

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



KARYA DESAIN

oleh:

Miftahul Fakhri

NIM: 1210034124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

JURNAL TUGAS AKHIR
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

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

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

diajukan oleh Miftahul Fakhri, NIM 1210034124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Mengetahui

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

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

NIP. 19720909 200812 1 001

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

Oleh: Miftahul Fakhri

ABSTRAK

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*

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

By: Miftahul Fakhri

ABSTRACT

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*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

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 genggaman 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 genggaman masing-masing dari kita.

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.

2. 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?

3. 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.

4. Batasan Masalah

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.

5. Metode Analisis Data

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.

a. 5W+1H

Analisis 5W+1H untuk target audiens hijrah adalah sebagai berikut:

What	Penyampaian komik ini berisi tentang pengenalan hambatan yang sering dialami oleh orang-orang yang mau berhijrah.
When	Komik ini akan di- <i>launching</i> satu pekan sebelum bulan Ramadhan, dimana pada masa itu banyak orang mulai berbenah diri untuk menyambut bulan Ramadhan.
Who	Target audiens dari komik ini adalah remaja muslim baik laki-laki maupun perempuan dengan rentan usia 17-25 tahun.
Where	Komik ini ditargetkan untuk audiens remaja yang tinggal di kota atau urban. Dan ingin melangkahhkan kakinya untuk berhijrah.
Why	Banyak remaja yang gagal untuk berhijrah dikarenakan tidak tahu apa saja hambatan dalam berhijrah, dan tidak tahu bagaimana menyikapinya. Padahal ada janji Allah yang menunggunya saat mereka berhasil untuk berhijrah.
How	Membuat komik dengan <i>storytelling</i> yang menarik dan tidak terkesan menggurui tentang bagaimana seharusnya menyikapi hambatan saat berhijrah yang cocok untuk remaja.

b. SWOT

Analisis SWOT untuk media komik adalah sebagai berikut:

Strengths	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa visual adalah bahasa universal • Komik lebih menarik untuk dibaca dibandingkan dengan buku kitab konvensional • TA lebih menyukai membaca komik dibanding media lain.
Weaknesses	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dapat memuat semua permasalahan hanya dengan satu buku. • Komik membatasi imajinasi dibandingkan dengan karya tulis lain, seperti novel. • Penyampaian materi melalui komik terlalu sederhana
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> • Tren dakwah menggunakan komik dari waktu ke waktu semakin bagus. • Tren komik Islam masih relatif stabil, bahkan meningkat. • Masalah yang dibahas sedang marak dikalangan aktivis dakwah, terutama dikalangan remaja. • Masih jarang orang yang membuat komik hijrah dengan pembahasan yang terfokus pada permasalahan awal mula hijrah
Threats	<ul style="list-style-type: none"> • Minat baca masyarakat Indonesia yang masih rendah. • Cukup banyak orang seni dan beragama Islam, namun tidak peduli tentang masalah agama.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan komik ini adalah agar memberikan informasi yang mudah dipahami, kepada *Target Audience* (TA) tentang apa saja hambatan-hambatan yang menyebabkan orang gagal untuk berhijrah dan bagaimana cara menyikapi masalah tersebut agar menjadikan hatinya mantap untuk berhijrah.

Ketika pesan yang disampaikan diubah menjadi bentuk komik yang menarik, ringan untuk dibaca dan cerita mengalir dengan permasalahan-permasalahan yang kerap terjadi dimasyarakat. TA akan lebih mudah memahami dan bertindak jika permasalahan itu terjadi pada dirinya.

2. Strategi Kreatif

a. Target Audience

1) Demografis

Remaja muslim laki-laki dan perempuan, usia 17-25 tahun, di mana pada rentang usia ini seseorang umumnya masih dalam kondisi berpikir terbuka terhadap segala sesuatu yang baru, sekaligus kritis terhadap kondisi yang sedang dialaminya.

2) Geografis

Penyebaran komik ini adalah remaja perkotaan, terutama di pulau jawa seperti Jogja, Jakarta, Bandung, dan lain sebagainya, dimana di daerah tersebut cukup banyak komunitas hijrah yang aktif sebagai tempat menimba ilmu lebih lanjut setelah dia mantap untuk berhijrah.

3) Psikografis

Remaja yang masih dalam keadaan ragu untuk berhijrah, karena ada berbagai faktor yang ada dalam dirinya dan lingkungannya yang membuat dia berpikir dua kali untuk berhijrah.

