

**PERANCANGAN KOMIK WEB
KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK
PESANTREN MODERN**



PERANCANGAN

Oleh:

Kiki Dzakyah Darajat

1610217124

Non Reguler

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN KOMIK WEB
KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK
PESANTREN MODERN**



PERANCANGAN

Oleh:

Kiki Dzakyah Darajat

1610217124

Non Reguler

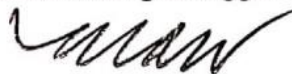
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK PESANTREN MODERN, diajukan oleh Kiki Dzakyah Darajat, NIM 1610217124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001/NIDN 0024085801

Pembimbing II/Anggota



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

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Cograte/Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Ketua Program Studi DKV/Anggota



Daru Funggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Ambar Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

HALAMAN PERSEMBAHAN

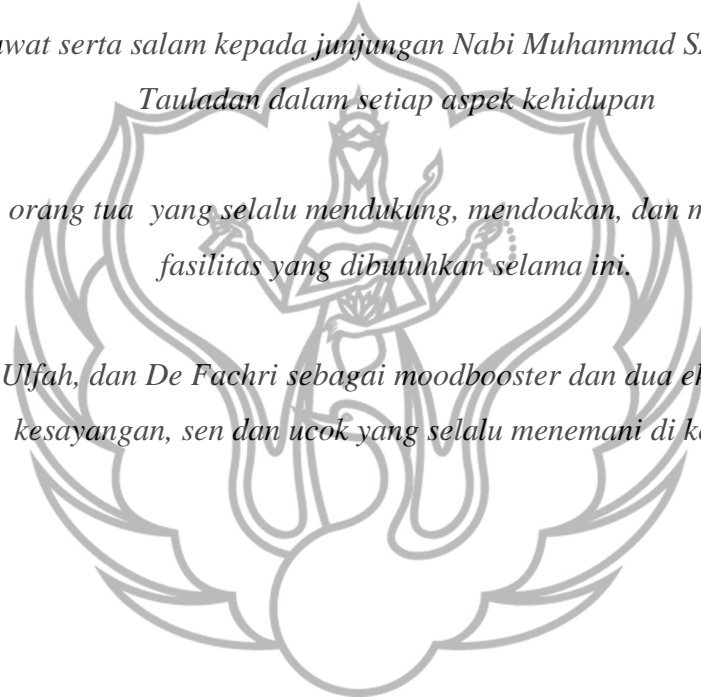
Tugas akhir ini saya persembahkan untuk ciptaan-Nya

Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa ada restu dari Allah SWT, atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan dan diberikan kepada penulis hingga saat ini.

Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sebagai Tauladan dalam setiap aspek kehidupan

Kedua orang tua yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi segala fasilitas yang dibutuhkan selama ini.

Teh Ulfah, dan De Fachri sebagai moodbooster dan dua ekor hamster kesayangan, sen dan ucok yang selalu menemani di kossan.



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. *Shalawat* serta salam kepada Nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

Syukur, Alhamdulillah setelah melewati proses yang panjang selama beberapa periode semester yang melelahkan dan menguras jiwa dan raga, akhirnya perancangan tugas akhir ini telah terselesaikan. Perancangan Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan Tugas Akhir ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN KOMIK WEB KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK PESANTREN MODERN**. Tujuan dari perancangan komik web ini untuk membangun *image* pondok pesantren modern yang diharapkan setelahnya akan memunculkan minat target *audience* terhadap pondok pesantren modern. Dari hasil perancangan yang telah dilaksanakan, Perancangan Tugas Akhir ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran pembaca. Semoga dapat memberi ilmu tambahan yang bermanfaat bagi pembaca.

