

PERKEMBANGAN VISUAL KOMIK DAKWAH ISLAM INDONESIA PERIODE 2015 – 2020



**TESIS
PENGAJIAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister dalam bidang Seni.
Minat Utama Desain Komunikasi Visual.

Hilman Ahdi Bhaskara

NIM 2021339412

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

PERKEMBANGAN VISUAL KOMIK DAKWAH ISLAM INDONESIA PERIODE 2015 – 2020



TESIS PENGAJIAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister dalam bidang Seni.
Minat Utama Desain Komunikasi Visual.

Hilman Ahdi Bhaskara

NIM 2021339412

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERKEMBANGAN VISUAL KOMIK DAKWAH
ISLAM INDONESIA PERIODE 2015 – 2020**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal **26 Juni 2024**

Oleh:

Hilman Ahdi Bhaskara

NIM 2021339412

Di hadapan penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Pravanto Widya Harsanto, M.Sn


Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum

Ketua Tim Penguji


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

Yogyakarta, **22 JUL 2024**

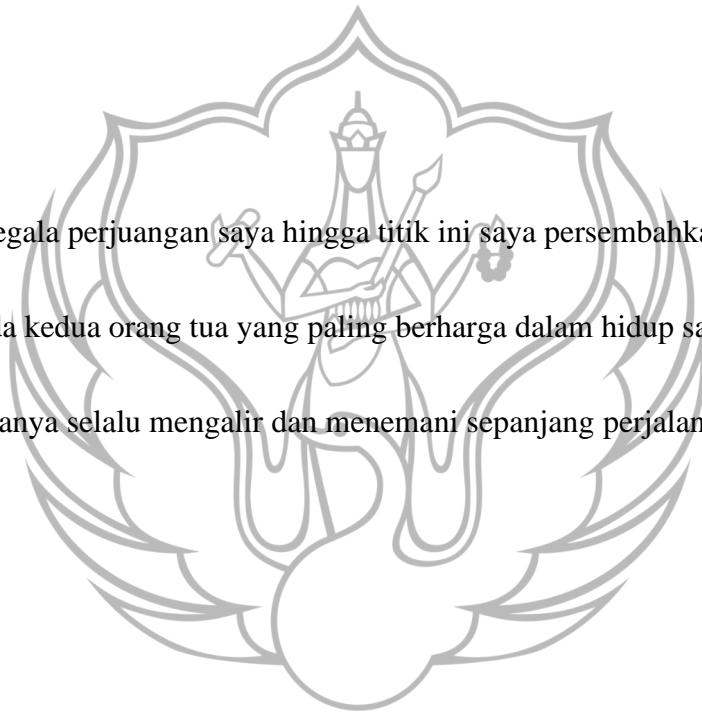
Direktur
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

Halaman Persembahan

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan
pada kedua orang tua yang paling berharga dalam hidup saya.
Doanya selalu mengalir dan menemani sepanjang perjalanan.



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hilman Ahdi Bhaskara

NIM : 2021339412

Judul Tesis : Perkembangan Visual Komik Dakwah Islam Indonesia Periode 2015
– 2020

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tesis pengkajian seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan di Daftar Pustaka.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini benarbenar merupakan hasil karya saya sendiri.

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Pembuat Pernyataan,

Hilman Ahdi Bhaskara

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji perkembangan visual komik dakwah Islam di Indonesia selama periode 2015-2020, serta faktor-faktor yang mendorong pesatnya perkembangan ini. Komik sebagai media komunikasi visual dan verbal memegang peranan penting dalam penyampaian pesan yang mudah dipahami dan menghibur. Fenomena meningkatnya jumlah kreator dan pembaca komik di platform digital seperti Webtoon menunjukkan kedekatan antara media komik dengan minat pembaca di Indonesia. Era Komik Biru, yang ditandai dengan hibridasi antara format cetak dan digital, membawa ciri khas konten yang mengangkat isu-isu religiusitas, gender, dan ras.

