 23 judul komik.

2. Hukum *tashwir* membatasi aspek visual komik, membuat komikus menggunakan visual-visual lain seperti gestur tubuh, bentuk panel, frame, dan alur serta berbagai macam komponen sekuensial lainnya menjadi lebih unik dan komunikatif. Adapun dari berbagai artefak komik dakwah Islam yang dikumpulkan dapat dibagi ke dalam 3 kategori besar yakni kategori visual karakter komik tanpa wajah, kategori visual karakter komik dengan pemberian kecacatan, serta kategori visual karakter komik yang kompleks dan realis.
3. Kategori visual karakter komik tanpa wajah memiliki keterbatasan dalam visualisasi ekspresi. Namun ekspresi pada akhirnya diwakili dengan banyak instrumen visual sekuensial dari gestur, teknik panel, frame serta goresan-goresan bantu yang menggerakkan dan menghidupkan ekspresi karakter dalam satu panel utuh atau dalam sebuah alur tertentu. Kategori ini sebagai komik cenderung berfokus pada cerita dan pesan yang ingin disampaikan dibandingkan dengan pemberian identitas karakter dalam sebuah cerita, sehingga banyak ditemui kategori ini dalam format komik strip.
4. Kategori visual karakter dengan pemberian kecacatan secara khusus menganut beberapa pandangan hukum fiqh yakni dengan meniadakan sebagian atau

mengubah bentuk sehingga gambar tidak terlihat sempurna atau tidak terlihat hidup dengan menghilangkan anggota tubuh tertentu seperti leher dan mata bahkan memberikan garis putus pada leher. Secara umum kategori ini juga mewakili gaya gambar tersebut meliputi gaya gambar kartun, *manga* dan gaya gambar ekspresif. Pada ruang kategori ini, ditemukan lebih banyak dibandingkan kategori lainnya karena batasan kecacatan yang dimaksud dapat diinterpretasikan secara sangat luas dan terbilang eksperimental yang memungkinkan komikus dapat berkarya dengan variasi visual yang lebih luas. Dari segi cerita, kategori ini juga memiliki keluasaan kreasi tematik mulai dari fantasi hingga kehidupan sehari-hari atau *slice of life*.

5. Komik dakwah Islam yang bertema biografi dengan latar belakang historis, rata-rata memiliki ciri khas visual yang lebih realis. Hal tersebut didasarkan pada penggambaran karakter yang ingin didekatkan dengan figur asli pada dunia nyata. Komik dakwah yang bertema biografi memiliki misi pembelajaran berdasarkan tokoh-tokoh inspiratif muslim yang ditunjukkan melalui beberapa judul seperti kisah-kisah para nabi, kisah para tokoh muslim terdahulu serta kisah-kisah para sahabat. Sehingga visualisasi yang digunakan cenderung lebih kompleks dan diilustrasikan mendekati sebagaimana yang ditulis dalam buku-buku sejarah.
6. Gaya visual karakter yang lebih sederhana dan lebih dekat dengan bentuk tulisan secara literal memerlukan tingkat pemahaman yang sederhana bagi pembaca untuk memahami sebuah visual karakter. Sebaliknya gaya visual

karakter yang lebih kompleks dan mendekati realita memerlukan tingkat pemahaman pembaca yang lebih kompleks. Namun gaya visual realis akan lebih mudah diterima oleh pembaca sebagai suatu entitas karakter yang memiliki kelekatan visual tertentu sebagai ciri khas karakter komik.

7. Kecenderungan pemilihan bacaan komik dakwah dengan gaya gambar tertentu ditentukan oleh preferensi visual dan pengalaman pembaca komik sebelumnya. Pembaca komik yang senang dengan komik-komik Marvel dan DC cenderung lebih suka untuk mengoleksi komik dakwah yang bergambar realis. Begitu pula dengan gaya gambar lainnya seperti *manga*, dan kartun.
8. Varietas visual karakter komik dakwah Islam diakibatkan oleh demokratisasi informasi berupa ilmu agama Islam yang mengenai para komikus secara umum dan para komikus dakwah secara khusus sehingga komikus memiliki preferensi visual tertentu berdasarkan hukum menggambar yang dianut.
9. Perkembangan visual juga terjadi pada salah satu contoh kasus komikus karena adanya pergeseran ideologis dengan mengubah preferensinya akan hukum *tashwir* seperti yang ditunjukkan pada komik-komik karya Vbi Djenggotten yang berubah dari awal tahun 2015 dengan masih menggambarkan mata pada karakternya hingga berkembang pada tahun 2015 akhir sampai 2020 menjadi visual karakter yang cenderung tanpa wajah.