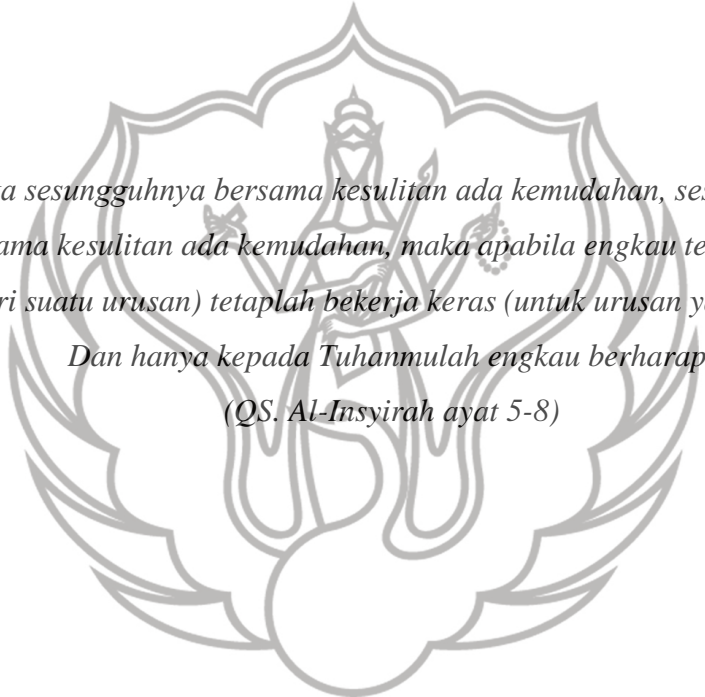
Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis,



Kiki Dzakyah Darajat

NIM. 1610217124



*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai
(dari suatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain),
Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.
(QS. Al-Insyirah ayat 5-8)*

UCAPAN TERIMAKASIH

Dari hati yang terdalam penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Yulriawan, M.Hum., Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS., selaku Pembimbing I yang sangat berjasa dalam penulisan ini atas kesedian waktu dan kerjasamanya saya ucapkan banyak terimakasih.
7. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku Pembimbing II yang sangat berjasa dalam penulisan ini atas kesedian waktu dan kerjasamanya saya ucapkan banyak terimakasih.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual.
9. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta dan Staf, atas semua bantuan ajaran dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.
10. Melyana Dewi, Muhammad Ilham Firmanto, dan Ridhwan Fadilah yang menyumbangkan bantuan dalam kepanikan mengerjakan Tugas Akhir ini, serta teman-teman kampus DKV angkatan 2016 yang selalu direpotkan, bahkan oleh pertanyaan yang sama sekali tidak berhubungan dengan kampus.
11. Rahmi Nurmawaddah, Afiihah Syahirunnisa, Maeda Kaffa' Ayun, Adinda Qori Mubarak, dan narasumber lainnya yang bersedia menjawab pertanyaan saya.
12. Serta semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, dan tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu-satu, terimakasih.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kiki Dzakyah Darajat

NIM : 1610217124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK PESANTREN MODERN**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis,



Kiki Dzakyah Darajat

NIM. 1610217124

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kiki Dzakyah Darajat

NIM : 1610217124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK PESANTREN MODERN**, 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 tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis,



Kiki Dzakyah Darajat

NIM. 1610217124

ABSTRAK

Kiki Dzakyah Darajat
NIM: 1610217124

PERANCANGAN KOMIK WEB KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK PESANTREN MODERN

Pondok pesantren modern merupakan salah satu lembaga pendidikan Indonesia yang menggunakan kurikulum pembelajaran umum/pemerintah dan kurikulum pondok/agama. Kelebihan tersebut membuat orangtua muslim memasukan anak ke pondok pesantren modern, tetapi karena peraturan yang ketat di beberapa pondok pesantren modern dan dilarang membawa *gadget* minat anak zaman sekarang mulai menurun terhadap lembaga pendidikan tersebut. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan *gadget* yang sudah familiar di kalangan anak zaman sekarang sebagai media penyampaian komik web tentang kehidupan sehari-hari di pondok pesantren modern. Tujuan perancangan ini adalah membuat komik web yang dapat membangun *image* pondok pesantren modern dan memunculkan minat melalui cerita sehari-hari disana.

Komik web dapat diakses melalui aplikasi webtoon dan *browser* internet, memudahkan target *audience* untuk membaca komik dimana saja. Dengan mempertimbangkan minat target audiens sesuai umurnya, penulis berusaha menyajikan informasi tentang pondok pesantren yang ringan dibaca, dan menghibur tanpa menjauhkan dari realita pondok pesantren modern. Metode analisis data menggunakan 5W+1H dan Analisis SWOT. Metode pengumpulan data berdasarkan pengalaman penulis, wawancara alumni serta pengajar pondok pesantren modern, dan menyebarkan quisioner yang dapat membantu mengolah data untuk materi yang akan disampaikan.

Hasil dari perancangan ini berupa komik web yang dimuat di salah satu *platform online* Line Webtoon Kanvas, menceritakan tentang kehidupan sehari-hari para santri di pondok pesantren modern yang dipadukan dengan penjelasan singkat tentang kelebihan lembaga tersebut.