Pasar komik dakwah Islam tumbuh signifikan dalam dekade terakhir, didukung oleh komunitas seperti Lingkar Komik, Liqomik, dan Iqomic, yang aktif memproduksi dan mendistribusikan komik Islam baik secara cetak maupun digital. Komik-komik ini sering kali menggunakan stilisasi karakter tertentu sebagai respons terhadap pandangan hukum Islam mengenai gambar makhluk hidup. Pendapat ulama kontemporer mempengaruhi desain karakter komik dakwah, yang menciptakan diversitas visual dalam komik tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan penjabaran paragraf deskripsi yang diskursif dengan pengumpulan data primer artefak komik sebagai subjek penelitian utama yang didukung oleh studi literatur dan wawancara. Analisis yang digunakan menggunakan pendekatan stilistik dalam kategorisasi visual komik yang kemudian dibedah secara mendalam menggunakan teori komik Scott McCloud dan dibahas dalam paragraf yang menjelaskan dialektika antar aspek sekuensial dan temuan visual menggunakan metode kritik desain Terry Barret dengan pendekatan kultural dan historis.

Dari penelitian ini ditemukan adanya perkembangan visual komik dakwah Islam yang beragam pada periode 2015 - 2020, ditunjukkan oleh varietas visual komik. Penelitian ini juga memetakan diversitas visual komik pada tahun 2015 – 2020 dan mengidentifikasi alasan di balik pesatnya perkembangan komik dakwah Islam di Indonesia akibat faktor kultural Islam dan historis sehingga menghasilkan visual-visual komik yang eksperimental dan beragam.

Kata Kunci: Perkembangan Visual, Komik Dakwah Islam, Komik Indonesia, Visual Komik Dakwah, Varietas Komik Dakwah.

ABSTRACT

This study examines the visual development of Islamic dakwah comics in Indonesia during the 2015-2020 period and the factors driving this rapid growth. Comics, as a medium of visual and verbal communication, play an important role in delivering messages that are easy to understand and entertaining. The phenomenon of the increasing number of creators and readers of comics on digital platforms such as Webtoon demonstrates the closeness between comic media and the interests of Indonesian readers. The Blue Age of Comics, characterized by the hybridization of print and digital formats, features content that highlights issues of religiosity, gender, and race.

The market for Islamic dakwah comics has grown significantly in the past decade, supported by communities such as Lingkar Komik, Liqomik, and Iqomic, which actively produce and distribute Islamic comics both in print and digitally. These comics often employ specific character stylizations in response to Islamic legal views on depicting living beings. Contemporary ulama's opinions influence the character design of dakwah comics, creating visual diversity within these comics.

The research method used is qualitative research with discursive descriptive paragraph elaboration, using primary data collection of comic artifacts as the main research subject, supported by literature studies and interviews. The analysis employs a stylistic approach in visual comic categorization, which is then examined in depth using Scott McCloud's comic theory. The findings are discussed in paragraphs explaining the dialectic between sequential aspects and visual findings using Terry Barret's design criticism method with cultural and historical approaches.

From this research, it was found that there were various visual developments in Islamic propaganda comics in the 2015 - 2020 period, shown by the variety of visual comics. This research also maps the visual diversity of comics in 2015 - 2020 and identifies the reasons behind the rapid development of Islamic da'wah comics in Indonesia due to Islamic cultural and historical factors, resulting in experimental and diverse comic visuals.

Keywords: Visual Development, Islamic Dakwah Comics, Indonesian Comics, Visual Dakwah Comics, Dakwah Comics Variety.

KATA PENGANTAR

Pertama, penulis mengucapkan *alhamdulillah rabbil alamiin* serta puji syukur ke hadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa. Atas limpahan rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Perkembangan Visual Komik Dawah Islam Indonesia Periode 2015 - 2020. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Magister (S2) di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait dalam penulisan tesis yang telah memberikan banyak dukungan moral dan juga bimbingan pada penulis. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Orang tua yang tidak pernah lelah memberikan do'a, dukungan dan semangat kepada penulis.
3. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn selaku dosen pembimbing yang selalu menginspirasi, memotivasi dan memberikan masukan mendalam.
4. Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum selaku penguji ahli yang selalu memberikan wawasan, menginspirasi dan masukan mendalam.

5. Ustadz Bahrul Ulum, Sweta Kartika, Dzia Ul Haq, Is Yuniarto, dan Wahyu Virgiavan sebagai guru dan narasumber yang telah banyak memberikan ilmu, bantuan dan masukan terhadap penulisan tesis ini.
6. Seluruh kerabat, Bunga dan Lintang, sahabat-sahabat, Ale, Bimanda, Rifqi, Dadang, Bagas, Dendy, Mas Dodo, Mbak Nurul beserta semua teman-teman seperjuangan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Teman-teman dalam forum pencinta komik yang memberikan masukan dan meluangkan waktu untuk membantu dalam pengumpulan data dalam penulisan tesis ini.
8. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah dengan ikhlas mendidik saya hingga mampu menyelesaikan tesis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan hingga terciptanya tesis ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan penulisan tesis ini penulis berharap dapat membantu akademisi, teman-teman mahasiswa, komikus dan pegiat dakwah kreatif.

