



DV184801 TUGAS AKHIR- LAPORAN

**PERANCANGAN KOMIK ONLINE BERTEMA
AKHLAK MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
UNTUK USIA REMAJA**

Widya Nur Rahmawati
NRP. 08311340000104

Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT
NIP. 19810710 201012 1 002

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2019



TUGAS AKHIR – DV184801

PERANCANGAN KOMIK ONLINE BERTEMA AKHLAK MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UNTUK USIA REMAJA

Widya Nur Rahmawati

NRP 08311340000104

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

NIP. 19810710 201012 1 002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2019



FINAL PROJECT – DV184801

***ONLINE COMIC THEME DESIGN MORALS
THROUGH SOCIAL MEDIA INSTAGRAM FOR
YOUNG AGE***

Widya Nur Rahmawati

NRP 08311340000104

Supervisor

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

NIP. 19810710 201012 1 002

Visual Communication Design Study Program

Product Design Department

Faculty of Architecture Design and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

Surabaya 2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK ONLINE BERTEMA AKHLAK
MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UNTUK USIA REMAJA**

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Widya Nur Rahmawati

NRP. 08311340000104

Surabaya, 1 Februari 2019

Periode Wisuda 119 (Maret 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellva Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT

NIP. 19810710 201012 1002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Widya Nur Rahmawati**

NRP : **08311340000104**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK ONLINE BERTEMA AKHLAK MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UNTUK USIA REMAJA”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar keserjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Januari 2019

Yang membuat pernyataan



Widya Nur Rahmawati

08311340000104

PERANCANGAN KOMIK ONLINE BERTEMA AKHLAK MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UNTUK USIA REMAJA

Nama : Widya Nur Rahmawati
NRP : 08311340000104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual – FADP ITS
Dosen Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

ABSTRAK

Krisis moral di negara ini menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat angka kasus kejahatan anak dalam 7 tahun terakhir (2011-2017) mencapai 26.957 kasus. Hal ini tidak lepas dari pengaruh media yang memiliki peran sentral dalam kehidupan sehari-hari, dimana media memiliki efek yang besar pada nilai, kepercayaan, dan perilaku anak-anak. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media alternatif untuk anak membentengi diri dari maraknya konten negatif dari media sosial yang kemudian berdampak pada perilakunya sehari-hari.

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya studi literatur, wawancara mendalam, observasi, *shadowing* dan kuisisioner yang kemudian dirumuskan menjadi konsep dan konten desain yang sesuai. Konsep perancangan ini adalah “Kebaikan yang Tersembunyi” yang dapat didefinisikan sebagai cerita tentang keseharian sepasang anak kembar tidak identik yang mencerminkan kehidupan anak remaja muda zaman *now* dengan segala problematikanya yang mengandung pesan akhlak yang diambil dari kutipan ayat Al-Qur’an dan Hadits dalam setiap episodenya.

Perancangan akan menghasilkan komik online tentang keseharian remaja muda zaman *now* yang berjudul “Topi Kembar” dengan genre *slice of life*, dakwah, dan komedi untuk usia 13-18 tahun. Komik ini kemudian diunggah pada *platform* media sosial *instagram* sehingga dapat diakses secara gratis, cepat, mudah, dan memungkinkan pembaca untuk berbagi melalui media sosial.

Kata kunci: komik online, akhlak, media sosial, instagram, remaja

**ONLINE COMIC THEME DESIGN MORALS
THROUGH SOCIAL MEDIA INSTAGRAM FOR YOUNG AGE**

Name : Widya Nur Rahmawati
NRP : 08311340000104
Study Program : Visual Communication Design – FADP ITS
Supervisor : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

ABSTRACT

Moral crisis in this country shows poor conditions. Indonesian Child Protection Commission (KPAI) recorded delinquency case rate in the last 7 years (2011-2017) reached 26 957 cases. It is not free from the influence of the media have a central role in daily life, where the media has a great effect on the values, beliefs, and behavior of children. Therefore, it takes an alternative media for children fend off the rise of negative content from social media which then affects the day-to-day behavior.

This design uses some research methods such as literature review, interviews, observation, shadowing and questionnaire are then formulated into the concept and design of appropriate content. This design concept is "Hidden Goodness" which can be defined as a story about everyday life are not identical twins that reflect the life of a young teenage children ages now with all the attending problems that contain moral messages taken from the quote verses of the Qur'an and the Hadith in every episode.

The design will produce daily online comic about young teens ages now titled "Hats Twins" with a slice of life genre, propaganda, and comedy for ages 13-18. Comics are then uploaded on a social media platform instagram so it can be accessed free of charge, fast, easy, and allows readers to share through social media.

Keywords: online comics, character, social media, instagram, teen

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga berhasil menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Komik Online Bertema Akhlak Melalui Media Sosial Instagram untuk Usia Remaja”. Selesainya penyusunan ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua, yaitu Bapak Basuki Rachmad dan Ibu Nurdiana yang senantiasa mendukung dalam segala hal baik do'a, finansial, maupun moral.
2. Dosen pembimbing saya, Bapak Nugrahardi Ramadhani, serta dosen penguji Bapak Rabendra Yudistira Alamin dan Ibu Senja Aprela Agustin, terimakasih atas bimbingan, masukan, dan pelajaran yang sangat membangun, baik untuk perancangan maupun untuk masa depan.
3. Tante saya, Ibu Anna Fauziah, yang telah banyak memberi dukungan moral dan membantu menyediakan keperluan-keperluan lainnya selama melakukan proses perancangan.
4. Teman-teman Twelve Ink Studio, Etsha Magenta, Reza Rahman Ramadhan, dan Ruri Izzah Hasyiyati yang telah berkenan membantu penulis dalam proses pengerjaan proyek Tugas Akhir.
5. Teman-teman seperjuangan dan segenap teman-teman penghuni Ruang TA 304 serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
6. Seluruh karyawan dan dosen Despro ITS.

Demikian laporan Tugas Akhir ini telah disusun, penulis berharap semoga dapat membawa manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan laporan ke depannya.

Surabaya, 6 Februari 2019

Widya Nur Rahmawati

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.2.1 Permasalahan Desain.....	7
1.2.2 Permasalahan Non-desain.....	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Lingkup Proyek Perancangan.....	9
1.7.1 Luaran.....	9
1.7.2 Studi	10
1.8 Sistematika Penulisan	10
BAB II	13
2.1 Tinjauan Subyek Desain	13
2.1.1 Akhlak	13
2.1.2 Kitab	15
2.1 Tinjauan Tentang Remaja	17
2.2.1 Usia Remaja.....	17
2.2.2 Karakteristik Remaja.....	19
2.2.3 Permasalahan Remaja.....	20

2.2 Tinjauan Tentang Komik	21
2.3.1 Definisi Komik	21
2.3.2 Komik Online	22
2.3.3 Tahap Pembuatan Komik	27
2.3.4 Elemen Visual.....	30
2.3 Media Sosial.....	45
2.4.1 Definisi Media Sosial.....	45
2.4.2 Platform Komik	46
2.4 Studi Eksisting	52
BAB III	54
3.1 Alur Perancangan	55
3.2 Metode Penelitian.....	55
3.2.1 Studi Literatur.....	56
3.2.2 Depth Interview	57
3.2.3 Observasi	59
3.2.4 Shadowing	60
3.2.5 Kuisisioner	61
BAB IV	63
4.1 Data Hasil Riset.....	63
4.1.1 Studi Literatur.....	63
4.1.2 Depth Interview	71
4.1.3 Observasi	82
4.1.4 Shadowing	85
4.1.5 Kuisisioner	88
4.2 Analisa Data Hasil Riset.....	90
4.2.1 Klasifikasi Mutiara Akhlak	90
4.2.2 Karakter.....	91
4.2.3 Konten Cerita.....	92
4.2.4 Setting	93
BAB V	95
5.1 Konsep Desain	95

5.1.1 Big Idea	95
5.1.2 Luaran/ <i>Output</i>	96
5.1.3 Karakteristik Pembaca Komik	96
5.1.4 Konsep Media	98
5.2 Kriteria Visual	99
5.2.1 Gaya Gambar	99
5.2.2 Paneling	102
5.2.3 Warna	103
5.3 Kriteria Komunikasi	105
5.3.1 Alur pembuatan komik	105
5.3.2 Mutiara Akhlak	105
5.3.3 Cerita	106
5.3.4 Karakter	107
5.3.5 Tipografi	109
5.3.6 Gaya Bahasa	110
5.4 Konsep Teknis dan Material	111
5.4.1 Timeline Perancangan	111
5.4.2 Strategi Pemasaran	115
5.5 Proses Desain	118
5.5.1 Proses Desain Karakter	118
5.5.2 Proses Desain Latar Tempat	126
5.5.3 Sinopsis.....	127
5.5.4 Scripwriting	130
5.5.5 Storyboard	134
5.5.6 Proses Digital.....	136
5.6 Branding Komik Instagram.....	138
5.6.1 Judul/nama komik	138
5.6.2 Profile Picture	139
5.6.3 Bio	140
5.6.4 Tampilan Feed	141
5.6.5 Story Highlight.....	142

5.7 Post Test.....	143
BAB VI.....	146
6.1 Desain Final	147
6.1.1 Karakter.....	147
6.1.2 Background.....	155
6.1.3 Paneling.....	157
6.1.4 Elemen Komik.....	159
6.1.5 Tipografi.....	162
6.1.6 Desain Final Komik Per Bab.....	163
6.1.7 Tampilan Instagram	174
BAB VII.....	176
7.1 Kesimpulan	177
7.2 Saran	178
DAFTAR PUSTAKA.....	179
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel studi eksisting	52
Tabel 4. 1. Tabel hasil shadowing.....	85
Tabel 4. 2. Tabel studi setting	93
Tabel 5.1 Studi Kelayakan Gaya Gambar	100
Tabel 5.2 Konten cerita	106
Tabel 5.3 Timeline perancangan.....	112

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Diagram Kasus Kejahatan Anak Tahun 2011-2016.....	1
Bagan 1.2 Jumlah pengguna internet berdasarkan usia di Indonesia.....	3
Bagan 1.3 Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia tahun 2018.....	4
Bagan 2.1 Fase perkembangan anak dalam Islam	18
Bagan 3.1 Bagan Riset	55
Bagan 5.1 Big Idea.....	95
Bagan 5.2 Alur Pembuatan Komik	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar sekuensial	22
Gambar 2.2 Komik Online Tahilalats.....	23
Gambar 2.3 Cartoon Style	31
Gambar 2.4 Enam ekspresi karakter utama	32
Gambar 2.5 Gesture.....	33
Gambar 2.6 Panel	34
Gambar 2.7 Balloon text.....	35
Gambar 2.8 Teks efek suara.....	36
Gambar 2.9 Teks sebagai percakapan	36
Gambar 2.10 Warna dalam komik	39
Gambar 2.11 Ikonografi Bishie Sparkle	39
Gambar 2.12 Ikonografi Blue with Shocks.....	40
Gambar 2.13 Ikonografi Blush Sticker	40
Gambar 2.14 Ikonografi Cat Smile	41
Gambar 2.15. Ikonografi Color Failure	41
Gambar 2.16. Ikonografi Cross-Popping Veins	42
Gambar 2.17. Ikonografi Hidden Eyes	42
Gambar 2.18. Ikonografi Lighting Glare	42
Gambar 2.19. Ikonografi Luminescent Blush	43
Gambar 2.20. Ikonografi Say It with Heart.....	43
Gambar 2.21. Ikonografi Snot Bubble.....	44
Gambar 2.22. Ikonografi Sweat Drop.....	44
Gambar 2.23. Ikonografi Visible Sigh.....	45
Gambar 2.24. Tampilan Instagram.....	47
Gambar 2.25. Tampilan Line Webtoon	50
Gambar 4.1. Rabbani, Al-Qur'an perkata.....	63
Gambar 4.2. Riyadhus Shalihin.....	64

Gambar 4. 3. Buku Art of Dakwah.....	66
Gambar 4. 4. Buku Art of Dakwah: pengaruh lingkungan	67
Gambar 4. 5. Buku Art of Dakwah: pengaruh lingkungan	68
Gambar 4. 6. Visualisasi dakwah	69
Gambar 4. 7. Buku Media Moms and Digital Dads	69
Gambar 4. 8. Depth Interview bersama Ustadz Heru K	71
Gambar 4. 9. Depth Interview bersama orang tua target perancangan.....	81
Gambar 4. 10. Observasi di Yayasan Taman Pendidikan Khadijah.....	83
Gambar 4. 11. Observasi di Perumahan Babatan Pilang	84
Gambar 4. 12. Shadowing di Perumahan Babatan Pilang V/4.....	85
Gambar 4. 13. Kuisisioner di SMP Khadijah	88
Gambar 4. 14. Kuisisioner gaya gambar komik	90
Gambar 4. 15. Hiburan anak: Upin dan Ipin.....	91
Gambar 4. 16. Hiburan anak: Doraemon	92
Gambar 5.1 Komik Instagram dengan konten ramah anak.....	99
Gambar 5.2 Komik instagram tanpa wajah.....	102
Gambar 5.3 One slide one panel	102
Gambar 5.4 Panel rasio 1:1	103
Gambar 5.5 Pembagian panel dan <i>slide</i>	103
Gambar 5.6 Reverensi warna dari bendera negara.....	104
Gambar 5.7 Palet Warna Dominan Pada Komik.....	104
Gambar 5.8. Keseharian Milenial.....	107
Gambar 5.9. Keseharian Milenial.....	108
Gambar 5.10. Kekuatan Karakter.....	108
Gambar 5.11 Referensi font media hiburan anak.....	109
Gambar 5.12 Font ‘Hello Hand Me Down’	109
Gambar 5.13 Font ‘Hello Hand Me Down’	110
Gambar 5.14 Gaya bahasa anak muda.....	111
Gambar 5.15 Contoh iklan hard selling dan soft selling.....	117
Gambar 5.16 Referensi gaya gambar 1.....	118
Gambar 5.17 Alternatif gaya gambar 1	118

Gambar 5.18 Referensi gaya yambar 2.....	119
Gambar 5.19 Alternatif gaya gambar 2	119
Gambar 5.20 Referensi gaya yambar 3.....	120
Gambar 5.21 <i>Alternatif gaya gambar 3</i>	120
Gambar 5.22 Referensi karakter utama 1	121
Gambar 5.23 Desain karakter utama 1	121
Gambar 5.24. Referensi Karakter Utama 2.....	121
Gambar 5.25 Desain karakter utama 2	122
Gambar 5.26 Referensi karakter pendukung.....	122
Gambar 5.27 Desain karakter pendukung 1	123
Gambar 5.28. Alternatif karakter pendukung 2.....	123
Gambar 5.29 Desain karakter pendukung 2.....	123
Gambar 5.30 Orang tua islami	124
Gambar 5.31 Desain karakter pendukung 3	124
Gambar 5.32 Desain karakter pendukung 4.....	125
Gambar 5.33 Referensi guru killer	125
Gambar 5.34 Desain karakter pendukung 5	126
Gambar 5.35 Latar tempat	127
Gambar 5.36 Proses storyboard	135
Gambar 5.37 Photoshop.....	136
Gambar 5.38 Lineart.....	137
Gambar 5.39 Coloring	137
Gambar 5.40. Texting.....	138
Gambar 5.41 Referensi nama komik	139
Gambar 5.42 Visualisasi nama komik.....	139
Gambar 5.43 Visualisasi profile picture	140
Gambar 5.44 Visualisasi bio instagram.....	140
Gambar 5.45 Referensi feed instagram	141
Gambar 5.46 Visualisasi feed instagram	141
Gambar 5.47 Referensi Story Highlight	142
Gambar 5.48 Visualisasi story highlight.....	142
Gambar 5.49 Visualisasi story highlight: wallpaper	142

Gambar 5.50 Visualisasi story highlight: story	143
Gambar 5.51 Proses post test 1.....	144
Gambar 5.52 Proses post test 2	145
Gambar 6.1 Karakter Utama 1	148
Gambar 6.2 Karakter Utama 2	149
Gambar 6.3 Karakter pendukung 1	150
Gambar 6.4 Karakter Pendukung 2	151
Gambar 6.5 Karakter pendukung 3	152
Gambar 6.6 Karakter pendukung 4	153
Gambar 6.7 Visualisasi karakter pendukung 5.....	155
Gambar 6.8 Panel cover.....	158
Gambar 6.9 Panel isi.....	159
Gambar 6.10 Panel mutiara akhlak	159
Gambar 6.11 Tipografi judul	162
Gambar 6.12 Tipografi teks suara	162
Gambar 6.13 Tipografi teks percakapan.....	163
Gambar 6.14 Tipografi mutiara akhlak	163
Gambar 6.15 Desain final komik bab orang tua.....	164
Gambar 6.16 Desain final komik bab perlakuan kepada binatang	167
Gambar 6.17 Desain final komik bab bergaul.....	170
Gambar 6.18 Final tampilan instagram	175

BAB I

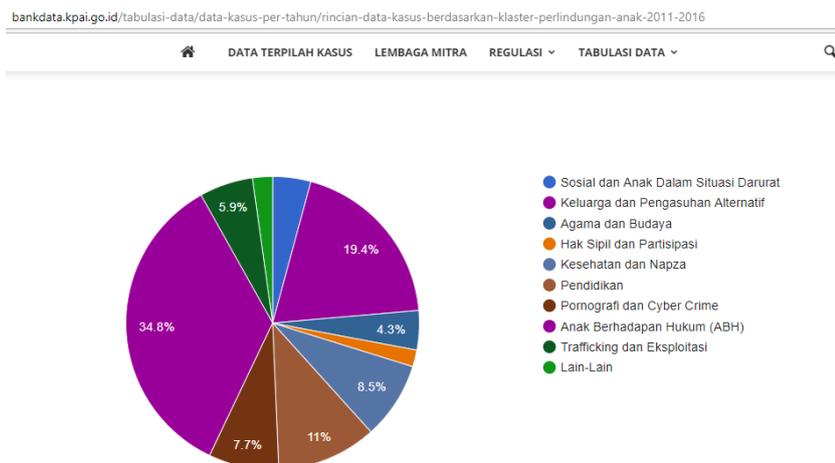
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan menuju remaja perlu dididik secara lahir batin. Pada masa perkembangan ini, anak bisa dengan mudah mengamati dan meniru tingkah laku orang yang ada disekitarnya. Setiap kali seorang anak menerima umpan balik sosial dari orang-orang di sekitarnya, dia belajar menyesuaikan perilakunya. Kemampuan ini membutuhkan waktu untuk berkembang, dan bukan merupakan bawaan dari lahir. Pola didik dan pengawasan yang salah dapat berakibat langsung pada perilaku seorang anak.

