

**PERANCANGAN KOMIK “LANGKAH AWAL”
(KIAT SUKSES DALAM BERHIJRAH DENGAN
MENGETAHUI HAMBATAN-HAMBATANNYA)**



KARYA DESAIN

Oleh :

Miftahul Fakhri

1210034124

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

**PERANCANGAN KOMIK “LANGKAH AWAL”
(KIAT SUKSES DALAM BERHIJRAH DENGAN
MENGETAHUI HAMBATAN-HAMBATANNYA)**



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

2019

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK “LANGKAH AWAL” (KIAT SUKSES DALAM BERHIJRAH DENGAN MENGETAHUI HAMBATAN-HAMBATANNYA)

Diajukan oleh Miftahul Fakhri, NIM 1210034124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II



Hesti Rahayu, S.Sn, M.A

NIP. 19740730 199802 2 001

Cognate



Drs. Asnar Zacky, M. Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003

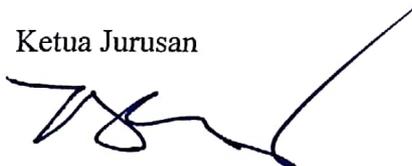
Ketua Program Studi



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.

NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Fakhri

NIM : 1210034124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK “LANGKAH AWAL” (KIAT SUKSES DALAM BERHIJRAH DENGAN MENGETAHUI HAMBATAN-HAMBATANNYA)**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Mei 2019

Penulis,

Miftahul Fakhri

NIM. 1210034124

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Fakhri

NIM : 1210034124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK “LANGKAH AWAL” (KIAT SUKSES DALAM BERHIJRAH DENGAN MENGETAHUI HAMBATAN-HAMBATANNYA)**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Mei 2019

Penulis,

Miftahul Fakhri
NIM. 1210034124



*“Teruntuk Ibuk, Bapak, Mbakyu, Kang Mas
dan Keluarga Besar”*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

Alhamdulillah, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya Tugas Akhir ini bisa diselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tercapainya tulisan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang untuk itu kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi S.Sn, MT selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS., selaku Pembimbing I
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., MA., selaku Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn, selaku Dosen Wali.
8. Ibu Sarjiyah, Bapak Darmawan, Fitri Maulida, Fikri Fathoni, untuk Doa, dukungan dan motivasi dalam perkuliahan dan pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Segenap Keluarga Besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta Staf atas segala ilmu dan bimbingan yang bermanfaat.

10. Teman-teman satu angkatan Anoman Obong 2012 dan lintas angkatan DKV.
11. Teman-teman yang berpengaruh dalam proses berfikir hingga pameran karya Tugas Akhir, Bro Arya, Mas Zia, Wendi, Awe, Iqbal, Runa, Slamet, Bagus, Doni, Mas Ipot.
12. Padepokan Anak Sholeh, sebagai tempat men-charge iman ini.
13. Kedai Frekuensi, sebagai tempat peralihan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
14. Keluarga Besar Darul Arqam Studio, terimakasih sudah memberikan tempat untuk terus belajar, tentang ilmu dunia dan akhirat.
15. Mas Erfian Asafat, bos Darul Arqam Studio yang telah mau menampung saya selama di Jakarta untuk berdakwah, bekerja, dan belajar, yang selalu memberikan inspirasi disetiap karya-karyanya.
16. Bro Iqbal Farabi Lubis yang menjadi sohib selama di Jakarta dan juga sebagai teman debat dalam masalah apapun.
17. Semua yang saya kenal, dan mengenal saya, Terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2019

Miftahul Fakhri

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK “LANGKAH AWAL” (KIAT SUKSES DALAM BERHIJRAH DENGAN MENGETAHUI HAMBATAN-HAMBATANNYA)

Hijrah berasal dari bahasa Arab, yang berarti meninggalkan, menjauhkan dari, dan berpindah tempat. Namun makna hijrah telah bergeser, menjadi perjalanan dari keburukan menuju tempat yang lebih baik atau dari tempat yang Allah benci, menuju tempat yang Allah sukai. Awal mula orang ingin berhijrah adalah ketika datangnya hidayah kepada dirinya, namun tidak semua orang dapat merespon hidayah itu dengan baik sedangkan kebanyakan orang itu tidak bisa menjadi baik atau gagal dalam hijrahnya bukan karena dia tidak bisa menjadi baik, namun karena dia tidak mempelajari apa saja hambatan, dan ketika hambatan itu datang kepadanya, dia tidak siap menghadapinya. Perancangan ini menggunakan metode penelitian yang terdiri dari 5W1H untuk analisis permasalahan dan SWOT untuk analisis media utama.