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Hilman Ahdi Bhaskara

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C Ruang Lingkup.....	6
D Tujuan dan Manfaat.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Tinjauan Pustaka Tentang Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori.....	12
1. Komik	12
2. Struktur Sekuensial dalam Komik.....	15
3. Komik Dakwah Islam di Indonesia dan Perkembangannya.....	27
4. Visual dalam Hukum Islam	30
III. METODE PENELITIAN	33
A. Metode Pengumpulan Data.....	34

1. Pengumpulan Artefak dan Observasi	34
2. Studi Literatur.....	35
3. Wawancara	36
B. Metode Penyajian Data	37
C. Analisis dan Pembahasan.....	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Pengumpulan dan Penyajian Data.....	40
B. Pembahasan Visual Komik dengan Pendekatan Stilistik.....	54
1. Visualisasi Karakter Tanpa Wajah	58
2. Visualisasi Karakter dengan Pemberian Kecacatan	59
3. Visualisasi Karakter Anatomi Kompleks dan Realis	72
C. Pembahasan Aspek Sekuensial dan Visual Komik.....	83
1. Panel	84
2. Transisi Panel	88
3. <i>Frame</i>	90
4. Gestur dan Ekspresi	94
V KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	109
A. Dokumentasi Artefak Komik.....	109
B. Dokumentasi Wawancara	110
DAFTAR ISTILAH	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Temuan Populasi Komik Dakwah Islam Indonesia Periode 2015 - 2020.....	40
Tabel 2. Populasi Komik Dakwah Periode 2015 – 2020 berdasarkan Medium Komik	49
Tabel 3. Populasi Komik Dakwah Periode 2015 – 2020 berdasarkan Medium dan Format	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ragam Komik Dakwah Era 2015-2020 dan Pemaparan McCloud Terkait Ikonisasi Karakter	4
Gambar 2. Rancangan Karakter Variatif oleh Alex Toth.....	21
Gambar 3. Karakter Gaya Gambar Surealis dari Komik Epileptik.....	23
Gambar 4. Berbagai Penekanan Ekspresi Karakter.....	25
Gambar 5. Berbagai Penekanan Gestur Bahasa Tubuh.....	26
Gambar 6. Diagram Perspektif Visual Karakter McCloud	26
Gambar 7. Komik Taman Firdaus	27
Gambar 8. Komik Kisah Nabi Muhammad.....	29
Gambar 9. Beberapa Sampel Keberagaman Visual Komik Dakwah Periode 2015 - 2020.....	30
Gambar 10. Peta Pemikiran.....	39
Gambar 11. Contoh Komik Strip Digital di Instagram	50
Gambar 12. Gambar Buku Komik Muhammad Al Fatih	51
Gambar 13. Buku Komik Kisah Nabi Muhammad SAW	52
Gambar 14. Gambar Diagram Lini Masa Komik Dakwah Islam 2015 - 2020	53
Gambar 15. Panel Komik 30 Tanda Kemunafikan oleh Vbi Djenggotten.....	58