Kata Kunci: Komik Web, Kehidupan Sehari-hari, Pondok Pesantren Modern

ABSTRACT

Kiki Dzakyah Darajat
NIM: 1610217124

DAILY LIFE WEB COMICS IN MODERN ISLAMIC BOARDING SCHOOL

Modern Islamic boarding schools are one of the Indonesian educational institutions that use the general / government learning curriculum and the Islamic / religious curriculum. These advantages have made Muslim parents enroll their children in modern Islamic boarding schools, but due to strict regulations in some modern Islamic boarding schools and prohibited from carrying gadgets, children's interest nowadays has begun to decline in these educational institutions. Therefore, the author uses gadgets that are familiar to children today as a medium for delivering web comics about daily life in modern Islamic boarding schools. The purpose of this design is to create web comics that can build the image of a modern Islamic boarding school and generate interest through daily stories there.

Web comics can be accessed via webtoon applications and internet browsers, making it easier for the target audience to read comics anywhere. By considering the target audience's interests according to age, the author tries to present information about Islamic boarding schools that are easy to read, and entertaining without distancing from the reality of modern Islamic boarding schools. Methods of data analysis using 5W + 1H and SWOT analysis. Data collection methods are based on the author's experience, interviewing alumni and teachers of modern Islamic boarding schools, and distributing questionnaires who can help process data for the material to be delivered.

The result of this design is in the form of a web comic published on one of the online platforms, Line Webtoon, Canvas, tells about the daily life of the santri in a modern Islamic boarding school combined with a brief explanation of the strengths of the institution.

Keywords: *Web comics, Daily Life, Modern Islamic Boarding School*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	6
H. Konsep Perancangan/Tahap perancangan	9
I. Skematika Perancangan	10
BAB II	11
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	11
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik	11
1. Pengertian Komik.....	11
2. Sejarah Perkembangan Komik	12
3. Bentuk dan Jenis Komik.....	14
4. Elemen Komik.....	15
5. Warna	20
6. Tipografi.....	22

7. <i>Layout</i>	25
8. Kriteria Komik yang Baik	26
B. Tinjauan Litertur Tentang Komik Web	28
1. Pengetian Komik Web.....	28
2. Sejarah Perkembangan Komik WEB	28
3. Aspek Komik Web	29
4. <i>Genre</i> pada Komik Web.....	34
C. Tinjauan Literatur Tentang Kehidupan Sehari-hari	35
D. Tinjauan Literatur Tentang Pondok Pesantren Modern	36
1. Pengertian Pondok Pesantren	36
2. Sejarah Perkembangan Pondok Pesantren.....	37
3. Tipe Pondok Pesantren	40
4. Tujuan Pondok Pesantren	44
5. Fungsi Pondok Pesantren	46
6. Undang-undang RI tentang Pesantren	47
E. Tinjauan Komik Web di Pasaran	51
1. Tinjauan Aspek Bentuk	51
2. Tinjauan Aspek Cerita	53
3. Tinjauan Aspek Visual	53
4. Tinjauan Aspek <i>Content of the Message</i>	54
5. Data Visual	55
F. Analisis Data Lapangan	57
1. Analisis Profil Pembaca	57
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik Web yang Dirancang	58
3. Analisis Dampak Positif Komik Web yang Dirancang.....	58
G. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	59
BAB III	60
KONSEP DESAIN	60
A. Konsep Kreatif	60
1. Tujuan Media.....	60
2. Tujuan Kreatif	60
3. Strategi Kreatif	60

4. Strategi Media	63
B. Program Kreatif	64
1. Judul Komik	64
2. Sinopsis.....	64
3. <i>Storyline</i>	65
4. Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	73
5. Gaya <i>Layout</i> /Panel/Balon	75
6. Tone Warna	75
7. Tipografi.....	76
8. Sampul Depan	76
9. <i>Finishing</i>	76
C. Pogram Perancangan.....	77
1. Program Kreatif.....	77
BAB IV	79
PROSES DESAIN	79
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	79
1. Studi Visual Unsur Properti dan Suasana.....	79
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	81
3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	83
4. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan	84
5. Layout Komik Secara Keseluruhan.....	85
6. <i>Layout Dashboard</i> Komik Web	92
7. <i>Final Design</i> Komik Web	93
8. Akses Karya.....	101
B. GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>)	101
C. Poster Pameran Tugas Akhir	102
D. Katalog Pameran Tugas Akhir	102
BAB V.....	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105
Daftar Pustaka.....	107

