

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**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**

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK WEB**

**KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI PONDOK**

**PESANTREN MODERN**



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.

Ketua Program Studi DKV/Anggota



**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



## 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 audience* 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*

## A. Pendahuluan

### 1. 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 Prasjojo 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 santrivan 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 santrivan 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 disuguhi 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 berbau 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.

## **2. Rumusan Masalah**

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

## **3. 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:

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

## **4. Tujuan Perancangan**

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

## 5. Teori dan Metode

### a. Teori

#### 1) Komik

Komik Menurut Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai 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). Sedangkan Menurut Boneff dalam buku Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas (2001) oleh Indiria Maharsi, mengatakan komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat. Apalagi pembaca utama komik adalah anak muda berusia antara 15-25 tahun. Sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada usia ini (Maharsi, 2011:7).

#### 2) Komik Web

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.

Sedangkan menurut Indiria Maharsi dalam bukunya, sesuai dengan namanya komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi (Maharsi, 2011:20).

### 3) Kehidupan Sehari-hari

Kehidupan sehari-hari merupakan kegiatan yang rutin dilakukan sehari-hari, dalam Bahasa Inggris sering disebut sebagai *daily life* tapi dalam perancangan ini merupakan salah satu jenis *genre* dalam komik web yaitu *slice of life*. Dalam The New Oxford American Dictionary (edisi ke-1). Oxford University Press, *slice of life* atau dalam Bahasa Indonesia berarti potongan kehidupan menggambarkan pengalaman sehari-hari dalam seni dan hiburan.

Dalam buku Robin E. Brenner tahun 2007 yang berjudul "Understanding Manga and Anime" memperlihatkan bahwa dalam anime dan manga, "slice of life" merupakan sebuah *genre* yang mirip dan dekat dengan melodrama dibandingkan dengan drama, yang berbatasan *absurd* karena sejumlah besar peristiwa dramatis dan komedi terjadi dalam rentang yang sangat singkat. *Genre* ini menguasai sebagian besar dari pasar manga Jepang dan biasanya berfokus pada sekolah, yang merupakan kekuatan paling dominan dalam kehidupan anak muda, termasuk hubungan interpersonal, baik di dalam maupun di luar keluarga mereka. Temanya biasanya berkisar dari remaja, hubungan antarpribadi, keluarga, romansa, hingga fantasi dan fiksi ilmiah. Pengaturan narasi sering kali mencakup pada suasana kafe dan restoran dan juga memperkenalkan tren atau kelompok tertentu, yang sering kali berasal dari luar masyarakat (Brenner, 2007:112).

#### 4) Pondok Pesantren Modern

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 menurut Anwar (2011) dalam Kompri (2018) pondok pesantren modern merupakan sistem pendidikan yang berusaha mengintegrasikan secara penuh sistem tradisional dan sistem pesantren formal (seperti madrasah) (Anwar, 2011:62-63).

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.

#### b. Metode

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

a) *What* (apa)?

Apa permasalahan yang terjadi?

b) *Who* (siapa)?

Siapa *target audience* yang dituju komik web?

c) *Where* (dimana)?

Dimana latar cerita yang terjadi dalam komik web?

d) *Why* (kenapa)?

Kenapa perancangan ini perlu dilakukan?

e) *When* (kapan)?

Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?

f) *How* (bagaimana)?

Bagaimana cara merencangnya?

2) Metode analisis SWOT digunakan untuk membantu memecahkan masalah perancangan:

a) *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.

b) *Weakness* (kelemahan)

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

c) *Opportunity* (peluang)

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

d) *Threat* (ancaman)

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

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

## **B. Konsep**

### **1. Konsep Perancangan**

Perancangan komik web ini berisi tentang keseharian santri di pondok pesantren modern. Konsep dari perancangan ini menggunakan karakter-karakter fiksi yang menjadi gambaran dari santri saat hidup di pondok pesantren modern, berisi respon sedih, senang, juga kesal saat melewati rutinitas kegiatan dan dalam cerita tersebut disisipi istilah-istilah sederhana yang ada di pondok pesantren modern serta kelebihanannya sebagai lembaga pendidikan. Gaya visual yang digunakan

yaitu semirealis seperti gaya manga ataupun manhwa, tetapi di situasi tertentu gaya visual dapat berubah menjadi sederhana ataupun lebih rumit, tergantung emosi dan suasana yang sedang terjadi.

Proses perancangan melalui beberapa tahap, yaitu sketsa kasar yang bisa secara manual menggunakan pensil serta penghapus atau langsung secara digital. Selanjutnya pemberian detail sketsa, seperti mengoreksi anatomi tubuh, letak gambar, dan bentuk benda. Setelah itu baru pemberian *lineart*, *coloring*, *shading*, *texting*, dan *finishing*.

## 2. Judul Komik

### “Roller Coaster di Pesantren”

Maksud penulis memberikan judul tersebut dikarenakan gambaran dari kehidupan pondok pesantren modern yang penuh dengan turun naiknya keadaan serta kondisi dimana harus melewati rintangan dan tantangan walau kita tidak suka. Tetapi setelah melewati tersebut, perasaan akan terasa lega, karena telah memiliki ilmu yang tidak bisa dimiliki oleh orang yang tidak pernah merasakan kehidupan di pondok pesantren modern.

## 3. Sinopsis

Safa adalah seorang santriwati yang polos, rajin dan kurang bisa membaca situasi. Ia masuk pondok pesantren karena mengikuti jejak kakaknya, dan memilih untuk ikut arus saja. Iapun memiliki segudang mimpi yang ingin ia capai, namun perjalanan menuju mimpinya tak semudah itu, ia harus bisa mengikuti dan melewati peraturan yang ketat serta pelajaran yang banyak di pondok pesantren modern.

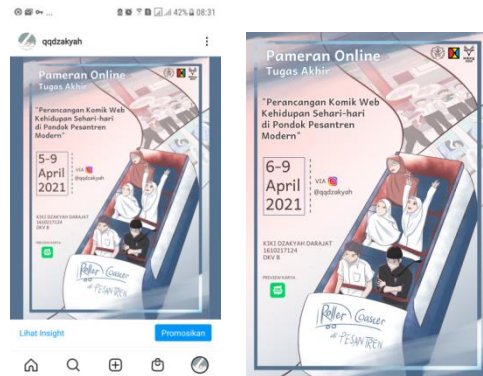
### C. Karya

#### 1. Media Utama



Sketsa Layout dan *Final* Komik Web

## 2. Media Pendukung



Media Sosial Instagram dan Poster



Kaos, Tootebag, Stiker Set A5, notebook A5

### D. 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 pesantren 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 menjelaskannya ditengah kekonyolan para santri. Perancangan ini juga secara tidak langsung menjadi media

nostalgia yang dapat menghibur para alumni-alumni pondok pesantren di Indonesia.

## E. Daftar Pustaka

### Buku

Arifin. (1995). *Kapita Selekta Pendidikan (Islam dan Umum)*. Jakarta: Bumi Aksara 1995.

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.

Brenner, Robin (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport, CT: Greenwood Publishing Group.

### Jurnal

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.

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