Gambar 16. Panel Komik Strip pada akun Instagram Vbi Djenggotten	59
Gambar 17. Komik Strip pada Akun Instagram Vbi Djenggotten yang Menunjukkan Visual	60
Gambar 18. Perbedaan dan Perubahan Visualisasi Ekspresi Karakter Karya Vbi Djenggotten pada Periode 2015 – 2020	61
Gambar 19. Visual Karakter pada Komik Abun Nada.....	62
Gambar 20. Visualisasi Karakter pada Komik Ketika Sholat Jumat Tanpa Khutbah...65	
Gambar 21. Gestur Terkejut pada Komik Ketika Sholat Jumat Tanpa Khutbah	66
Gambar 22. Visual Desain Karakter Leher Terpotong pada Komik Ghazwul Fikri.....66	
Gambar 23. Visualisasi Karakter Aman pada komik Ghazwul Fikri	60
Gambar 24. Konsep Filosofis Wayang sebagai Media Dakwah berdasarkan Ijtihad Walisongo	67
Gambar 25. Visualisasi Komik No Second Chance (Kiri) dan Black Metal Istiqomah (Kanan)	70
Gambar 26. Visualisasi Komik GALON (Kiri) dan Si Bedil (Kanan).....	71
Gambar 27. Visualisasi Karakter Muhammad Al Fatih karya Handri Satria.....	72
Gambar 28. Visual Karakter dalam Komik Azan Terakhir karya Adian Syaf.....	73
Gambar 29. Gambar Diagram Varietas Karakter pada Komik Dakwah Islam	76
Gambar 30. Gambar Diagram Segitga Peta Karakter pada Komik Dakwah Islam dalam periode 2015 – 2020.....	79
Gambar 31. Panel pada Komik 55 Mutiara Akhlak Islam	85
Gambar 32. Panel pada Komik Walisongo	87
Gambar 33. Transisi Panel pada Komik 55 Mutiara Akhlak Islam	88
Gambar 34. Transisi Panel pada Komik Nabi Yunus.....	89
Gambar 35. Frame Medium Shot	90
Gambar 36. Frame Long Shot	90

Gambar 37. Frame Extreme Long Shot.....	91
Gambar 38. Variasi Frame pada Komik Muhammad Al Fatih	91
Gambar 39. Konsep <i>Closure</i> pada Komik Muhammad Al-Fatih.....	80
Gambar 40. Gestur dan Ekspresi Karakter pada Komik 55 Mutiara Akhlak Islam	94
Gambar 41. Gestur dan Ekspresi Karakter Muhammad Al Fatih.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Artefak Komik.....	93
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara.....	94



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komik menjadi suatu media dengan muatan komunikasi visual dan verbal dalam penyampaian maknanya. Menurut McCloud (2008: 9), komik berkomunikasi dengan menampilkan ikon atau lambang-lambang berupa gambar yang berurutan atau terjukstaposisi. Komik menjadi media penyampai pesan yang ringan, menghibur dan mudah dipahami (Boneff, 1998). Hal tersebut menimbulkan adanya kedekatan antara media komik dengan minat pembaca, khususnya pembaca di Indonesia. Fenomena tersebut dibuktikan dengan meningkatnya jumlah kreator maupun pembaca komik, salah satunya pada platform digital *Webtoon*. Menurut Mozareni (2019), konsumsi dan antusiasme kreator maupun pembaca Indonesia meningkat secara signifikan sejak tahun 2015 hingga tahun 2019. Pembaca Indonesia menduduki peringkat ke-2 sebagai pengakses komik terbanyak setelah Amerika Serikat dengan persentase sebesar 6,53% dari total pembaca berdasarkan survei *SimiliarWeb*. Fenomena ini juga didukung dengan banyaknya penerbit komik lokal yang bermunculan seperti Koloni, Re: On, Kosmik, Ciayo, Iqomic, Liqomic dan Koomik sejak tahun 2011 hingga 2020.

Periodisasi tahun di atas tahun 2010-an dikelompokkan sebagai era *Komik Biru* menurut Resha (2020) dalam *The Blue Age of Comic di The Journal of Comic Study Societies*. Pengelompokan ini mendasarkan kepada format komik yang terbilang memiliki sifat hibridasi antara cetak dan digital sehingga memiliki variasi layout yang beragam. Era Biru Komik juga memiliki ciri khas konten yang mengangkat unsur-

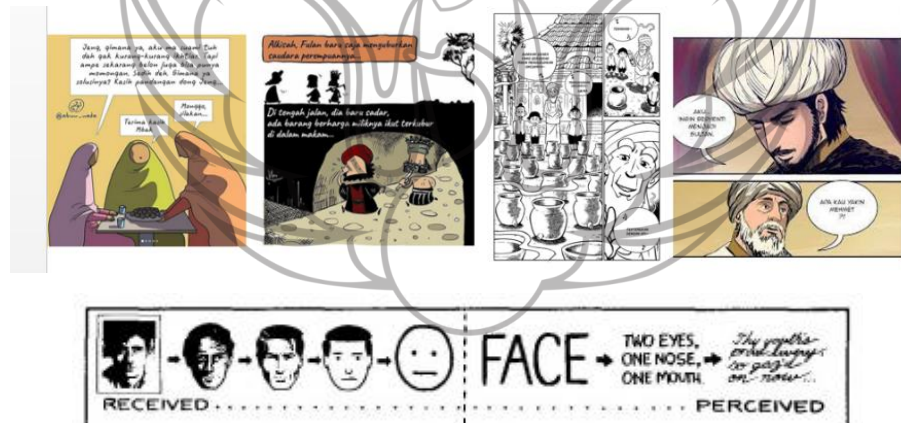
unsur masyarakat anti arus utama seperti isu religiusitas agama, gender dan ras yang secara kuantitas banyak bermunculan termasuk di Indonesia. Industri perkomikan Indonesia mulai ramai dalam membahas isu-isu agama yang kental dan mulai populer sehingga menciptakan pasar komik yang khusus bagi kaum muslim sebagai representasi masyarakat religius dan agama yang dominan.