LAMPIRAN	109
Lampiran 1. <i>Storyline</i> episode 2-epilog	109
Lampiran 2. Jawaban Analisis Data Lapangan	149
Lampiran 3. Wawancara Via Whatsup dan Direct Message Instagram .	165
Lampiran 4. Sketsa dan Final Desain Epilog	169
Lampiran 5. Slide Persentasi	171
Lampiran 6. Media Pendukung	173
Lampiran 7. Dokumentasi	174



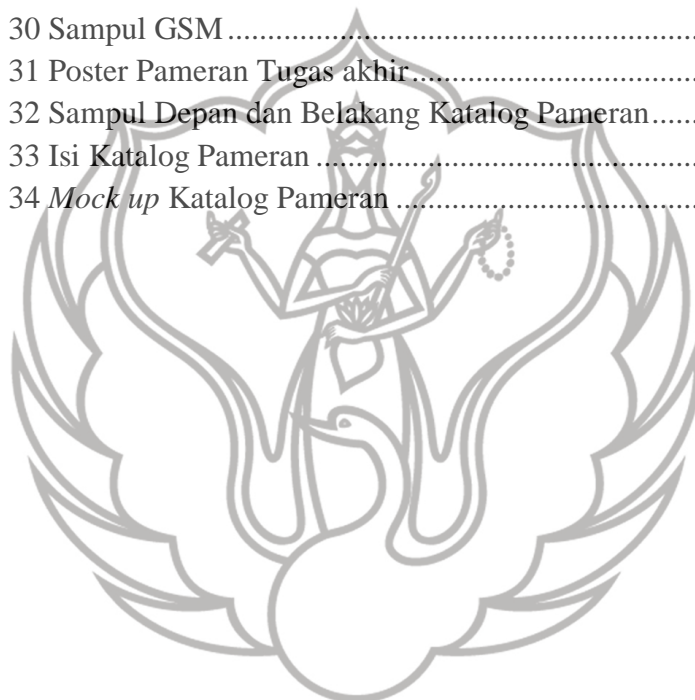
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Storyline</i> Prolog.....	66
Tabel 3. 2 <i>Storyline</i> Episode 1	73
Tabel 3. 3 Jadwal Perancangan	77
Tabel 3. 4 Kebutuhan Peralatan	77
Tabel 3. 5 Kebutuhan Peralatan	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna <i>Subtractive</i> dan <i>Addictive</i>	21
Gambar 2. 2 Contoh Sampul di Website.....	29
Gambar 2. 3 Contoh Sampul di Aplikasi Line Webtoon	30
Gambar 2. 4 Contoh <i>Thumbnail</i> di Website	30
Gambar 2. 5 Contoh <i>Thumbnail</i> di Aplikasi Line Webtoon	30
Gambar 2. 6 Contoh Satu <i>Slide</i> di Aplikasi Line Webtoon	31
Gambar 2. 7 Contoh Iklan Oreo dalam Webtoon To Love Your Enemy	33
Gambar 2. 8 Iklan Corneto dalam Webtoon	33
Gambar 2. 9 Contoh Iklan Google <i>Adense</i> di <i>footer</i> Line Webtoon Teman Rasa Pacar.....	34
Gambar 2. 10 Macam-macam <i>Genre</i> di Aplikasi Line Webtoon	35
Gambar 2. 11 Webtoon The Secret of Angel, Karya Yaongyi	55
Gambar 2. 12 Webtoon Suddenly I Became a Princess, Karya Plutus/Spoon.....	55
Gambar 2. 13 Webtoon Populer Tanggal 9 Juni 2020, <i>Mystique</i> karya Van Ji....	56
Gambar 2. 14 Logo Episode yang Belum Diperbaharui	56
Gambar 2. 15 Logo yang Sudah Diperbaharui.....	56
Gambar 4. 1 Referensi Tempat Tidur Santri.....	79
Gambar 4. 2 Referensi Meja Kursi dalam Kelas.....	80
Gambar 4. 3 Referensi Seragam Karakter Santri	80
Gambar 4. 4 Desain Karakter Fafa.....	81
Gambar 4. 5 Desain Karakter Bella	81
Gambar 4. 6 Desain Karakter Ustadzah Fika.....	82
Gambar 4. 7 Desain Karakter Ridfan	82
Gambar 4. 8 Desain Karakter Ustad Malik.....	83
Gambar 4. 9 <i>Layout</i> Judul, Komik Satu <i>Slice</i> , dan Jenis Balon Kata	83
Gambar 4. 10 Referensi Lapangan Pondok Pesantren Modern	84
Gambar 4. 11 Referensi Gedung Sekolah	84
Gambar 4. 12 <i>Layout</i> Komik Episode 0, Prolog	85
Gambar 4. 13 <i>Layout</i> Komik Episode 1, Adaptasi.....	86
Gambar 4. 14 <i>Layout</i> Komik Episode 2, Madrasah.....	87
Gambar 4. 15 <i>Layout</i> Komik Episode 3, Makan dan Belajar Malam	88
Gambar 4. 16 <i>Layout</i> Komik Episode 4, Ekstrakurikuler	89