Bagan 1.1 Diagram Kasus Kejahatan Anak Tahun 2011-2016

Sumber: *www.bankdata.kpai.go.id*



Krisis moral di negara ini menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) mencatat sekitar tiga tahun belakangan (2015, 2016, 2017), ada kecenderungan dimana pelaku kejahatan bergeser dari orang dewasa ke anak-anak. Sedangkan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat angka kasus kejahatan anak dalam 7 tahun terakhir (2011-2017) mencapai 26.957 kasus. Kasus tertinggi adalah kasus anak yang berhadapan dengan hukum (ABH) baik sebagai pelaku

maupun korban yang mencapai 9.266 kasus, disusul oleh masalah keluarga dan pengasuhan alternatif, kriminal, kesehatan dan napza, pornografi dan *cyber crime*, *trafficking* dan eksploitasi, agama dan budaya, sosial dan anak dalam situasi darurat, hak sipil dan partisipasi, dan lain-lain.



Gambar 1. 1 Screenshoot Berita Line Today

Sumber: www.okezone.com dan www.tribunnews.com

Kejahatan anak merupakan salah satu permasalahan yang kerap terjadi saat ini, seringkali kita melihat dan mendengar berita bahwa perbuatan yang melanggar hukum pidana cukup melibatkan anak di bawah umur sebagai pelaku dan korban yang beragam baik dari usia, laki-laki maupun perempuan yang mengakibatkan kerugian materi sampai pada hilangnya nyawa korban. Kejahatan yang dilakukan anak bentuk dan modusnya pun semakin beragam, mulai dari tindak kejahatan ringan, sampai ke tindak kejahatan berat. Dalam beberapa kasus yang ditemukan, kasus kejahatan anak terjadi mulai usia 13 hingga 18 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia remaja. Arus globalisasi dan modernisasi dapat dikatakan sebagai salah satu penyebab atau pendorong banyak terjadinya kejahatan anak saat ini, ataupun disintegrasi moral dimana norma agama, kesusilaan, adat istiadat, maupun norma lain yang ada dan hidup dalam masyarakat, tidak lagi diperhatikan dan ditaati oleh para anak-anak maupun remaja. Selain tindak kejahatan anak, media sosial sebagai fenomena global tidak bisa terlepas dari jangkauan anak, dimana media sosial sebagai sarana

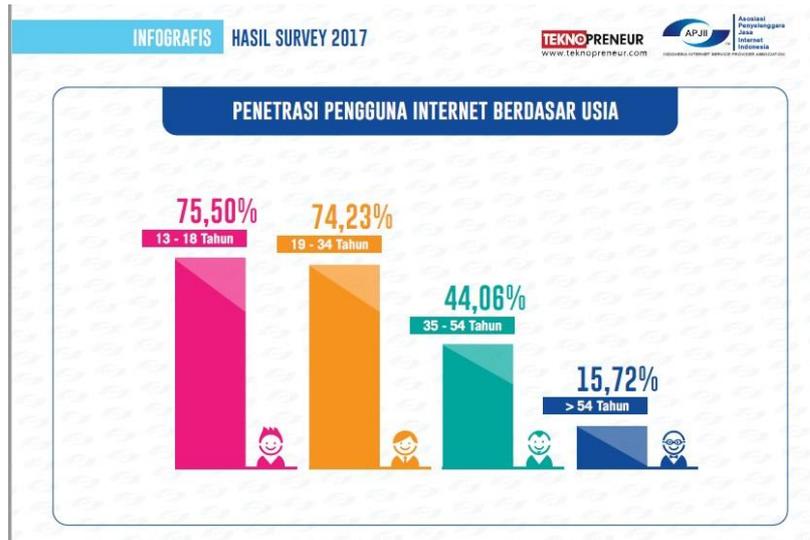
mengekspresikan diri. Namun sering kali anak-anak salah dalam menggunakannya secara bijak sehingga berdampak buruk pada orang lain.

Menurut ilmu sosiologi, tindakan penyimpangan dapat dilakukan oleh seseorang berdasarkan dua faktor, yaitu faktor intrinsik (faktor dari dalam) dan faktor ekstrinsik (faktor dari luar). Faktor intrinsik meliputi intelegensi atau tingkat kecerdasan, usia, jenis kelamin, dan kedudukan dalam rumah. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi lingkungan tempat tinggal, kriminal di sekolah, pergaulan, dan media.

Pada masa sekarang ini media mendominasi sebagian besar aspek kehidupan. Media merupakan sarana pembelajaran bagi anak pada masa sekarang ini, baik itu mengenai kriminal, norma-norma sosial, maupun budaya. Media berkembang pesat dalam perjalanannya, dapat dikatakan bahwa kita sedang berada di era digital dimana segala sesuatu dapat diakses dengan mudah dan instan. Pesatnya perkembangan teknologi memberi dampak yang cukup besar dalam kehidupan manusia, salah satu contohnya adalah *smartphone*. Media elektronik ini tidak mengenal batas waktu dan usia penggunaan, kapan pun dan siapa pun bisa menggunakannya. Bahkan dengan kesederhanaan teknologi *touch screen*, balita pun dapat dengan mudah belajar mengoperasikan *smartphone*.

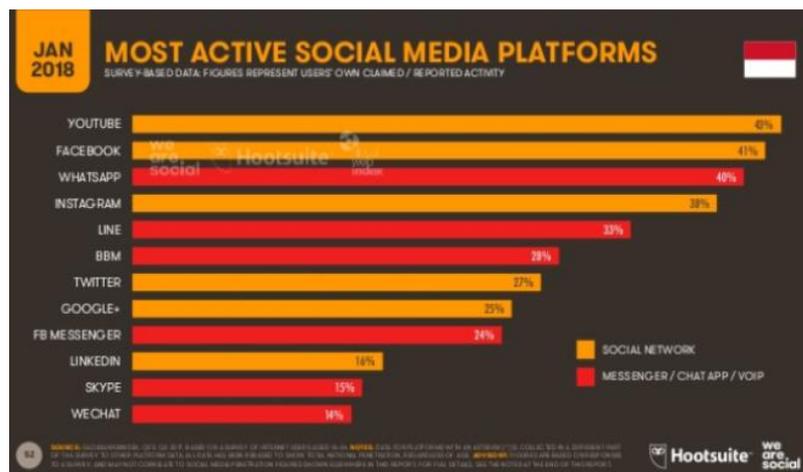
Bagan 1.2 Jumlah pengguna internet berdasarkan usia di Indonesia tahun 2017

Sumber: <http://teknopreneur.com/2018/02/19/penetrasi-internet-indonesia-didominasi-gen-z/>



Bagan 1.3 Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia tahun 2018

Sumber: <https://www.slideshare.net/rumahide/indonesia-digital-landscape-2018>



Berdasarkan bagan di atas, penelitian yang dilakukan oleh www.teknopreneur.com yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mendata jumlah pengguna internet berdasarkan usia terbanyak adalah usia 13-18 tahun sebesar 75,50%, usia 19-34 tahun 74,23%, usia 35-54 tahun 44,06% dan sisanya berusia di atas 54 tahun 15,72%. Data tersebut menegaskan bahwa penetrasi internet di Indonesia terbesar dialami oleh usia remaja. Sedangkan bagan yang kedua, terlihat bahwa platform media sosial yang paling aktif digunakan oleh masyarakat Indonesia, di antaranya yang tertinggi

adalah YouTube 43%, Facebook 41%, dan Instagram 38%. Instagram merupakan *platform* media sosial yang memiliki keunggulan pada foto dan video, yang memungkinkan pengguna dapat membagikannya melalui banyak fitur. Saat ini, penggunaan Instagram bukan hanya untuk berbagi foto dan video, melainkan juga portofolio, komik, hingga *online shop*. Instagram merupakan media sosial yang saat ini banyak digandrungi oleh anak remaja hingga dewasa muda.

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, hanya dalam kurun waktu dua tahun, antara tahun 2011 dan 2013, pemakaian dan kepemilikan teknologi mobile oleh anak usia di bawah 8 tahun telah meningkat dua kali lipat, pada tahun 2013 sebagian besar anak kecil (78%) menggunakan telepon seluler dan tablet (Uhls 2016). Fakta ini cukup mengkhawatirkan mengingat bahwa konten yang terdapat dalam media tidak bisa di batasi antara baik atau buruk bagi anak, di tambah lagi pada masa perkembangan anak semua yang disaksikannya akan mempengaruhi perilakunya. Anak-anak di bawah umur sudah pandai memainkan *gadget* dan bebas berselancar dalam dunia internet. Pengawasan orang tua sangat penting dalam kondisi saat ini, namun tidak sedikit juga yang memberikan kebebasan anaknya dalam mengakses dikarenakan orang tuanya sibuk. Padahal, internet yang memudahkan ini bisa menjadi akar terciptanya generasi-generasi yang kurang moral, diantaranya adalah banyaknya konten negatif yang dengan mudah dapat dilihat oleh anak-anak.

Oleh karena itu, ditengah-tengah perkembangan zaman dengan kondisi yang seperti itu, diperlukan keimanan yang kuat dalam diri anak sebagai upaya untuk membentengi diri. Keimanan dalam beragama merupakan kunci sukses seseorang menata kehidupannya, untuk itu anak perlu ditanamkan keimanan sejak usia dini. Menurut Ust. Dr. Khalid Basalamah, MA, anak yang suka dengan hal yang berhubungan dengan agamanya akan terbiasa mencintai agamanya, dan kelak di masa depannya tidak terjerumus pada hal yang berbau kriminal dan sebagainya. Saat ini banyak ide yang penuh dengan kekufuran dan keburukan dipoles dengan begitu indahny sehingga menarik mata dan dipahami dengan mudah. Sebaliknya, ide Islam yang penuh dengan kebaikan dan keindahan dibungkus seadanya sehingga jangankan dipahami, dilirik saja tidak oleh generasi

muda. Manusia itu makhluk sosial yang sangat mudah terpengaruh dengan komunitas dan sistem dimana ia tinggal. Visualisasi dakwah adalah cara terbaik saat ini untuk menginformasikan kebaikan, karena dengan visual bisa menjadi berbeda dan menarik dalam mengemas konten dakwah sekaligus menyampaikan banyak hal dalam waktu singkat (Siauw 2017). Dr. Lynell Burmark, seorang konsultan pendidikan yang mendalami literasi visual, menyampaikan bahwa kekuatan visual dalam pembelajaran online mempengaruhi memori jangka panjang informasi yang masuk ke dalam otak.

Didukung dengan penggunaan perangkat mobile yang sangat cepat dan menyatu dengan kehidupan remaja yang telah mengubah cara mereka bersosialisasi, belajar, dan bermain, terdapat peluang yang cukup besar dalam perkembangan media khususnya media sosial. Dakwah harus dihantarkan di depan mata anak, yaitu melalui media sosial, dunia dimana anak berinteraksi setiap harinya dengan rentan waktu yang cukup lama. Menurut Ustadz Felix Y. Siauw, visualisasi dakwah cukup dengan banyak memberikan informasi Islam kepada publik, dengan cara yang menyenangkan dan mudah untuk dicerna, salah satunya melalui komik. Komik merupakan salah satu bentuk visualisasi dakwah yang saat ini bermunculan. Banyak akun Instagram yang berisi tentang penyampaian dakwah melalui komik, beberapa diantaranya adalah Kudjo Komik, Hey Jong, dan masih banyak lainnya yang dimuat dalam kumpulan komik bertema dakwah yaitu Iqomic. Selain itu, komik merupakan salah satu media populer anak, dimana mereka lebih mudah memahami dengan sedikit membaca. Melalui identifikasi dengan karakter komik, anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya, hal ini akan membuatnya memecahkan masalahnya sendiri (Hurlock 1988). Dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka penulis memilih komik online pada perancangan ini sebagai media alternatif untuk menyampaikan dakwah.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan desain yang diidentifikasi antara lain:

1.2.1 Permasalahan Desain

- Informasi konten dalam media yang digunakan pada komik akhlak belum menasar target khusus, misalnya konten membahas tentang remaja atau anak-anak, namun masih seputar ilmu agama Islam secara luas.
- Media komik tentang pendidikan akhlak memang sudah ada, namun cara penyampaiannya belum ada yang menyajikan secara ringkas dan padat sehingga mudah dipahami oleh anak.
- Gaya gambar pada komik tentang pendidikan akhlak selama ini memang beraneka ragam, namun kebanyakan tidak mengenai sasaran karena kurangnya analisa yang dilakukan untuk target pembaca.
- Gaya gambar pada komik tentang pendidikan akhlak selama ini memang beraneka ragam, namun kebanyakan tidak mengenai sasaran karena kurangnya analisa yang dilakukan untuk target pembaca

1.2.2 Permasalahan Non-desain

- Masih banyak anak sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang memiliki pemahaman yang kurang terhadap ilmu agama Islam khususnya tentang akhlak.
- Orang tua belum maksimal memberikan pengetahuan kepada anak mengenai ilmu agama Islam.
- Sebagian besar anak masih suka melakukan sesuatu tanpa mengetahui apa akibat dan dampak dari perbuatannya bagi dirinya dan orang lain.
- Anak pada masa akhil baligh akan mulai diperhitungkan dosanya, namun masih banyak anak-anak yang kurang mendapat pendidikan agama Islam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka dimunculkan sebuah rumusan masalah:

“Bagaimana merancang komik online tentang pendidikan akhlak melalui media sosial Instagram sebagai media yang dapat menanamkan nilai akhlak pada kehidupan sehari-hari anak usia remaja?”

1.4 Batasan Masalah

Dari masalah yang ada, diperlukan adanya batasan agar dapat fokus pada satu titik permasalahan yang akan dikerjakan serta ditentukan solusinya. Batasan tersebut antara lain:

- Target utama perancangan adalah masyarakat yang memiliki smartphone dan koneksi internet
- Komik tentang akhlak pada perancangan ini merupakan media pembelajaran non-akademik yang berbasis online
- Cerita yang diangkat mengandung nilai-nilai akhlak
- Media komik online ini menyampaikan pembelajaran non-formal tentang agama islam
- Konten hanya mengangkat kutipan ayat Al-Qur'an dan hadits yang berhubungan dengan akhlak
- Studi kasus hanya dibatasi untuk anak di atas 13 tahun
- Cerita yang diangkat dibatasi pada kehidupan sehari-hari, mudah dipahami oleh anak, dan tidak memaksa anak untuk berfikir tentang nilai yang terkandung dalam setiap cerita

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan perancangan komik online tentang pendidikan akhlak untuk anak usia 13-18 tahun diantaranya:

- Menambah media hiburan dengan konten yang mendidik untuk usia remaja
- Menambah pengetahuan remaja seputar hukum akhlak dalam Islam

- Memberi contoh mengenai akhlak sehari-hari agar mudah dimengerti oleh remaja
- Sebagai upaya penekanan angka kejahatan anak melalui media sosial berupa komik online

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan pengetahuan tentang ayat al-qur'an dan hadits yang berhubungan dengan ibadah, aqidah, dan akhlak
- Sebagai bahan renungan agar terpacu untuk menjadi yang lebih baik dari sebelumnya
- Memperkaya wawasan tentang karya seni khususnya komik
- Sebagai pengembangan kreatifitas dan ide dalam ruang lingkup komik
- Bagi penulis, dapat menambah wawasan, mampu berkomunikasi dengan seniman dan masyarakat

1.7 Lingkup Proyek Perancangan

Dalam sebuah perancangan dibutuhkan sebuah ruang lingkup studi untuk membantu memecahan masalah yang timbul dengan pendekatan konsep komunikasi visual yang sesuai agar dapat menunjukkan karakteristik dan pesan yang ingin disampaikan dalam komik tersebut. Pada pengerjaan perancangan ini, ruang lingkup isi/konten mencakup sebagai berikut:

1.7.1 Luaran

- Hasil desain dalam perancangan ini berupa komik online.
- Menyelipkan mutiara akhlak dengan cara yang mudah dipahami oleh anak.
- Konten tentang akhlak disajikan dalam bentuk komik ini menampilkan
- informasi yang berbentuk visual dan tulisan.

1.7.2 Studi

- Perancangan media hiburan yang mendidik untuk anak pertama-tama dilakukan dengan mengkaji dari beberapa sumber data dan artikel yang terpercaya di media massa dan media online yang membahas tentang pendidikan akhlak. Sumber data mencakup informasi dan dokumentasi mengenai perilaku anak sekolah dasar dan sekolah menengah pertama di daerah Surabaya dan sekitarnya dalam kurun waktu tertentu.
- Metode berikutnya untuk mengisi konten cerita yaitu dengan menggambarkan kejadian sehari-hari anak.
- Metode perancangan yang digunakan selanjutnya yaitu metode penyampaian pesan visual berupa dakwah tentang ibadah, aqidah, dan akhlak yang diambil dari potongan ayat Al-qur'an dan Hadist.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang dari perancangan komik online bertema akhlak, mengenai maraknya kasus perilaku tidak baik yang dilakukan oleh anak di bawah umur yang kemudian akan merujuk pada identifikasi masalah. Berdasarkan identifikasi masalah, kemudian disusun batasan masalah dari perancangan ini. Selain itu juga membahas mengenai rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan sistem penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tinjauan pustaka mengenai teori-teori yang digunakan dalam mendukung penyelesaian masalah terkait pembahasan usia target perancangan, kitab yang digunakan, defnisi komik oline, tahap pembuatan komik, gaya gambar, dan pencapaian tujuan.

BAB III : METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode-metode yang dilakukan dalam perancangan untuk mendapat data, yaitu melalui metode literatur, *depth interview*,

observasi, *shadowing* dan kuisioner. Setelah itu penulis menjadwalkan rancangan pelaksanaan pada tiap-tiap metode, seperti subyek, waktu, lokasi, dan tujuan.

BAB IV : HASIL DAN ANALISA DATA

Bab ini berisi hasil temuan data yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya, yaitu melalui metode literatur, *depth interview*, observasi, *shadowing* dan kuisioner. Data yang telah didapat kemudian di analisa dan di tarik kesimpulan. Kesimpulan ini yang nantinya akan dipakai untuk proses desain selanjutnya yaitu tahap pengambilan keputusan.