Pesan utama yang disampaikan adalah bagaimana kiat untuk menyikapi hambatan yang akan dihadapi saat ingin mulai berhijrah melalui pendekatan visual dan verbal. Pesan visual dan verbal yang ditampilkan mengikuti kehidupan sehari-hari target audiens. Ide dasar dari perancangan ini adalah membuat komik fiksi dengan berfokus pada satu tokoh yang menjalani proses awal hijrahnya, sehingga nantinya pembaca akan ikut berproses bersama dalam perjalanan hijrah tokoh utama tersebut.

Tujuan dari perancangan ini adalah memberi pengetahuan tentang apa saja umumnya hambatan dalam berhijrah yang biasa terjadi pada seseorang saat ingin memulai hijrahnya. Ketika dia tahu apa saja hambatan-hambatan dalam berhijrah, diharapkan dia akan siap menghadapinya dan melaluinya yang menjadikan hijrahnya berhasil. Media utama yang dipilih sebagai pengantar pesan adalah komik, sedangkan untuk media pendukung menggunakan media poster, pembatas buku, gantungan kunci, stiker, *goodie bag*, *t-shirt*.

Kata Kunci: *Komik, Hijrah, Gagal Hijrah, Kiat Sukses Hijrah*

ABSTRACT
**COMIC DESIGN “LANGKAH AWAL” (TIPS FOR SUCCESS IN
EMIGRATING BY KNOWING THE OBSTACLES)**

Hijrah comes from Arabic, which means leaving, distancing from, and moving. But the meaning of hijrah has shifted, into a journey from badness to a better place or from a place that Allah hates, to a place that Allah likes. The beginning of people want to emigrate is when the guidance comes to him, but not everyone can respond to the guidance well, while most people cannot be good or fail in their hijrah not because they cannot be good, but because he did not know what were the obstacles in emigrating, and when the obstacle comes to him, he is not ready to face it. This design uses a research method consisting of 5W1H for problem analysis and SWOT for primary media analysis.

The main message conveyed is how to deal the problems that will be faced when they want to start emigrating through a visual and verbal approach. Visual and verbal messages displayed follow the daily lives of the target audience. The basic idea of this design is to make fictional comics by focusing on one character who goes through the initial process of his hijrah, so that later the reader will participate in the process together on the journey of the main character's migration.

The purpose of this design is to provide knowledge about what is generally an obstacle in emigrating which is common to someone when they want to start their hijrah. When he knows what obstacles are in emigrating, he is expected to be ready to face them and through them that make his hijrah successful. The main media chosen as a messenger is comics, while for supporting media using poster media, bookmarks, key chains, stickers, goodie bags, t-shirts.

Keywords: Comics, Hijrah, Failed Hijrah, Success Tips for Hijrah

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Batasan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
F. Metode Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
G. Sistematika Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	Error! Bookmark not defined.
A. Identifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
KONSEP DESAIN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
B. Strategi Visual.....	Error! Bookmark not defined.
C. Konsep Komik.....	Error! Bookmark not defined.
D. Strategi Media.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV.....	Error! Bookmark not defined.
VISUALISASI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Data Visual.....	Error! Bookmark not defined.
B. Studi Visual.....	Error! Bookmark not defined.