Gambar 4. 17 <i>Layout</i> Komik Episode 5, Muhadharah.....	90
Gambar 4. 18 <i>Layout</i> Komik Episode 6-7, Hari Jum'at, curhat dan vocab	91
Gambar 4. 19 <i>Mockup Dashboard</i> Webtoon	92
Gambar 4. 20 Tampilan Layar <i>Dashboard Webtoon</i>	92
Gambar 4. 21 Tampilan Layar Sampul di <i>Gadget</i> Webtoon	93
Gambar 4. 22 <i>Final Design</i> episode 0, Prolog	93
Gambar 4. 23 <i>Final Design</i> Episode 1, Adaptasi.....	94
Gambar 4. 24 <i>Final Design</i> Episode 2, Madrasah2	95
Gambar 4. 25 <i>Final Design</i> Episode 3, Makan dan Belajar Malam	96
Gambar 4. 26 <i>Final Design</i> Episode 5, Muhadharah.....	98
Gambar 4. 27 <i>Final Design</i> Episode 6, Hari Jum'at.....	99
Gambar 4. 28 <i>Final Design</i> Episode 7, Curhat dan Vocab.....	100
Gambar 4. 29 <i>Barcode</i> Webtoon.....	101
Gambar 4. 30 Sampul GSM	101
Gambar 4. 31 Poster Pameran Tugas akhir.....	102
Gambar 4. 32 Sampul Depan dan Belakang Katalog Pameran.....	102
Gambar 4. 33 Isi Katalog Pameran	103
Gambar 4. 34 <i>Mock up</i> Katalog Pameran	103



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah fasilitas edukasi untuk menuntut ilmu dengan pengawasan guru. Sekolah konvensional atau sekolah umum menjadi pendidikan dasar di Indonesia dan memiliki beberapa tingkatan mulai dari Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama atau Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan ataupun Madrasah Aliyah (SMA/SMK/MA). Selain itu terdapat sekolah dengan kurikulum agama Islam yang memberikan fasilitas asrama bagi muridnya dan biasa disebut pondok pesantren. Seperti menurut Sudjoko Prasajo bahwa pesantren adalah lembaga pendidikan dan pengajaran agama Islam, umumnya dengan cara non klasikal, dimana seorang kiayi mengajarkan ilmu agama Islam kepada santri-santri berdasarkan kitab-kitab yang ditulis dalam Bahasa Arab atau ulama abad pertengahan, dan para santri biasanya tinggal di pondok (asrama) dalam pesantren tersebut. Tetapi, zaman yang semakin modern membuat pondok pesantren dengan jenis lain muncul, sehingga terbagi menjadi dua, yaitu pesantren salaf yang murni mengajarkan santrawan serta santriwatinya pendidikan agama dan pesantren modern yang mengkombinasikan sistem pengajaran pendidikan umum dengan kurikulum pondok.

Kualitas dari pembelajaran kurikulum berbasis pondok pesantren modern menjadi salah satu tempat edukasi anak yang banyak diminati oleh orang tua muslim, karena memiliki dua fokus pengajaran yang disediakan. Ada beberapa faktor pondok pesantren yang dipilih orang tua sebagai fasilitas edukasi, seperti kesibukan yang mereka miliki dengan pekerjaannya, anak yang nakal, atau bahkan keinginan dari anaknya sendiri terhadap pondok pesantren. Faktor tersebut membuat keuntungan

juga bagi pihak pondok pesantren untuk menambah santriwan serta santriwatinya menerima ilmu.