BAB V : KONSEP DESAIN

Bab ini membahas penentuan konsep desain yang akan digunakan berdasarkan penelusuran masalah yang didapatkan dari perancangan. “Hidden Goodness” adalah konsep perancangan yang dijadikan acuan dalam perancangan komik online bertema dakwah ini. Konsep tersebut akan diaplikasikan pemilihan konten, warna, dan gaya gambar. Pada bab ini juga dijelaskan konsep desain, mulai dari *brainstorming* konsep, sketsa awal desain, alternatif desain, hingga desain final.

BAB VI : IMPLEMENTASI DESAIN

Implementasi desain adalah penerapan konsep desain ke dalam panel-panel komik yang membentuk beberapa episode dan mengunggahnya pada media sosial Instagram.

BAB VII : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan berupa jawaban terhadap permasalahan yang ditemukan pada perancangan komik online bertema akhlak, serta saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Subyek Desain

2.1.1 Akhlak

1.) Definisi Akhlak

Akhlak secara terminologi berarti tingkah laku seseorang yang didorong oleh suatu keinginan secara sadar untuk melakukan suatu perbuatan yang baik (Muda 2006). Akhlak merupakan bentuk jamak dari kata *khuluk*, berasal dari bahasa Arab yang berarti perangai, tingkah laku, atau tabiat (Mubarak, Manusia, akhlak, budi pekerti dan masyarakat 2008). Cara membedakan akhlak, moral dan etika yaitu Dalam etika, untuk menentukan nilai perbuatan manusia baik atau buruk menggunakan tolok ukur akal pikiran atau rasio, sedangkan dalam moral dan susila menggunakan tolok ukur norma-norma yang tumbuh dan berkembang dan berlangsung dalam masyarakat (adat istiadat), dan dalam akhlaq menggunakan ukuran Al Qur'an dan Al Hadis untuk menentukan baik-buruknya. Tiga pakar di bidang akhlak yaitu Ibnu Miskawaih, Al Gazali, dan Ahmad Amin menyatakan bahwa akhlak adalah perangai yang melekat pada diri seseorang yang dapat memunculkan perbuatan baik tanpa mempertimbangkan pikiran terlebih dahulu.

Ada 2 macam jenis pembagian akhlak yaitu akhlak mahmudah (akhlak terpuji) dan akhlak madzmumah (akhlak tercela). Akhlak Mahmudah adalah akhlak terpuji atau akhlak yang baik. Contoh akhlak mahmudah diantaranya adalah jujur, berperilaku baik, malu, rendah hati, murah hati, dan sabar. Sedangkan Akhlak Madzmumah adalah akhlak yang tercela atau akhlak yang buruk. Contoh akhlak madzmumah diantaranya adalah riya', sum'ah, ujub, takabur, malas, tamak, fitnah, bakhil, dan segala perbuatan yang merugikan orang lain.

2.) Perbedaan Aqidah dan Akhlak

Dalam bahasa Arab, aqidah berasal dari kata *al-'aqdu* yang berarti ikatan, *at-tautsiiqu* yang berarti kepercayaan atau keyakinan yang kuat, *al-ihkaamu* yang artinya mengokohkan (menetapkan), dan *ar-rabthu biquw-wah* yang berarti mengikat dengan kuat. Sedangkan menurut etimologi, akidah adalah iman yang teguh dan pasti, yang tidak ada keraguan sedikit pun bagi orang yang meyakinkannya (Manzhur 1883). Disebut demikian, karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Aqidah Islamiyyah adalah keimanan yang teguh dan bersifat pasti kepada Allah dengan segala pelaksanaan kewajiban, bertauhid dan taat kepadaNya, beriman kepada para malaikatNya, rasul-rasulNya, kitab-kitabNya, hari Akhir, takdir baik dan buruk dan mengimani seluruh apa-apa yang telah shahih tentang prinsip-prinsip Agama (Ushuluddin), perkara-perkara yang ghaib, beriman kepada apa yang menjadi ijma' (konsensus) dari salafush shalih, serta seluruh berita-berita qath'i (pasti), baik secara ilmiah maupun secara amaliyah yang telah ditetapkan menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah yang shahih serta ijma' salaf as-shalih (Jawas 2006). Aqidah secara etimologis berarti yang terikat. Setelah terbentuk menjadi kata, akidah berarti perjanjian yang teguh dan kuat, terpatri dan tertanam di dalam lubuk hati yang paling dalam. Dengan demikian aqidah adalah urusan yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, menentramkan jiwa, dan menjadi keyakinan yang tidak bercampur dengan keraguan.

Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam Islam. Akhlak merupakan “buah” pohon Islam yang berakar dari akidah, bercabang dan berdaun syari'ah. Pentingnya kedudukan akhlak, dapat dilihat dari berbagai sunnah qauliyah (sunnah dalam bentuk perkataan) Nabi Muhammad saw. yang diriwayatkan oleh dari Abu Hurairah ra. Yang artinya: dari ‘Abdullah bin Amr bin Al‘Ash r.a berkata “Rasulullah SAW sama sekali bukanlah orang yang keji dan bukan pula orang jahat; Dan

bahwasanya beliau bersabda: “*Sesungguhnya orang yang paling baik di antara kamu sekalian adalah orang yang paling baik budi pekertinya*” (HR. Bukhari dan Muslim).

2.1.2 Kitab

1.) Al-Qur'an

Al-Qur'an menurut bahasa mempunyai arti yang bermacam-macam, salah satunya adalah bacaan atau sesuatu yang harus di baca, dipelajari. Adapun menurut istilah para ulama berbeda pendapat dalam memberikan definisi terhadap Al-Qur'an. Ada yang mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah kalam Allah yang bersifat mu'jizat yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara Jibril dengan lafal dan maknanya dari Allah SWT, yang dinukilkan secara mutawatir; membacanya merupakan ibadah; dimulai dengan surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah an-Nas. Ada yang mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad melalui Malaikat Jibril sebagai mukjizat dan berfungsi sebagai hidayah (petunjuk). Yang lain mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah kalamullah yang diriwayatkan kepada kita yang ada pada kedua kulit mushaf. Dari penjelasan di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa Al-Qur'an ialah wahyu yang diturunkan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara Malaikat Jibril dengan bahasa Arab, sebagai mukjizat Nabi Muhammad yang diturunkan secara mutawatir untuk dijadikan petunjuk dan pedoman hidup bagi setiap umat Islam yang ada di muka bumi. Al-Qur'an dijadikan sebagai pedoman bagi setiap umat muslim, setiap muslim dianjurkan untuk membacanya serta memahami isi dari kandungan ayat tersebut. Maka dari itu perlu bagi kita untuk mempelajari Al-Qur'an, baik belajar membaca, menulis maupun mempelajari isi dari kandungan Al-Qur'an tersebut.

2.) Hadits

a. Pengertian

Hadits berasal dari bahasa Arab, kemudian diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dengan tulisan. Hadits adalah perkataan dan perbuatan dari Nabi Muhammad SAW. Hadits sebagai sumber hukum dalam agama Islam memiliki kedudukan kedua pada tingkatan sumber hukum di bawah Al-Qur'an. Hadits secara harfiah berarti perkataan atau percakapan. Dalam terminologi Islam istilah hadits berarti melaporkan atau mencatat sebuah pernyataan dan tingkah laku dari Nabi Muhammad SAW. Namun pada saat ini kata hadits mengalami perluasan makna, sehingga disinonimkan dengan sunnah, maka bisa berarti segala perkataan (sabda), perbuatan, ketetapan maupun persetujuan dari Nabi Muhammad SAW yang dijadikan ketetapan ataupun hukum.

b. Klasifikasi Hadits

Klasifikasi hadits menurut dapat diterima atau ditolaknya hadits sebagai hujjah atau dasar hukum adalah (Al Asqalani 2011):

1. Hadits Shohih

Hadits Shohih adalah hadits yang diriwayatkan oleh rawi yang adil, sempurna ingatan, sanadnya bersambung, tidak berillat dan tidak janggal. Illat hadits yang dimaksud adalah suatu penyakit yang samar-samar yang dapat menodai keshohihan suatu hadits. Suatu hadits dapat dinilai shohih apabila telah memenuhi 5 syarat:

- Rawinya bersifat adil
- Sempurna ingatan
- Sanadnya tidak terputus
- Hadits itu tidak berillat
- Hadits itu tidak janggal

2. Hadits Hasan

Hadits Hasan adalah hadits yang diriwayatkan oleh Rawi yang adil, tapi tidak begitu kuat ingatannya (hafalan), bersambung sanadnya, dan

tidak terdapat illat serta kejanggalan pada matannya. Hadits Hasan termasuk hadits yang Makbul, biasanya dibuat hujjah untuk sesuatu hal yang tidak terlalu berat atau terlalu penting.

3. Hadits Dhoif

Hadits Dhoif adalah hadits yang kehilangan satu syarat atau lebih dari syarat-syarat hadits shohih atau hadits hasan. Hadits Dhoif banyak macam ragamnya dan mempunyai perbedaan derajat satu sama lain, disebabkan banyak atau sedikitnya syarat-syarat hadits shohih atau hasan yang tidak dipenuhinya.

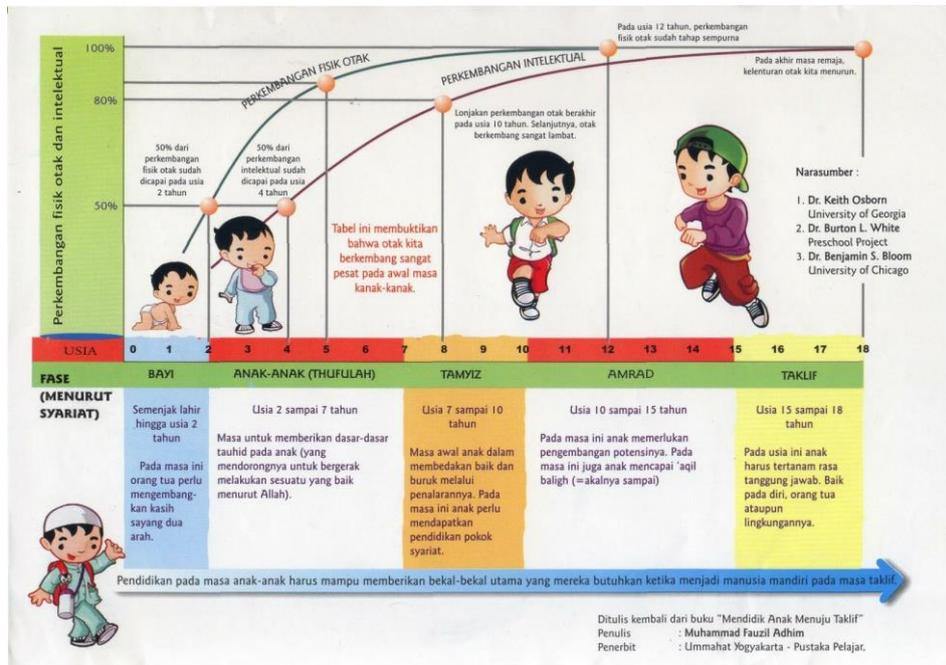
2.1 Tinjauan Tentang Remaja

2.2.1 Usia Remaja

Terdapat beberapa pendapat peneliti mengenai penetapan usia remaja. Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya *Perkembangan Anak* menuliskan bahwa usia remaja jatuh secara tumpang tindih dengan usia rata-rata pubertas anak, yaitu usia 13 hingga 18 tahun, sedangkan Yalda T. Uhls, seorang pakar psikologi perkembangan pengaruh media terhadap anak di Amerika Serikat menyebutkan bahwa usia remaja adalah berkisar antara 13 hingga 17 tahun. Sedangkan fase perkembangan anak dalam Islam, usia remaja merupakan titik matang dari fase amrad dan taklif. Berikut adalah fase perkembangan anak menurut Dr. Keith Osborn, Dr. Burton L White, dan Dr. Benjamin S Bloom:

Bagan 2.1 Fase perkembangan anak dalam Islam

Sumber: <https://epugi.wordpress.com/2013/11/04/melihat-pertumbuhan-anak-setiap-waktunya-itu-menyenangkan/>



Dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan usia rata-rata anak memasuki masa remaja adalah antara 13 hingga 18 tahun. Masa remaja merupakan pemisah antara masa anak-anak dan dewasa. Perkembangan pada masa remaja dirasa sangat unik, karena terdapat beberapa perkembangan yang terjadi secara bersamaan, yaitu perkembangan fisik, seksual, psikologis, sosial, intelektual dan mental. Seperti yang tertulis dalam buku Perkembangan Anak, Elizabeth B. Hurlock menuliskan bahwa usia remaja adalah masa tumpang tindih dengan pubertas. Dalam agama Islam, pubertas disebut sebagai tahap akhil baligh dimana anak yang mengalaminya akan mulai terkena hukum agama. Hal ini sesuai hadits Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam, "Ada tiga orang yang pena cacatan amalnya diangkat (tidak ditulis): (1) orang yang tidur sampai dia bangun, (2) anak kecil sampai dia baligh, (3) dan orang gila sampai dia sadar." (HR. Ahmad no. 1292 dan Nasa'i no. 3378). Dengan memahami hadits di atas, remaja akan tahu bahwa konsekuensi jika ia meninggalkan aturan agama adalah berdosa sehingga

mereka akan menjalankan syariat agama secara benar dan lurus (Chomaria 2018).

2.2.2 Karakteristik Remaja

Terdapat beberapa karakteristik yang muncul saat masa remaja secara umum menurut Nurul Chomaria (Chomaria 2018):

1. Mengalami kesulitan dalam mengungkapkan perasaan, pikiran, dan kesedihan
2. Kurang merasa empati terhadap orang lain, termasuk kepada orang tuanya sendiri
3. Emosi meledak-ledak
4. Suka menyendiri
5. Cenderung tidak disiplin sehingga suka melanggar aturan
6. Penampilannya sedikit beerantakan
7. Membutuhkan alasan yang jelas jika diminta melakukan sesuatu
8. Aktif secara fisik ataupun mental sehingga terkesan memutuskan masalah secara tergesa-gesa
9. Menyukai tantangan
10. Pencarian identitas (jati diri)
11. Merasa tidak membutuhkan dukungan, dorongan, dan perlindungan dari orang tua
12. Mulai mempertimbangkan pengaruh dari luar
13. Lebih memilih bersama temannya daripada keluarga
14. Mementingkan kepentingan kelompok

Setiap masa biasanya melahirkan generasi yang berbeda dengan masa sebelumnya. Jika pada 20 tahun lalu satu-satunya hiburan hanyalah televisi yang disiarkan secara nasional, pada saat ini, hampir setiap orang memiliki telepon seluler sebagai sumber informasi, edukasi, ataupun hiburan yang mudah didapatkan. Untuk pertama kalinya dalam sejarah peradaban manusia, media menjadi sarana paling lazim bagi anak untuk

mempelajari norma-norma sosial dan budaya. Perubahan ini tentunya membawa pengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali pada remaja. Berikut merupakan karakteristik remaja zaman sekarang (Chomaria 2018):

1. Mempunyai ambisi yang besar untuk sukses
2. Cenderung praktis dan berpikiran instan
3. Cinta kebebasan
4. Menyukai hal-hal yang detail
5. Keinginan yang besar untuk mendapatkan pengakuan
6. Mahir menggunakan teknologi digital

2.2.3 Permasalahan Remaja

Masa remaja merupakan masa pencarian identitas. Para remaja sering merasa bingung dengan perubahan yang serba cepat, tetapi tanpa didukung oleh pengetahuan dari dirinya dan penerimaan dari lingkungan. Beberapa masalah yang akrab dengan remaja, antara lain sebagai berikut (Chomaria 2018):

1. Stress atau depresi
2. Hubungan dengan keluarga
3. Kecanduan *gadget*
4. Prestasi akademik
5. Tidak diterima di kelompok
6. *Bulying* atau *cyber bullying*
7. Pola makan dan tidur
8. Merokok
9. Minuman keras dan narkoba
10. Pornografi
11. Seks bebas
12. Seks menyimpang atau LGBT

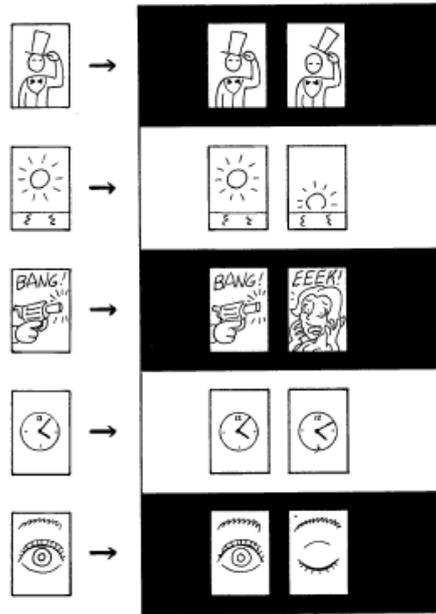
2.2 Tinjauan Tentang Komik

2.3.1 Definisi Komik

Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Hikmat Darmawan, dalam bukunya *How to Make Comics*, mengutip definisi komik menurut Bapak Komik Amerika, Will Eisner, yaitu komik adalah sebuah “Seni Sekuensial”. Sedangkan Scott McCloud, komikus terkenal dan penulis buku tentang komik menyebutkan bahwa komik adalah “gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disandingkan dalam urutan tertentu.” (Darmawan, *How to Make Comics* 2012):

Hikmat Darmawan menjelaskan lebih rinci dan sederhana dari pemahaman tentang komik yang dikemukakan oleh Scott McCloud, bahwa komik mengandung:

1. Gambar yang sengaja disusun
2. Gambar-gambar itu diberi garis batas atau biasa disebut panel. Panel umumnya berbentuk kotak.
3. Gambar tersebut mengandung informasi yang disusun untuk membentuk sebuah cerita.
4. Penceritaan dilakukan dengan teks dan simbol-simbol yang khas untuk komik seperti balon-kata, balon pikiran, efek bunyi. Teks pun dapat menjadi gambar-gambar yang mengandung informasi untuk menggambarkan emosi tertentu, misalnya penggunaan huruf *bold* sebagai petunjuk suara keras atau amarah.



