

**PERANCANGAN KOMIK WEB TENTANG
ISTIKAMAH DALAM SALAT UNTUK GEN Z
MUSLIM DI INDONESIA**



Oleh
Natasya Risma Asmara Subagya
NIM 2112794024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

PERANCANGAN KOMIK WEB TENTANG ISTIKAMAH DALAM SALAT UNTUK GEN Z MUSLIM DI INDONESIA



Natasya Risma Asmara Subagya
NIM 2112794024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :
**PERANCANGAN KOMIK WEB TENTANG ISTIKAMAH DALAM
SALAT UNTUK GEN Z MUSLIM DI INDONESIA** diajukan oleh Natasya
Risma Asmara Subagya, NIM 2112794024, Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan
di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2025 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



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

NIP 197407301998022001/NIDN 0030077401

Pembimbing II/Anggota



Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121001/ NIDN 0009097204

Cognate/ Penguji Ahli



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 198211132014041001/ NIDN 0013118201

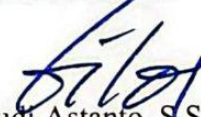
Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

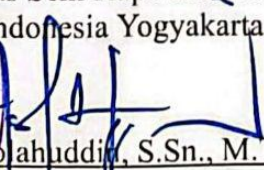
Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natasya Risma Asmara Subagya

NIM : 2112794024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

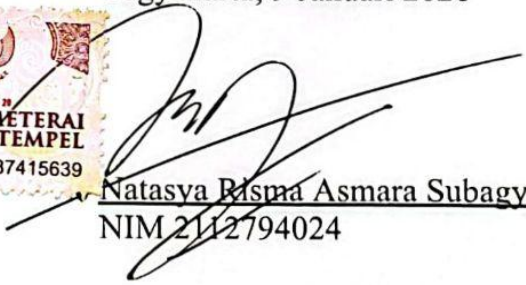
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB TENTANG ISTIKAMAH DALAM SALAT UNTUK GEN Z MUSLIM DI INDONESIA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun, baik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran penuh dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Januari 2026




Natasya Risma Asmara Subagya
NIM 2112794024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natasya Risma Asmara Subagya

NIM : 2112794024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, penulis menyerahkan karya Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK WEB TENTANG ISTIKAMAH DALAM SALAT UNTUK GEN Z MUSLIM DI INDONESIA** kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalih media, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan ke media demi kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Natasya Risma Asmara Subagya
NIM 2112794024

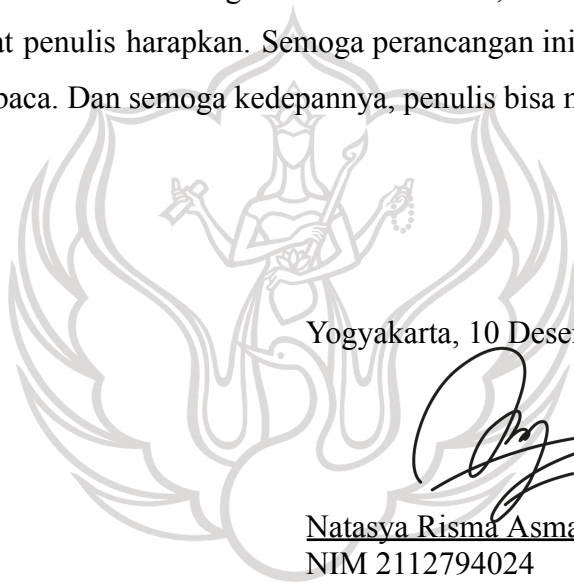
KATA PENGANTAR

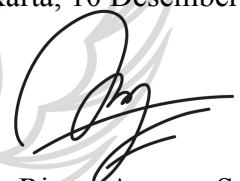
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Perancangan dengan judul “Perancangan Komik Web tentang Istikamah dalam Salat untuk Gen Z Muslim di Indonesia” sebagai upaya dakwah berhasil diselesaikan dengan baik.

Karya Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat lulus mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana (S1).