Semua orang tua tentu mengharapkan anaknya untuk bisa hidup mandiri dan disiplin, tetapi zaman yang dipenuhi teknologi modern telah mempermudah sekaligus memanjakan aktivitas sehari-hari anak. Bukan hanya balita, orang tuapun mulai menggunakan teknologi yang telah maju saat ini, salah satunya adalah *gadget* yang kerap digunakan untuk mempermudah komunikasi jarak jauh ataupun sebagai hiburan semata. Anak yang telah disugahi teknologi masa kini berupa *gadget* sejak kecil menjadi sulit untuk lepas dari hal tersebut, sehingga aktivitas kewajiban seperti belajar menjadi malas bahkan sulit dilakukan jika tanpa *gadget*. Peraturan pondok pesantren yang tidak memperbolehkan santriwan maupun santriwatinya untuk memiliki *gadget* menjadi salah satu engganannya anak masuk pondok pesantren. Hal ini dimaksudkan agar santriwan maupun santriwati fokus pada kegiatan pembelajaran, sesuatu yang sangat lekat dengan kehidupannya tiba-tiba tidak ada membuat anak tersebut sulit untuk melepaskan ketergantungan terhadap *gadget*.

Selain dari teknologi, stigma buruk dari pondok pesantren juga menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi minat anak bahkan orang tua. Ada stigma anak pesantren yang masa depannya suram, susah masuk universitas favorit karena pelajaran yang memiliki dua fokus, bahkan kasus penganiayaan yang dilakukan senior di pondok pesantren. Seperti yang terjadi di Mojokerto dalam artikel iNews.id yang ditulis oleh Ihya' Ulumuddin, Sholahudin, hari Kamis, 22 Agustus 2019, pukul 17:28 WIB perihal kasus santri junior yang tewas dengan luka di kepala akibat dianiaya senior di Pondok Pesantren Mambaul Ulum karena keluar dari daerah pondok pesantren tanpa ijin. Hal tersebut menunjukkan bahwa peraturan yang cukup ketat dan menuntut santriwan maupun santriwatinya agar patuh membuat anak takut dahulu untuk masuk pondok pesantren jika tidak diiringi paksaan orang tua. Untuk mengatasi kurangnya minat karena asumsi-asumsi semata yang belum tentu benar, dibutuhkan media yang membantu membangun minat anak terhadap pondok pesantren, ringan

namun berbobot dan dapat menjangkau kemampuannya dalam menerima cerita yang masih asing di kehidupan mereka.

Media yang populer dan dekat di kalangan anak-anak salah satunya adalah komik, seperti pendapat Hurlock bahwa komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model dan digunakan untuk meningkatkan serta mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya *genre* sastra anak yang lainnya. Cerita komik yang nanti dibuat lebih kepada mengenalkan kehidupan dari aktivitas sehari-hari yang dilakukan santriwan maupun santriwatinya tanpa ada paksaan agar pembaca komik harus masuk pondok pesantren, karena hal tersebut bergantung dari kondisi anak-anak yang berbeda seperti halnya kondisi kesehatan, kebutuhan khusus, ataupun masalah-masalah yang dimiliki mereka. Makna dan tujuan sebenarnya menjadi santri akan dikemas dalam cerita tanpa meninggalkan unsur islami dan realita yang terjadi di sana, melalui penyeleksian adegan yang dapat mendukung minat terhadap pondok pesantren modern.

Terdapat berbagai media yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian cerita komik, seperti media cetak yang banyak dipilih para komikus untuk menyalurkan karya mereka. Tetapi, era digital semakin berkembang, media cetak tidak lagi menjadi pilihan satu-satunya tempat untuk menyajikan komik, sehingga saat ini komik tersedia dalam bentuk digital dan dapat diakses lewat *smartphone*, *tablet*, maupun komputer dengan bantuan internet yang memiliki jangkauan tak terbatas. Kelebihan dari media tersebut membuat komik web menjadi konsumsi bacaan masyarakat yang populer, sehingga jenis komik ini menjadi salah satu penyebab penulis memilih media komik web. Selain itu terdapat keuntungan lainnya dari komik web seperti produksi komik yang tidak membutuhkan banyak biaya, mudah untuk diakses, tersedia dalam berbagai *platform comic* (tempat komik dalam aplikasi), dan fitur gratis yang tersedia di beberapa *platform* dengan syarat dan ketentuan yang

berlaku dari pihak perusahaan masing-masing. Selain itu terdapat beberapa fitur menguntungkan yang tersedia dalam *platform* komik web, seperti kolom komentar yang dapat membantu penulis mengetahui *feedback* dari pembaca, kolom *like* yang dapat mengetahui jumlah orang yang menyukai dan tertarik dengan komik serta kolom *share* yang dapat membantu mempromosikan komik secara gratis lewat pembaca.