Gambar 2.1 Gambar sekuensial

Sumber: *Scott McCloud, Understanding Comics*

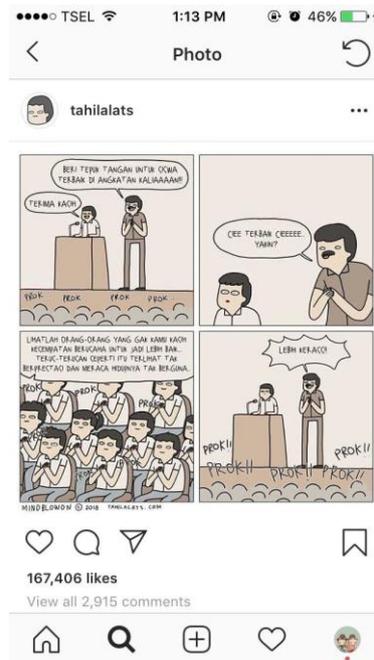
Gambar di atas merupakan penekanan pada sifat berurutan dari sebuah komik. Bila hanya digunakan satu persatu, maka hanya akan menjadi gambar, tetapi bila disusun sejajar secara sengaja maka akan membentuk suatu naratif atau alur waktu yang sederhana. Will Eisner menjelaskan bahwa komik adalah pemingkai waktu, setiap panel mengotakkan suatu tindakan atau peristiwa, lalu disusun untuk menunjukkan sebuah alur waktu (Darmawan, *How to Make Comics* 2012)

2.3.2 Komik Online

1.) Definisi Komik Online

Komik online atau komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan *printed material*, yaitu dengan menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu dan biasanya dilakukan oleh komputer, gadget, smartphome dan sejenisnya. Pendistribusian komik digital berawal dari hasil *scan* dari komik cetak yang kemudian diunggah di beberapa situs komik dan media jejaring sosial. Komik digital berkembang seiring

dengan perkembangan media jejaring sosial yang memberi kemudahan untuk para pembuat komik dalam mendistribusikan karya-karya komiknya kepada para pembaca. Kemudahan tersebut dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kendali atas karya komik yang diunggah ke media jejaring sosial sehingga fungsi penyuntingan oleh editor yang menjadi syarat mutlak produksi komik cetak dapat dilewati begitu saja.



Gambar 2.2 Komik Online Tahilalats

Sumber: <https://www.instagram.com/tahilalats/>

2.) Pengaruh Internet dan Media Sosial Terhadap Perkembangan Komik

Internet telah mengubah cara masyarakat menerima informasi dan berkomunikasi dalam level yang berbeda. Pada praktik komunikasi massa, media sering kali menempatkan khalayak sdebagai komunikan pasif yang menerima pesan secara utuh. Lewat media sosial, semua orang dapat mengutarakan pendapatnya, bahkan mengomentari berita atau pesan-pesan yang dikeluarkan oleh media mainstream. Akibatnya, media internet

membuktikan bahwa sebenarnya masyarakat memiliki sifat dasar aktif (Hadi, Penelitian Khalayak dalam Perspektif Reception Analysis 2008)

Media sosial merupakan bentuk dari komunikasi elektronik yang menghubungkan komunitas di dalam dunia maya melalui suatu sistem khususnya system telekomunikasi ataupun komputer. Selain itu, media sosial juga berguna untuk berbagi informasi, pesan, ide, lagu, dan lain-lain. Ide yang membawa jaringan sosial ini ke dalam dunia maya seklaigus dimulainya era media sosial datang dari Jonatan Abrams yang merupakan pendiri dari Friendster pada tahun 2002. Kejayaan Friendster dimulai dari penyediaan fasilitas berupa informasi pengguna hingga berita-berita dunia yang dapat diulas oleh seluruh pengguna. Tetapi kemudian Friendster digantikan Facebook pada tahun 2006, pendiri dari Facebook, Mark Zuckerberg, menanamkan ide berkomunikasi melalui tulisan secara waktu nyata dan hiburan berupa lagu, video dan permainan menarik yang menjadikan Facebook sebagai primadona pada masa itu. Beberapa tahun kemudian, Instagram perlahan-lahan menggeser posisi Facebook sebagai media sosial favorit bagi anak. Sampai saat ini terdapat puluhan sosial media dengan pengguna ratusan juta orang di seluruh dunia seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, Snapchat, Line, dan lain-lain (Features: The History of Social Networking n.d.).

Perkembangan internet dan media sosial berpengaruh besar terhadap perkembangan dunia komik di Indonesia. Berikut ini akan dijelaskan pengaruh internet bagi pembaca dan penulis komik:

a. Bagi Pembaca Komik

Bagi pembaca pada zaman sebelum internet, komik hanya dapat dinikmati lewat media cetak seperti koran atau seri komik yang diluncurkan oleh penerbit. Berikut ini adalah keuntungan yang dirasakan oleh pembaca komik online:

- Pembaca Dapat Mengonsumsi Komik Secara Gratis

Dengan fasilitas sosial media secara online, pembaca tidak perlu mengeluarkan uang yang lebih ketika mereka ingin menikmati komik kesayangan mereka.

- **Pembaca Dapat Memberikan Timbal Balik Secara Langsung**

Dengan media tersebut pembaca dapat menikmati konten dan secara langsung memberikan timbal balik (*feedback*) dan berdiskusi melalui kolom komentar.

- **Pembaca Dapat Berdiskusi dan Berbincang Dengan Pembaca Yang Lain**

Pembaca juga dapat berdiskusi dengan pembaca lain mengenai konten yang baru saja mereka baca. Mereka dapat menanggapi, bersenda gurau dan berdiskusi mengenai konten yang diberikan oleh penulis.

b. Bagi Penulis Komik

Bagi penulis komik terdapat beberapa keuntungan dari munculnya internet dan media sosial terutama dari hal produksi. Berikut ini adalah penjelasannya:

- **Biaya Produksi dan Distribusi Semakin Murah**

Keuntungan terbesar dari munculnya sosial media adalah berkurangnya biaya produksi dan biaya distribusi komik yang mereka buat. Hanya dengan mengupload karya di media sosial yang dimiliki, penulis dapat menerbitkan karya dengan cepat dan gratis.

- **Umpan Balik Yang Cepat Didapat**

Para penulis juga mendapatkan umpan balik dengan cepat dari pembaca karya mereka lewat fasilitas "*comment*" yang tersedia di sosial media. Mereka dapat menanggapi tanggapan pembaca dan "memelihara" para pembaca setianya.

- **Semakin Mudah Dibagikan Kepada Pembaca Lain**

Tersedianya fasilitas "*share*" dan "*hashtag*" dapat membantu penulis untuk mendistribusikan komiknya kepada para pembaca-pembaca baru. Kegiatan membagikan konten yang dilakukan oleh pembaca

yang tertarik terhadap konten komik tersebut merupakan fasilitas promosi gratis yang tidak terdapat pada era komik konvensional, hal ini dapat dimanfaatkan penulis untuk membuat karyanya menjadi semakin “*viral*” atau dikenal banyak orang.

3.) Pengaruh internet terhadap konten komik

Munculnya internet dan sosial media tidak hanya merubah cara produksi, distribusi dan konsumsi masyarakat terhadap komik. Kemunculan internet dan sosial media juga mengubah konten komik yang dibuat oleh para penulis. Sifatnya yang ingin dinikmati secara cepat dan responsive membuat komik dengan jenis online mejadi populer di media sosial. Komik online saat ini digemari oleh masyarakat karena adanya beberapa faktor yang membedakan dirinya dengan komik konvensional. Berikut beberapa pengaruh internet terhadap konten komik (Chandra 2015):

- **Cepat Dinikmati**

Umumnya komik online yang populer di Indonesia terdiri dari 2-6 panel. Bentuknya yang singkat ini mudah dinikmati oleh masyarakat yang secara kebetulan menelusuri timeline di akun media sosial mereka. Mereka cukup meluangkan waktu beberapa detik untuk menikmati karya tersebut sehingga masyarakat tidak bosan

- **Eksplorasi Karakter Komik**

Setiap komik online yang populer di Indonesia memiliki ciri khas karakter yang dibangun oleh penulisnya. Karakter-karakter tersebut sangat melekat dengan creator atau penulisnya masing-masing, contohnya seperti Faza Meonk dengan karakternya Si Juki, Esa Muhammad dengan karakternya Pavlichenko, Nurfadli Mursyid, Maryadhi, Sweta Kartika, Kharisma Jati dan komikus lainnya yang memiliki karakteristik kuat dalam membuat karakternya masing-masing. Karakter-karakter unik yang dibuat oleh setiap penulis ini

menjadi *Intellectual Property* sekaligus *branding* bagi para penulis komik yang terus melekat bahkan di luar dunia komik.

- Penulis Komik Berlomba-lomba Membuat Kekayaan *Intellectual (Intellectual Property)* Milik Mereka Sendiri Lewat Komik Online

2.3.3 Tahap Pembuatan Komik

Dalam pembuatan komik terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan agar perancangan sebuah komik tersebut sesuai dengan rencana. Kosmik & Elex Media pada tahun 2017 dalam *Connect and Create: Online Comic Making Course* membagi tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

1.) Premis

Menentukan ide atau gagasan inti konten dari komik tersebut yang meliputi:

- Tokoh utama
- Tujuan tokoh utama
- Halangan/Konflik
- Premis

2.) Desain karakter

Perancangan desain karakter meliputi latar belakang dan tampilan karakter. Latar belakang karakter mencakup 2 aspek yaitu:

a. Latar belakang karakter

- Sosiologi: Lingkungan masyarakat disekitar karakter yang akan memberikan dampak terhadapnya
- Psikologi: Sifat dasar dari karakter
- Fisiologi: Bentuk fisik dari karakter

b. Tampilan karakter

- Atribut
- Siluet
- Ragam ekspresi

3.) Desain panggung

Menciptakan panggung cerita juga merupakan bagian dari desain. Maka dari itu, dalam dunia seni, dekorasi panggung adalah salah satu bagian penting. Berikut elemen dalam desain panggung:

- Atmosfer
- Property
- Layout
- Moodboard

4.) Scriptwriting

Scriptwriting dalam komik terbagi menjadi dua hal penting, yaitu penjabaran adegan yang lugas dan dialog yang jelas. Berikut 4 kunci yang harus diperhatikan dalam menjabarkan suatu adegan pada skrip:

- Ukuran panel
- Deskripsi adegan
- Tipe shot
- Dialog

5.) Storyboard

Storyboard merupakan ilustrasi atau gambar sekuensial yang digunakan untuk visualisasi awal. Namun dalam komik, storyboard adalah kerangka sekuensi gambar yang dipakai dalam memetakan cerita dan menjadi panduan dalam memulai proses eksekusi gambar. Unsur-unsur dalam storyboard adalah sebagai berikut:

a. Pacing

Pacing adalah alur, yaitu merupakan kecepatan jalannya suatu cerita. Elemen-elemen yang digunakan dalam alur ada 3, yaitu:

- Paneling
- Flow
- Transisi

b. Shot Composition

Shot composition adalah interaksi antara panel satu dengan panel yang lainnya dalam suatu halaman. Shot composition memiliki 2 aspek, yaitu:

- Angle and Framing
- Blocking

6.) Lineart

Lineart dalam proses membuat komik adalah seni membuat garis. Seni ini berarti kemampuan untuk membuat jenis garis-garis yang berbeda tergantung dengan kebutuhan. Lineart bertujuan untuk 2 hal, yaitu perbaikan anatomi, gestur, tidak konsisten, perspektif dan membuat adanya kejelasan obyek dan ruangan.

7.) Texting

a. Teks

Teks, atau boleh juga disebut kata, adalah unsur bahasa yang dituliskan dan merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran. Scott McCloud mendefinisikan porsi dan pembagian peran antara kata dengan gambar melalui tujuh pola hubungan dalam buku *Understanding Comics* (1993) dan revisi dalam bukunya *Making Comics* (2006) adalah sebagai berikut:

- Kata-spesifik
- Gambar-spesifik
- Duo-spesifik
- Berpotongan
- Saling bergantung
- Paralel
- Montase

b. Caption

Caption adalah ruang di mana teks atau kata berfungsi menjelaskan keterangan. Caption biasanya berbentuk kotak dan diletakkan di bagian atas sebuah panel.

c. Balon kata

Balon kata adalah ruang di mana dialog tokoh terangkum. Balon kata memiliki beberapa jenis bentuk, menyesuaikan ekspresi yang akan diungkapkan tokoh. Ada balon kata untuk berbicara normal. Ada juga balon kata untuk berbicara dalam hati. Bentuknya menyerupai awan dan memiliki pointer bulatbulat terpisah. Ada pula balon kata yang garisnya tajam. Biasanya ini untuk dialog marah atau teriak.

d. Onomatope

Onomatope adalah tulisan efek bunyi. Tulisan efek bunyi dalam komik biasanya dituliskan dengan bentuk visual tertentu, tidak dengan *font* standar. Penggambaran onomatope secara khusus berfungsi untuk memberikan dramatisasi terhadap bunyi-bunyi yang muncul dalam komik.

e. Paragraf

Setelah membuat ruang teks dalam panel, langkah selanjutnya adalah merumuskan pengaturan paragraf dalam teks yang telah dibuat. Poin-poin yang harus diperhatikan dalam mengatur teks pada balon kata atau caption adalah:

- Font
- Margin
- Spacing
- Line break

8.) Final

Dari hasil storyboard, selanjutnya dikerjakan proses finishing, yaitu proses *inking*, pewarnaan ataupun memasukkan corak nuansa (tone). Tergantung kebutuhan hasil akhir.

2.3.4 Elemen Visual

1.) Gaya gambar kartun

Merupakan gaya gambar yang bersifat simbolik dengan penampilan lucu yang bertujuan untuk membuat orang terhibur. Gambar kartun identik dengan anak-anak, dimana gaya gambarnya sederhana

dengan penyederhanaan proporsi badan maupun warna. Gaya gambar kartun paling cocok digunakan untuk pendekatan komunikasi dengan anak-anak, karena lebih menarik, lucu dan mudah dipahami.



Gambar 2.3 Cartoon Style

Sumber: *pinterest.com*

2.) Karakter

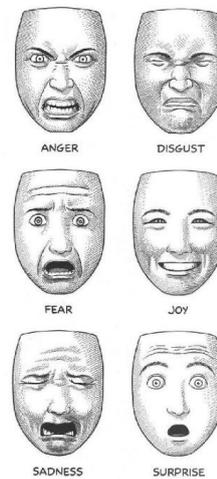
Karakter adalah tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita. Karakter dapat membentuk cerita, jadi perancangan karakter tidak hanya meliputi pembuatan tampilan fisiknya saja, tetapi juga harus menentukan definisi karakter seperti, sifat, usia, hingga perannya dalam cerita, sehingga penggambaran ekspresi dan sikap tubuhnya membentuk karakteristik yang kuat. Sebelum merancang tampilan luar suatu karakter, harus ditentukan dahulu definisi karakternya. Terdapat tiga dimensi yang tidak bisa dilewatkan dari sebuah desain karakter menurut Kosmik & Elex Media dalam *Connect and Create: Online Comic Making Course* yaitu:

- a.) **Sosiologi:** Sejarah karakter, pandangan terhadap dunia dan keinginan-keinginan
- b.) **Fisiologi:** Kostum, wajah, dan tubuh yang unik dan dapat dibedakan dari karakter lain.
- c.) **Psikologi:** Kata-kata atau kelakuan yang khas dari karakter tersebut.

3.) Ekspresi

Ekspresi diperlukan untuk menunjukkan karakter sehingga karakter jadi semakin hidup. Dalam pembuatan ekspresi wajah, bagian

seperti telinga dan hidung cenderung tidak berpengaruh karena posisinya konstan. Yang sangat berpengaruh adalah bagian alis, bibir, rahang, kelopak mata dan pipi, karena otot pada bagian-bagian tersebut merespon setiap perubahan emosi. Dijelaskan juga oleh Scott McCloud bahwa terdapat enam kategori utama ekspresi wajah manusia, yaitu marah, takut, jijik, senang, sedih dan terkejut. Masing-masing dibagi lagi menjadi beberapa menurut intensitas emosi yang dirasakan oleh karakter. Ekspresi wajah dapat digabungkan, penggabungan antara ekspresi akan menciptakan ekspresi baru dan mewakili emosi yang berbeda, misalnya ekspresi senang digabung dengan terkejut akan menjadikan ekspresi kagum.

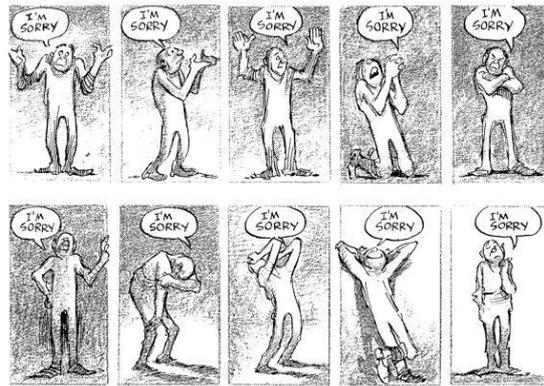


Gambar 2.4 Enam ekspresi karakter utama

Sumber: *Scott McCloud, Making Comics*

4.) Gestur

Gestur atau sikap tubuh didalam komik juga merupakan alat lainnya untuk menunjukkan emosi karakter. Salah satu cara untuk mempelajari gesture adalah dengan mengamati bagaimana orang-orang di sekitar kita menggunakan tubuhnya untuk mengungkapkan emosi.



Gambar 2.5 Gesture

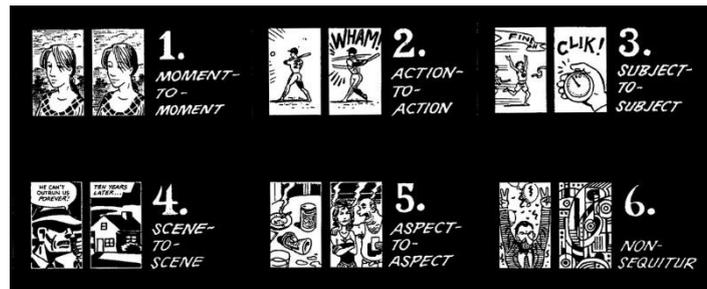
Sumber: *Will Eisner, Comics and Sequential art*

5.) Panel

Panel berfungsi sebagai petunjuk waktu atau ruang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut, bukan panel itu sendiri. Sekalipun tidak mempengaruhi waktu, panel mempengaruhi pengalaman pembacanya. Dalam komik, terdapat pengelompokkan skala mengenai peralihan antar panel, yaitu sebagai berikut.