C. Perancangan Komik.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Bagan Skema Perancangan	6
Gambar II. 1 Cover Komik Siksa Neraka	19
Gambar II.3 Komik islami terbitan Mizan	21
Gambar II.4 Cover Komik Bidadari Besi	22
Gambar II.5 Beberapa komik Islami selama kurun waktu 2010 - 2015	23
Gambar III.1 Manga Soredemo Machi wa Mawatteiru	35
Gambar III.2 Cover Buku	36
Gambar III.3 Canted Comic font	37
Gambar IV.1 Remaja perkotaan	48
Gambar IV.2 Remaja Masjid	49
Gambar IV.3 Night Club	50
Gambar IV.4 Kos-kosan	50
Gambar IV.5 Masjid	51
Gambar IV.6 Perkampungan	51
Gambar IV.7 Gaya Visual manga milik penulis	52
Gambar IV.8 Tokoh Utama Aldo	53
Gambar IV.9 Tokoh Pendukung Abed	54
Gambar IV.10 Teman-teman Aldo	55
Gambar IV.11 Pak Ustadz	56
Gambar IV.12 Alur baca komik, dari kiri ke kanan	57
Gambar IV.13 gaya panel manga	58
Gambar IV.14 Canted Comic font	59
Gambar IV.15 Handlettering	60
Gambar IV.16 Sketsa Cover	61
Gambar IV.17 Cover Jadi	62
Gambar IV.18 Sketsa karya halaman 1-4	63
Gambar IV.19 Sketsa karya halaman 5-8	64
Gambar IV.20 Sketsa karya halaman 9-12	65
Gambar IV.21 Sketsa karya halaman 13-16	66
Gambar IV.22 Sketsa karya halaman 17-20	67

Gambar IV.23 Sketsa karya halaman 21-24	68
Gambar IV.24 Sketsa karya halaman 25-28	69
Gambar IV.25 Sketsa karya halaman 29-32	70
Gambar IV.26 Sketsa karya halaman 33-36	71
Gambar IV.27 Sketsa karya halaman 37-40	72
Gambar IV.28 Sketsa karya halaman 41-44	73
Gambar IV.29 Sketsa karya halaman 45-48	74
Gambar IV.30 Sketsa karya halaman 49-52	75
Gambar IV.31 Sketsa karya halaman 53-56	76
Gambar IV.32 Sketsa karya halaman 57-60	77
Gambar IV.33 Sketsa karya halaman 61-64	78
Gambar IV.34 Sketsa karya halaman 65-68	79
Gambar IV.35 langkah awal halaman cover dalam	80
Gambar IV.36 langkah awal halaman 1	81
Gambar IV.37 langkah awal halaman 2	82
Gambar IV.38 langkah awal halaman 3	83
Gambar IV.39 langkah awal halaman 4	84
Gambar IV.40 langkah awal halaman 5	85
Gambar IV.41 langkah awal halaman 6	86
Gambar IV.42 langkah awal halaman 7	87
Gambar IV.43 langkah awal halaman 8	88
Gambar IV.44 langkah awal halaman 9	89
Gambar IV.45 langkah awal halaman 10.....	90
Gambar IV.46 langkah awal halaman 11	91
Gambar IV.47 langkah awal halaman 12.....	92
Gambar IV.48 langkah awal halaman 13.....	93
Gambar IV.49 langkah awal halaman 14.....	94
Gambar IV.50 langkah awal halaman 15.....	95
Gambar IV.51 langkah awal halaman 16.....	96
Gambar IV.52 langkah awal halaman 17.....	97
Gambar IV.53 langkah awal halaman 18.....	98

Gambar IV.54 langkah awal halaman 19.....	99
Gambar IV.55 langkah awal halaman 20.....	100
Gambar IV.56 langkah awal halaman 21.....	101
Gambar IV.57 langkah awal halaman 22.....	102
Gambar IV.58 langkah awal halaman 23.....	103
Gambar IV.59 langkah awal halaman 24.....	104
Gambar IV.60 langkah awal halaman 25.....	105
Gambar IV.61 langkah awal halaman 26.....	106
Gambar IV.62 langkah awal halaman 27.....	107
Gambar IV.63 langkah awal halaman 28.....	108
Gambar IV.64 langkah awal halaman 29.....	109
Gambar IV.65 langkah awal halaman 30.....	110
Gambar IV.66 langkah awal halaman 31.....	111
Gambar IV.67 langkah awal halaman 32.....	112
Gambar IV.68 langkah awal halaman 33.....	113
Gambar IV.69 langkah awal halaman 34.....	114
Gambar IV.70 langkah awal halaman 35.....	115
Gambar IV.71 langkah awal halaman 36.....	116
Gambar IV.72 langkah awal halaman 37.....	117
Gambar IV.73 langkah awal halaman 38.....	118
Gambar IV.74 langkah awal halaman 39.....	119
Gambar IV.75 langkah awal halaman 40.....	120
Gambar IV.76 langkah awal halaman 41.....	121
Gambar IV.77 langkah awal halaman 42.....	122
Gambar IV.78 langkah awal halaman 43.....	123
Gambar IV.79 langkah awal halaman 44.....	124
Gambar IV.80 langkah awal halaman 45.....	125
Gambar IV.81 langkah awal halaman 46.....	126
Gambar IV.82 langkah awal halaman 47.....	127
Gambar IV.83 langkah awal halaman 48.....	128
Gambar IV.84 langkah awal halaman 49.....	129