4) Behavior

Mempunyai kegemaran membaca komik, atau orang yang tidak terlalu berminat membaca kitab klasik yang dipenuhi dengan tulisan.

5) Sosial Ekonomi

Tingkatan ekonomi menengah atau menengah ke atas SES C dan SES B,A yang memiliki pendapatan sekitar 3,5 juta rupiah

(atau di atasnya) yang sudah dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, dapat membeli komik ini langsung atau bahkan berdonasi, hasil donasi tersebut akan digunakan untuk membiayai produksi komik yang nantinya komik itu akan dibagikan ke kelas ekonomi menengah kebawah SES D, E.

b. Konsep Komik

1) Judul

Judul komik ini adalah “Langkah Awal”.

2) Isi Tema

Tema komik ini adalah seorang remaja yang menjalani proses menuju hijrahnya

3) Sinopsis

Buku komik “Langkah Awal” ini bercerita tentang remaja yang bernama Aldo, dengan adanya kemudahan berinternet, segala konten mudah diakses, namun karena lingkungan buruknya, Aldo menggunakan internet itu untuk sebuah keburukan dan kemaksiatan, namun pada satu titik, ada sebuah kejadian yang membuat Aldo jera, dan disaat itu lah hidayah mulai mengetuk pintu hatinya, terbersit rasa ingin taubat didalam hatinya, namun keraguan dan hambatan selalu muncul disaat ingin menjalankan niat baiknya itu, perjalanan hijrah Aldo penuh dengan rintangan, namun pertolongan Allah selalu menyertai langkahnya tersebut.

4) Referensi Gaya Visual

Referensi gaya visual untuk komik ini adalah manga berjudul *Soredemo Machi wa Mawatteiru* karangan Ishiguro Masakazu. Komik ini menggunakan gaya gambar untuk jenis cerita kehidupan sehari-hari atau *slice of life*. Gaya gambar ini tidak banyak menggunakan adegan-adegan aksi, tetapi lebih banyak

menggunakan panel-panel adegan untuk dialog. Hal ini dibutuhkan mengingat komik ini lebih banyak dialog dan penjelasan dibandingkan dengan adegan aksinya.

5) Karakter Tokoh

Dalam komik ini terdapat beberapa tokoh yang akan berperan, yaitu satu tokoh utama, dan beberapa tokoh pendukung. Berikut adalah beberapa tokoh yang akan berperan dalam komik.

a) Tokoh utama Aldo

Aldo berusia 21 tahun, mahasiswa semester 3, hidup jauh dari orang tua, ngekos di perkampungan, hidupnya penuh dengan kemaksiatan, hingga pada suatu titik hidayah mulai mengetuk hatinya.

b) *Wiseman*

Seorang ustadz sekaligus imam masjid diperkampungan tempat Aldo ngekos, orang yang bijak dalam bertindak, dan tahu apa yang harus dilakukan dan dikatakan dalam segala kondisi. Nantinya akan memberi nasehat kepada Aldo dalam melewati proses hijrahnya.

c) Teman Aldo

Teman Aldo berjumlah 3 orang, Jojo, Adit, dan si Dul, mereka yang menemani Aldo selama bermaksiat, dan yang menghasut Aldo untuk kembali bermaksiat saat Aldo ingin berhijrah.

- Si Dul, informan dikelompok Aldo, punya segala informasi, dan pintar dalam hal menghasut.
- Jojo, orangnya cuek, dan tidak terlalu peduli dengan hal-hal yang ada disekitarnya.
- Adit, orangnya periang, suka melakukan hal-hal aneh, orang yang paling peduli dengan keadaan Aldo.

C. Program Media

1. Media Utama

Media utama pada perancangan ini adalah komik cetak hitam-putih dengan format standar komik jepang, namun dibaca dari arah kiri ke kanan sesuai dengan kebiasaan membaca target audiens, yaitu masyarakat Indonesia.

