

**PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI HUKUM  
MENGGAMBAR DALAM ISLAM**



**NIM 1011975024**

**PROGRAM STUDI S-1  
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI  
INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI HUKUM  
MENGGAMBAR DALAM ISLAM**



**NIM 1011975024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Disain Komunikasi Visual  
2017

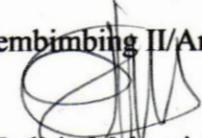
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI HUKUM MENGGAMBAR DALAM ISLAM.** Diajukan oleh Muhammad Zia Ul Haq, NIM 1011975024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir.

Pembimbing I/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.  
NIP. 19740730 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota

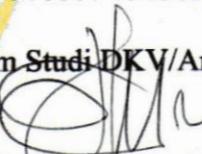


Indiria Maharsi, M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Cognate/ Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.  
NIP. 19570807 198503 1 003

Ketua Program Studi DKV/Anggota



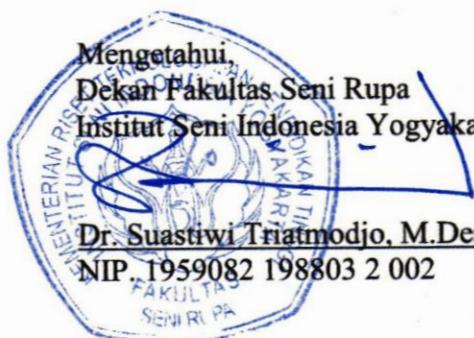
Indiria Maharsi, M.Sn.  
NIP. 1NIP. 9720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP.19770315 200212 1002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.  
NIP. 1959082 198803 2 002



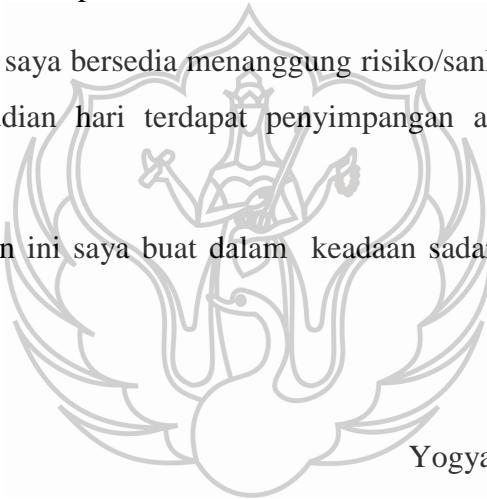
## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul: **PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI HUKUM MENGGAMBAR DALAM ISLAM.**

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adalah merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari pihak manapun, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, jika di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini,

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 5 Januari 2017

Muhammad Zia Ul Haq

*“Untuk para penggenggam bara api, di manapun kalian berada,  
Kita adalah penyeru, sebelum menjadi apapun.”*



## KATA PENGANTAR

Seni rupa dalam Islam –harus diakui– berkembang dalam kontroversi. Ia berkembang dalam sebuah iklim agama yang menganut prinsip anikonisme, atau melarang segala bentuk penggambaran terhadap Tuhan, orang suci atau yang terkait dengan agama tersebut. Lebih jauh, Islam melarang nyaris semua bentuk penggambaran makhluk bernyawa yang mengacu kepada hadis –perkataan Nabi– tentang hal tersebut.

Tidak cukup sampai pada proses pembuatan saja, Islam juga mengatur secara ketat mengenai pemanfaatannya. Dalam sebuah hadis disebutkan, bahwa malaikat pembawa rahmat tidak akan memasuki rumah yang di dalamnya terdapat gambar. Ini tentunya menjadi problem tersendiri bagi seorang muslim yang meyakini perkara gaib, termasuk diantaranya keberadaan malaikat.

Meski begitu, sejarah membuktikan bahwa sepanjang lebih dari 800 tahun daulah Islam menguasai hampir sepertiga bumi, terdapat ribuan bahkan puluhan ribu artefak seni rupa dan ilmiah, baik itu yang menggambarkan makhluk bernyawa maupun tidak. Bagaimanapun, larangan penggambaran makhluk bernyawa dalam Islam telah melahirkan banyak seni Islam tersendiri, salah satunya adalah *arabesque*. Seni kaligrafi sendiri berkembang dengan sangat pesat, selain didorong kebutuhan terhadap kitab suci Al Quran yang menggunakan huruf Arab, juga menjadi jalan tengah bagi hasrat seni rupa tanpa harus melanggar hadis Nabi.

Seiring dengan perkembangan zaman, seni rupa menjadi sesuatu yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Kenyataan ini menjadi suatu paradoks tersendiri bagi seorang muslim, di mana terjadi suatu kontradiksi antara keinginan untuk taat dan kondisi yang tidak memungkinkan –atau sangat sulit– dalam melakukannya. Beberapa ulama kontemporer sendiri melihat situasi ini, dan menerjemahkan hadis Nabi mengenai larangan menggambar dalam konteks yang berbeda. Beberapa lainnya

tetap bertahan pada sikap konservatif dan menggunakan *rukhsah* (keringanan dalam hal beragama) untuk gambar-gambar yang bersifat darurat seperti foto identitas, uang kertas, atau hal-hal tak terhindarkan lainnya.