Gambar IV.85 langkah awal halaman 50.....	130
Gambar IV.86 langkah awal halaman 51.....	131
Gambar IV.87 langkah awal halaman 52.....	132
Gambar IV.88 langkah awal halaman 53.....	133
Gambar IV.89 langkah awal halaman 54.....	134
Gambar IV.90 langkah awal halaman 55.....	135
Gambar IV.91 langkah awal halaman 56.....	136
Gambar IV.92 langkah awal halaman 57.....	137
Gambar IV.93 langkah awal halaman 58.....	138
Gambar IV.94 langkah awal halaman 59.....	139
Gambar IV.95 langkah awal halaman 60.....	140
Gambar IV.96 langkah awal halaman 61.....	141
Gambar IV.97 langkah awal halaman 62.....	142
Gambar IV.98 poster.....	143
Gambar IV.99 sticker.....	144
Gambar IV.100 gantungan kunci.....	145
Gambar IV.101 pembatas buku.....	146
Gambar IV.102 kaos.....	147
Gambar IV.103 goodie bag.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam realitas sejarah hijrah senantiasa dikaitkan dengan meninggalkan suatu tempat, yaitu adanya peristiwa hijrah Nabi Muhammad dan para sahabatnya, meninggalkan tempat yang tidak kondusif untuk berdakwah yaitu meninggalkan kota Mekah menuju ke kota Madinah. peristiwa hijrah itulah yang dijadikan dasar umat Islam sebagai permulaan tahun Hijriyah.

Hijrah sebagai salah satu prinsip hidup, harus senantiasa kita maknai dengan benar. Secara bahasa hijrah berarti berpindah. Seseorang dikatakan hijrah jika telah memenuhi 2 syarat, yaitu yang pertama ada sesuatu yang ditinggalkan dan kedua ada sesuatu yang dituju (tujuan). Kedua-duanya harus dipenuhi oleh seorang yang ingin berhijrah. Berpindah dari segala hal yang buruk, negatif, maksiat, kondisi yang tidak kondusif, menuju ke keadaan yang lebih baik, positif dan kondisi yang kondusif untuk menegakkan ajaran Islam.

Fitrah manusia adalah baik, dan ingin berbuat baik, namun ada beberapa hal yang membuat manusia itu keluar dari fitrahnya tersebut, hal yang paling besar dan mendasar untuk mempengaruhi diri seseorang itu adalah lingkungannya, jika lingkungannya baik, maka akan menjadi baik pula diri orang tersebut, dan juga berlaku sebaliknya. Terutama pada masa saat ini, dimana setiap orang dengan mudahnya mengakses sebuah keburukan melalui *smartphone* yang ada pada genggamannya mereka, contohnya pada zaman dulu orang-orang harus menundukkan pandangannya saat keluar rumah saja, namun saat ini di rumahpun, di dalam kamar pun orang-orang juga harus ekstra bekerja keras untuk menundukkan pandangan, karena sumber keburukan atau kemaksiatan pada zaman ini sangat dekat dengan masyarakat, sumber itu ada di genggamannya masing-masing mereka.

Keinginan untuk berubah menjadi lebih baik pasti ada didalam diri setiap orang, walaupun itu hanya kecil. Keinginan untuk merubah pola hidupnya yang berantakan menjadi lebih rapi, keinginan untuk merubah mata pencaharian dari yang tidak halal menuju ke yang halal dan lebih diberkahi, keinginan untuk merubah sifat buruknya menjadi lebih baik dan keinginan-keinginan yang lain sebagainya.