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa perancangan ini masih bisa dikembangkan lebih baik lagi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Dan semoga kedepannya, penulis bisa menghasilkan karya lebih banyak lagi.

Yogyakarta, 10 Desember 2025




Natasya Risma Asmara Subagya
NIM 2112794024

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan ini tentunya tidak akan tercapai tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn, M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn selaku Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual.
5. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyelesaian Tugas Akhir.
6. Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyelesaian Tugas Akhir.
7. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku *Cognate*, yang telah memberikan arahan dan masukan selama sidang dan revisi Tugas Akhir.
8. Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku dosen wali kelas DKV B.
9. Seluruh dosen pengajar Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
10. Kedua orang tua penulis, Bapak Aris dan Ibu Dewi, serta adik-adik penulis, Naufal dan Talitha yang selalu memberikan segala dukungan, doa dan semangat saat penulisan tugas akhir ini.
11. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa selama penulisan tugas akhir ini.
12. Febrio, Shyma, Anisha, Dena, Cecilia dan Ira, selaku sahabat penulis yang selalu memberikan bantuan, saran, dan dukungan selama masa perkuliahan dan perancangan Tugas Akhir.
13. Teman-teman angkatan 2021, “Mayura”, yang menjadi teman seperjuangan penulis semasa perkuliahan.
14. Baskara dengan ketiga proyek musiknya– Hindia, .Feast, dan Lomba

Sihir– *Reality Club*, Ardhito Pramono, Sal Priadi, dan Rex Orange County, sebagai musisi yang karyanya telah menemani penulis dalam masa penulisan Tugas Akhir ini.

15. Seluruh pihak yang turut mendukung penulis namun tidak bisa disebutkan namanya disini.



ABSTRAK

Islam merupakan agama mayoritas yang ada di Indonesia. Penganut agama Islam memiliki kewajiban beribadah, salah satunya adalah salat yang merupakan tiang agama. Salat dikerjakan lima kali dalam sehari yang terkadang terasa memberatkan untuk beberapa muslim. Maka dari itu, penting untuk seorang muslim istikamah dalam pelaksanaan ibadahnya. Namun sikap konsistensi ini cukup sulit dimiliki karena membutuhkan perjuangan, terutama untuk kalangan Gen Z. di era kehidupan digital saat ini, sangat mudah untuk terdistraksi oleh media digital yang terkadang mengarah ke arah maksiat. Ditambah lagi karakteristik Gen Z yang bebas dan fleksibel, dirasa sudah tidak lagi relevan dengan agama yang cenderung mengekang. Kehidupan digital yang bergerak sangat cepat juga menyebabkan banyak tekanan dan melelahkan bagi Gen Z. Diperlukan media digital untuk mengingatkan kembali kepada Gen Z tentang pentingnya menjaga istikamah dalam salatnya, maka dibuatlah perancangan ini sebagai media dakwah yang relevan. Metode perancangan yang digunakan meliputi tahap riset dengan identifikasi masalah dan pengumpulan data dengan teknik observasi, survei dan studi literatur. Kemudian data tersebut dianalisis dengan metode 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan komik web dakwah “Sejenak untuk Sujud” sebagai media digital yang mengingatkan Gen Z muslim tentang pentingnya istikamah dalam salat di tengah kesibukan dan distraksi kehidupan modern. Komik ini dirancang dengan cerita reflektif dan relevan, juga visual yang menarik. Diharapkan komik ini dapat menjadi media dakwah alternatif yang efektif dan relevan dalam mengingatkan Gen Z muslim tentang kewajiban ibadah yang dimiliki.