Hal ini mau tidak mau melahirkan apa yang disebut dalam Islam sebagai *khilafiyah* (perbedaan pendapat diantara para ulama), yang sayangnya dimaknai secara sepihak oleh banyak oknum, untuk “mematikan” pendapat yang lain. Efek domino yang muncul adalah munculnya sikap tidak peduli terhadap agama oleh kalangan seniman muslim –karena agama dirasa mencederai hasrat seninya, atau depresi seniman-seniman muda yang “dimatikan” langkahnya dengan dalil, dan yang terakhir adalah munculnya stigma bahwa dengan mengharamkan gambar, maka Islam adalah agama yang anti seni-budaya.

Maka dirasa perlu ada suatu upaya penjelasan yang menyeluruh dan tidak memihak –baik pro maupun kontra–dalam bentuk yang relatif nyaman dan ringan untuk dipahami. Hal ini penting, karena bagi sebagian besar orang, mempelajari agama adalah hal yang berat dan membosankan. Sehingga diharapkan upaya ini dapat menghilangkan *gap* antara seni budaya dengan agama Islam, agama yang dianut mayoritas rakyat Indonesia.

Yogyakarta, 5 Januari 2017

Muhammad Zia Ul Haq

## UCAPAN TERIMA KASIH

Konon, golongan darah O terbiasa bekerja pada detik-detik terakhir.

Komik yang menjadi hasil akhir dari Tugas Akhir, setebal kurang lebih 140 halaman ini dikerjakan hanya dalam waktu sekitar 40 hari. Ini waktu yang menurut penulis ajaib, bahkan pada level komikus pro sekalipun. Meski konsep dasar telah disusun selama setahun sebelumnya, bagian paling berat adalah mengerjakannya hingga selesai. Dan adalah naif ketika penulis menafikan begitu banyak dukungan yang didapatkannya sehingga bisa merampungkan karyanya.

KepadaMu Ya Allah, terima kasih atas segala Inspirasi, *Ridha*, dan Anugerahnya. TanpaMu, hambaMu ini hanya ampas nutrisari.

Kepada Istriku tercinta, Asa Gupita Lizadi dan putra pertama, Muhammad Aslan Birrulhaq, terima kasih kalian telah bersabar menemani dan mendoakan kepala keluarga yang egois dan jarang pulang ini.

Abi Arif, Ummi Nunung, dan ketujuh adik-adikku Ghozy, Naily, Asad, Syahid, Putri, Shabrina, Himmah, terima kasih atas do'a dan dukungannya. Juga Bapak Adi, dan Ibu Lisworo, mertua terbaik yang Allah hadiahkan kepadaku, dan adik-adik ipar, Brian, Fayris dan Lala. Aku menyayangi kalian karena Allah.

Untuk Ibu Dekan, Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., dan Bapak Kajur Fakultas Seni Rupa, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., terima kasih telah bersabar menanti mahasiswa lapuk ini hingga ujung masa studinya.

Untuk Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., Kepala Prodi sekaligus Pembimbing II Tugas Akhir saya, terima kasih atas wawasan dan bimbingannya. Juga untuk Pembimbing I, Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M. A., terima kasih yang tulus dari saya.

Juga Seluruh dosen DKV yang mengajar saya selama di kampus, terima kasih atas ilmunya.

Teman-teman angkatan Taling Tarung 2010. Juga teman-teman senior-junior di KMI ISI, komunitas Titik Terang, dan segala koneksi di kampus, maafkan aku karena jarang bertemu dan mengikat hati dengan kalian.

Faizal Afnan, *partner* terbaik yang Allah hadirkan untuk menutupi kekuranganku dengan segudang kelebihannya dalam pekerjaan. *Squad* Ayok Nikah, Ilusi Graphic Studio dan Ayok Sewa Kamera, terima kasih sudah mau dirusuhi sama atasan kalian selama sebulan lebih. Semoga Allah meringankan langkah kita ke depannya ya.

Tanfidz Tamamuddin, junior sekaligus *partner ngomik* tak terpisahkan. Bersamamu, kita berteriak sekeras-kerasnya, sebenar-benarnya, dan selihai-lihainya, lewat bendera kita, Lingkar Komik.

Kelompok kajian malam Rabu, malam Kamis dan malam Sabtu, Rekan-rekan Tunas Bangsa, Pak Jauhari dan kawan-kawan, terima kasih atas permaklumannya. Para keluarga hebat CBE Diponegoro yang selalu mendukung dan mendoakan lewat caranya sendiri-sendiri.

Senior dan *master* di Iqomic, dan kepada seluruh narasumber yang saya wawancara, tanya, atau sekadar tegur dan sapa, terima kasih inspirasi dan informasinya.

Terakhir, saya tahu tidak akan ada orang yang cukup *selo* untuk mau membaca lembar ucapan terima kasih di bendel TA. Biarpun begitu, entah kenapa saya tetap menulisnya. Tapi sekadar untuk jaga-jaga, jika ada yang mau membaca sampai ke paragraf ini, terima kasih. Semoga kamu memperoleh apa yang kamu cari, dan semoga barakah Allah bersamamu.