- **Momen ke Momen:** jenis peralihan ini lebih menekankan perubahan waktu yang sangat dekat di antara setiap momen, sehingga menghasilkan efek sinematis seperti gerakan dalam sebuah film.
- **Aksi ke Aksi:** dalam jenis peralihan ini, antar panel hanya menampilkan satu karakter yang melakukan tindakan yang melibatkan pergerakan dari satu aksi ke aksi lainnya. Misalnya orang yang bersiap untuk lari, lalu mulai berlari.
- **Subjek ke Subjek:** dalam jenis peralihan ini, setiap panel beralih dari satu subjek ke subjek lainnya yang terlibat dalam satu adegan.
- **Scene ke Scene:** dalam jenis peralihan ini, antara panel satu dengan lainnya menunjukkan adegan dengan rentang waktu dan tempat yang berbeda.

- **Aspek ke Aspek:** jenis peralihan ini berisi sebuah transisi yang membangun suasana. Setiap panel bagaikan gambaran suasana dari suatu tempat yang dilihat.
- **Non Sequitor:** jenis peralihan yang tidak memiliki hubungan logis antar panel satu dengan panel berikutnya.



Gambar 2.6 Panel

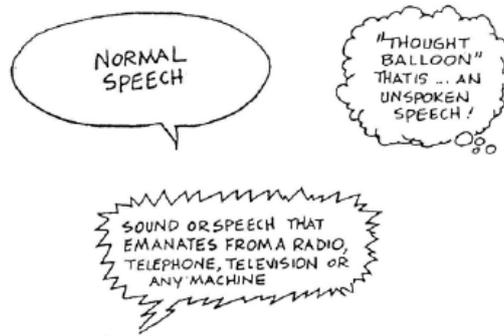
Sumber: *Scott McCloud, Understanding Comics*

Mengenai penyusunan panel, ada satu hal penting yang harus diperhatikan yaitu alur baca. Alur baca komik Indonesia adalah dari kiri ke kanan, sama dengan alur baca komik Amerika. Cara mudah menghindari kebingungan dalam pembacaan antara panel komik ingin menggunakan bentuk panel yang beragam, maka ia sebaiknya menghindari susunan yang membingungkan. Cara menuntun mata pembaca agar mengikuti arah baca yang tepat adalah dengan menghasilkan susunan tata ruang dan komposisi, serta gerak dalam bingkai yang menjelaskan cerita sehingga dapat membantu menuntun mata pembaca ke dalam alur cerita

6.) Balon kata

Balon kata adalah ruang di mana dialog tokoh terangkum. Balon kata memiliki beberapa jenis bentuk, menyesuaikan ekspresi yang akan diungkapkan tokoh. Ada balon kata untuk berbicara normal. Ada juga balon kata untuk berbicara dalam hati. Bentuknya menyerupai awan dan

memiliki pointer bulat-bulat terpisah. Ada pula balon kata yang garisnya tajam. Biasanya ini untuk dialog marah atau teriak.



Gambar 2.7 Balloon text

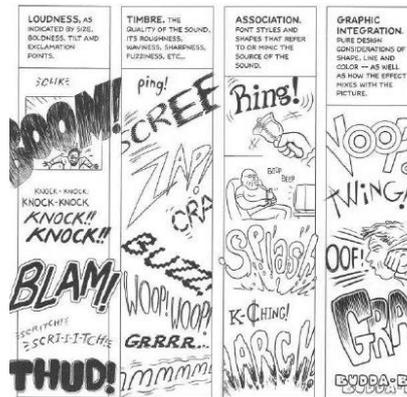
Sumber: *Kosmik & Elex Media. Connect and Create*

7.) Teks

Teks dalam komik bisa diwujudkan ke dalam sebuah peristiwa. Teks tidak hanya menyimpan kata-kata namun juga bisa digunakan sebagai bunyi atau suara. Penggunaan teks dalam komik dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Teks sebagai efek suara

Penggunaan teks sebagai efek suara sangat penting karena teks tersebut bisa menjadi alat penggerak cerita. Sebagai contoh adalah jika mobil yang meledak bila tidak diberi teks yang berkaitan dengan bunyi ledakan menjadi tidak jelas apa yang terjadi pada mobil tersebut. Sebagai catatan tertulis bahwa penulisan teks sebagai efek suara tergantung pada budaya daerah masing-masing, misalnya suara binatang di Indonesia tidak sama halnya dengan negara lain.



Gambar 2.8 Teks efek suara

Sumber: Kosmik & Elex Media. Connect and Create

2. Teks Sebagai Percakapan

Penulisan teks yang di aplikasikan pada dialog hampir sama dengan penjelasan mengenai balon kata, bahwa perubahan seperti ukuran huruf tergantung pada kondisi orang tersebut ketika berbicara. Dalam beberapa contoh komik, tampak bahwa teks atau kata-kata yang diucapkan mengalami pembesaran ukuran ketika orang tersebut sedang berteriak memanggil. Penebalan uruf pada teks juga mengalami hal yang serupa.



Gambar 2.9 Teks sebagai percakapan

Sumber: <http://comicskingdom.com/blog/2017/08/15/tuesday-s-top-ten-comics-on-jokes>

8.) Warna

Warna adalah salah satu dari yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih mempunyai daya tarik pada emosi daripada akal. Warna merupakan unsur desain yang pertama kali membuat orang tertarik karena indera manusia lebih cepat dan mudah menerimanya.

Dampak psikologis warna terhadap manusia dapat dipengaruhi dari berbagai macam aspek, seperti pancaindera, budaya, dan lain-lain. Di bawah ini adalah beberapa dampak psikologi warna (Opara and Cantwell 2014):

a. Merah

(+) Keberanian, kenyamanan, kecantikan, darah, natal, energi, antusias, menggembirakan, panas, cinta, *passion*, kekuasaan, pengorbanan.

(-) Agresif, marah, pertarungan, kekejaman, bahaya, kematian, kegagalan, kelaparan, keabadian, keburukan, berhenti.

b. Kuning

(+) Intelektual, kebijaksanaan, optimis, idealis, hangat, menyenangkan, kegembiraan, persahabatan, harapan, imajinasi, kebahagiaan, keingintahuan, spiritual, pencerahan.

(-) kecemburuan, pengecut, kebohongan, peringatam, kelemahan, duka, kecemburuan.

c. Biru

(+) Pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, perenungan, keyakinan, kesetiaan, keadilan, keluasan, *intelligence*, spiritual, ketenangan, kebersihan, keamanan, bawah sadar, kekuasaan, percaya diri, teknologi, kesuksesan.

(-) Depresi, apatis, dingin, lepas, asusila, kuno, kebingungan, dominan

d. Hijau

(+) Kesuburan, uang, kebahagiaan, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, alam, harmoni, kejujuran, masa muda, kebersihan, kedamaian, seimbang, menenangkan, melimpah, kepercayaan.

(-) Tamak, kecemburuan, mual, racun, lapuk, sakit, tidak berpengalaman.

e. Ungu

(+) Kemewahan, imajinasi, kebijaksanaan, kecanggihan, pangkat, bangsawan, inspirasi, kekayaan, spiritual, ritual, renungan, tidak sadar, insprirasi, sensitif, kemakmuran.

(-) Berlebihan, kegilaan, kekejaman, kesombongan, ketidakdewasaan, berkabung, indulgensi, eksentrik, keegoisan.

f. Orange

(+) kreatifitas, sosial, aktifitas, keunikan, energi, stimulasi, keramahan, kesehatan, riang, optimis, petualangan, membangun, kehangatan, haru.

(-) Berisik, sembrono, flamboyan, kelas rendah, peringatan, tahanan, kasar.

g. Hitam

(+) Kekuasaan, wewenang, kecanggihan, elegan, formalitas, martabat, keseriusan, kesendirian, misterius, *stylish*.

(-) Ketakutan, keburukan, kejahatan, kerahasiaan, penyerahan, berkabung, keberatan, penyesalan, kekosongan, pemberontakan.

h. Putih

(+) *Perfection*, pernikahan, kebersihan, kebajikan, keringanan, kelembutan, kesucian, kemurnian, kesederhanaan, kebenaran, kedamaian, surga.

(-) Rapuh, terisolasi, kelemahan, penyakit, kekurangan, kebutaan, penderitaan, kematian.

i. Abu-abu

(+) Keseimbangan, keamanan, andal, kesopanan, klasik, kedewasaan, *intelligence*, kebijaksanaan, kepuasan, padat, stabil, menenangkan.

(-) Tidak berkomitmen, tidak pasti, kemurungan, kuno, kebosanan, keraguan, cuaca buruk, kesedihan, depresi, pesimis.

Sedangkan teori warna dalam komik, mengutip dari buku *Understanding Comics* karya Scott McCloud, menjelaskan bahwa sepanjang sejarah seni, warna menjadi daya tarik utama bahkan hampir menyita seluruh perhatian seniman manapun. Perbedaan antara komik hitam putih dengan berwarna sangatlah luas dan dalam. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat pengalaman membaca. Dalam komik berwarna, pembaca cenderung lebih bisa mengungkapkan subyek secara obyektif

karena mereka lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna dari pada hitam putih. Kualitas permukaan yang berwarna akan selalu lebih mudah menarik pembaca daripada yang hitam putih, sehingga komik berwarna akan selalu terlihat lebih nyata pada saat pembaca pertama kali melihatnya.



Gambar 2.10 Warna dalam komik

Sumber: *Scott McCloud, Understanding Comics*

9.) Ikonografi Manga

Manga Jepang telah mengembangkan bahasa visual atau ikonografinya sendiri untuk mengungkapkan emosi dan keadaan karakter internal lainnya. Gaya menggambar ini juga berpindah ke anime, karena banyaknya cerita yang diadaptasi menjadi acara dan film televisi. Sebagian besar ikonografi emosional anime diadaptasi dari ekuivalen manga sebagai berikut (Manga Effects n.d.):

- Bishie Sparkle

Efek ini digunakan ketika menggambarkan karakter pria atau wanita yang berkarisma dengan bingkai bunga atau cahaya yang berkilauan.



Gambar 2.11 Ikonografi Bishie Sparkle

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BishieSparkle>

- Blue with Shock

Efek dengan warna wajah menjadi kebiruan atau keunguan pada bagian atas menggambarkan situasi tegang, terkejut hingga tidak bisa bernafas.



Gambar 2.12 Ikonografi Blue with Shocks

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BlueWithShock>

- Blush Sticker

Blush digunakan sebagai penggambaran karakter yang ceria dan imut. Ada blush yang muncul karena suatu kondisi dan ada pula yang permanen.



Gambar 2.13 Ikonografi Blush Sticker

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BlushSticker>

- Cat Smile

Cat smile menggambarkan karakter imut atau saat ada adegan “memohon”. Kadang digambarkan pada karakter yang percaya diri terhadap kejahatan mereka.



Gambar 2. 14 Ikonografi Cat Smile

Sumber:

https://www.reddit.com/r/anime/comments/3fwqw8/spoilers_himouto_umaruchan_episode_5_discussion/

- Color Failure

Dalam kehidupan nyata, orang bisa pucat saat sakit atau kaget. Dalam anime, kondisi ini digambarkan dengan karakter berubah warna menjadi abu-abu atau putih.



Gambar 2. 15. Ikonografi Color Failure

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ColorFailure>

- Cross-Popping Veins

Ikon yang digunakan ketika karakter mengalami emosi atau sedang marah. Sama halnya ketika dalam dunia nyata, dimana seorang yang sedang emosi, pembuluh darahnya akan membentuk huruf “Y”.



Gambar 2. 16. Ikonografi Cross-Popping Veins

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CrossPoppingVeins>

- Hidden Eyes

Penggambaran ketika karakter sedang takut atau mengalami tekanan emosional.



Gambar 2. 17. Ikonografi Hidden Eyes

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HiddenEyes>

- Lighting Glare

Efek petir yang menyambar melalui tatapan menggambarkan rasa kebencian dan akan terjadinya pertarungan.



Gambar 2. 18. Ikonografi Lighting Glare

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LightingGlare>

- Luminescent Blush

Saat malu, karakter akan digambarkan dengan ikon Luminescent Blush pada pipi hingga atas hidungnya dengan rona merah.



Gambar 2. 19. Ikonografi Luminescent Blush

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LuminescentBlush>

- Say It with Hearts

Karakter yang menggunakan simbol atau hati pada *bubble text* atau mulut mereka menggambarkan energik.



Gambar 2. 20. Ikonografi Say It with Heart

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SayItWithHearts>

- Snot Bubble

Ikon yang muncul ketika karakter sedang tertidur pulas, sering juka digambarkan dengan “ZZZ” seperti pada komik Barat.



Gambar 2. 21. Ikonografi Snot Bubble

Sumber: <https://anime.stackexchange.com/questions/21890/what-is-the-origin-of-the-bubble-during-sleep-trope>

- **Sweat Drop**

Ikon seperti tetesan keringat di bagian kepala yang muncul saat karakter mengalami kebingungan, keputusasaan, emosi, atau saat melihat suatu kebodohan.



Gambar 2. 22. Ikonografi Sweat Drop

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SweatDrop>

- **Visible Sigh**

Ikon yang terlihat seperti awan putih kecil yang keluar dari hidung atau mulut karakter saat mendesah. Digunakan untuk melambangkan pernapasan yang berat atau setelah aktivitas seperti kata “Fiuh!” dalam komik Barat.



Gambar 2. 23. Ikonografi Visible Sigh

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VisibleSigh>

10.) Hukum Gambar Dalam Islam

Hukum gambar dalam Islam atau yang disebut *Tashwir* memiliki beberapa pendapat atau pandangan dari para tokoh agama. Berikut adalah kesimpulan singkat mengenai hukum *Tashwir* (Bangdzia 2017):

1. Segala aktivitas yang berkaitan dengan bentuk makhluk bernyawa adalah haram
2. Terdapat beberapa pendapat mengenai gambar dalam dua dimensi dan tiga dimensi
3. Membuat gambar makhluk bernyawa tiga dimensi adalah haram
4. Menggambarkan Nabi Muhammad adalah haram
5. Boleh menghilangkan unsur yang membuatnya hidup seperti kepala, wajah, atau sekedar membuatnya tidak tampak hidup
6. Gambar yang diharamkan adalah yang bertujuan untuk disembah
7. Boleh dengan tujuan permainan anak-anak, pendidikan, kesehatan, dan urusan darurat

2.3 Media Sosial

2.4.1 Definisi Media Sosial

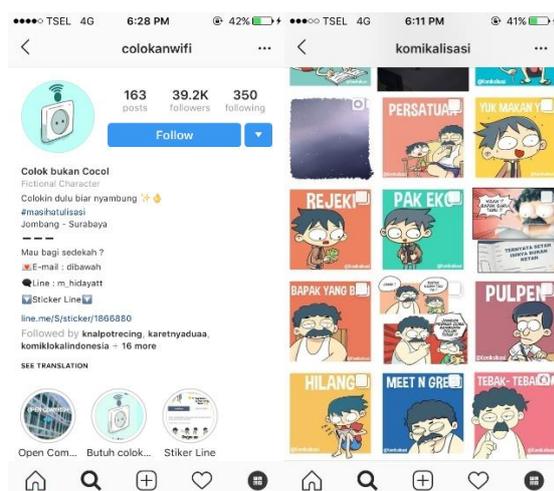
Media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum

digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Wiki: Media Sosial n.d.). Namun yang lebih umum lagi, saat ini adalah maraknya penggunaan media sosial yang dimiliki oleh hampir semua orang yang mempunyai *smartphone*, sebut saja Facebook, Youtube, Twitter, Instagram, Snapchat, WhatsApp, dan masih banyak lagi media sosial lain yang digunakan oleh masyarakat. Munculnya media sosial ini dilatar belakangi oleh sifat manusia yang memiliki kecenderungan ilmiah untuk bergaul. Pertumbuhan media interaktif dan penggunaannya yang menyebar dengan cepat di tengah kaum muda, menunjukkan adanya ketertarikan mendasar pada peralatan semacam ini (Uhls 2016).

2.4.2 Platform Komik

1.) Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan *filter* digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. Satu fitur yang unik di instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 yang umum digunakan oleh kamera pada peranti bergerak.