Kata kunci: komik web, istikamah, salat, Gen Z muslim, dakwah

ABSTRACT

Islam is the majority religion in Indonesia. Muslims have the obligation to worship, one of which is prayer, which is the pillar of religion. Prayer is performed five times a day, which can sometimes feel burdensome for some Muslims. Therefore, it is important for Muslims to be consistent in performing their worship. However, this consistency is quite difficult to achieve because it requires struggle, especially for Gen Z. In today's digital age, it is very easy to be distracted by digital media, which sometimes leads to immorality. In addition, the free and flexible characteristics of Gen Z are no longer relevant to a religion that tends to be restrictive. The fast-paced digital life also causes a lot of pressure and fatigue for Gen Z. Digital media is needed to remind Gen Z of the importance of maintaining consistency in their prayers, hence this design was created as a relevant medium for da'wah. The design method used includes a research stage with problem identification and data collection using observation, survey, and literature study techniques. The data was then analyzed using the 5W+1H method. This design resulted in the creation of the web comic "Sejenak untuk Sujud" (A Moment for Prostration) as a digital medium that reminds Muslim Gen Z about the importance of consistency in prayer amid the busyness and distractions of modern life. This comic is designed with reflective and relevant stories, as well as attractive visuals. It is hoped that this comic can become an effective and relevant alternative medium for reminding Muslim Gen Z about their religious obligations.

Keywords: web comic, consistency, prayer, Muslim Gen Z, da'wah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Institusi.....	4
2. Bagi Akademik.....	4
3. Bagi Masyarakat dan Target Audiens.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
1. Istikamah.....	5
2. Salat.....	5
3. Generasi Z.....	5
4. Komik.....	5
5. Komik Web.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
1. Riset.....	6
2. Teknik pengumpulan data.....	6
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
A. Tinjauan Istikamah.....	9
1. Pengertian.....	9
2. Dalil Mengenai Istikamah.....	10
B. Istikamah dalam Konteks Ibadah.....	11
1. Pengertian ibadah.....	11

2. Tantangan menjaga istikamah dalam beribadah.....	11
3. Tips untuk Beristikamah dalam Salat.....	13
C. Tinjauan Salat.....	14
1. Pengertian Salat.....	14
2. Hukum dan Kewajiban Salat.....	15
3. Syarat, Rukun, dan Tata Cara Salat.....	16
D. Tinjauan Generasi Z.....	18
1. Pengertian.....	18
2. Karakteristik Umum Gen Z.....	19
3. Spiritualitas dan Praktik Keagamaan Gen Z.....	21
E. Tinjauan Komik.....	22
1. Pengertian.....	22
2. Elemen komik.....	22
3. Bentuk dan Jenis komik.....	26
4. Sejarah Komik di Indonesia.....	27
5. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan.....	29
F. Tinjauan Komik Religi di Indonesia.....	30
1. Pengertian.....	30
2. Tren Komik Religi di Indonesia.....	30
G. Tinjauan Komik web.....	33
1. Pengertian.....	33
2. Karakteristik.....	33
3. Sejarah singkat Perkembangan Komik Web.....	34
4. Prosedur Proses Perancangan.....	35
H. Tinjauan Komik Pesaing di Pasaran.....	36
I. Analisis.....	41
1. Analisis 5W+1H.....	41
2. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	44
BAB III KONSEP DESAIN.....	46
A. Konsep Kreatif.....	46
1. Tujuan Kreatif.....	46
2. Strategi Kreatif.....	46
B. Program Kreatif.....	49
1. Judul.....	49
2. Sinopsis.....	49
3. Storyline.....	50
4. Deskripsi Karakter.....	68
5. Gaya Layout, Panel, dan Balon Dialog.....	74
6. Tone Warna.....	74