Yogyakarta, 5 Januari 2017

Penulis

## ABSTRAK

Perancangan Komik Serba-Serbi Hukum Menggambar Dalam Islam

Muhammad Zia Ul Haq

*Tashwir*, atau hukum gambar dalam Islam, yang mana mengharamkan segala bentuk penggambaran makhluk bernyawa, dan keberadaannya menyebabkan perginya malaikat rahmat, acapkali menjadi polemik bagi masyarakat muslim. Baik itu individu awam maupun pegiat kreatif, keduanya selalu bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat visual, suka mapun tidak. Pada kenyataannya, dewasa ini manusia tidak bisa lepas dari apa yang disebut sebagai seni visual.

Kontradiksi ini mengundang berbagai sikap. Mulai dari taat dan tunduk sepenuhnya, tidak peduli, sampai pada tataran yang ekstrim yaitu menggugat keabsahan hukum tersebut dan mencelanya sebagai produk yang kuno, anti budaya dan ketinggalan zaman. Hal ini diperparah dengan kurangnya informasi yang seimbang dalam menyikapi hukum tersebut. Padahal fatwa, baik ulama konservatif maupun kontemporer telah banyak berkata mengenai hukum gambar dalam Islam. *Khilafiyah*, atau perbedaan pendapat mengenai hukum gambar tersebut, disikapi oleh sebagian kalangan muslim sebagai “saya yang paling benar, yang lain sesat dan batil”.

Perancangan dengan media pilihan komik untuk menjelaskan serba-serbi hukum gambar dalam Islam, adalah sebuah upaya menghilangkan *gap* antara hukum dengan realitas yang ada. Yakni bahwa kenyataan tentang sejarah daulah Islam selama 800 tahun lebih meninggalkan begitu banyak karya seni visual, mulai dari seni murni hingga desain robotika dan anatomi tubuh manusia. Atau beragamnya fatwa ulama dan betapa besar penghormatan mereka akan pendapat satu sama lainnya. Pilihan media komik digunakan untuk membantu menerjemahkan bahasa agama yang berat dan membosankan bagi sebagian orang, menjadi lebih nyaman dan ringan dicerna.

Dengan basis data sejarah Islam dunia dan nusantara, serta penjabaran hukum gambar hingga ke detailnya, ditambah dengan kumpulan fatwa ulama yang meski ada yang bertentangan namun membangun harmoni satu sama lain, Pembaca awam maupun pelaku seni visual akan dicerahkan pada satu titik; hukum *tashwir* dalam

Islam, bukan sekadar soal haram saja. Tidak ada upaya justifikasi atau memihak, karena setiap orang bebas untuk memilih pendapatnya.

Kata kunci: Komik, Edukasi, *Tashwir*, Hukum Islam.

## ***ABSTRACT***

*Comic Design About Aniconism in Islam*

Muhammad Zia Ul Haq

*Tashwir, or aniconism in Islam, is a prohibition about all creation of images of sentient beings. These images also make the angel who give the gift from God won't enter. This law always making a polemic in muslim society, neither he is individual person, or creative people. They always keep in touch with visual images. Whether they like it or not. In fact, people cannot avoid all of visual images nowadays.*

*There are many responses about this law. From the people who accept it and ban all images of sentient beings, or people who don't care, into extreme case like accusing the law, or blame aniconism as anti-culture and out-of-date law. Plus, the imbalance of information and knowledge about the law make it worse. Whereas, fatwas –statement of muslim priest– about this law can be found in everywhere. Khilafiyah, or the difference about statement amongs the priest, considered by some of muslims with “My opinion was right, and yours are miscorrect and misguided” statement.*

*This comic, however, plays the important role between all of this polemic. It can explain about aniconicm in Islam, so the gap between Tashwir law and reality will be closed. For example, this comic explain about how many Islamic heritages in images around the world. From pure art into robotics diagram, or human anatomy. Or the diversity of fatwas of muslim priest, and how they respect the other's statement, even if they disagree about that. Comic, as a media, can simplify the religion topic, which is boring or difficult to undersand for some people.*

*With the complete information about Islamic world history of visual art, history of Islam in Nusantara archipelago, and fatwas of priest both in pros and cons, the reader –whether they are just usual reader or creative people, will illuminated into one thing; aniconism in Islam, isn't just about haraam. This comic also won't judge*

*or taking side. Because everyone have rights to choose what they need or want in Islam law.*

*Keyword: Comic, Education, Tashwir, Islamic Law.*



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Keaslian .....	iii
Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vii
Abstrak .....	ix
<i>Abstract</i> .....	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xviii
 BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
1. Hukum Menggambar Dalam Islam, Antara Teks dan Realitas .....	1
2. Minimnya Pembahasan Hukum Gambar Dalam Islam .....	2
3. Perlunya Media yang Menjembatani .....	3
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5