Berdasarkan rincian temuan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan visual komik dakwah Islam di Indonesia pada periode 2015 hingga

2020 mengalami pertumbuhan yang progresif dan pesat. Perkembangan visual komik ini diidentifikasi dari varietas visual karakter yang bertambah banyak baik secara kualitas dan kuantitasnya, penggunaan aspek sekuensial yang lebih eksploratif dan eksperimental, serta jumlah penerbitan dan produksi komik yang meningkat dan memiliki tren progresif. Perkembangan visual komik tersebut tidak terlepas dari dampak kultural dan historis tentang dakwah visual yang secara periodik terjadi dalam masyarakat Indonesia, dengan dipelopori oleh Sunan Kalijaga oleh adanya wayang kulit sebagai media dakwah Islam di nusantara. Faktor pencacatan pada figur wayang yang dilakukan oleh Sunan Kalijaga berdasarkan dengan pendapat para ulama terdahulu kemudian diadaptasi oleh komik-komik dakwah yang ada saat ini. Pengetahuan dan informasi yang mendorong eksperimentasi para komikus dakwah terhadap isu ini utamanya datang dari gelombang tren hijrah dan demokratisasi ilmu agama yang terjadi pada kurun waktu 2015 hingga akhir 2019 bahwa fenomena ini benar terjadi dan banyak mengubah sudut pandang penerbit untuk mendorong diterbitkannya komik-komik dakwah. Sehingga aspek kultural dan historis berdampak pada perkembangan visual komik dakwah Islam di Indonesia terutama pada periode 2015 hingga 2020.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran sebagai masukan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut sebagai berikut :

1. Dengan adanya permasalahan pada penelitian ini, tentunya masih banyak objek-objek kajian di dalam penelitian ini yang masih dapat di kaji lebih dalam lagi. Karena permasalahan waktu dan batasan-batasan dari rumusan masalah, maka peneliti hanya mengkaji mengenai pemetaan komik dakwah Islam di Indonesia dalam kurun waktu 2015 – 2020 dengan fokus pada analisis dan pembahasan visual komik yang beragam secara meluas.
2. Dengan batasan rumusan masalah yang ada, penelitian selanjutnya dapat mengkaji objek komik dakwah secara lebih mendalam pada beberapa sampel komik-komik yang telah dikategorikan pada penelitian ini.
3. Adanya kategorisasi terhadap temuan pada penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian terkait komik dakwah Islam di Indonesia selanjutnya yang lebih mendalam baik terkait hukum fiqih sebagai irisan multi-disiplin maupun kajian yang lebih mendalam pada masing-masing kategorisasi yang ditemukan.
4. Dengan adanya kajian yang telah dilakukan juga diharapkan dapat menjadi referensi para komikus dakwah dalam menimbang dan mengkaryakan komik dakwah Islam sesuai dengan pendapat hukum *tashwir* yang diyakini sebagai sebuah saran praktis untuk proyek komik dakwah.
5. Meskipun sebagai media dakwah kreatif komik menjadi alternatif dakwah yang cenderung baru, namun apabila diperbandingan dengan komik konvensional, komik dakwah Islam di Indonesia perlu pengembangan teknik sekuenial yang lebih spektakuler agar dapat bersaing dalam pasar komik secara visual.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Ilmiah

- Addini, Agnia. (2019). Fenomena Gerakan Hijrah di Kalangan Pemuda Muslim Sebagai Mode Sosial. *Journal of Islamic Civilization* 1(2), 109-118.
- Ayres, Jackson. (2016). Introduction: Comics and Modernism. *Journal of Modern Literature*, 39(2), 111-114.
- Dittmer, Jason. (2010). Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration. *Royal Geographical Society (with The Institute of British Geographers)*, 35, 222-236.
- Hasian, I., & Mardika A. S. (2019). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti* 1(1), 1-23.
- Kirkpatrick, E., & Scott, S. (2015). Representation and Diversity in Comics Studies. *Cinema Journal*, 55(1), 120-124.
- Lestari, Y.S. (2018). Politik Identitas di Indonesia: Antara Nasionalisme dan Agama. *Journal of Politics and Policy*, 1(1), 19-29.
- Muheramtohad, S., & ady Fataron, Z. (2022). The Islamic lifestyle of the Muslim middle economy class and the opportunities for the halal tourism industry in Indonesia. *Journal of Digital Marketing and Halal Industry*, 4(1), 91-104.
- Necipoglu, Gulru. (2015). The Scrutinizing Gaze In The Aesthetic of Islamic Visual Cultures: Sight, Insight, and Desire. *Muqarnas*, 32, 23–61.
- Putra, N.P, Sunarto. B, dan Dharsono. (2018). Indonesian Islamic Comic Development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 197, 346-354.
- Ramadhan, B.S. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia. *Jurnal Seni Rupa Warna*, 4(1),2-18.

- Resha, A. (2020). The Blue Age of Comic Books. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society* 4(1), 66-81.
- Romario, R., & Aisyah, L. (2019). KOMIK ISLAM DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM: Dakwah Kreatif Melalui Komik. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 6(2), 98-119.
- Sukardani, P. S., Setianingrum, V. M., & Wibisono, A. B. (2018). Halal lifestyle: current trends in Indonesian Market. *1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018)*, 334–339.
- Suzanne. (2015). Representation and Diversity in Comic Studies. *Cinema Journal*. 55(1), 120-124.
- Yani, A. R., & Alamiyah, S. S. (2017). Comic as a medium for da'wah in Indonesia. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 3(2), 71-77.

