

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pondok pesantren modern adalah lembaga pendidikan yang mengajarkan ilmu umum dan agama. Kemajuan teknologi membantu anak mendapatkan informasi secara mudah dan fasilitas hiburan lainnya, membuat mereka sulit sekali untuk lepas dari *gadget*. Hal tersebut merupakan salah satu faktor anak tidak mau masuk pondok pesantren karena tidak diperbolehkan untuk membawa *gadget*. Oleh karena itu, penulis membuat komik web yang berbasis digital dan dapat dibuka lewat aplikasi ataupun browser oleh target *audience*, cara membacanya cukup mudah, hanya dengan menggulir layar layaknya sosial media. Perancangan ini mengambil tema dari cerita kehidupan sehari-hari dari pondok pesantren modern agar bisa membangun *image* dan menarik minat *target audience* yang dituju.

Kebiasaan sehari-hari santri di pondok modern cukup banyak yang menarik, tapi karena jangka waktu pengerjaan terbatas, penulis harus memadatkan materi dan menyampaikan hal paling mendasar tentang kelebihan pondok pesantren modern yang dapat diterima oleh *target audience*. Seperti dari kemampuan berbahasa asing yang dibimbing secara perlahan, kedisiplinan, dan lingkungan dengan orang-orang yang dapat mengajarkan pelajaran kehidupan. Cerita-cerita tersebut diharapkan meredakan kekhawatiran dan memberi pengetahuan mendasar para calon santri.

Berbagai pengalaman unik saat perancangan sangat banyak, apalagi saat mencari informasi perihal pondok pada zaman sekarang kepada para ustad dan ustdzah yang terkenal sibuk untuk diwawancara. Kendala wabah yang sedang terjadi juga membuat penulis tidak bisa mengunjungi lokasi ponpes, karena saat itu kebijakan ponpes yang menerapkan kegiatan belajar mengajar luring tidak mengizinkan pihak luar untuk berkunjung. Dalam perancangan ini sebagian besar kebiasaan unik santri terjadi saat penulis mondok selama tiga tahun lamanya, dan saat

mewawancarai para ustadzah disana, kebiasaan seperti itu masih terjadi. Hal tersebut memberi penulis keyakinan untuk melanjutkan cerita kekonyolan seperti biasa para santri, tetapi memberikan satu episode dengan memuat protokol kesehatan yang harus dilakukan walaupun di pondok pesantren. Pemilihan humor tanpa menggunakan kata-kata kasar dan kekerasan berlebihan membuat penulis harus berpikir dengan hati-hati agar tidak mengajarkan hal yang dapat membentuk kebiasaan buruk bagi anak yang dianggap sepele dengan dalih bercanda. Pembagian waktu antara membuat karya dan penulisan cukup sulit, apalagi saat tidak ada inspirasi cerita membuat penulis ragu-ragu dan bingung, sehingga waktu bisa terbuang begitu saja. Oleh karena itu untuk mendapatkan inspirasi penulis harus menonton film, membaca cerita ataupun ikut webinar agar perancangan tetap berjalan.

Penulis berharap dengan *sharing* pengalaman mondok melalui komik web ini, dapat membangun minat *target audience* terhadap pondok pesantren modern dengan menjelaskan kelebihanannya ditengah kekonyolan para santri. Perancangan ini juga secara tidak langsung menjadi media nostalgia yang dapat menghibur para alumni-alumni pondok pesantren di Indonesia.

## **B. Saran**

Melalui perancangan ini penulis mengharapkan karya-karya lain tentang pondok pesantren modern lewat media komik web. Memberikan informasi apa saja yang bisa disiapkan calon santri untuk mondok agar lebih siap untuk beradaptasi dengan pondok pesantren modern. Dalam penyajian komik web untuk anak diusahakan jangan memanfaatkan kata-kata kasar dan untuk membuat cerita terdengar lucu, dan jika ada adegan bercanda dengan menggunakan kekerasan seperti menggetok teman ataupun adegan kurang terpuji, berilah peringatan bagi pembaca dengan tegas tapi dapat diterima.

Selain itu penulis mengharapkan adanya karya yang menyajikan tema pondok pesantren modern dengan berbagai media untuk menjadi tugas akhir berikutnya.



## Daftar Pustaka

### Buku

- Adi, Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arifin. (1995). *Kapita Selekta Pendidikan (Islam dan Umum)*. Jakarta: Bumi Aksara 1995.
- Brenner, Robin (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport, CT: Greenwood Publishing Group.
- Duncan, Randy. Matthew J. Smith (2009). Diterjemahkan Terra Bajraghosa. *Kekuatan Komik: Sejarah, Bentuk dan Kebudayaan*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Hendratman, Hendi. (2015). *Computer Graphic Design*, Bandung: Informatika.
- Hurlock, E. B. 1978. *Child Development* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Kompri. (2018). *Manajemen dan Kepemimpinan Pondok Pesantren*. Jakarta: Prenadamedia Group (Divisi Kencana).
- Maharsi, Indiria. (2011) *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. (2014) *Komik: dari Wayang beber sampai komik digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Mastuhu. (1994). *Dinamika Sistem Pendidikan Pesantren*. Jakarta: INIS XX.
- McCloud, Scot. (2001) *Understanding Comics? atau Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002), Jakarta: KPG.

### Jurnal

- Zulhimma, 2013, *Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren di Indonesia*, diakses 11 Desember 2019, pukul 10:29 WIB
- Putri, Destya Maya, 2018, *Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau*, diakses 21 November 2019, pukul 20:16 WIB

Karimah, Ummah, 2018, *Pondok Pesantren dan Pendidikan: Relevansinya dalam Tujuan Pendidikan*, diakses pukul 29 April 2020, pukul 14:54 WIB

### Website

Gadung Giri, 2017, <https://pontren.com/2017/05/18/kisah-santri-dipaksa-masuk-pesantren/>, diakses 30 September 2019, pukul 17:19 WIB

Ihya' Ulumuddin, Sholahudin, 2019, <https://www.inews.id/daerah/jatim/santri-junior-tewas-di-ponpes-mambaul-ulum-mojokerto-senior-jadi-tersangka>, diakses 1 September 2019, pukul 17:29 WIB.

Hefa Mandiri, 2017, <http://hefamandiri.blogspot.com/2017/09/definisi-dan-karakteristik-pondok.html>, diakses 2 September 2019, pukul 19:09 WIB.

Khoiri Aghniya, Christina Andhika Setyanti, 2016, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak>, diakses 11 April 2020, pukul 22:55 WIB.

Mega, 2017, <https://blog.ciayo.com/news/menguak-asal-usul-komik/>, diakses 3 April 2020, pukul 13:30 WIB.

Audrey, Elleonora, 2018, <https://www.dictio.id/t/bagaimana-ukuran-gambar-dalam-komik/66135>, diakses 4 Oktober 2020, pukul 21:27 WIB.

JDIH, BPK RI, 2019, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/122743/uu-no-18-tahun-2019>, diakses 15 Oktober 2020, pukul 09:36 WIB.

Jogloabang, 2019, <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-18-2019-pesantren>, diakses 01 November 2020, pukul 23:49 WIB

### Workshop/Webinar

Fajar, Erfan, 2020. *Membuat Panel-panel Komik yang Bercerita*. Bumi Langit Academy