Dewasa ini istilah hijrah sudah semakin dikenal dikalangan masyarakat umum, terutama untuk menunjukkan sebuah perubahan seseorang yang dulunya ahli maksiat, lalu berhijrah menjadi ahli ibadah. Tren hijrah saat ini juga sudah menjamur dikalangan pemuda-pemuda hampir diseluruh wilayah Indonesia, yang ditandai dengan maraknya pengajian yang diselenggarakan diberbagai tempat, dan ramai jamaah, namun ada juga orang yang masih ragu dengan niatnya untuk berhijrah, padahal sudah datang hidayah kepadanya, dengan dimunculkannya kebesaran Allah dihadapannya. Keinginan untuk berubah menjadi lebih baik itu ada didalam dirinya, namun ada beberapa alasan yang membuat dirinya ragu melangkahakan kakinya untuk berhijrah, sehingga dia kehilangan kesempatan untuk mendapatkan apa yang Allah janjikan kepada orang-orang yang berhijrah. Patut disayangkan kesempatan itu hilang darinya hanya karena dia terlalu fokus dengan beberapa alasan yang membuat dirinya gagal untuk berhijrah.

Karena melakukan hijrah juga membutuhkan ilmu terutama saat seseorang baru ingin melakukan hijrah, dan agar mereka mantap dengan hijrahnya. Maka dari itu dibutuhkan satu penjelasan yang dalam, namun ringan, dan dikemas dalam bentuk yang menarik, sehingga mudah dipahami dan dicerna oleh semua kalangan, khususnya bagi pemuda-pemuda yang ingin berhijrah namun masih ragu.

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 (penempatan dua objek secara berdampingan) 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, perancangan komik ini diharapkan dapat menjadi buku panduan untuk membantu dan memandu orang-orang yang ingin berhijrah menurut pandangan islam, dengan adanya kiat-kiat yang akan dijelaskan menggunakan media komik dan diperankan oleh tokoh fiksi yang sedang menjalani proses awal hijrah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang mampu menggambarkan hambatan saat berhijrah serta cara menyikapinya sebagai kiat sukses dalam memulai berhijrah sesuai Al-Quran dan hadits bagi remaja?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan komik ini bertujuan untuk mengenalkan apa saja hambatan-hambatan yang umumnya terjadi saat ingin memulai berhijrah, sehingga nantinya bisa menjadi bahan pelajaran bagi para pelaku hijrah agar para pelaku hijrah dapat menyikapi segala hambatan-hambatan tersebut dan sukses dalam hijrahnya.

D. Batasan Perancangan

Perancangan ini terbatas pada hambatan-hambatan dalam memulai hijrah dan bagaimana cara menyikapinya sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits, kemudian batas audiensnya adalah remaja muslim, dan batas medianya berupa komik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target *Audience*

Sebagai buku pegangan untuk mencari referensi bagaimana saat memulai berhijrah, agar dapat memantapkan hati untuk berhijrah dikehidupan yang modern saat ini.

2. 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.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa beragama Islam dapat menjadikan komik ini sebagai sumber referensi bagaimana berdakwah melalui media komik.

4. Bagi Dunia Komik/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Komik ini akan menambah khazanah perkomikan Indonesia, sekaligus menjadi sumber referensi yang baik dan ilmiah.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai cara untuk menemukan sumber permasalahan dan solusi yang tepat untuk pemecahan masalah, langkah pertama adalah observasi, yakni penulis mengamati fenomena yang melatar belakangi permasalahan dan mencari tahu data seputar objek permasalahan. Dokumentasi foto sebagai cara untuk mengumpulkan bukti otentik dan mendukung proses penyusunan konsep karya/referensi karya. Literatur seperti buku, artikel, dan video-video kajian tematik tentang hijrah sebagai dasar tumpuan dalam setiap pengambilan keputusan karya dan memperkuat solusi yang ditawarkan, sehingga perancangan ini memiliki dasar argumen dan karya yang dirancang berpeluang tepat sasaran.

2. Metode Analisis

Analisis akan 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 *handphone*, komputer, alat tulis dan perekam suara. Alat gambar yang digunakan adalah komputer, *pen tablet*, dan *iPad pro*.

4. Tahap Perancangan

Tahap perancangan akan 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 naskah cerita.

d. Desain karakter tokoh dan penentuan ilustrasi latar.