7. Tipografi.....	75
8. Teknik visualisasi.....	75
BAB IV PROSES DESAIN.....	77
A. Studi Visual.....	77
1. Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	77
2. Tipografi Judul Komik.....	82
B. Layout Komik.....	83
1. Sketsa komik.....	83
3. Desain Final.....	104
C. Media Pendukung.....	171
1. Aplikasi jadwal dan tracker salat.....	171
2. Stiker.....	171
3. Gantungan kunci.....	172
4. Jurnal.....	172
5. Scan card.....	173
D. Poster.....	174
E. GSM.....	174
F. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	175
BAB 5 PENUTUP.....	177
A. Kesimpulan.....	177
B. Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA.....	179
LAMPIRAN.....	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul Komik 99 Pesan Nabi.....	31
Gambar 2.2 Sampul Liqomik.....	32
Gambar 2.3 Judul dan isi Webtoon “Hari Apes”.....	38
Gambar 2.4 Judul dan cuplikan Webtoon “Pelan-Pelan Saja”.....	40
Gambar 2.5 Judul dan isi Webtoon “Statistika dan eksistensi”.....	41
Gambar 3.1 referensi pakaian Aira.....	69
Gambar 3.2 referensi tas Haifa.....	69
Gambar 3.3 referensi pakaian Haifa.....	70
Gambar 3.4 referensi Reza.....	71
Gambar 3.5 referensi pakaian rani.....	72
Gambar 3.6 referensi pakaian Salsa.....	73
Gambar 3.7 referensi Pak Hadi.....	73
Gambar 3.8 color palette.....	74
Gambar 3.9 preview font.....	75
Gambar 3.10 preview font.....	75
Gambar 4.1 desain karakter Aira.....	77
Gambar 4.2 desain karakter Haifa.....	78
Gambar 4.3 desain karakter Reza.....	79
Gambar 4.4 desain karakter Rani.....	80
Gambar 4.5 desain karakter Salsa.....	81
Gambar 4.6 desain karakter Pak Hadi.....	81
Gambar 4.7 tipografi judul.....	82
Gambar 4.8 sketsa episode 1.....	83
Gambar 4.9 sketsa episode 1.....	84
Gambar 4.10 sketsa episode 1.....	85
Gambar 4.11 sketsa episode 1.....	86
Gambar 4.12 sketsa episode 2.....	87
Gambar 4.13 sketsa episode 2.....	88
Gambar 4.14 sketsa episode 2.....	89
Gambar 4.15 sketsa episode 2.....	90
Gambar 4.16 sketsa episode 2.....	91
Gambar 4.17 sketsa episode 3.....	92
Gambar 4.18 sketsa episode 3.....	93
Gambar 4.19 sketsa episode 3.....	94
Gambar 4.20 sketsa episode 3.....	95
Gambar 4.21 sketsa episode 3.....	96
Gambar 4.22 sketsa episode 4.....	97

Gambar 4.23 sketsa episode 4.....	98
Gambar 4.24 sketsa episode 4.....	99
Gambar 4.25 sketsa episode 4.....	100
Gambar 4.26 sketsa episode 5.....	101
Gambar 4.27 sketsa episode 5.....	102
Gambar 4.28 sketsa episode 5.....	103
Gambar 4.29 cover komik.....	104
Gambar 4.30 thumbnail episode 1 dan 2.....	104
Gambar 4.31 thumbnail episode 3 dan 4.....	104
Gambar 4.32 thumbnail episode 5.....	105
Gambar 4.33 tampilan Webtoon.....	105
Gambar 4.34 kode QR link Webtoon.....	105
Gambar 4.35 episode 1.....	106
Gambar 4.36 episode 1.....	107
Gambar 4.37 episode 1.....	108
Gambar 4.38 episode 1.....	109
Gambar 4.39 episode 1.....	110
Gambar 4.40 episode 1.....	111
Gambar 4.41 episode 1.....	112
Gambar 4.42 episode 1.....	113
Gambar 4.43 episode 1.....	114
Gambar 4.44 episode 1.....	115
Gambar 4.45 episode 1.....	116
Gambar 4.46 episode 1.....	117
Gambar 4.47 episode 1.....	118
Gambar 4.48 episode 2.....	119
Gambar 4.49 episode 2.....	120
Gambar 4.50 episode 2.....	121
Gambar 4.51 episode 2.....	122
Gambar 4.52 episode 2.....	123
Gambar 4.53 episode 2.....	124
Gambar 4.54 episode 2.....	125
Gambar 4.55 episode 2.....	126
Gambar 4.56 episode 2.....	127
Gambar 4.57 episode 2.....	128
Gambar 4.58 episode 2.....	129
Gambar 4.59 episode 2.....	130
Gambar 4.60 episode 2.....	131
Gambar 4.61 episode 2.....	132