Pasar muslim memiliki ciri khas dan keterikatan tersendiri berupa loyalitas konsumsi dengan produk-produk bernuansa Islami sebagaimana yang dijabarkan oleh Yuswohadi (2015: 15). Salah satunya adalah komik Islam yang dalam satu dekade terakhir mulai ramai mengisi ruang penerbitan komik Indonesia. Komik-komik Islam ini juga sering kali ditemui dan dijual pada beberapa pengajian anak muda sebagaimana hadirnya tren hijrah yang menjadi gerakan sosial baru pada dekade terakhir (Addini, 2019). Komik-komik Islam terlihat berkembang pesat dan dapat dilihat dari munculnya 3 komunitas arus utama yang mengakomodir komikus-komikus muslim untuk berkarya baik melalui media cetak dan digital. Komunitas tersebut adalah *Lingkar Komik*, *Liqomik*, dan *Iqomic* yang mulai aktif sejak tahun 2014 dan 2017. Ketiganya sama-sama memiliki basis komunitas di *Instagram* yakni *@lingkarkomik*, *@iqomik*, dan *@liqomik*. *Iqomic* terlihat lebih aktif pada pengelolaan media sosial (komik digital) dan pengembangan eksposur akun *Instagram* melalui komikus-komikus dari berbagai kalangan sehingga memiliki jangkauan dan pengikut yang luas sebesar 487.000 dengan sesekali menerbitkan komik cetak kompilasi. Sementara *Lingkar Komik* dan *Liqomik* lebih berfokus pada karya komik yang

berorientasi kualitas gambar komik. Selain itu, fenomena dalam komik Islam bermediakan komik cetak, seperti komik *Muhammad Al Fatih* juga memiliki hasil penjualan yang baik yakni dalam kategori *best seller*. Hal tersebut juga diperkuat dengan cetakan komik *Muhammad Al-Fatih* yang mencapai sebelas kali cetakan. Fenomena tersebut membuktikan bahwa komik Muhammad Al-Fatih sebagai salah satu komik Islam diminati oleh pembaca komik muslim di Indonesia. Implikasi dari fenomena ini menyebabkan pada periodisasi 2015 hingga 2020 banyak muncul komik-komik yang bernuansa serupa. Komik-komik Islam tersebut muncul di masa setelahnya dibuktikan dengan beberapa komik yang diterbitkan oleh penerbit Salsabila muncul seperti *Khalid bin Walid* (2017), *Al Fatih vs Dracula #1-#3* (2017), *Salahudin Al Ayubbi 1-6* (2018-2020), *Adzan Terakhir - Bilal bin Rabbah* (2020), *Barbarossa* (2020) dan masih banyak lagi lainnya.

Komik Islam atau komik dakwah adalah media yang menggabungkan antara unsur visual dan teks berupa seni sekuensial dalam susunan-susunan panel yang berusaha menyampaikan pesan ajaran agama Islam. Rancangan-rancangan visual yang ada dalam komik dakwah tidak hadir secara tiba-tiba namun dalam perjalanannya juga terikat dengan beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor kultural (Putra, dkk , 2019). Sedangkan menurut beberapa komikus komik Islam seperti Seto Budje, Vbi Djenggoten, dan *Komik Haji Jayuz*, medium dakwah melalui komik memiliki pro dan kontra dalam hal hukum menggambar atau *tashwir* yang akhirnya berdampak pada visualisasi karakter komik yang ditampilkan (dalam

Yani, A. R., 2017). Adapun proses penyederhanaan karakter ke dalam bentuk yang lebih ikonis menjadi salah satu hal yang mempengaruhi pengalaman pembaca dalam komik (McCloud, 2008). Penyederhanaan atau stilasi bentuk tersebut banyak ditemui pada komik-komik Islam yang memberi batasan-batasan tertentu akibat dari pro dan kontra hukum menggambar makhluk dalam Islam. Menurut Zia Ul Haq dalam *Gambar itu Haram?* (2017), setidaknya ada beberapa klasifikasi pilihan komikus muslim dalam memvisualisasikan desain karakternya seperti menghilangkan wajah atau mata, bagian anggota tubuh tertentu, menyederhanakan bentuk maupun menggambar secara utuh berdasarkan berbagai macam perbedaan pendapat ulama kontemporer.