Gambar 2. 24. Tampilan Instagram

Sumber: *instagram.com*

Di sisi lain, instagram merupakan platform media sosial yang banyak memiliki fitur, berikut beberapa fitur yang terdapat dalam instagram menurut Wikipedia dan website seni berpikir yang menunjang perkembangan komik (Pinem n.d.):

a. Followers (pengikut)

Sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan menjadi mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut Instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya.

b. Upload Foto

Kegunaan utama dari Instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto-foto kepada pengguna lainnya. Foto yang ingin diunggah dapat diperoleh melalui kamera iDevice ataupun foto-foto yang ada di album foto di iDevice tersebut.

c. Kamera

Foto yang telah diambil melalui aplikasi instagram dapat disimpan di dalam iDevice tersebut. Penggunaan kamera melalui Instagram juga dapat langsung menggunakan efek-efek yang ada, untuk mengatur pewarnaan dari foto yang dikehendaki oleh sang pengguna.

d. Caption

Setelah foto tersebut disunting, maka foto akan dibawa ke halaman selanjutnya, dan foto tersebut akan diunggah ke dalam Instagram ataupun ke jejaringan sosial lainnya.

e. Label Foto (tag, arroba/@, dan hashtag/#)

Sebuah label dalam Instagram adalah sebuah kode yang memudahkan para pengguna untuk mencari foto tersebut dengan menggunakan "kata kunci".

f. Geotagging

Setelah memasukkan judul foto tersebut, bagian selanjutnya adalah bagian Geotag. Bagian ini akan muncul ketika para pengguna iDevice mengaktifkan GPS mereka di dalam iDevice mereka. Dengan demikian iDevice tersebut dapat mendeteksi lokasi para pengguna Instagram tersebut berada.

g. Likes

Instagram juga memiliki sebuah fitur tanda suka yang fungsinya memiliki kesamaan dengan yang disediakan Facebook, yaitu sebagai penanda bahwa pengguna yang lain menyukai foto yang telah diunggah. Berdasarkan dengan durasi waktu dan jumlah suka pada sebuah foto di dalam Instagram, hal itulah yang menjadi faktor khusus yang mempengaruhi foto tersebut terkenal atau tidak.

h. Share

Dalam berbagi foto, para pengguna juga tidak hanya dapat membaginya di dalam Instagram saja, melainkan foto tersebut dapat dibagi juga melalui jejaring sosial lainnya seperti Facebook, Twitter, Foursquare, Tumblr, dan Flickr yang tersedia di halaman Instagram untuk membagi foto tersebut.

i. Bookmark/saved

Instagram memang tidak menyediakan fitur untuk mendownload gambar/video untuk digunakan di tempat lain. Namun, apabila menyukai postingan tertentu dan ingin melihatnya lagi di lain waktu, fitur Bookmark bisa digunakan khusus untuk hal tersebut.

j. Multiple Image

Fitur ini sudah mulai sering digunakan oleh pengguna Instagram. Bila sebelumnya Instagram hanya membatasi untuk memposting satu foto atau video saja, dengan hadirnya fitur ini, pengguna diberikan keleluasaan untuk memposting konten baik foto maupun video maksimal hingga 10 postingan, bisa juga dikombinasikan antara foto dan video dalam satu postingan.

k. Follow Hashtag

Sekarang pengguna Instagram bisa mengikuti hashtag tertentu yang diminati tanpa perlu mengikuti suatu akun. Berdasarkan hashtag tertentu, pengguna bisa menyesuaikan feed Instagram dengan hal yang menarik bagi lewat pilihan hashtag yang lebih spesifik.

l. Story Highlight

Pengguna bisa mengelompokkan Story yang sudah pernah diupload ke dalam suatu *space* baru di profil pengguna. Pengguna bisa menempatkan Story Highlights sebanyak yang diinginkan dari arsip dan Story tersebut akan tampil secara horizontal tepat di atas feed profil Instagram.

m. Explore

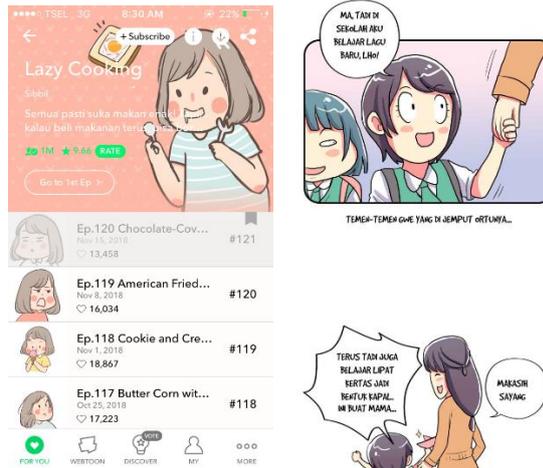
Fitur explore semakin lengkap Instagram *Topic Channels*, yaitu berisi konten yang berada dalam topik tertentu yang sesuai dengan kriteria konten yang disukai oleh pengguna.

n. Membagiakan *feed* ke *Story*

Pengguna bisa membagikan konten yang ada di feed akun Instagram ke Instagram *Story*. Selain itu, pengguna juga bisa membagikan konten orang lain ke Instagram *Story* pengguna.

2.) Line Webtoon

Line Webtoon adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di web dan mobile: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia³¹. Line Webtoon memberikan layanan dimana para pengguna dapat menemukan konten komik secara teratur melalui fitur *Daily Schedule* yang dapat memberikan episode terbaru dari serial –serial komik yang ada setiap minggunya. Konten komik dari Line Webtoon mudah menyebar karena pengguna dapat membagikan konten tersebut melalui media jejaring sosial.



Gambar 2. 25. Tampilan Line Webtoon

Sumber: *webtoons.com*

Line Webtoon memiliki keunikan tersendiri dalam segi *User Interface* yang memungkinkan pembaca untuk menggeser tampilan komik secara vertikal atau disebut dengan format *webtoon*, sementara komik pada umumnya dibaca secara horisontal dari halaman ke halaman. Tampilan komik Line Webtoon tidak memiliki sampul dan halaman, sehingga pengguna hanya perlu menggeser secara vertikal dari awal sampai akhir cerita. Pendiri Line Webtoon Kim Jun Koo mendapatkan gagasan tersebut dari pengamatannya terhadap cara manusia dalam menerima konten digital. Saat sebagian besar pembuat konten masih menggunakan PC, manusia terbiasa membaca dan menerima konten berupa teks dengan menggeser halaman secara vertikal menggunakan *mouse* tanpa membalik halaman. Didalam Line Webtoon Indonesia, komik terpopuler dikelompokkan berdasarkan genre dan usia pembaca. Pengelompokan berdasarkan genre komik meliputi drama, fantasi, komedi, *slice of life*, romantis, thriller, dan horror. Sedangkan pengelompokan berdasarkan usia pembaca meliputi remaja, usia 20-an, dan usia 30-an. Fitur-fitur yang terdapat di dalam Line Webtoon antara lain:

a. Daily Featured

Pada Daily Featured ini ditampilkan jadwal update setiap komik, mulai dari Senin hingga Minggu akan diisi oleh komik-komik yang update pada hari tersebut. Terdapat juga kolom Komplit yang memuat komik-komik yang telah selesai penerbitannya. Pembaca bisa menyortir Fitur Harian ini berdasarkan tanggal, rating ataupun tingkat populeritasnya.

b. Hot & New

Komik-komik baru dan komik yang sedang naik daun akan diulas pada fitur ini. Dengan mudah akan pembaca temui komik yang saat ini sedang digemari orang-orang dan komik yang terbaru, jadi pembaca tidak akan ketinggalan membaca komik yang sedang *hits*.

c. Popular and Genres

Komik yang sedang banyak dibaca oleh orang-orang akan secara otomatis masuk ke dalam fitur Popular dan diklasifikasikan berdasarkan jumlah pembaca atau pun pengunduhannya. Selain itu ada fitur yang mengklasifikasikan jenis-jenis komik yaitu fitur genres.

d. Fan Translation

Pembaca dapat membaca komik dalam berbagai macam bahasa yang ada di seluruh dunia. Fitur ini dibuat oleh para penggemar dari seluruh dunia yang mencintai komik, kemudian disatukan dalam fitur ini. Dengan adanya fitur Fan Translation, selain bisa membaca komik para pembaca juga bisa banyak belajar bahasa asing lainnya.

e. Fitur My Webtoon

My Webtoon dapat diisi dengan komik-komik yang pembaca sukai atau komik favorit. Melalui fitur ini pembaca juga bisa menikmati membaca komik secara gratis tanpa beban pulsa internet dengan cara *mendownloadnya* terlebih dahulu.

2.4 Studi Eksisting

Tabel 2. 1. Tabel studi eksisting

Kategori	HEY JONG 	PINGIN JADI BAIK 	ISLAM SEHARI-HARI (REBORN) 
FORMAT	Komik dengan format <i>square</i> non kontinyu yang terbit di <i>Instagram</i>	Komik dengan format buku komik, kontinyu	Komik dengan format buku komik, non kontinyu
GENRE	<i>Slice of life</i> , komedi, dakwah	<i>Slice of life</i> , dakwah	<i>Slice of life</i> , komedi, dakwah
SETTING	Background dominan polos, hanya beberapa yang menggunakan latar	Cerita bertempat di lingkungan kota daerah Jawa Barat	Background dominan polos, hanya beberapa yang menggunakan latar
TARGET SEGMENT	Remaja	Dewasa muda dna dewasa	Dewasa muda dna dewasa
FITUR	Kisah yang bermakna, menyindir secara halus	Kisah sehari-hari, dalam setiap episodenya	Kisah random, dalam setiap episodenya terdapat Hadits

		terdapat Hadits atau ayat Al-Qur'an	atau ayat Al-Qur'an
KONSEP KOMUNIKASI	Memberikan pemahaman tentang agama Islam dari sudut pandang yang berbeda	Kisah yang ringan dan mudah dipahami dalam keseharian, mengajari secara halus	Bentuk kritik, sindiran terhadap dinamika kehidupan di Indonesia
WARNA	Berwarna, dominan biru toska	Hitam putih	Hitam putih, sebagian berwarna
PANELING	Format 1-4 panel dalam 1 slide, <i>multiple image</i>	Format 1-6 panel dalam 1 halaman	Format 1-6 panel dalam 1 halaman, random
KARAKTER	1 karakter utama, 2 karakter pendamping	3 karakter utama (keluarga)	3 karakter utama
GAYA GAMBAR			

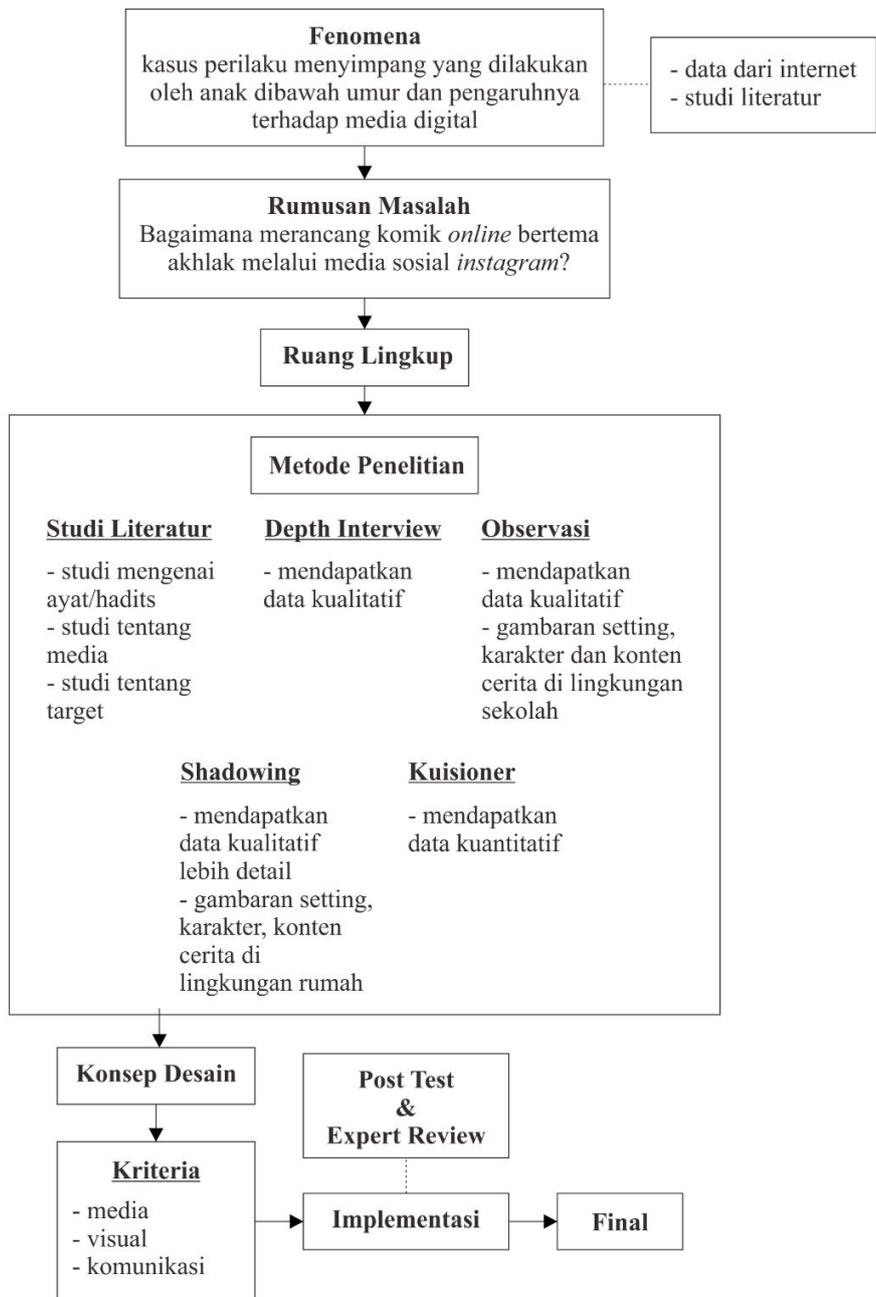
(halaman ini sengaja di koongkan)

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Perancangan

Bagan 3.1 Bagan Riset

Sumber: Rahmawati, 2018



3.2 Metode Penelitian

Proses perancangan ini menggunakan beberapa tahap dalam metode penelitiannya, antara lain:

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur merupakan penelitian data dari berbagai sumber tulisan yang pernah dibuat atau tinjauan pustaka. Literatur merupakan rujukan untuk menentukan konsep perancangan, antara lain konsep desain, media serta kriteria desain yang akan digunakan. Berbagai literatur utama tersebut antara lain:

1.) Al-Qur'an

Al-Qur'an secara harfiah berarti bacaan, adalah sebuah kitab suci utama agama Islam yang diturunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad melalui malaikat Jibril. Umat Islam harus percaya dan menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman hidup. Al-Qur'an terdiri dari 114 surah, 30 juz, dan 6236 ayat. Dalam Al-Qur'an ini penulis mengambil beberapa ayat pilihan tentang akhlak yang akan dimasukkan ke dalam tahap pembuatan komik.

2.) Riyadhus Shalihin

Riyadhus Shalihin adalah nama salah satu kitab kumpulan hadits Nabi Muhammad yang berarti taman orang-orang shalih, yang disusun oleh Imam Abu Zahariya Yahya bin Syaraf An-Nawawy atau Imam Nawawi. Dalam kitab ini penulis juga mengambil beberapa hadits pilihan tentang akhlak yang akan dimasukkan ke dalam tahap pembuatan komik.

3.) Art of Dakwah

Art of Dakwah adalah buku visual tulisan ustadz Felix Y. Xiauw yang berkolaborasi dengan Emeraldal Noor Achni. Buku ini menjelaskan tentang seluk beluk dakwah, mulai dari kewajiban berdakwah, metode dalam berdakwah, dakwah dengan visual, dan masih banyak lagi. Dalam buku ini penulis mengambil ilmu yang berhubungan dengan penyampaian dakwah dengan cara visual.

4.) Media Moms and Digital Dads

Media Moms and Digital Dads adalah buku literatur mengenai pro dan kontra media digital saat ini terhadap perkembangan anak. Buku ini mengajak pembaca untuk beradaptasi membantu anak tumbuh di era digital disertai dengan penelitian yang mendalam. Dalam buku Media Moms and Digital Dads ini penulis mengambil cara pendekatan kepada target dari sisi psikologi.

3.2.2 Depth Interview

Depth Interview atau wawancara mendalam dilakukan untuk mencari informasi lebih dalam mengenai akar dari permasalahan baik secara desain maupun non desain, mencari kebutuhan yang harus dicapai dalam solusi desainnya, bagaimana konten yang baik yang sesuai target, dan lain sebagainya.

1.) Ustadz Heru Kusumahadi (ahli tafsir)

Ustadz Heru Kusumahadi adalah seorang ahli Hadits yang pernah mengambil gelar sarjana di Al-Azhar University Kairo jurusan tafsir Hadits. Ustadz yang juga bekerja tetap sebagai staff pengajar di SMA Al-Hikmah Surabaya ini kerap mengisi berbagai kajian dan acara keagamaan di Surabaya bahkan luar pulau.

a. Tujuan

- Mendalami tafsir Hadits yang akan diangkat dalam perancangan komik
- Mendalami tafsir Al-Qur'an yang akan diangkat dalam perancangan komik
- Mencari kesinambungan antara ayat Al-Qur'an dan Hadits yang diimplementasikan kepada kehidupan sehari-hari *kids zaman now*
- Untuk mengajukan, mengusulkan dan mendapatkan tanggapan mengenai perancangan yang akan dibuat oleh penulis

b. Pelaksanaan

- Narasumber : Ustadz Heru Kusumahadi, Lc, M.Pd
- Hari/tanggal pelaksanaan : Rabu, 6 Juni 2018
- Lokasi pelaksanaan : Central Park A.Yani Kav.29

- Waktu : 16.00-17.30
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas dan alat tulis
- Daftar pertanyaan : - Tafsir ayat Al-Qur'an dan Hadits terkait
 - Urgensi terhadap perkembangan anak zaman sekarang
 - Implementasi terhadap kehidupan sehari-hari anak
 - Usulan dan tanggapan terhadap perancangan

2.) Surya Putra Bahari (komunitas Komikgram)

Surya Putra Bahari atau Surya adalah seorang mantan ketua Komunitas Komikgram Jawa Timur yang saat ini statusnya juga masih sebagai anggota pengurus. Komikgram merupakan komunitas para komikus instagram yang berdomisili di Jawa Timur.

a. Tujuan

- Mengetahui sejarah dan perkembangan dunia komik instagram di Indonesia
- Mengetahui ketertarikan atau tingkat antusiasme pembaca
- Untuk mengajukan, mengusulkan dan mendapatkan tanggapan mengenai perancangan yang akan dibuat oleh penulis

b. Pelaksanaan

- Narasumber : Surya Putra Bahari
- Hari/tanggal pelaksanaan : Senin, 11 Juni 2018
- Lokasi pelaksanaan : Kedai Kopi Jago
- Waktu : 19.00-20.30
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas dan alat tulis
- Daftar pertanyaan : - Sejarah komik instagram
 - Genre komik instagram
 - Kelebihan dan kekurangan komik instagram

- Pandangan terhadap perkembangan komik
- Instagram beberapa tahun kedepan
- Cara mengkomersilkan komik instagram
- Usulan dan tanggapan terhadap perancangan

3.) Orang Tua Target Perancangan

Orang tua merupakan orang pertama yang merasakan langsung dampak dan perubahan dari anak terkait tolak ukur keberhasilan perancangan.

a. Tujuan

- Mengetahui tujuan utama pemberian *smartphone* kepada anak
- Mengetahui keluhan terkait perilaku/akhlak anak sehari-hari
- Mengetahui gol keberhasilan perancangan
- Untuk mengajukan, mengusulkan dan mendapatkan tanggapan mengenai perancangan yang akan dibuat oleh penulis

b. Pelaksanaan

- Narasumber 1 & 2 : Ibu Shinta dan Ibu Susi
- Hari/tanggal pelaksanaan : Jum'at, 5 Oktober 2018
- Lokasi pelaksanaan : Perumahan Babatan Pilang
- Waktu : 07.00 - 08.00
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas dan alat tulis
- Daftar pertanyaan : - Data diri, jumlah dan usia anak
 - Kepemilikan *smartphone* pada anak dan tujuan pemberiannya
 - Keluhan ibu terkait perilaku/akhlak anak
 - Pengaruh media terhadap perilaku anak
 - Harapan ibu untuk media saat ini
 - Harapan untuk anak kedepannya

3.2.3 Observasi

Observasi adalah metode penelitian paling dasar dengan cara mengamati berbagai objek dalam suatu lingkungan. Observasi pada perancangan ini dilakukan di dua tempat, yaitu Yayasan Taman Pendidikan Khadijah dan Perumahan Babatan Pilang.