D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan .....	6
1. Bagi Masyarakat .....	6
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	6
3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia.....	7
4. Bagi Target <i>Audience</i> .....	7
F. Metode Perancangan.....	7
1. Tahap Pengumpulan Data.....	7
2. Metode Analisis .....	8
3. Alat .....	8
4. Tahap Perancangan.....	8
a. Penyiapan Materi .....	8
b. Penentuan Format Buku .....	9
c. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	9
d. Produksi.....	9
G. Sistematika Perancangan .....	10
 BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	11
A. Identifikasi .....	11
1. Tinjauan Literatur Seni Islam .....	11
a. Pengertian Seni Rupa Islam.....	11
1) Era Rasulullah & <i>Khulafaurrasyidin</i> .....	14
2) Bani Umayyah .....	16
3) Bani Abbasiyyah.....	22

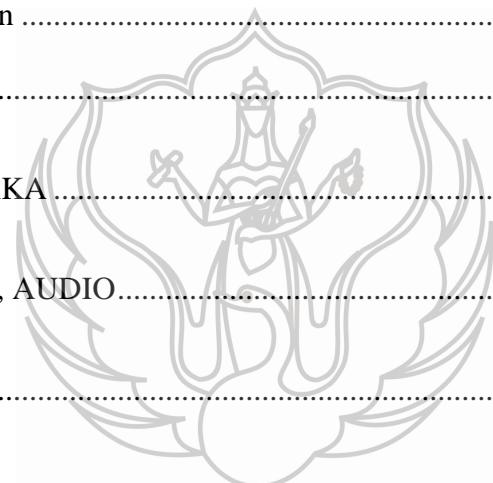
4) Ottoman .....	31
5) Indonesia.....	34
b. Perkembangan Seni Visual Islam Era Modern.....	38
c. Islam Memandang Seni Rupa.....	39
1) Dalil Teologis .....	40
2) Pendapat Ulama 4 Madzhab .....	43
3) Fatwa Kontemporer .....	44
a) Dar Al-Ifta Al-Missriyyah .....	45
b) Lajnah Ad-Daimah .....	48
c) Fatwa Ulama Kontemporer .....	52
(a) Muhammad bin Shalih Al-Utsaimin.....	52
(b) Abdullah As-Sulmi .....	53
(c) Yusuf Qardhawi.....	55
(d) Ahmad Hassan (PERSIS) .....	60
(e) Ahmad Sarwat (Rumah Fiqih Indonesia) .....	64
(f) Aris Munandar (Yufid) .....	66
(g) Azhar Idrus (Malaysia) .....	68
(h) Buya Yahya .....	69
(i) Zakir Naik.....	72
d) Fatwa Organisasi .....	75
(a) Majelis Ulama Indonesia .....	75
(b) Majelis Tarjih Muhammadiyah .....	76
(c) Bahtsul Masail Nahdlatul Ulama.....	79

(d) HTI Hizbut Tahrir Indonesia .....	80
4) Rangkuman.....	82
2. Tinjauan Literatur Komik Islam .....	84
a. Defisini Komik Islam .....	84
b. Sejarah Komik Islam Indonesia.....	86
c. Klasifikasi Komik Islam.....	93
1) Berdasarkan Bentuk.....	93
2) Berdasarkan Cerita .....	95
3) Berdasarkan Pembaca.....	96
3. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang.....	97
a. Konsep dan Ide .....	97
b. Aspek Kemanfaatan.....	98
c. Analisis Pesaing.....	99
B. Analisis .....	99
1. SWOT .....	99
2. 5W+1H .....	100
3. Hipotesis .....	101
 BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	102
A. Tujuan Perancangan .....	102
1. Konsep Kreatif.....	102
2. Target <i>Audience</i> .....	103
3. Strategi Kreatif .....	104
a. Format Komik .....	105

b. Penerbitan.....	105
1) Jalur Penerbit.....	105
2) Jalur <i>Self – Publishing</i> .....	106
c. Gaya Visual .....	107
<b>B. Konsep Komik .....</b>	<b>109</b>
1. Judul Komik .....	109
2. Penokohan .....	109
a. Tokoh Utama .....	109
b. Tokoh <i>Sidekick</i> .....	109
3. <i>Setting</i> .....	110
4. <i>Storyline</i> .....	110
a. Pengantar .....	111
b. <i>Chapter I : Tashwir</i> .....	111
c. <i>Chapter II Sejarah Tashwir</i> .....	111
d. <i>Chapter III Dalil Fatwa</i> .....	112
e. <i>Chapter IV Lalu, Sekarang Bagaimana?</i> .....	112
<b>C. Media Pendukung .....</b>	<b>117</b>
1. Poster .....	117
2. Stiker .....	118
3. <i>Keychain</i> .....	119
4. Pembatas Buku .....	119
5. <i>T-Shirt</i> .....	120
6. <i>Goodie Bag</i> .....	120

