

BAB 5

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan sebuah komik web dakwah berjudul “Sejenak untuk Sujud”, yang menceritakan tentang Aira, seorang karyawan agensi yang merasa tertekan karena pekerjaannya. Kemudian ia mulai introspeksi dirinya setelah diingatkan oleh temannya, Haifa bahwa salat dapat memberikan ketenangan hati. Aira kemudian berusaha untuk istikamah dalam melaksanakan salat sehari-harinya. Komik ini juga menyoroti cerita Aira dalam menghadapi kesibukannya di kantor.

Komik web ini mengangkat masalah tentang kurangnya keistikamahan muslim Gen Z di Indonesia dalam menjalani kewajiban beribadah tiap hari, yaitu salat. Faktor utama yang menyebabkan kelalaian ini antara lain kesibukan sehari-hari, distraksi media digital dan pengaruh lingkungan sekitar.

Perancangan ini disusun dengan jalan cerita dan karakter yang relevan dengan kehidupan Gen Z muslim saat ini dan visual yang menarik. Diharapkan perancangan komik web dakwah ini dapat meningkatkan kesadaran pembaca tentang pentingnya istikamah dalam beribadah, terutama salat dan pengaruhnya dalam kehidupan mereka. Komik ini tidak hanya sebagai pengingat, namun juga membuka ruang refleksi spiritual bagi pembaca. Keistikamahan dalam salat dapat dipahami sebagai sebuah proses menjaga konsistensi ibadah yang nantinya menjadi jalan bagi pembaca untuk menemukan kembali makna salat sebagai bentuk hubungan dengan Allah SWT, sarana pengendalian diri, serta tempat mencari ketenangan dan keseimbangan hidup di tengah dinamika kehidupan modern.

Hasil komik dari perancangan ini juga memperoleh respon awal dari target audiens berupa komentar yang bersifat mendukung dan menunjukkan ketertarikan terhadap cerita dan visual yang disajikan. Meskipun respon ini belum bisa dijadikan tolok ukur efektivitas secara

kuantitatif, hal ini menunjukkan potensi komik web sebagai media dakwah digital yang dapat diterima oleh Gen Z muslim.

Dalam pelaksanaan perancangan ini, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi. Salah satunya adalah bagaimana membuat cerita dakwah yang terasa tidak menggurui dan relevan dengan pembaca, namun tetap bisa menyadarkan pembaca tentang pesan yang disampaikan. Kemudian dalam proses pembuatan medianya sendiri, diperlukan pendalaman lebih terhadap beberapa *software* dan konsistensi gaya visual agar dapat menghasilkan karya yang baik.

Meskipun demikian, perancangan ini juga memberikan pengalaman berharga dan pembelajaran yang bermanfaat untuk kedepannya. Selain mengasah keterampilan menggambar, perancangan ini mengajarkan penulis untuk mengelola manajemen waktu dan tenaga, juga bekerja secara realistik dalam mengerjakan proyek tanpa mengurangi kualitas hasil akhir.

B. Saran

Penggunaan media kreatif seperti komik sebagai media berdakwah bisa dikembangkan lebih dalam lagi. Menggunakan cerita yang menarik namun tidak terkesan memojokkan, tentunya juga sarat akan nilai-nilai Islam tentunya akan mudah diterima oleh target audiens.

Diperlukan juga eksplorasi gaya visual dan naratif yang relevan agar pembaca tertarik untuk mengikuti jalan cerita komik dakwah. Selain itu, pemanfaatan fitur dan aset yang sudah ada tentu akan mempermudah proses pengerjaan komik dengan optimal.