Format komik yang akan dibuat, memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Ukuran	: A5
Tebal	: 61 halaman
Cetak isi	: <i>greyscale</i>
Jenis kertas isi	: <i>book paper</i>
Cetak cover	: <i>Full Color</i>
Jenis kertas <i>cover</i>	: <i>Ivory / Art carton 310 gram</i>
Finishing	: <i>laminasi doff</i>

2. Media Pendukung

Media pendukung dirancang dengan tujuan tersebarnya informasi mengenai media utama yakni komik cetak, sekaligus semakin memperkuat awareness *target audience* terhadap media utama. Media pendukung yang dirancang adalah sebagai berikut:

a. Poster

Poster adalah media publikasi / propaganda yang menggunakan teks, gambar, atau kombinasi diantara keduanya, dengan tujuan menarik perhatian banyak orang. Sebelum era internet, poster dicetak dengan beragam metode dan ditempel di tempat-tempat umum. Namun kini, poster juga dapat dipublikasikan melalui media sosial, *website* atau *marketplace*.

b. Stiker

Stiker sebagai pendukung media utama, akan berfungsi sebagai bonus tambahan yang memiliki fungsi menjaga awareness TA terhadap

media utama, karena karakteristik stiker yang cenderung akan ditempel di tempat-tempat yang mudah dilihat atau disukai oleh TA.

c. Keychain

Keychain / gantungan kunci, juga menjadi alternatif yang bagus untuk menjadi pendukung media utama. Sifatnya yang memang menjadi kebutuhan berkala –orang selalu membutuhkan gantungan kunci baru– sangat tepat untuk menjadi tambahan, baik sebagai bonus atau *merchandise* yang bisa dibeli terpisah.

d. Pembatas Buku

Pembatas buku juga memiliki fungsi yang sama, namun dengan penempatan yang relatif sedikit ragamnya. Sesuai namanya, karakteristik media pendukung ini hanya diposisikan sebagai pembatas halaman sebuah buku. Bisa buku dari media utama (komik), atau buku lain.

e. T-Shirt

Shirt / Kaos menjadi pilihan yang sesuai untuk *merchandise* yang layak dikoleksi. Dengan fungsi yang sama seperti stiker / pembatas buku, namun didesain untuk dibeli sebagai pelengkap, atau dijual bersama dengan media utama.

f. Goodie Bag

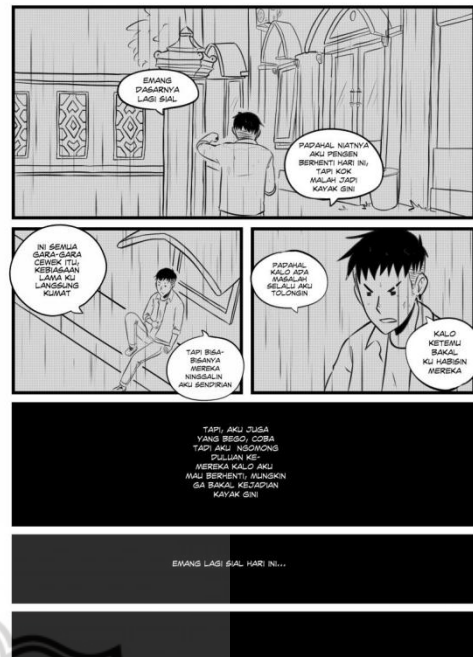
Goodie bag dirancang sebagai packaging bagi pembeli media utama sekaligus dengan *merchandisenya*. Selain berfungsi di kemudian hari sebagai alat untuk membawa barang, *goodie bag* juga memberi *awareness* pada TA / non-TA tentang keberadaan media utama.