Gambar 4.62 episode 2.....	133
Gambar 4.63 episode 2.....	134
Gambar 4.64 episode 3.....	135
Gambar 4.65 episode 3.....	136
Gambar 4.66 episode 3.....	137
Gambar 4.67 episode 3.....	138
Gambar 4.68 episode 3.....	139
Gambar 4.69 episode 3.....	140
Gambar 4.70 episode 3.....	141
Gambar 4.71 episode 3.....	142
Gambar 4.72 episode 3.....	143
Gambar 4.73 episode 3.....	144
Gambar 4.74 episode 3.....	145
Gambar 4.75 episode 3.....	146
Gambar 4.76 episode 3.....	147
Gambar 4.77 episode 3.....	148
Gambar 4.78 episode 3.....	149
Gambar 4.79 episode 4.....	150
Gambar 4.80 episode 4.....	151
Gambar 4.81 episode 4.....	152
Gambar 4.82 episode 4.....	153
Gambar 4.83 episode 4.....	154
Gambar 4.84 episode 4.....	155
Gambar 4.85 episode 4.....	156
Gambar 4.86 episode 4.....	157
Gambar 4.87 episode 4.....	158
Gambar 4.88 episode 4.....	159
Gambar 4.89 episode 4.....	160
Gambar 4.90 episode 4.....	161
Gambar 4.91 episode 5.....	162
Gambar 4.92 episode 5.....	163
Gambar 4.93 episode 5.....	164
Gambar 4.94 episode 5.....	165
Gambar 4.95 episode 5.....	166
Gambar 4.96 episode 5.....	167
Gambar 4.97 episode 5.....	168
Gambar 4.98 episode 5.....	169
Gambar 4.99 episode 5.....	170
Gambar 4.100 episode 5.....	171

Gambar 4.101 stiker kucing dan karakter.....	172
Gambar 4.102 gantungan kunci.....	172
Gambar 4.103 jurnal.....	173
Gambar 4.104 scan card.....	173
Gambar 4.105 poster.....	174
Gambar 4.106 GSM.....	174
Gambar 4.107 mock up GSM.....	175
Gambar 4.108 mockup katalog sisi depan.....	175
Gambar 4.109 mock up katalog sisi belakang.....	176



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis 5W+1H.....	43
Tabel 3.1 Storyline episode 1.....	50
Tabel 3.2 Storyline episode 2.....	54
Tabel 3.3 Storyline episode 3.....	58
Tabel 3.4 Storyline episode 4.....	62
Tabel 3.5 Storyline episode 5.....	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam merupakan agama mayoritas yang ada di Indonesia. Menurut Data Kependudukan Bersih Indonesia semester 1 tahun 2024, pemeluk agama Islam di Indonesia mencapai 87,08% dari total masyarakat yang tercatat. Sebagai penganut agama Islam, tentunya para muslim memiliki kewajiban beribadah, salah satunya salat. Salat merupakan tiang agama yang menjadi fondasi seseorang dalam menjalankan kehidupan beragamanya. Salat juga menjauhkan seseorang dari kemaksiatan, seperti yang sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an, "*Sesungguhnya salat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan mungkar.*" (QS. Al-Ankabut: 45). Apabila seorang muslim sudah lalai dalam salatnya, tentu ini akan berpengaruh dalam kehidupannya. Mereka akan kehilangan arah dan jauh dari agama sehingga mudah bagi mereka melakukan maksiat.

Salat dikerjakan setiap hari, lima kali sehari dari sebelum matahari terbit hingga malam hari. Hal ini terkadang dianggap memberatkan untuk beberapa muslim, karena mereka harus menghentikan kegiatannya untuk beribadah. Bagi yang imannya lemah, sangat mungkin bagi mereka untuk meninggalkan kewajiban salat ini karena kesibukannya atau bahkan hanya karena malas. Berdasarkan survei Indonesia Moslem Report 2019, hanya 38,9% muslim yang menunaikan salat lima waktu. Maka penting bagi seorang muslim untuk istikamah dalam melaksanakan ibadahnya. Istikamah adalah sikap konsisten dalam melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Namun sikap konsisten ini sangat sulit untuk dimiliki karena membutuhkan perjuangan yang kuat. Banyak faktor yang melatarbelakangi ini, seperti kesibukan sehari-hari sehingga tidak punya waktu untuk salat, terdistraksi dengan media sosial atau game, lalai, terhasut hawa nafsu, dan lemahnya ketakwaan seorang hamba kepada Allah SWT.