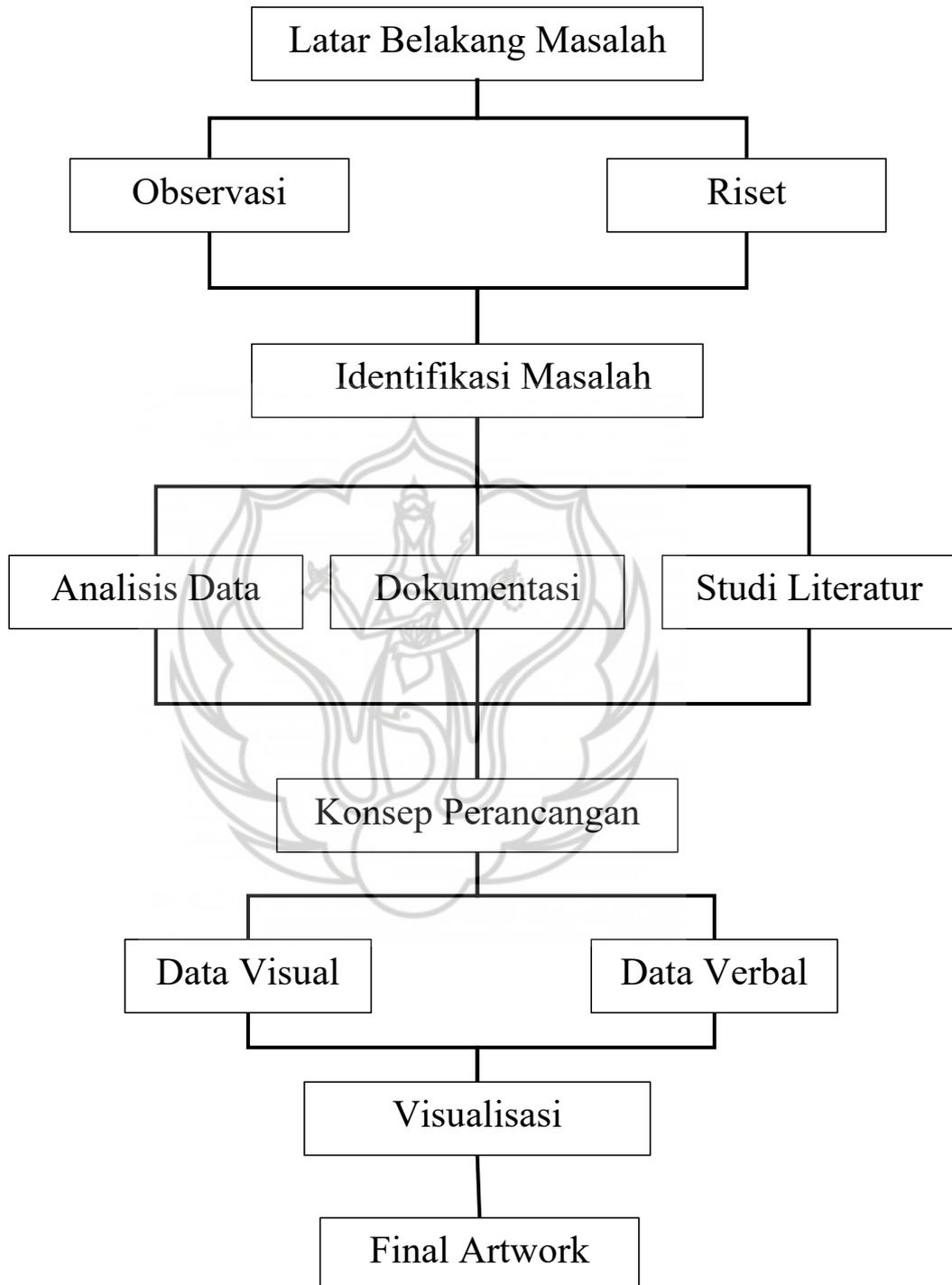
e. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard disusun mengacu kepada naskah, berbentuk sketsa kasar yang langsung dibuat diatas komputer menggunakan *pen tablet*.

f. Produksi

Berdasarkan *storyboard* dan referensi visual yang telah dibuat sebelumnya, proses produksi dilakukan dengan membuat gambar langsung di *iPad pro*.

G. Sistematika Perancangan



Gambar I.1: Bagan Skema Perancangan.
(Sumber: Miftahul Fakhri, 2019)