7. Katalog .....	121
 BAB IV VISUALISASI.....	122
A. Studi Visual.....	122
1. Studi Gaya Visual .....	122
2. Studi Karakter/Tokoh.....	124
a. Studi Visual Tokoh Utama .....	124
b. Studi Visual Tokoh <i>Sidekick</i> .....	128
c. Studi Visual Tokoh Ulama / Seniman / Pemimpin .....	130
3. Studi Visual Setting Tempat .....	135
4. Studi Visual Budaya dan Masyarakat .....	140
5. Studi Tipografi .....	143
6. Studi Layout & Panel.....	146
B. Perancangan Komik .....	148
1. <i>Cover</i> .....	148
a. Sketsa & Layout .....	149
b. <i>Final Desain Cover</i> .....	154
2. Isi Komik.....	155
a. <i>Storyboard</i> .....	156
b. Sketsa .....	182
c. Tinta .....	217
d. <i>Tone &amp; Final</i> .....	252
3. Media Pendukung .....	287
a. Poster Karya.....	287

b. Pembatas Buku.....	288
c. Stiker .....	289
d. Kaos .....	289
e. <i>Keychain</i> .....	290
f. <i>Goodie Bag</i> .....	290
g. Promosi Media Sosial .....	291
 BAB V PENUTUP.....	292
A. Kesimpulan .....	292
B. Saran.....	293
 DAFTAR PUSTAKA .....	294
LAMAN, VIDEO, AUDIO.....	297
LAMPIRAN .....	302



## DAFTAR GAMBAR

<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
Gbr. II.1 : Ornamen <i>Facade Istana Mshatta</i> .....	17
Gbr. II.2 : Mushaf Al Al Quran Dengan Gaya <i>Arabesque</i> .....	18
Gbr. II.3 : Quran Juz 2 Dari Akhir Abad 9 M.....	20
Gbr. II.4 : <i>Fresco Qushayr Amrah</i> .....	22
Gbr. II.5 : <i>Fresco Bani Fatimiyyah Mesir</i> .....	24
Gbr. II.6 : <i>Maqamat</i> .....	26
Gbr. II.7 : <i>Khamsa Karya Nizami</i> .....	27
Gbr. II.8 : Miniatur Dari Manuskip <i>Shahnameh</i> .....	30
Gbr. II.9 : Gambar Makhluk Hidup oleh Mehmed II.....	32
Gbr. II.10 : Wayang <i>Bathara Guru</i> .....	36
Gbr. II.11 : Ilustrasi Kisah Wayang <i>Menak</i> .....	37
Gbr. II.12 : Shalih Al-Utsaimin.....	52
Gbr. II.13 : Abdullah As-Sulmi.....	54
Gbr. II.14 : Yusuf Qardhawi .....	56

Gbr. II.15 : Ahmad Hassan .....	61
Gbr. II.16 : Ahmad Sarwat.....	64
Gbr. II.17 : Aris Munandar .....	66
Gbr. II.18 : Azhar Idrus.....	69
Gbr. II.19 : Buya Yahya.....	70
Gbr. II.20 : Zakir Naik .....	73
Gbr. II.21 : <i>Cover Komik Siksa Neraka</i> .....	87
Gbr. II.22 : Komik Islami Terbitan Mizan.....	90
Gbr. II.23 : <i>Cover Komik Bidadari Besi</i> .....	91
Gbr. II.24 : Beberapa Komik Islami Kurun Waktu 2010 – 2015.....	92
<b>BAB III .....</b>	<b>102</b>
Gbr III.1 : Gaya ilustrasi Scott McCloud .....	108
Gbr III.2 : Gaya ilustrasi Joe Sacco .....	108
<b>BAB IV .....</b>	<b>122</b>
Gbr IV.1 : Komik Strip “Ketika Kau Jatuh Cinta” .....	122
Gbr IV.2 : Gaya Gambar Chibi Manga Dari “Lingkar Komik”. ....	123
Gbr IV.3 : Campaign #Aleppoisburning .....	124

Gbr IV.4 : Sketsa Visual Tokoh Utama .....	124
Gbr IV.5 : Pilihan Kostum Tokoh Utama .....	126
Gbr IV.6 : Konsep Final Tokoh Utama.....	127
Gbr IV.7 : Sketsa Visual Tokoh <i>Sidekick</i> .....	128
Gbr IV.8 : Pilihan Kostum Tokoh <i>Sidekick</i> .....	129
Gbr IV.9 : Konsep Final Tokoh <i>Sidekick</i> .....	130
Gbr IV.10 : Sultan Mehmet II <i>The Conqueror</i> .....	131
Gbr IV.11 : Gentile Bellini .....	131
Gbr IV.12 : Kodja Mimar Sinan .....	132
Gbr IV.13 : Richard Ettinghausen.....	132
Gbr IV.14 : Walisongo .....	133
Gbr IV.15 : Yusuf Qardhawi.....	133
Gbr IV.16 : Muhammad bin Shalih Al Utsaimin.....	134
Gbr IV.17 : Ahmad Hassan.....	134
Gbr IV.18 : Adaptasi Komik Dari Data Visual Yang Tersedia .....	135
Gbr IV.19 : Kuil Sulaiman .....	136
Gbr IV.20 : Musa Dan Bani Israil Menyeberang Laut Merah .....	136