D. Hasil Perancangan

1. Komik



Gambar 1 Cover komik



Gambar 2 Halaman 13



Gambar 3 Halaman 14



Gambar 4 Halaman 32

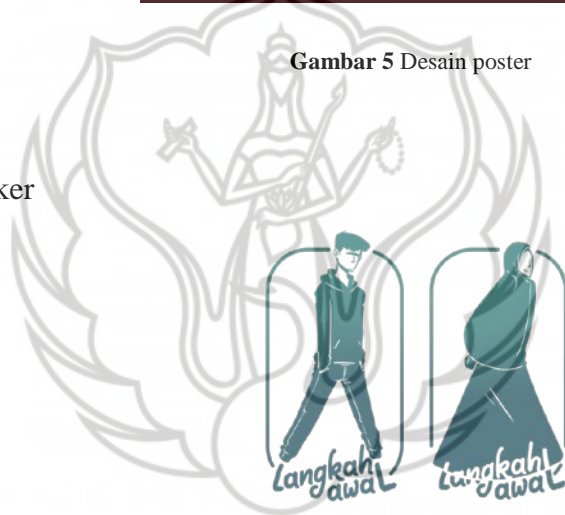
2. Media Pendukung

a. Poster



Gambar 5 Desain poster

b. Stiker



Gambar 6 Desain pembatas Stiker

c. Gantungan Kunci



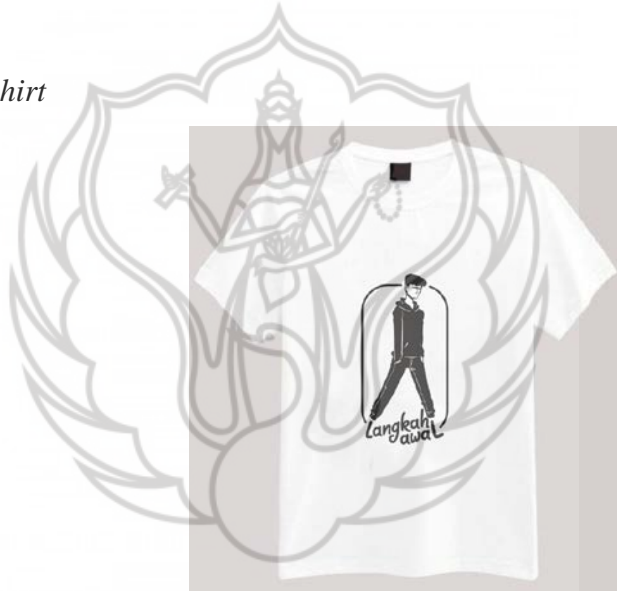
Gambar 7 Desain Gantungan Kunci

d. Pembatas Buku



Gambar 8 Desain Pembatas Buku

e. *T-Shirt*



Gambar 9 Desain T-Shirt

f. *Goodiebag*



Gambar 10 Desain Goodiebag

E. Kesimpulan

Perancangan komik “Langkah Awal” memakai gaya bercerita drama kehidupan sehari-hari remaja atau *slice of life*. Cerita ini berfokus pada perjalanan hijrah seorang remaja, dimulai dari bagaimana kehidupan sebelum dia berhijrah yang dipenuhi dengan kemaksiatan, lalu pada satu titik ada momen yang membuat dirinya ingin berubah, namun masih ada keraguan dalam dirinya untuk berubah, tentang apa yang terjadi jika dia meninggalkan kebiasaannya, lingkungannya, dan teman-temannya, sehingga komik ini membahas apa saja hambatan yang akan dia hadapi dan bagaimana cara menyikapi hambatan-hambatan tersebut jika hambatan itu datang kepadanya. Diharapkan dengan pendekatan gaya bercerita *slice of life* tersebut, pembaca bisa ikut berproses dengan tokoh utama dan tidak ada kesan menggurui sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah diterima oleh pembaca.

Walaupun dengan kehidupan kemaksiatan yang banyak dijumpai dikalangan remaja pada zaman ini, Penggambaran pada komik ini cukup berhati-hati dan tidak ingin menampakkan kesan vulgar sehingga beberapa adegan yang ada di komik ini disiasati dengan sedemikian rupa sehingga tidak melanggar nilai-nilai ajaran agama Islam. Penekanan pada setiap hambatan pada komik ini kurang terlihat jelas, yang seharusnya membutuhkan halaman tambahan agar dapat menjelaskan dengan baik, namun karena keterbatasan waktu penulis, sehingga membuat konsep cerita yang awalnya seharusnya panjang jadi harus disingkat menjadi satu babak cerita saja, yaitu hanya

menjadi langkah awal ketika berhijrah, sehingga harus merombak ulang struktur cerita yang cukup memakan waktu.

Komik “Langkah Awal” ini diharapkan dapat menjadi alternatif komik edukasi dalam bidang keilmuan islam, khususnya dalam perihal hijrah. Komik ini juga diharapkan dapat menambah kepekaan mereka dalam menyikapi segala permasalahan yang ada pada dirinya, terutama pada masalah menghadapi hambatan saat berhijrah, bagaimana cara menyikapinya, dan betapa dekat pertolongan Allah itu bagi siapa yang mau mendekat kepada jalan-Nya.

DAFTAR PUSTAKA

McCloud, Scott. (2002), *Understanding Comics*, Jakarta: Gramedia.

Webtografi:

Surana, Dedih. (2015). Makna Hijrah Dalam Kehidupan Seorang Muslim di <http://www.dakta.com/news/2947/makna-hijrah-dalam-kehidupan-seorang-muslim> (diakses 8 Mei 2019)