Gambar 1. Ragam Komik Dakwah Era 2015-2020 dan Pemaparan McCloud Terkait Ikonisasi Karakter

Pendapat-pendapat ulama kontemporer di era sekarang pada akhirnya juga mempengaruhi pengetahuan komikus akan batasan yang berkaitan terhadap hukum menggambar (Necipoglu, 2015). Komikus muslim di Indonesia juga mengadopsi

hukum fiqih tersebut ke dalam karya-karyanya sehingga menghasilkan keberagaman visual karakter pada komik-komik mereka. Visualisasi yang beragam pada karakter komik apabila dikaitkan dengan aspek sekuensial pada komik, cukup berkaitan erat dan berdampak pada komunikasi komik terhadap pembacanya. Sebagaimana menurut McCloud (2008), simplifikasi pada desain karakter komik akan mempengaruhi persepsi pembaca dalam memahami dan mengenali struktur sekuensial komik. Kasus ini terjadi pada komik Islam yang berkembang di Indonesia pada 2015-2020, yakni berupa varietas karakter visual akibat hukum menggambar atau *tashwir* (Necipoglu, 2015) dalam perspektif Islam. Namun, peruntukan komik dengan ragam varietas visual tersebut cukup luas yakni dengan konten untuk semua umur dan faktanya komik yang secara visual karakter cukup kompleks seperti *Muhammad Al-Fatih*, digemari oleh anak-anak sebagaimana kolom testimoni pada komiknya (Satria, 2018).

Oleh karena itu, berkembangnya komik Islam Indonesia menjadi sebuah diskursus yang melibatkan perkembangan visual karakter dengan dampaknya terhadap struktur seni sekuensial. Sekaligus, fenomena perkembangan komik Islam ini dapat menimbulkan adanya anti-tesis terhadap teori McCloud terkait persepsi yang diberikan karena kompleksitas visual karakter. Sehingga dari pemaparan tersebut dapat dikaji lebih mendalam dan kritis terhadap diversitas visual karakter yang berkembang dan implikasinya pada struktur seni sekuensial yang berkaitan dengan persepsi McCloud (2008). Di sisi lain, dalam konteks sosial juga berkaitan dengan alasan di balik berkembang pesatnya komik Islam di Indonesia pada periode 2015-

2020 yang perlu ditelusuri untuk melengkapi faktor krusial yang mendorong diversitas visual komik terjadi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan visual komik dakwah Islam di Indonesia?
2. Mengapa komik dakwah Islam di Indonesia berkembang pesat pada periode 2015-2020?

C. Ruang Lingkup

1. Penelitian ini menganalisis komik dakwah Islam yang beredar pada periodisasi 2015-2020 di Indonesia dalam ranah studi visual yang berkaitan dengan karakter dan implikasinya terhadap struktur seni sekuensial.
2. Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis dan menemukan bagaimana komik dakwah Islam di Indonesia berkembang pada periode 2015-2020.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan visual komik dakwah Islam di Indonesia dalam kurun waktu 2015 hingga 2020.
 - b. Memetakan diversitas visual komik dakwah Islam pada tahun 2015 – 2020.

- c. Mengetahui alasan berkembang pesatnya komik dakwah Islam di Indonesia pada periodisasi 2015 - 2020.

2. Manfaat

- a. Mengetahui bagaimana komik Islam dan aspek visual karakter dalam ranah seni sekuensial berkembang pada tahun 2015 – 2020.
- b. Sebagai referensi keilmuan dan tambahan pengembangan pengetahuan mengenai komik Indonesia khususnya komik Islam dalam bidang desain komunikasi visual dan dakwah kreatif dalam agama Islam.
- c. Sebagai tambahan referensi dan pemetaan mengenai sejarah perkembangan komik dakwah Islam di Indonesia.