Gbr IV.21 : Ilustrasi Kota Makkah Pada Zaman Rasul .....	137
Gbr IV.22 : Ilustrasi Kota Makkah Pada Zaman Rasul 2 .....	137
Gbr IV.23 : Masjid Agung Bani Umayyah .....	138
Gbr IV.24 : Lukisan Kota Baghdad .....	138
Gbr IV.25 : Lukisan Mehmet Dan Pasukannya .....	139
Gbr IV.26 : Masjid Agung Demak.....	139
Gbr IV.27 : Visual Berhala Zaman Jahiliyah.....	140
Gbr IV.28 : <i>Arabesque</i> Dan Kaligrafi .....	141
Gbr IV.29 : Gambar Miniatur .....	141
Gbr IV.30 : Referensi Visual Masyarakat Dinasti Ottoman .....	142
Gbr IV.31 : Ilustrasi Kegiatan Di <i>Nakkashane</i> .....	142
Gbr IV.32 : Wayang Beber <i>Remeng Mangun Jaya</i> .....	143
Gbr IV.33 : Wayang Kulit <i>Punakawan</i> .....	143
Gbr IV.34 : Perlakuan Pada Huruf Alternatif .....	144
Gbr IV.35 : Perlakuan Pada Huruf Alternatif 2. ....	144
Gbr IV.36 : Penerapan Huruf Alternatif Pada Panel Komik.....	145
Gbr IV.37 : <i>Font</i> Pilihan .....	145

Gbr IV.38 : Arah Baca Komik .....	146
Gbr IV.39 : Ukuran Halaman Kerja Dan Halaman Komik Jadi .....	147
Gbr IV.40 : Contoh Panel Komik <i>Manga Non-Action</i> .....	148
Gbr IV.41 : Sketsa <i>Cover</i> .....	149
Gbr IV.42 : Desain <i>Cover Alternatif 01</i> .....	150
Gbr IV.43 : Desain <i>Cover Alternatif 02</i> .....	151
Gbr IV.44 : Desain <i>Cover Alternatif 03</i> .....	152
Gbr IV.45 : Desain <i>Cover Alternatif 04</i> .....	153
Gbr IV.46 : Final Desain <i>Cover</i> .....	154
Gbr IV.47 : <i>Storyboard Pengantar</i> .....	156
Gbr IV.48 : <i>Storyboard Chapter 01</i> .....	159
Gbr IV.49 : <i>Storyboard Chapter 02</i> .....	162
Gbr IV.50 : <i>Storyboard Chapter 03</i> .....	172
Gbr IV.51 : <i>Storyboard Chapter 04</i> .....	179
Gbr IV.52 : Sketsa Pengantar.....	182
Gbr IV.53 : Sketsa <i>Chapter 01</i> .....	186
Gbr IV.54 : Sketsa <i>Chapter 02</i> .....	190

Gbr IV.55 : Sketsa <i>Chapter</i> 03.....	203
Gbr IV.56 : Sketsa <i>Chapter</i> 04.....	213
Gbr IV.57 : Tinta Pengantar.....	217
Gbr IV.58 : Tinta <i>Chapter</i> 01.....	221
Gbr IV.59 : Tinta <i>Chapter</i> 02.....	225
Gbr IV.60 : Tinta <i>Chapter</i> 03.....	238
Gbr IV.61 : Tinta <i>Chapter</i> 04.....	248
Gbr IV.62 : <i>Tone</i> Pengantar .....	252
Gbr IV.63 : <i>Tone</i> <i>Chapter</i> 01 .....	256
Gbr IV.64 : <i>Tone</i> <i>Chapter</i> 02 .....	260
Gbr IV.65 : <i>Tone</i> <i>Chapter</i> 03 .....	273
Gbr IV.66 : <i>Tone</i> <i>Chapter</i> 04 .....	283
Gbr IV.67 : Poster Karya .....	287
Gbr IV.68 : Pembatas Buku .....	288
Gbr IV.69 : Stiker.....	289
Gbr IV.70 : Kaos .....	289
Gbr IV.71 : <i>Keychain</i> .....	290

Gbr IV.72 : <i>Goodie Bag</i> .....	290
Gbr IV.73 : <i>Facebook Post Promo</i> .....	291
Gbr IV.74 : <i>Instagram Post Marketing</i> .....	291



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

##### 1. Hukum Menggambar Dalam Islam: Antara Teks dan Realitas

Menggambar, adalah sebuah proses membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripian mengenai sesuatu. (Francis, 2002:5) Proses ini terjadi sejak sekitar 35.000 tahun silam, di mana ditemukannya sebuah bukti berupa lukisan yang diklaim sebagai lukisan tertua di dinding gua Chauvet, Perancis. Meskipun kemudian klaim ini terbantahkan dengan ditemukannya lukisan gua berusia paling tidak 40.000 tahun di gua-gua kawasan Maros, Sulawesi Selatan, hal ini membuktikan bahwa menggambar adalah sebuah proses yang terjadi dalam kurun waktu yang sangat panjang.

Menggambar, atau gambar, saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan kita. Meskipun aktivitas menggambar biasanya dianggap sebagai suatu aktivitas yang membutuhkan bakat dan hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu saja, Segala hal yang ada di sekitar kita, tak lepas dari sentuhan gambar. Mulai dari motif selimut di atas ranjang saat bangun pagi, poster di kamar, billboard di jalan, bungkus kemasan makanan, sampai uang kertas, semuanya tidak lepas dari gambar.