Di era serba digital saat ini, masyarakat Indonesia sangat mudah terpapar berbagai informasi dan gaya hidup yang beragam dari media sosial. Generasi Z atau yang sering disebut sebagai Gen Z, generasi yang lahir pada tahun 1997-2012 tentu tidak luput dari hal ini. Sebagai generasi pertama yang hidup berdampingan

dengan dunia digital dan teknologi, konsumsi media digital yang berlebihan ini dapat berpengaruh pada kehidupan beragamanya. Banyak distraksi seperti game online, media sosial, dan konten hiburan yang bahkan mengarah ke kemaksiatan. Media ini menyita fokus dan energi Gen Z sehingga menurunkan minat mereka terhadap hal keagamaan, ditambah karakteristik Gen Z yang bebas dan fleksibel dirasa tidak relevan dengan agama yang dianggap kaku dan mengekang.

Saat ini, Gen Z masih berada di usia remaja hingga dewasa muda, usia dimana seseorang sedang dalam masa pencarian jati diri. Beberapa Gen Z muslim mengeksplor kegiatan duniawi terlalu jauh sampai melupakan kewajibannya beribadah sebagai seorang muslim. Ada salah satu tren di media sosial Tiktok dimana seorang muslim menunjukkan dirinya yang sudah jauh dari ajaran Islam, padahal dulu dia seorang yang taat. Konten ini menunjukkan kekecewaan dirinya yang sudah terbawa jauh oleh urusan duniawi dan berharap untuk bisa kembali menjadi dirinya yang dulu. Dalam survei Indonesia Moslem Report 2019 juga disebutkan bahwa intensitas salat oleh Gen Z lebih rendah dibandingkan dengan generasi yang lain.

Penulis juga melakukan survei terhadap intensitas salat pada Gen Z melalui kuesioner yang disebarkan secara online pada Maret dan Mei 2025. Berdasarkan hasil survei terhadap 78 responden, ditemukan bahwa 51,3% diantaranya melaksanakan salat lima waktu secara konsisten. Namun, sekitar 32,1% dari responden terkadang melewatkan salat dan 16,7% lainnya sering melewatkan salat wajib. Kemudian Terkait ketepatan waktu, hanya 6,4% yang melaksanakan salat tepat waktu, sebanyak 83,3% responden terkadang terlambat melaksanakan salat dan 10,3% lainnya mengerjakan salat diakhir waktu. Alasan terbanyak mengapa responden tidak dapat melaksanakan salat tepat waktu adalah kesibukannya sehari-hari seperti bekerja sebanyak 57,7% dan terdistraksi media sosial atau game sebanyak 55,1%.

Selanjutnya, terdapat 47,4% responden yang merasa kesulitan untuk istikamah dalam menjalankan salat, 34,6% lainnya merasa tingkat kesulitan sedang dan sisanya tidak merasakan kesulitan yang berarti. Motivasi utama responden dalam melaksanakan salat wajib adalah karena kewajiban agama, ingin mendekatkan diri kepada Allah SWT, dan mencari ketenangan batin.

Dan sebagian besar responden mengatakan bahwa salat membawa pengaruh positif, yaitu mendapat ketenangan hati dan merasa kehidupan serta urusannya selalu dipermudah.

Dari survei ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun kebanyakan Gen Z sudah berusaha menjalani kewajibannya salat lima waktu, mereka masih merasa kesulitan untuk menjaga ketepatan waktu dan konsistensi salatnya. Faktor kesibukan sehari-hari dan distraksi dari sosial media maupun game menjadi hambatan utama mereka dalam melaksanakan salat wajib.