Kedepannya, diharapkan ada lebih banyak perancangan komik sebagai media dakwah dengan visual dan narasi yang lebih beragam. Kemudian juga memanfaatkan berbagai media dan *platform* yang ada. Hal ini agar karya bisa menjangkau lebih banyak pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al-'Utsaimin, M. bin S. (2024). *Ringkasan sifat shalat Nabi*. Indonesia: Yusuf Abu Ubaidah as-Sidawi
- Ayyub, Syaikh Hasan. (2003). *Fikih Ibadah*. Jakarta: Pustaka al-Kautsar.
- Maharsi, Indiria, E. A. Pamungkas, and Oemank. (2011). *Komik: dunia kreatif tanpa batas*. Kata buku.
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art* (Vol. 106). Northampton, MA: Kitchen sink press.
- Rifa'i, Moh. (1976). *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*. Semarang: PT. Karya Toga Putra.
- Stillman, D., & Stillman, J. (2018). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Zinnbauer, Brian J., and Kenneth I. Pargament. "Religiousness and spirituality." *Handbook of the psychology of religion and spirituality* 54 (2005): 1-6.

Jurnal

- Adilah, Siti Ulya Faza, Aang Ridwan, and Dindin Solahudin. "Komik sebagai media dakwah." *Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 4.4 (2019): 363-381.
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). *Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030*. *Accounting Student Research Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Bencsik, A., Horváth-Csikós, G., & Juhász, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90-106. <https://www.cjournal.cz/files/227.pdf>
- Bissalam, Ilham, et al. "Tantangan Mahasiswa Muslim dalam Menjaga Konsistensi Ibadah di Lingkungan Kampus." *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2.2 (2025): 144-152.

- Danuastra, A. D. (2024). *Perancangan Komik Digital Enam Nasihat Imam Al-Ghazali Kepada Remaja Muslim* (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Fakhri, M. (2019). *Perancangan Komik "Langkah Awal" (Kiat Sukses Dalam Berhijrah Dengan Mengetahui Hambatan-Hambatannya)* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Faysa, Alfina Meiza, et al. "Peran Generasi Z Muslim dalam Kemajuan Islam di Era Modern: Pandangan Ustadz Hanan Attaki." *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa* 2.4 (2024): 114-127.
- Hidayat, Tatang, and Muchammad Syifaaul Huda. "Strategi Dakwah melalui Komik di Era Digital: Da'wah Strategy through Comics in the Digital Era." *QULUBANA: Jurnal Manajemen Dakwah* 5.1 (2024): 237-255.
- Kania, D., Novianti, E., & Saebani, B. A. (2024). PENGARUH BUDAYA BARU TERHADAP KEBERAGAMAAN GEN-Z: TINJAUAN SOSIOLOGI DAN ANTROPOLOGI DALAM MASYARAKAT ERA KONTEMPORER. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 9(8), 61-70.
- Kusumawardhani, S. M. (2020). *Perancangan Komik Strip Penanaman Akhlakul Karimah Untuk Remaja Muslim* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Lestari, Annisa Fitriana, dan Irwansyah. (2020). "LINE Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2: 134–148.
- Maryanti, V. FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB REMAJA TIDAK MELAKSANAKAN SHALAT LIMA WAKTU DI DESA NANTI AGUNG KABUPATEN KEPAHIANG (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Rahman, Pathur. 2018. "Konsep Istiqamah Dalam Islam." *Jurnal Studi Agama*, Vol. 2, No. 2, Desember 2018, hlm. 87–95. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang.
- Rahmi, A. F., & Putri, R. I. (2023). Meningkatkan Pentingnya Kesadaran Beragama Pada Generasi Z. *Islamic Education*, 1(4), 662-668.