Oleh karena itu, perancangan komik aktivitas sehari-hari di pondok pesantren akan dikemas dalam komik web dengan cara baca *scroll view* (menggulir kebawah) berdasarkan pengalaman sang penulis dan narasumber lainnya. Disampaikan dengan *genre slice of life* guna menarik perhatian anak-anak terhadap pondok pesantren modern yang menyenangkan, menghibur dan penuh dengan manfaat serta dampak positifnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik web tentang kehidupan sehari-hari di pondok pesantren modern yang edukatif, menarik, menghibur serta informatif?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar dalam perancangan tidak terlalu luas dan menyimpang dari tujuan semula sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Batasan masalah dalam perancangan dibuat sebagai berikut:

1. Komik memiliki *target audience* usia 9-15 tahun.
2. Cerita yang dibuat berdasarkan pengalaman sang penulis dan narasumber yang mendukung.
3. Cerita yang dibuat berisi kehidupan sehari-hari santri yang dipadukan dengan penjelasan singkat kelebihan dari pondok pesantren modern.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah membuat komik web yang dapat membangun *image* pondok pesantren modern dan memunculkan minat melalui cerita sehari-hari di sana.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat

Memberikan pengetahuan tentang kehidupan pondok pesantren modern terhadap masyarakat ataupun sebagai media nostalgia bagi masyarakat alumni pondok pesantren.

2. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi salah satu sumber informasi dan bahan referensi bagi perancangan berikutnya kaitannya dengan memanfaatkan komik untuk media edukasi.

3. Bagi Dunia Komik/Illustrasi Buku Bacaan Indonesia

Sebagai tambahan bacaan tentang pondok pesantren modern lewat media komik yang lebih *up to date*.

4. Bagi *Target Audience*

Sebagai media untuk membangun minat anak terhadap pondok pesantren modern.

F. Definisi Operasional

Komik Menurut Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”. Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud, 2002:20). Komik yang dirancang disini adalah jenis komik web atau komik website yaitu komik digital yang dapat diakses di *handphone*, *tablet* ataupun laptop melalui internet dengan cara membaca *scroll view* atau menggulir ke

bawah. Biasanya komik ini dimuat di *platform-platform* komik dalam suatu aplikasi dari perusahaan luar negeri maupun lokal. *Platform* sendiri merupakan media yang menampung komik web, bisa berupa aplikasi yang diinstal di *gadget* ataupun website di internet *browser*. Komik web dapat dibaca gratis ataupun berbayar, tergantung *platform* yang digunakan.

Kehidupan sehari-hari disini yaitu kegiatan rutin yang biasa dilakukan santri setiap harinya seperti makan dan mandi dengan mengantri, suasana belajar di kelas ataupun kegiatan lainnya yang memuat tentang kelebihan pondok pesantren modern sesuai jadwal yang ditetapkan pihak pondok.

Selanjutnya definisi pondok pesantren adalah sebagai suatu lembaga pendidikan agama Islam yang tumbuh serta diakui oleh masyarakat sekitar, dengan sistem asrama (kampus) di mana menerima pendidikan agama melalui sistem pengajian atau madrasah yang sepenuhnya berada di bawah kedaulatan dari kepemimpinan (*leadership*) seorang atau beberapa orang *kiayi* dengan ciri-ciri khas yang bersifat kharismatik serta independen dalam segala hal (Arifin, 1995: 240). Maksud kata modern di sini mengacu pada salah satu jenis pondok pesantren yang menggunakan sistem pengajaran pendidikan atau kurikulum agama yang dikombinasikan dengan pengajaran umum. Sedangkan untuk pengertian santri seperti dalam Undang-undang pesantren no 18 tahun 2019, pasal 1 ayat 8, santri adalah peserta didik yang menempuh pendidikan dan mendalami ilmu agama islam di Pesantren.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer perancangan ini berupa wawancara, pertama wawancara akan dilakukan dengan mewawancarai target *audience* mengenai pandangan mereka tentang pondok pesantren modern yang nantinya akan menjadi salah satu sumber informasi sebagai penguat tujuan

perancangan. Lalu untuk wawancara kedua adalah pihak alumni pondok pesantren modern untuk mengetahui sumber informasi dari sudut pandang mereka. Selanjutnya wawancara ketiga melalui pihak yang sekarang sedang bekerja ataupun belajar di pondok pesantren modern agar penulis bisa mengetahui perkembangan yang telah terjadi sampai sekarang.