Saat ini kehidupan Gen Z berada di arus dunia digital yang bergerak sangat cepat, yang membuat segala sesuatu menjadi serba instan dan terasa penuh tekanan untuk selalu produktif tiap detik. Gen Z seringkali merasa diburu-buru oleh tuntutan pekerjaan dan interaksi sosial yang tiada hentinya, sehingga membuat waktu terasa sangat cepat berlalu dan melelahkan. Padahal hal ini bisa dihindari dengan beristirahat sejenak dari kesibukan dunia. Allah SWT. memberikan kesempatan istirahat ini melalui waktu-waktu salat wajib untuk menenangkan hati, menyucikan jiwa dan kembali fokus kepada-Nya. Allah SWT berfirman dalam surat Ar-Ra'd ayat 28 yang berbunyi "*Orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati akan selalu tenteram*" (QS. Ar-Ra'd: 28). Dengan meluangkan waktu untuk salat, Gen Z muslim dapat merasakan ketenangan batin dalam menjalani hidup serba cepat dan penuh tekanan.

Dari masalah ini, bisa disimpulkan bahwa Gen Z memerlukan pengingat tentang pentingnya istikamah dalam beribadah, terutama salat. Gen Z seringkali mengakses gawainya untuk mengonsumsi media digital, maka media digital seperti komik bisa dimanfaatkan sebagai media berdakwah tentang hal ini. Komik merupakan media visual yang dapat menyampaikan sebuah pesan atau cerita melalui susunan gambar. Komik juga lebih ringan untuk dibaca dan menarik secara visual sehingga menjadi pilihan tepat untuk media berdakwah bagi Gen Z.

Salah satu jenis komik yang populer dikalangan Gen Z adalah komik web. Jenis komik ini dapat diakses di platform online seperti situs web atau aplikasi mobile dan bisa dinikmati kapan saja, dimana saja. Hal ini memungkinkan penyebaran pesan tentang pentingnya istikamah dalam salat bisa lebih luas dan

merata yang kemudian dengan mudah diakses, terutama oleh Gen Z. Komik ini memiliki format memanjang dengan cara baca scrolling sehingga memberikan ruang lebih untuk mengkreasikan bentuk panel dibandingkan dengan komik strip tradisional. Gen Z umumnya menyukai konten kreatif yang mengandung *storytelling* yang *relate* dan menyentuh hati, dan dengan penggunaan visual yang menarik maka akan menjadi daya tarik komik ini. Komik ini nantinya juga membantu pembaca untuk memahami makna salat dan bagaimana mengatasi masalahnya dalam konsistensi melaksanakan salat dengan afirmasi positif yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis. Perancangan komik ini diharapkan menjadi pengingat untuk Gen Z muslim untuk terus istikamah, terutama dalam salat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana mengingatkan pentingnya istikamah dalam salat untuk Gen Z muslim di Indonesia melalui komik web?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini terbatas pada media komik web yang berisi tentang pentingnya istikamah dalam salat, berdasarkan Al-Qur'an dan hadis dengan target utama pembaca, yaitu Gen Z muslim di Indonesia.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk mengingatkan Gen Z muslim di Indonesia tentang pentingnya istikamah beribadah seperti salat dalam bentuk komik web.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Institusi

Memberikan peluang untuk komik agar lebih berkembang di industri kreatif, terutama komik sebagai media berdakwah.

2. Bagi Akademik

Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual untuk berdakwah dapat memberi dampak positif kepada bidang keilmuan tersebut dan komik ini dapat menjadi contoh Tugas Akhir mahasiswa DKV.

3. Bagi Masyarakat dan Target Audiens

Komik ini sebagai bahan bacaan yang bermanfaat, menghibur dan menarik. Membaca komik ini dapat meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT, juga mengajak masyarakat, terutama Gen Z muslim untuk terus beristikamah dalam menjalankan kehidupan beragamanya.

F. Definisi Operasional

1. Istikamah

Istikamah secara bahasa berasal dari kata Arab istiqāma (الاستقامة), yang berarti "tegak" atau "lurus." Secara istilah, istikamah berarti konsistensi, keteguhan, dan keteraturan dalam berpegang teguh pada ajaran agama Islam, baik dalam keyakinan, ucapan, maupun perbuatan.