1.) SMP Khadijah Surabaya

a. Tujuan

- Mengetahui aktifitas anak saat sekolah
- Mengetahui konflik yang muncul di lingkungan sekolah
- Merekam wardrobe dan cara berpakaian anak
- Merekam latar tempat

b. Pelaksanaan

- Target observasi : Yayasan Taman Pendidikan Khadijah
- Hari/tanggal pelaksanaan : Kamis, 6 September–Jum’at, 7 September 2018
- Lokasi pelaksanaan : Jl. Jend. A. Yani No.2-4
- Waktu : 07.00-12.00
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas dan alat tulis

2.) Komplek Perumahan Babatan Pilang

a. Tujuan

- Mengetahui aktifitas anak saat sekolah
- Mengetahui konflik yang muncul di lingkungan sekolah
- Merekam wardrobe dan cara berpakaian anak
- Merekam latar tempat

b. Pelaksanaan

- Target observasi : Komplek Perumahan Babatan Pilang
- Hari/tanggal pelaksanaan : Sabtu, 8 September 2018
- Lokasi pelaksanaan : Perumahan Babatan Pilang
- Waktu : 19.00-20.30
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas dan alat tulis

3.2.4 Shadowing

Shadowing adalah salah satu metode penelitian dengan cara mengikuti subjek yang diteliti atas izin sebelumnya. Metode ini dapat memungkinkan peneliti melihat karakteristik suatu subjek dan kesehariannya.

1. Tujuan

- Mengetahui kebiasaan dan keseharian target di lingkungan rumah secara keseluruhan
- Mengetahui konflik yang muncul di lingkungan rumah
- Mendalami pemikiran target
- Merekam latar tempat

2. Pelaksanaan

- Target shadowing : Dhani (13 tahun)
- Hari/tanggal pelaksanaan : Jum'at, 14 September – Sabtu, 15 September 2018
- Lokasi pelaksanaan : Perumahan Babatan Pilang V No.3
- Waktu : 05.30-21.00
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas, dan alat tulis

3.2.5 Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif dengan luaran berupa angka, grafik, maupun diagram. Kuisisioner juga digunakan untuk mengetahui kondisi target audiens di lapangan. Didalam perancangan ini penulis menggunakan kuisisioner tertulis yang ditujukan untuk anak kelas 1-3 SMP di di Yayasan Taman Pendidikan Khadijah.

1. Tujuan:

- Mendapatkan data kuantitatif untuk mendukung data kualitatif
- Mengetahui kondisi target di lapangan sehubungan dengan penggunaan media sosial dan ketertarikan terhadap komik

2. Pelaksanaan

- Target kuisisioner : anak kelas 1-3 SMP Khadijah
- Hari/tanggal pelaksanaan : Jum'at, 21 September 2018

- Lokasi pelaksanaan : Jl. Jend. A. Yani No.2-4
- Waktu : 08.00-10.00
- Alat/barang yang dibawa : *Handphone*, kertas dan alat tulis
- Daftar pertanyaan : - Data diri
 - Seputar penggunaan *gadget*
 - Seputar dunia online dan media sosial
 - Seputar ketertarikan kepada komik

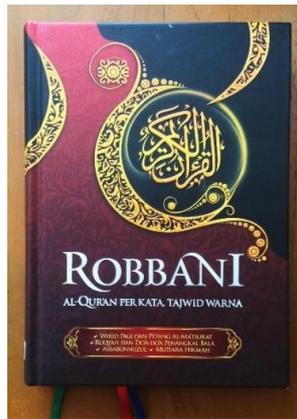
BAB IV

HASIL DAN ANALISA DATA

4.1 Data Hasil Riset

4.1.1 Studi Literatur

1.) Al-Qur'an



Gambar 4. 1. Rabbani, Al-Qur'an perkata

Sumber: *Rahmawati, 2018*

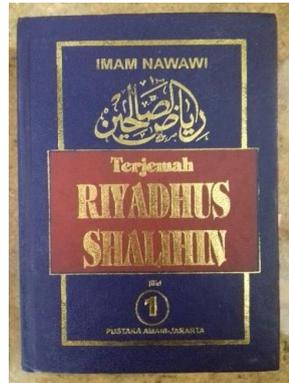
Mutiara akhlak yang terdapat dalam konten komik online nanti mengambil dari potongan ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan akhlak sebagai berikut:

- “Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang diantara keduanya atau keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.”
(Q.S Al-Isra' : 23)
- “Katakalah kepada laki-laki yang beriman, agar mereka menjaga pandangannya, dan memelihara kemaluannya; yang demikian itu lebih

suci bagi mereka. Sungguh, Allah Maha Mengetahui apa yang mereka perbuat.”

(Q.S An-Nur : 30)

2.) Riyadhus Shalihin



Gambar 4. 2. Riyadhus Shalihin

Sumber: Rahmawati, 2018

Mutiara akhlak yang terdapat dalam konten komik online nanti mengambil dari Hadits yang berhubungan dengan akhlak sebagai berikut:

- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: “Rasulullah saw. tidak pernah mencela makanan. Apabila beliau menyukainya, beliau memakannya, dan apabila tidak menyenangnya, maka beliau meninggalkan makanan itu.”
(HR. Bukhari dan Muslim)
- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Menolong setiap makhluk yang mempunyai limpa itu mendapatkan pahala.”
(HR. Bukhari dan Muslim)
- Dari Ibnu Umar ra., bahwasanya Rasulullah saw. bersabda: “Ada seorang perempuan yang masuk neraka disebabkan karena masalah kucing, dimana ia mengurungnya sampai kucing itu mati, ia tidak memberi makan dan minum kepada kucing itu padahal ia mengekangnya, dan ia tidak mau melepaskan kucing itu agar dapat

mencari makan (yang berupa) serangga atau binatang-binatang kecil lainnya di muka bumi ini.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

- Dari Abu Hurairah ra., Rasulullah bersabda: “Yang dikatakan orang kuat bukanlah orang yang menang bergulat. Tetapi, yang dikatakan orang kuat adalah orang yang dapat mengendalikan dirinya ketika sedang marah.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

- Dari Aisyah ra., ia berkata: “Rasulullah saw. bersabda: “Siapa saja yang mengambil hak orang lain walaupun hanya sejengkal tanah, maka akan dikalungkan kepadanya tujuh lapis bumi.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

- Dari Abu Hurairah ra., Nabi saw. bersabda: “Kulihat ada seseorang yang bersenang-senang di dalam surga disebabkan ia memotong dahan yang berada di tengah jalan karena mengganggu kaum muslimin yang lewat.”

(HR. Bukhari)

- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Cabang iman ada enam puluh lebih, atau tujuh puluh lebih, yang paling utama adalah ucapan Laa Ilaaha Illallaah (Tidak ada Tuhan selain Allah), dan yang paling rendah adalah menyingkirkan gangguan dari jalan. Sedangkan malu adalah bagian dari iman.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

- Dari Hafsh bin ‘Ashim, dari Abu Hurairah ra., dari Rasulullah saw., beliau bersabda: “Cukup seseorang dikatakan dusta, jika ia menceritakan segala apa yang ia dengar.”

(HR. Muslim)

- Dari Abu Ayyub ra., bahwasanya Rasulullah saw., bersabda: “Tidak dihalalkan bagi seorang muslim untuk mendiamkan saudaranya lebih dari tiga hari, apabila keduanya bertemu masing-masing saling

membuang muka. Adapun yang paling baik diantara keduanya adalah yang lebih dulu mengucapkan salam.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

- Dari Abdullah bin Umar ra., bahwa Rasulullah saw. bersabda: “Seorang muslim adalah seseorang yang orang muslim lainnya selamat dari gangguan lisan dan tangannya.”

(HR. Bukhari)

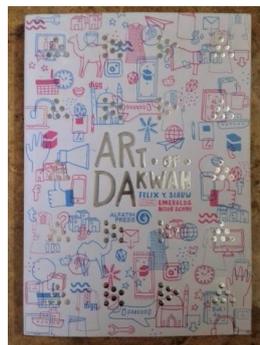
- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: sesungguhnya Rasulullah saw. bersabda: “Siapa saja yang mengajak kepada kebenaran, maka ia memperoleh pahal seperti orang yang mengerjakannya tanpa dikurangi sedikitpun. Dan siapa saja yang mengajak kepada kesesatan, maka ia mendapat dosa seperti dosa orang yang mengerjakannya tanpa dikurangi sedikitpun.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

- Dari Anas ra., ia berkata Rasulullah saw. bersabda: “Tolonglah saudaramu yang berbuat dzalim dan yang di dzalimi”. Kemudian ada yang bertanya bagaimana menolong orang yang berbuat dzalim? Rasulullah menjawab, “Kamu cegah dia dari berbuat dzalim, maka sesungguhnya engkau telah menolongnya”.

(HR. Bukhari dan Muslim)

3.) Art of Dakwah



Gambar 4. 3. Buku Art of Dakwah

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- Seringkali ide yang penuh dengan kekufuran dan keburukan dipoles dengan begitu indah sehingga menarik mata dan dipahami dengan mudah. Sebaliknya, ide islam yang penuh dengan kebaikan dan keindahan dibungkus seadanya sehingga sama sekali tidak dipahami bahkan tidak dilirik
- Para penyampai ide-ide kufur saat ini lebih memahami tentang bagaimana menyampaikan dan siapa yang menyampaikan
- Dakwah orang kufur salah, namun mereka bersungguh-sungguh
- Berikut merupakan skema penyampaian dakwah:



Gambar 4. 4. Buku *Art of Dakwah*: pengaruh lingkungan

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- Perbedaan generasi terkadang membentuk sebuah jarak yang sangat besar antara pendakwah dan yang di dakwahi. Perbedaan pendidikan, perbedaan kultur, sampai perbedaan gaya hidup, itu semua memerlukan jembatan yang berbeda-beda serta cara yang tepat untuk menyampaikan dakwah pada suatu generasi tersebut. Memberikan ilmu dengan bahasa kaumnya, itulah inti dari cara menyampaikan
- Kebanyakan orang berfikir dengan menjaga diri dan keluarga saja sudah cukup, sebenarnya tidak, karena manusia makhluk sosial dan akan sangat mudah terpengaruh dengan komunitas dan sistem dimana ia tinggal
- Salah satu gambaran tentang pengaruh lingkungan:



Gambar 4. 5. Buku Art of Dakwah: pengaruh lingkungan

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- Semakin berkualitas informasi yang benar dan baik, dan semakin sering seseorang mendapatkan informasi yang benar dan baik, maka akan semakin baik cara pikirnya, dan lebih baik pula aktivitasnya
- Visualisasi dakwah adalah cara terbaik saat ini, karena visual dapat menjadi berbeda dan menarik dalam mengemas konten dakwah sekaligus menyampaikan banyak hal dalam waktu singkat
- Manusia secara alamiah lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan secara visual dibandingkan dengan yang hanya disampaikan secara teks
- 40% orang merespon lebih baik terhadap informasi visual dari pada teks biasa
- Dakwah harus dihantarkan di depan mata, di media sosial, yaitu dunia dimana orang berinteraksi setiap harinya dengan rentan waktu yang cukup lama
- Peran kemasan visual membantu mencairkan ketegangan yang timbul dari nasihat atau retorika yang menyinggung kekeliruan seseorang. Bila hanya bentuk tulisan, bisa jadi pembaca akan langsung tersinggung sebelum bisa mencerna, dan penolakan tentunya lebih besar. Sementara dengan visualisasi, pembaca dibuat nyaman terlebih dahulu dengan gambar yang menarik hati dan lucu. Jika pembaca

belum bisa menerima ide-ide tersebut, minimal akan dipikir-pikir lebih lanjut



Gambar 4. 6. Visualisasi dakwah

Sumber: www.bukabuku.com/browses/product/9786022423232/pai-anak-sopan-anak-hebat.html, mizanstore.com/seri_anak_hebat_aku_59788_59788, www.instagram.com/hijabalila dan www.instagram.com/fiqihwanita_ (diakses pada 11 Nopember 2018)

4.) Media Moms and Digital Dads



Gambar 4. 7. Buku Media Moms and Digital Dads

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- Untuk pertama kalinya dalam sejarah peradaban manusia, media menjadi sarana paling lazim bagi anak untuk mempelajari norma-norma sosial dan budaya
- Sistem Pendidikan harus beradaptasi dengan cara belajar baru yang dilakukan suatu generasi

- Gaya mendidik anak usia 9-17 tahun adalah:
 1. Pengawasan aktif secara fisik
 2. Bimbingan aktif
 3. Lepas tangan
- Penelitian menemukan bahwa anak usia sekolah 7-12 tahun mengalami peningkatan penggunaan media secara drastic, dan kegiatan lain mengalami sedikit penurunan. Sedangkan pada anak usia 13-17 tahun atau masa remaja, anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama media, dan lebih sedikit waktu untuk mengerjakan kegiatan lain.
- Setiap kali seorang anak menerima umpan balik sosial dari orang-orang disekitarnya, dia belajar menyesuaikan perilakunya. Kemampuan ini membutuhkan waktu untuk berkembang, dan bukan merupakan bawaan dari lahir
- Penggunaan perrangkat mobile yang sangat cepat dan sangat menyatu dengan kehidupan remaja telah mengubah cara mereka bersosialisasi, belajar, dan bermain
- Para ahli ilmu syaraf di Italia menemukan sejenis neuron dalam otak, yang secara teoritis dapat dikatakan sebagai penyebab utama mengapa seseorang bisa belajar dengan mengamati orang lain. Neuron ini disebut dengan *mirror neuron* atau neuron cermin. Pada mulanya, seseorang tidak mampu mengendalikan fungsi ini dalam otak, namun saat bertambah dewasa, seseorang belajar mengabaikan respon-respon ini ketika ada sesuatu yang berbahaya atau tidak pantas secara sosial untuk ditiru. Anak-anak butuh waktu untuk mengembangkan kemampuan mengambil alih peniruan otomatis ini. Oleh karena itu, anak kecil tidak bisa mengendalikan neuron cerminnya, mereka dengan mudah meniru perilaku orang disekitarnya
- Dunia *online* atau *offline* mempengaruhi otak dengan cara yang sama. Otak bereaksi terhadap setiap kejadian disekitar yang mempengaruhi seseorang dalam bertindak, belajar, dan tumbuh. Maka, ketika anak

menghabiskan banyak waktu di dunia maya, otak mereka akan beradaptasi dan menyesuaikan

4.1.2 Depth Interview

1.) Ustadz Heru Kusumahadi



Gambar 4. 8. Depth Interview bersama Ustadz Heru K

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Ustadz Heru Kusumahadi merupakan penceramah lulusan Universitas Al-Azhar Kairo, Mesir yang mengambil jurusan tafsir hadits. Selain mengisi kajian, beliau aktif sebagai pembina Remaja Masjid Al-Falah, beliau juga merupakan staff pengajar di SMA Al-Hikmah Surabaya. Dengan bidang pengetahuan yang beliau miliki, penulis mempercayakan Ustadz Heru Kusumahadi sebagai narasumber tafsir mutiara akhlak dalam perancangan ini. Tafsir mutiara akhlak dari narasumber adalah sebagai berikut:

- “Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang diantara keduanya atau keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan

janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.”

(Q.S Al-Isra' : 23)

Tafsir:

Terdapat 2 makna dalam ayat ini, yaitu:

1. Kedudukan ketaatan kepada orang tua adalah setelah kita bertauhid, yaitu setelah menyembah Allah. Patuh kepada orang tua dalam konteks ketaatan kepada Allah dan menjauhi syirik.
2. Standar utama ketaatan kepada orang tua adalah dengan menjaga ucapan.

- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: “Rasulullah saw. tidak pernah mencela makanan. Apabila beliau menyukainya, beliau memakannya, dan apabila tidak menyenangkannya, maka beliau meninggalkan makanan itu.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Kata-kata “mencela” dalam hadits ini menggunakan kata bahasa arab “aib” yang berarti sesuatu yang buruk. Hadits ini menjadi multi tafsir oleh sebagian orang ketika ada yang mengomentari makanan di salah artikan menjadi mencela makanan. Hakikatnya, mengomentari makanan bukanlah mencela makanan, mengomentari berarti memberikan masukan agar makanan itu diperbaiki rasanya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Maksud kata “mencela” dalam hadits ini adalah jika makanan ini adalah jika terdapat makanan yang memang buruk, jangan mencelanya, karena Rasulullah sama sekali tidak pernah mencela makanan.

- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Menolong setiap makhluk yang mempunyai limpa itu mendapatkan pahala.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Hadits ini sebenarnya adalah hadits yang panjang, diawali dengan kisah seorang laki-laki yang sedang minum di dekat sumur kemudian melihat seekor anjing yang sedang kehausan kemudian laki-laki itu memberi minum anjing itu dengan menuangkan air ke dalam sepatunya. Sahabat yang melihat kejadian itu menceritakan kepada Rasulullah dan Rasulullah menjawab melalui hadits ini. Hewan yang memiliki limpa disini adalah hewan ternak atau hewan halal, bukan hewan yang diharamkan.

- Dari Ibnu Umar ra., bahwasanya Rasulullah saw. bersabda: “Ada seorang perempuan yang masuk neraka disebabkan karena masalah kucing, dimana ia mengurungnya sampai kucing itu mati, ia tidak memberi makan dan minum kepada kucing itu padahal ia mengekangnya, dan ia tidak mau melepaskan kucing itu agar dapat mencari makan (yang berupa) serangga atau binatang-binatang kecil lainnya di muka bumi ini.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Hadits ini sudah jelas, dimana seseorang yang menyiksa binatang akan mendapat dosa yang memasukkan seseorang ke dalam neraka. Sebagai manusia kita tidak boleh mengganggu apalagi menyiksa makhluk hidup lain, terutama makhluk hidup yang memiliki limpa.

Kesimpulan dari 2 hadits ini adalah dalam Islam, menolong yang kecil saja akan memberi efek yang besar, baik itu pahala maupun dosa.

- Dari Abu Hurairah ra., Rasulullah bersabda: “Yang dikatakan orang kuat bukanlah orang yang menang bergulat. Tetapi, yang

dikatakan orang kuat adalah orang yang dapat mengendalikan dirinya ketika sedang marah.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Kata-kata bergulat dalam hadits ini digunakan karena pada zaman Rasulullah memang terdapat pertandingan gulat, dan orang yang menang bergulat itu adalah orang yang kuat. Namun, dalam islam, kekuatan terbesar seorang mukmin adalah saat seseorang dapat mengendalikan amarahnya.