Namun yang menarik adalah ketika melihat gambar dalam aspek agama Islam. Dalam Islam, terdapat larangan untuk membuat sesuatu yang menyerupai ciptaan Allah. Hadis yang menyebutkan perihal larangan itu

sangat banyak. Salah satunya berbunyi: Dari Abdullah bin Mas'ud *Radhiallahu 'Anhu* dari Nabi ﷺ bahwa beliau bersabda: "Sesungguhnya manusia yang paling keras siksaannya di sisi Allah pada hari kiamat adalah para penggambar." (HR. Al-Bukhari no. 5950 dan Muslim no. 2109)

Dalil ini tentunya bertolak belakang dengan realitas yang ada di lapangan, bahwa gambar telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia saat ini. Hal ini tentu membingungkan sebagian masyarakat muslim Indonesia, yang meyakini bahwa Islam mewajibkan pemeluknya untuk taat kepada dua pedoman utama, yakni Al Quran dan hadis.

## **2. Minimnya Pembahasan Hukum Menggambar dalam Islam**

Kebingungan mengenai hukum menggambar dalam Islam ini tampak dari munculnya pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda, mengenai boleh-tidaknya menggambar makhluk bernyawa dalam Islam. Hakikatnya, terdapat beragam jawaban dan fatwa mengenai hukum menggambar. Sayangnya, pembahasan mengenai hukum menggambar dalam Islam yang menyeluruh dan komprehensif masih belum memadai.

Hal ini diperkeruh dengan munculnya jawaban-jawaban yang bersifat parsial dan sepihak oleh satu atau lebih kelompok Islam, dan kebanyakan dari jawaban ini mengarah ke kesimpulan mengharamkan nyaris secara keseluruhan. Pada akhirnya, pendapat yang populer beredar di masyarakat

adalah bahwa Islam mengharamkan gambar dalam bentuk apapun. Islam dicap sebagai agama yang “tidak ramah seni”.

Ditambah lagi dengan munculnya sebagian oknum umat Islam yang memaksakan pendapatnya mengenai keharaman gambar kepada sebagian seniman muslim, atau anak muda yang belajar menjadi seniman. Sehingga banyak diantara mereka yang berhenti menggambar atau melepaskan impiannya menjadi seorang seniman.

Di sisi lain, seniman-seniman muslim yang merasa dipojokkan dengan pengharaman hadis melakukan pembelaan dengan dalil lain, dan terjadilah perdebatan yang tidak berkesudahan. Pendapat yang saling tumpang-tindih, parsial dan didasarkan atas persepsi belaka. Dan kebanyakan “perang dalil” ini terjadi di ranah media sosial.

Padahal ketika melihat pembahasan mengenai hukum menggambar, meski terdapat perbedaan pendapat, ada banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Mulai dari *sababul wurud* (alasan kenapa hadis tersebut tersabdakan oleh Rasul), syarah dan tafsir hadis tersebut, fiqih empat madzhab besar (Syafi'i, Hanafi, Hanbali dan Maliki), aspek historis, sosial-budaya, dan hal-hal lainnya.

### **3. Perlunya Media yang Menjembatani**

Berdasarkan data tahun 2010, ada sekitar 1,6 miliar umat manusia yang memeluk agama Islam. Dengan kata lain, ada sekitar 1,6 miliar manusia yang menaati apa yang tertulis dalam Al Qur'an, dan tercatat dalam hadis. Sangat

disayangkan apabila generasi muda kreatif yang terlahir dari 1,6 miliar manusia ini harus terbungkam atau terhenti kreativitasnya karena terjebak pemahaman satu arah.

Untuk itu, dibutuhkan satu penjelasan yang ilmiah dan memadai, namun dikemas dalam bentuk yang menarik, sehingga mudah dipahami dan dicerna oleh semua kalangan, khususnya bagi kalangan pro dan kontra dalam hukum menggambar dalam Islam.

Komik menjadi pilihan yang tepat ketika hendak mencari media yang mampu menyampaikan informasi yang berbobot dengan ringan. Sebagai sebuah media, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (Scott, 2002:20). Sehingga ketika dua hal ini tersampaikan kepada target audiens, komik ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan pro-kontra hukum menggambar dalam Islam.

Di sisi lain, pemilihan media komik akan “menggelitik” target audiens, agar tertarik menyimak pemaparan di dalamnya. Karena pendapat populer yang beredar di masyarakat lebih memberatkan ke sisi pengharaman, diharapkan komik ini dapat menjadi antitesis secara visual, namun berimbang secara penyampaian.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik mengenai penjelasan serba-serbi hukum menggambar dalam Islam yang menarik namun informatif dan ilmiah, serta memiliki konten yang berimbang, baik pro maupun kontra?

## C. Batasan Masalah

Perancangan ini terbatas pada penjelasan hadis tentang menggambar, ditinjau dari segi *nash*, fiqh dan pendapat para ulama klasik dan kontemporer. Selain itu, ada juga beberapa argumentasi dan studi kasus antara pendapat yang membolehkan dengan yang tidak membolehkan gambar makhluk bernyawa. Pembaca di bagian akhir diberikan kebebasan menyimpulkan untuk memilih pendapat, berdasarkan pertimbangan masing-masing.