b. Data Sekunder

1) Studi *literature*

Studi *literature* dengan mencari sumber untuk referensi perancangan melalui *e-book* yang mudah diakses lewat Google buku dengan menggunakan internet, ataupun menggunakan referensi yang hanya tersedia dalam bentuk buku, jurnal, dan sebagainya.

2) Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto, video yang berhubungan dengan pondok pesantren modern sebagai referensi perancangan.

2. Metode Analisis Data

a. Metode analisis yang digunakan penulis berdasarkan konsep perancangan dibuat dengan 5W+1H, diantaranya:

1) *What* (apa)?

Apa permasalahan yang terjadi?

2) *Who* (siapa)?

Siapa target *audience* yang dituju komik web?

3) *Where* (dimana)?

Dimana latar cerita yang terjadi dalam komik web?

4) *Why* (kenapa)?

Kenapa perancangan ini perlu dilakukan?

5) *When* (kapan)?

Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?

6) *How* (bagaimana)?

Bagaimana cara merancangnya?

b. Metode analisis SWOT digunakan untuk membantu memecahkan masalah perancangan:

1) *Strength* (kekuatan)

Media yang digunakan adalah komik web, jenis komik digital yang populer saat ini dan dapat diakses secara gratis. *Genre* komik web yang dibuat adalah *slice of life* yang dikenal memiliki hal-hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

2) *Weakness* (kelemahan)

Komik web yang dibuat belum bisa resmi dan masih masuk dalam tahap *challenge*.

3) *Opportunity* (peluang)

Tema yang diangkat tidak banyak digunakan oleh para *webtoonist* (komikus web).

4) *Threat* (ancaman)

a) Padatnya lalulintas informasi yang tersebar di medsos membuat membuat komik web harus bisa bersaing.

b) Persaingan dengan komik *official* dan *challenge* yang sudah populer cukup sulit, apalagi dengan banyak komik *challenge* dengan tema yang melibatkan pondok pesantren.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Alat tulis seperti kertas, pensil, pulpen, penggaris, penghapus, dan tipe x untuk proses sketsa.

b. Pentab untuk proses pembuatan komik digital.

c. Laptop untuk proses pembuatan komik digital, pencarian informasi tambahan di internet dan menyimpan data hingga menyusun naskah perancangan.

d. Kamera digunakan untuk keperluan dokumentasi dalam rangka mengumpulkan data visual maupun audiovisual.

e. Ponsel digunakan untuk keperluan komunikasi, dokumentasi, dan sebagai alat perekam suara saat proses wawancara dengan narasumber yang dibutuhkan.

H. Konsep Perancangan/Tahap perancangan

Tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam proses perancangan komik web ini meliputi sebagai berikut:

1. Mempersiapkan data-data yang telah dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis.
2. Untuk memperkuat cerita tentang keseharian di pondok pesantren modern dengan cerita berdasarkan pengalaman penulis, dibutuhkan data tambahan yang cocok dengan anak pada zaman sekarang agar cerita lebih *up to date*. Data tersebut didapatkan dengan wawancara dari alumni, santriwan/wati, dan pengajar yang cocok dan mendukung cerita.
3. Memilah cerita keseharian apa saja yang dapat dimasukkan dalam cerita dan menggambarkan keseharian dari santri di pondok pesantren modern.
4. Membuat kerangka cerita (*storyline*) yang telah disesuaikan dengan data yang sudah dikumpulkan.
5. Membuat sketsa kasar *storyboard* menggunakan media tradisional ataupun digital.
6. Men-*scan* sketsa *storyboard* kemudian dievaluasi kembali jika ada perubahan gambar cerita.
7. Membuat sketsa final yang detail berupa *lineart*, *base coloring*, *shading*, *texting* serta *finishing* dengan menggunakan media digital.
8. Penambahan teks komik web secara digital.
9. Final desain dan publikasi komik web

I. Skematika Perancangan