2. Salat

Salat secara bahasa artinya adalah do'a. Sedangkan secara istilah adalah ibadah yang memiliki ucapan dan perbuatan khusus, diawali dengan takbiratul ihram dan ditutup dengan salam. Salat merupakan rukun Islam kedua, setelah syahadat dan salat adalah ibadah pertama yang akan dihisab pertama kali nantinya.

3. Generasi Z

Generasi Z atau sering disingkat Gen Z merupakan istilah untuk kelompok generasi yang lahir pada tahun 1997-2012, setelah Generasi Milenial. Gen Z adalah generasi pertama yang tumbuh di era teknologi digital sudah maju, maka dari itu mereka mendapat julukan digital native.

4. Komik

Komik menurut McCloud, yaitu sekumpulan gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi dengan urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetis dari pembacanya (1993).

5. Komik Web

Komik web adalah komik yang diterbitkan di situs web dengan sistem panel scrolling yang menampilkan keseluruhan komik dengan panel tersusun ke bawah memanjang.

G. Metode Perancangan

1. Riset

Perlu dilakukan identifikasi permasalahan yang akan diangkat, mengapa masalah itu menjadi penting untuk dibahas. Kemudian mencari data yang mendukung permasalahan tersebut. Data tersebut terdiri dari data primer dan data sekunder.

2. Teknik pengumpulan data

Kemudian untuk mengumpulkan data, ada beberapa metode yang akan dilakukan. Untuk data primer dilakukan dengan cara observasi secara langsung dan melakukan survei di internet. Sedangkan data sekunder seperti studi literatur juga dilakukan seperti mengkaji buku dan artikel tentang istikamah dalam salat.

3. Kajian pustaka

Beberapa perancangan sebelumnya yang relevan dengan masalah ini ada "*Perancangan Komik Strip Penanaman Akhlakul Karimah untuk Remaja Muslim*" oleh Sinta Maharani, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2020. Perancangan ini mengangkat topik tentang pentingnya penanaman Akhlakul karimah untuk remaja muslim di Indonesia. Perancangan ini menggunakan komik strip sebagai media untuk berdakwah dengan cara yang mudah diterima oleh target audiensnya.

Kemudian ada "*Perancangan Komik "Langkah Awal" (Kiat Sukses dalam Berhijrah dengan Mengetahui Hambatan-hambatannya)*" Oleh Miftahul Fakhri mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2019. Perancangan ini bertujuan untuk memberi panduan kepada kalangan pemuda yang ingin hijrah namun masih ragu. Perancangan ini berisi bagaimana cara menyikapi hambatan-hambatan yang akan dihadapi seseorang yang mulai hijrah agar niat hijrahnya terlaksana dengan sukses.

Selanjutnya ada “*Perancangan Komik Digital Enam Nasihat Imam Al-Ghazali Kepada Remaja Muslim*” Oleh Ahmad Dandy Danuastra mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2024. Perancangan ini berangkat dari masalah menurunnya tingkat religiusitas remaja muslim sehingga dibuatlah komik yang berisi tentang enam nasehat Imam Al-Ghazali. Enam nasehat yang dimaksud ini antara lain: ringannya meninggalkan salat, beratnya menanggung amanah, besarnya hawa nafsu, tajamnya lisan, jauhnya masa lalu, dan dekatnya diri dengan kematian. Kemudian komik ini juga dikembangkan dalam genre fantasi dan aksi agar lebih menarik untuk remaja.

H. Metode Analisis Data

Analisis data akan dilakukan menggunakan metode 5W+1H. Penggunaan metode ini bertujuan agar perancangan komik menjadi lebih jelas dan terstruktur. Metode 5W+1H terdiri dari:

1. What : apa yang akan dirancang?
2. Who : untuk siapa perancangan ini?
3. When : kapan perancangan ini dilakukan?
4. Where : dimana perancangan ini dipublikasikan?
5. Why : mengapa perancangan ini dibuat?
6. How : bagaimana perancangan ini dapat dilakukan?

I. Skematika Perancangan