## D. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan ini adalah :

Membuat komik dengan visual yang menarik, mudah dipahami, namun berbobot dan ilmiah dari segi konten, yang menjelaskan tentang serba-serbi hukum menggambar dalam Islam, ditinjau dari segi agama, sejarah dan aspek-aspek lain yang mendukung, tanpa menyudutkan pihak manapun yang ada di masyarakat.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Masyarakat

Perancangan komik ini, adalah sebagai tambahan pengetahuan yang dikemas dalam bentuk komik yang menarik, sehingga tidak memberatkan saat membaca. Tidak seperti kitab klasik mengenai pembahasan agama pada umumnya, bentuk komik akan memudahkan masyarakat muslim dalam mempelajari agama mereka.

Adapun bagi masyarakat yang bukan beragama Islam, komik ini adalah sebuah pembahasan yang layak untuk ditilik dari segi perspektif dan membantu meluruskan pemahaman yang mengatakan bahwa Islam adalah agama anti budaya yang mengharamkan gambar.

### 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa beragama Islam dapat menjadikan komik ini sebagai sumber referensi ilmiah mengenai hukum menggambarkan dalam Islam, sehingga mereka terlepas dari kebimbangan akan boleh-tidaknya menggambarkan, dan memilih gaya seni sesuai dengan pilihan dan pertimbangan mereka.

Sementara bagi mahasiswa non-Islam, komik ini adalah sumber referensi mengenai cara yang memudahkan seorang pemeluk agama untuk lebih memahami seluk beluk agamanya.

### **3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia**

Komik ini akan menambah khazanah komik Indonesia, sekaligus menjadi sumber referensi yang baik dan ilmiah. Hal ini disebabkan pembahasan ini masih jarang diangkat dalam bentuk buku, atau malah belum ada sama sekali.

### **4. Bagi Target Audience**

Sebagai sumber informasi dan referensi ilmiah untuk memantapkan hati dari kebimbangan memilih jalan kreatif. Diharapkan setelah ini, mereka akan lebih dalam dan dewasa dalam menekuni dunia kreatif, terutama gambar-menggambar.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Tahap Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan dengan metode observasi, yakni menelusuri berbagai macam pendapat yang muncul dalam menyikapi hukum gambar dalam Islam, baik dari segi pro maupun kontra, yang menerima secara utuh, sebagian maupun yang terang-terangan menolak.

Lalu juga dilakukan studi literatur dari kumpulan fatwa empat madzhab mengenai hukum menggambar dalam Islam, baik itu fatwa yang diumumkan secara *online*, ataupun via kitab referensi klasik maupun kontemporer. Lalu *takhrij* hadis mengenai hukum menggambar yang juga diambil dari kitab-kitab klasik maupun kontemporer, sementara sisanya adalah buku-buku terkait seni rupa dan perkembangannya dalam sejarah Islam dan komik-komik Islam yang beredar di pasar sebagai pembanding visual.

Sebagai penunjang dan jika diperlukan, akan dilakukan wawancara dengan pihak terkait, baik pengamat, pihak yang mengeluarkan pendapat, dan pelaku seni dari kedua belah pihak pro dan kontra untuk mendukung *insight* dari konten yang akan dibuat.

## 2. Metode Analisis

Analisis dilakukan dengan metode SWOT dan 5W+1H. Dua metode ini diharapkan mampu memberikan hipotesis yang menyeluruh terkait kelebihan dan kelemahan internal-eksternal dalam karya yang akan dibuat. Sehingga hasil karya tersebut akan sesuai dengan hasil dan tujuan perancangan yang dibuat di awal.

## 3. Alat

Alat pengumpul data meliputi kamera, komputer, alat tulis dan perekam suara. Alat gambar yang digunakan adalah komputer dan *pen tablet*, dengan tambahan kertas, pensil, penghapus dan *drawing pen* dan pemindai digital untuk kebutuhan manual.

## 4. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dibagi menjadi beberapa bagian:

### a. Penyiapan Materi

Hasil pengumpulan data dan analisis yang dibuat sebelumnya, disusun dalam bentuk naskah teks dipandu dengan referensi visual yang dibuat sebagai acuan.

**b. Penentuan Format Buku**

Menentukan ukuran, jumlah halaman yang akan dicetak, jenis kertas dan jenis cetak, serta hal-hal terkait. Format ini akan menjadi acuan bagi pembuatan naskah, dan eksekusi visual.

**c. Pembuatan *Storyboard***

*Storyboard* disusun mengacu kepada naskah, berbentuk sketsa kasar di atas kertas.

**d. Produksi**

Berdasarkan *storyboard* dan referensi visual yang telah dibuat sebelum, proses produksi dilakukan dengan membuat gambar langsung di komputer menggunakan *pen tablet*. Untuk beberapa hal yang membutuhkan eksekusi manual, gambar dibuat di atas kertas HVS, ditinta dengan *drawing pen*, dan dipindai menggunakan pemindai digital.

### G. Sistematika Perancangan