- Rahmawati, A., Astuti, D. M., Harun, F. H., & Rofiq, M. K. (2023). Peran Media Sosial Dalam Penguatan Moderasi Beragama Di Kalangan Gen-Z. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 905-920.
- Saputra, Junindra Darisky, Sakban Sakban, and Wismanto Wismanto. "Penerapan Media Komik Religi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 111 Pekanbaru." *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa* 2.3 (2024): 163-170.
- Santosa, E. Y. N. S. (2022). *Konsep dan Urgensi Istiqomah Dalam Islam*. Yogyakarta: Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga.
- Soleh, Muhammad, and Irfan Kuncoro. "Menggali Budaya Baru Dan Implikasinya Bagi Keagamaan Gen-Z: Perspektif Sosiologi Dan Antropologi Masyarakat Di Era Kontemporer." *Al Irsyad: Jurnal Studi Islam* 2.2 (2023): 83-92.
- Suryadilaga, Muhammad Alfatih. "Syarah Hadis Sahih Bukhari dan Muslim dalam Komik: Studi atas Deskripsi 99 Pesan Nabi: Komik Hadis Bukhari Muslim (Edisi Lengkap)." *ESENSIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 16.2 (2015): 153-168.
- Valentino, J. M., Rayyan, A. M., Jannah, O. M., Damara, R., Fradika, A. A., & Zuhri, S. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi dan Beragama. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(4), 74-82.
- Yonkie, A., & Nugroho, A. (2017). *Unsur-unsur grafis dalam komik web. Dimensi Desain Komunikasi Visual*, Vol. 2 No. 2. Universitas Trisakti.

Website

- Wadi Mubarak. (2022). Fenomena malas shalat di kalangan remaja. Wadi Mubarak.
<https://wadimubarak.com/fenomena-malas-shalat-di-kalangan-remaja/>
 Wadi Mubarak. Diakses 3 Maret 2025.
- Daarut Tauhiid. (2024). *Aa Gym: Ini alasan kenapa orang sulit istiqomah*.

Daarut Tauhiid.

<https://www.daaruttauhiid.org/aa-gym-ini-alasan-kenapa-orang-sulit-istiqomah/>. Diakses 10 Maret 2025.

Universitas Ahmad Dahlan. (2023). *Generasi Z dan tingkat spiritualitas yang rendah*. UAD News.

<https://news.uad.ac.id/generasi-z-dan-tingkat-spiritualitas-yang-rendah/>. Diakses 10 Maret 2025.

Nurwijaya, Arif Muhammad. (2024). *Islam di mata Gen Z: Tren, tantangan, dan peluang*. Al-Rasikh, Universitas Islam Indonesia.

<https://alrasikh.uii.ac.id/2024/09/27/islam-di-mata-gen-z-tren-tantangan-dan-peluang/>. Diakses 22 April 2025

Hidayat, I.N. (2024). *Mengapa shalat adalah amal pertama yang dihisab di Hari Kiamat*. MATEMATIKA UAD.

<https://math.uad.ac.id/berita/al-Islam-dan-kemuhammadiyahan/mengapa-shalat-adalah-amal-pertama-yang-dihisab-di-hari-kiamat/>. Diakses 7 Mei 2025.

Kurniawan, Alhafiz. (2020). *Dua jenis orang fasik menurut Imam Al-Ghazali*. NU Online.

<https://nu.or.id/tasawuf-akhlak/dua-jenis-orang-fasik-menurut-imam-al-ghazali-oNjm6>. Diakses 7 Mei 2025.

Almanhaj. (n.d.). *Iman dan istiqamah*. Almanhaj.

<https://almanhaj.or.id/12205-iman-dan-istiqamah-2.html>. Diakses 11 Mei 2025.

Dompet Dhuafa. (2020). *Cara agar istiqomah*. Dompet Dhuafa.

<https://www.dompetdhuafa.org/cara-agar-istiqomah/>. Diakses 11 Mei 2025.

Dimock, Michael. (2019). *Where Millennials end and Generation Z begins*.

Pew Research Center.

<https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>. Diakses 16 Mei 2025.

LINE Indonesia. (2024). *Merayakan Ulang Tahun ke-13, LINE Umumkan Pencapaian Berbagai Layanan di Indonesia*. LINE Indonesia Blog.

<https://line-id-official.weblog.to/archives/Merayakan-Ulang-Tahun-ke-13-LINE-Umumkan-Pencapaian-Berbagai-Layanan-di-Indonesia.html>.
Diakses 6 Juni 2025.