Buku

- Aji, Seno G. (2021). *Ngobrolin Komik*. Sleman: Pabrik Tulisan.
- Bajraghosa, T. (2020). *Onomatopoe Komik Indonesia*. BP ISI Yogyakarta.
- Bonneff, Marcel. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Barret, Terry. (1998). *Critisizing Art: Understanding The Contemporary*. California-London-Toronto: Mayfield Publishing Company.
- Darmawan, Hikmat. (2012). *How to Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*. Yogyakarta : Plotpoint Publishing.
- Djenggotten, Vbi. (2017). *55 Mutiara Akhlak Islam*. Jakarta: Salsabila
- Eisner, Will. (1985). *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.

- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Thousand Oaks, LA: Sage.
- Haq, Muhammad Zia Ul. (2017). *Gambar itu Haram? Serba-Serbi Hukum Tashwir dalam Islam*. Jakarta: Salsabila.
- Hauser, A. (1951). *The Social History of Art*. Psychology Press.
- Hilmi, A. (2018). *Tashwir: Seni Rupa dalam Pandangan Islam*. Jakarta Selatan : Rumah Fiqih Publishing.
- Holt, C. (1967). *Art in Indonesia: Continuities and Change*. Cornell University Press.
- Iqomic, dkk. (2018) *Iqmoic: Dakwah Ala Komikus*. Jakarta: Salsabia
- McCloud, Scott. (2008). *Understanding Comics Memahami Komik*. Jakarta: KPG.
- McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comics Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: KPG.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). California: Sage Publications, Inc.
- Qaradhawy, Y. (2007). *Halal and haram*. Surabaya, Indonesia: Bone Pustaka.
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. A&C Black.
- Smith, M. J., & Duncan, R. (Eds.). (2012). *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. Routledge.
- Romario, R., & Aisyah, L. (2019). Komik Islam di Media Sosial Instagram: Dakwah Kreatif Melalui Komik. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 6(2), 98-119.
- Satria, Handri. (2016). *Muhammad Al-Fatih #1: Perang Varna*. Jakarta: Salsabila.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardani, P. S., Setianingrum, V. M., & Wibisono, A. B. (2018, October). Halal lifestyle: current trends in Indonesian Market. In 1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018) (pp. 334-339). Atlantis Press.

Sumartono. (2017). *Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Universitas Trisakti.

Syukur, Yanuardi. (2017). *Menulis di Jalan Tuhan*. Sleman: Deepublish.

Walker, John A. (1989). *Design History and History of Design*. London: Pluto Press.

Virgiavan, W., & Aditya, A. (2018). *No Second Chance*. Sidoarjo: Kanzun Books

Yuswohady. (2015). *Marketing to The Middle Class Muslim*. Jakarta: PT. Gramedia.

Yuswohady. (2017). *Gen M: Generation Muslim*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

Skripsi, Tesis dan Disertasi

Bajraghosa, T. (2012). *Visualisasi Bahasa Komik Indonesia*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Burhan, M. A. (1977). *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie Sampai Persagi Di Batavia, 1900-1942*. Disertasi Doktor. Tidak Diterbitkan. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Soenarto, Emita (2008). *Making Sense of The Past and Present: Islamic Comic Books in Indonesia*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Fakultas Sastra. National University of Singapore. Singapore.

Artikel

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. (2022). *KBBI Daring*.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dakwah> diakses pada Januari 2022.

Khamdamovna. U.M. (2020). Similarities and Differences Between Types of Comic.
International Journal and Integrated Education. 3(IX), 105-107.

Mozareni, Ergita H. (2019). *Minat Baca Komik Daring Webtoon*.
<https://seputarfib.undip.ac.id/terkenalnya-webtoon-di-indonesia/> diakses pada Desember 2020.

Video

Sekolah Fiqih. (2019, September 19). *KMK 84 - Tashwir: Hukum Seni Rupa Dalam Islam* [Video]. Youtube,
<https://youtu.be/ti12n0RLsk8?si=4uGP1TMAKJBQvRB5>

Shihab, Najwa. (2018, Desember 10). *Tantri Kotak & Abi Quraish: Musik itu Halal atau Haram? (Part 1) | Shihab & Shihab* [Video]. Youtube,
<https://youtu.be/nGpuyFiC74k?si=WQ1530p7ymRTxBAN>

Shihab, Najwa. (2018, Desember 10). *Tantri Kotak & Abi Quraish: Musik itu Halal atau Haram? (Part 2) | Shihab & Shihab* [Video]. Youtube,
https://youtu.be/ZpuKr_s7qyI?si=p4aokKPEqn9USp4V