- Dari Aisyah ra., ia berkata: “Rasulullah saw. bersabda: “Siapa saja yang mengambil hak orang lain walaupun hanya sejengkal tanah, maka akan dikalungkan kepadanya tujuh lapis bumi.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Kata “sejengkal” dalam hadits ini dapat berarti selebar jarak antara ibu jari dan kelingking dan antara satu langkah kaki. Sedangkan kalimat “tujuh lapis bumi” bermakna dua, yang pertama adalah hakikat tujuh lapisan tanah bumi yang kemudian akan dikalungkan kepada seseorang di hari kiamat, dan yang kedua adalah dalam bahasa arab dan bahasa hadits, angka tujuh merupakan kata penegas terhadap sesuatu yang besar, dan besar itu merupakan sesuatu yang berat. Keinginan yang lebih besar untuk mengambil hak orang lain juga termasuk dalam kategori hadits ini.

- Dari Abu Hurairah ra., Nabi saw. bersabda: “Kulihat ada seseorang yang bersenang-senang di dalam surga disebabkan ia memotong dahan yang berada di tengah jalan karena mengganggu kaum muslimin yang lewat.”

(HR. Bukhari)

Tafsir:

Maksud dari hadits ini menunjukkan bahwa masuk surga itu mudah, hanya dengan menyingkirkan gangguan di jalan saja sudah bisa memasukkan seseorang ke dalam surga.

- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Cabang iman ada enam puluh lebih, atau tujuh puluh lebih, yang paling utama adalah ucapan Laa Ilaaha Illallaah (Tidak ada Tuhan selain Allah), dan yang paling rendah adalah menyingkirkan gangguan dari jalan. Sedangkan malu adalah bagian dari iman.”
(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Yang dimaksud kata “gangguan” dalam hadits ini adalah gangguan yang kecil. Menyingkirkan gangguan yang kecil di jalan saja dapat memasukkan seseorang ke dalam surga, maka dapat dikatakan bahwa orang yang tidak berusaha melakukan hal kecil seperti menyingkirkan gangguan di jalan adalah orang yang merugi.

- Dari Hafsh bin ‘Ashim, dari Abu Hurairah ra., dari Rasulullah saw., beliau bersabda: “Cukup seseorang dikatakan dusta, jika ia menceritakan segala apa yang ia dengar.”
(HR. Muslim)

Tafsir:

Poin dalam hadits ini adalah kalimat “apa yang di dengar”. Yang dimaksud dalam hadits ini adalah jika seseorang yang mendengarkan sesuatu dari orang lain ini menceritakan apa yang ia dengar tanpa melalui klarifikasi yang jelas kepada sumbernya, maka perbuatan tersebut dapat digolongkan sebagai orang yang dusta. Intinya, semua yang didengar, belum tentu benar, jadi harus berhati-hati dalam menyampaikan sesuatu.

- Dari Abu Ayyub ra., bahwasanya Rasulullah saw., bersabda: “Tidak diharamkan bagi seorang muslim untuk mendiamkan saudaranya lebih dari tiga hari, apabila keduanya bertemu masing-masing saling membuang muka. Adapun yang paling baik diantara keduanya adalah yang lebih dulu mengucapkan salam.”
(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Poin dalam hadits ini ada dua, yaitu:

1. Mendiamkan
2. Bertemu namun saling membuang muka

Dalam hadits ini, terdapat kalimat “lebih dari tiga hari”, namun satu dua haripun tetap tidak diharamkan untuk mendiamkan saudaranya. Tiga hari merupakan batasan maksimal, lebih baik diantara keduanya adalah mengucapkan salam.

- Dari Abdullah bin Umar ra., bahwa Rasulullah saw. bersabda: “Seorang muslim adalah seseorang yang orang muslim lainnya selamat dari gangguan lisan dan tangannya.”
(HR. Muslim)

Tafsir:

Kata “lisan” dan hadits ini di dahulukan kerana lisan adalah bagian tubuh yang paling mudah menyakiti, kemudian dari lisan dapat mempengaruhi tangan atau fisik.

- Dari Abu Hurairah ra., ia berkata: sesungguhnya Rasulullah saw. bersabda: “Siapa saja yang mengajak kepada kebenaran, maka ia memperoleh pahala seperti orang yang mengerjakannya tanpa dikurangi sedikitpun. Dan siapa saja yang mengajak kepada kesesatan, maka ia mendapat dosa seperti dosa orang yang mengerjakannya tanpa dikurangi sedikitpun.”
(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Dalam hadits ini, pahala dan dosa ada efek jaryahnya, yaitu bersifat turunan. Namun tidak ada dosa turunan dalam islam, contohnya ada sepasang manusia yang melakukan zina, dari zina tersebut lahirlah seorang anak, anak tersebut tetaplah anak yang suci, bukan anak “haram” turunan dari orang tuanya. Maksud dari hadits ini adalah jika ada seseorang yang mencontohkan perbuatan yang tidak baik kemudian diikuti oleh orang lain, maka orang lain ini mendapatkan dosa, dan seseorang yang pertama kali mencontohkan perbuatan itu juga mendapatkan dosa. Begitu juga dengan mencontohkan kebaikan.

- “Katakalah kepada laki-laki yang beriman, agar mereka menjaga pandangannya, dan memelihara kemaluannya; yang demikian itu lebih suci bagi mereka. Sungguh, Allah Maha Mengetahui apa yang mereka perbuat.”

(Q.S An-Nur : 30)

Tafsir:

Surat An-Nur ayat 30-31 adalah perintah Allah kepada laki-laki dan perempuan untuk menjaga pandangan. Ayat 30 adalah perintah untuk menahan pandangan kepada laki-laki, sedangkan ayat 31 adalah perintah menahan pandangan untuk perempuan. Dari kedua ayat ini, kaum laki-laki lah yang paling diidentikkan untuk menahan pandangan, karena laki-laki itu fokus, berbeda dengan perempuan yang *multitasking*. Kata “pandangan” dalam ayat ini dalam bahasa arab artinya melihat dengan detail. Larangan untuk melihat dengan detail adalah karena dapat berefek kepada yang lainnya, kemudian dapat berlanjut kepada kemaluannya. Pandangan adalah pemicu kepada keburukan, oleh karena itu Allah memerintahkan untuk menjaga pandangan.

- Dari Anas ra., ia berkata Rasulullah saw. bersabda: “Tolonglah saudaramu yang berbuat dzalim dan yang di dzalimi”. Kemudian ada yang bertanya bagaimana menolong orang yang berbuat dzalim?

Rasulullah menjawab, “Kamu cegah dia dari berbuat dzalim, maka sesungguhnya engkau telah menolongnya”.

(HR. Bukhari dan Muslim)

Tafsir:

Menolong orang yang terdzalimi adalah sesuatu yang mudah, sedangkan menolong orang yang berbuat dzalim adalah sesuatu yang susah. Dalam suatu perkara, Rasulullah mengajarkan untuk tidak hanya melihat hanya dari sisi yang terdzalimi saja, namun juga memperhatikan dari sisi yang berbuat dzalim. Orang yang berbuat dzalim pun pasti memiliki alasan mengapa bisa berbuat demikian, oleh karena itu Rasulullah bersabda dengan hadits ini untuk keadilan, sebagai bentuk imbang antara korban dan pelaku. Rasulullah mengajarkan untuk menolong pelaku karena bisa jadi pelaku tersebut tidak salah.

- Semua ayat Al-Qur’an dan hadits dalam mutiara akhlak dapat digunakan atau diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari anak.
- Ayat Al-Qur’an dan hadits yang panjang boleh dipersingkat atau dipotong untuk keperluan desain komik dengan ketentuan tidak mengurangi makna dan tidak merubah makna ayat itu sendiri.

2.) Surya Putra Bahari (komunitas Komikgram)

- Komikgram merupakan komunitas *author* komik Instagram yang berdomisi di Jawa Timur
- Sebelum bernama Komikgram, komunitas ini bernama Jatim Strip
- Hingga tahun 2018 ini, terdapat sekitar 100 member *author* Komikgram

- Menurut pandangan narasumber, media penyampaian komik mengalami pergeseran sejak internet mulai menyebar luas dan digunakan oleh semua umat didunia. Komik yang identik dengan buku kini mulai merambah di dunia digital, khususnya sosial media. Hal ini tidak luput dari peran besar internet sebagai kebutuhan sehari-hari dan banyak keunggulan jika dibandingkan dengan media yang ada sebelumnya
- Terciptanya komik online diawali dengan Tahilalats yang mempublikasikan komiknya melalui Instagram pada tahun 2014. Mulai dari Instagram itu, kemudian Tahilalats juga mengunggah komiknya di Line Webtoon, Facebook, dan Twitter.
- Pada dasarnya komik dibagi menjadi beberapa jenis atau genre, antara lain komik dewasa, romantis, horor, komedi, *slice of life*, sejarah, dan lain sebagainya
- Kelebihan komik online antara lain:
 - akses gratis dan tanpa bayar, selama dapat terhubung dengan internet
 - *author* tidak perlu mengajukan komiknya melalui penerbit, karena di dunia komik online semua orang memiliki hak untuk berekspresi hanya dengan membuat akun
 - akses cepat dan mudah, hanya perlu menekan tombol-tombol melalui *smartphone*
- Kekurangan komik online antara lain:
 - kualitas komik online tidak terjaga seperti komik cetak, karena penerbit selektif dalam memilih komikus
 - tidak dapat dikoleksi seperti halnya komik cetak
- Anak-anak dibawah umur (dibawah 17 tahun) sudah menyukai komik online sesuai dengan genre pada umur mereka, namun juga banyak yang menyukai komik yang tidak sesuai dengan genre mereka
- Menurut pandangan narasumber, komik online yang sedang naik daun ini akan terus berkembang. Saat ini pun komik online sudah jelas mengungguli kepopuleran komik cetak dalam beberapa aspek, terlebih

di dunia yang serba digital ini. Jadi, potensi untuk terjun dalam dunia komik digital pun semakin digandrungi oleh para komikus atau ilustrator yang ingin unjuk gigi melalui karyanya. Ini merupakan kesempatan bagus bagi para *author* untuk mempublikasikan komiknya meskipun dengan tujuan yang berbeda-beda

- Menurut pendapat narasumber, komik instagram bertema dakwah untuk anak sangat bagus dengan hiruk pikuknya dunia digital saat ini. Komik online bertema akhlak ini dapat berperan sebagai penyeimbang konten negatif yang rentan dikonsumsi oleh anak. Melalui pendekatan tertentu, diharapkan komik ini akan mudah mengambil hati para targetnya. Ditambah lagi, komik instagram untuk anak yang mengandung nilai positif terutama agama masih sangat jarang, adapun komik dakwah instagram yang sudah ada kebanyakan ditujukan untuk bahan bacaan para remaja hingga dewasa muda yang mengambil isu tentang percintaan, hijrah, dan lain sebagainya
- *Intellectual property* merupakan kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, lagu, karya tulis, karikatur, dan lain-lain yang berguna untuk manusia. Dengan adanya hak kekayaan intelektual ini, para pencipta kekayaan intelektual dapat memiliki hak penuh atas kepemilikan apa yang diciptakannya, tidak terkecuali karakter sebuah komik. Manfaat lain hak kekayaan intelektual ini, para pencipta juga dapat leluasa mengembangkan hasil karyanya tanpa batas.

3.) Orang Tua Target Perancangan

a. Ibu Shinta

(ibu dari anak kelas 2 SMP)

- Anak sudah memiliki *smartphone* sendiri
- Tujuan membelikan *smartphone* pada anak adalah untuk berkomunikasi dan untuk mengerjakan tugas-tugas dan kegiatan sekolah

- Keluhan orang tua terhadap perilaku anak adalah masalah pergaulan, karena sering main bersama teman jadi lupa waktu sholat
- Waktu anak memegang *smartphone* hanya beberapa jam saja saat hari sekolah, namun saat akhir pekan bisa seharian
- Peran orang tua berpengaruh terhadap selektifitas anak dalam menggunakan internet, karena sekarang internet sudah menjadi konsumsi sehari-hari anak
- Ibu Shinta memiliki harapan pada anak agar anak dapat menggunakan *smartphone* dengan positif dan menjauhi konten-konten negatif

b. Ibu Susi

(ibu dari anak kelas 5 SD dan kelas 1 SMP)



Gambar 4. 9. Depth Interview bersama orang tua target perancangan

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- Kedua anak Ibu Susi sudah memiliki *smartphone*
- Tujuan pemberian *smartphone* adalah untuk memudahkan komunikasi
- Keluhan Ibu Susi terhadap perilaku/akhlak anak sehari-hari adalah susah untuk sholat tepat waktu, banyak menghabiskan waktu bermain game, susah jika disuru orang tua
- Konten media di *smartphone* berpengaruh kepada perilaku anak sehari-hari. Contoh negatifnya adalah ketika asyik bermain game atau

menonton *Youtube*, anak jadi sering menunda perintah orang tua. Sedangkan contoh positifnya, anak jadi mudah belajar dan mendapatkan pengetahuan diluar jam sekolah

- Harapan terhadap media saat ini adalah perlunya menyaring konten karena harus disadari bahwa konten yang dibagikan di media sosial dapat diakses oleh siapa saja, jika salah sasaran akan dapat mengganggu psikis anak. Selain itu diperlukan adanya kejelasan dalam setiap postingan, karena anak dapat dengan mudah menangkap konten secara mentah. Dan perlunya penambahan konten media bersifat positif yang mengedukasi anak terutama akhlak anak. Ibu Susi juga berharap media saat ini selain menjadi hiburan dapat mengedukasi anak sehingga tidak membuang waktu pada *smartphone* secara sia-sia namun justru bermanfaat.
- Harapan Ibu Susi kepada anak-anaknya adalah anak dapat menyediakan waktu bagi keluarga, tidak terus-terusan bermain *smartphone*, harus tahu waktu, setidaknya mengurangi menghabiskan waktu dengan media tanpa ada hasil. Ibu Susi juga berharap anak dapat sholat 5 waktu

4.1.3 Observasi

a.) Yayasan Taman Pendidikan Khadijah (SMP)



Gambar 4. 10. Observasi di Yayasan Taman Pendidikan Khadijah

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- **Latar tempat:**
 - Ruang kelas
 - Kantin
 - Toilet
 - Masjid
 - Koridor
 - Lapangan
 - Halaman luar
- **Aktifitas:**
 - Berbincang dengan teman sebangku
 - Membeli jajan
 - Bermain dengan teman sekelompok atau geng
 - Izin ke toilet bersama teman dekat
 - Sholat dhuha
 - Berlari di koridor
 - Bermain kejar-kejaran
 - Olahraga praktek lari
 - Bermain *handphone* saat istirahat atau jam kosong
 - Berfoto ria, *selfie*
- **Konflik**
 - Mengganggu teman lawan jenis di kelas dengan mengambil kertas kuisisioner atau mengambil bolpen
 - Salah satu anak berbicara kotor, kemudian anak lain berteriak dengan memperingatkan sambil tertawa
 - Berebut membayar jajan di kantin
 - Tidak bisa antri
 - Seorang anak membully temannya yang lain dengan mengambil peci

- Membully dengan perkataan yang menantang atau berbicara kotor

b.) Perumahan Babatan Pilang



Gambar 4. 11. Observasi di Perumahan Babatan Pilang

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- **Latar tempat:**
 - Komplek perumahan
 - Lapangan
 - Masjid
 - Taman
- **Aktifitas:**
 - Anak laki-laki bermain basket dan sepak bola bersama teman-temannya
 - Anak usia lebih muda mengaji bersama guru TPQ di masjid
 - Beberapa kali terlihat anak menggunakan sepeda motor tanpa helm
 - Bersepeda sambil bercerita
- **Konflik:**
 - Berbicara kotor dengan temannya saat bermain basket dan terlihat bahagia
 - Anak perempuan yang sedang mengaji di TPQ terlihat sedang marah dengan temannya yang lain

4.1.4 Shadowing



Gambar 4. 12. Shadowing di Perumahan Babatan Pilang V/4

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Berikut merupakan data hasil riset *shadowing* yang meliputi pengamatan latar tempat, kegiatan dan konflik:

Tabel 4. 1. Tabel hasil shadowing

Jam	Lokasi	Aktivitas	Detail
05.15	Kamar tidur	Bangun tidur	Kesan dengan ibunya yang membangunkannya
05.30	Kamar tidur	Bermain <i>smartphone</i>	Ibunya memarahi Dhani karena langsung bermain <i>smartphone</i> setelah bangun tidur
06.00	Kamar mandi, ruang tengah	Mandi pagi	- Memarahi adiknya yang terlalu lama di kamar mandi - Dhani mandi sambil bernyanyi lagu korea (begitu juga dengan adiknya yang perempuan)
06.30	Ruang	Selesai mandi,	- Kesal dengan adiknya

	makan	sarapan	karena minuman susu milik Dhani diminum oleh adiknya - Dhani dimarahi oleh ibunya karena kesal terus sejak bangun pagi
07.00	Ruang tengah	Bermain <i>smartphone</i> , Menonton televisi, Makan cemilan	- Tersenyum dan tertawa sendiri saat bermain <i>instagram</i> - Dhani bermain game <i>mobile legend</i> , adiknya mengganggu - <i>Chatting</i> an dengan sahabatnya membicarakan sesuatu - Membuka <i>youtube</i> - <i>Sharing</i> melalui media sosial
12.00	Ruang tengah	Sholat dhuhur	- Dhani diperintahkan ibunya untuk sholat dhuhur di masjid dengan ayahnya namun sedikit kesal
12.30	Kamar tidur	Bermain <i>smartphone</i> , tidur siang	Dhani memotret adiknya yang sedang tidur dengan mulut terbuka
15.30	Kamar tidur	Bangun tidur, sholat ashar	Dhani malas ketika diperintahkan ibunya untuk sholat ashar
16.00	Kamar mandi	Mandi sore	-

16.30	Teras	Dijemput temannya	<ul style="list-style-type: none"> - Dhani dijemput temannya dengan berjalan kaki untuk bermain bola - ayah memberitahukan bahwa langit mendung gelap dan mau hujan, namun Dhani justru kesal
16.45	Lapangan RW	Bermain bola	<ul style="list-style-type: none"> - Membicarakan temannya yang tidak hadir - Saling membawa <i>smartphone</i> sendiri - Salah satu temannya pamer <i>smartphone</i> baru - Salah satu temannya ada yang menyemprotkan air kepada kucing yang lewat, sebagian dari mereka tertawa, namun beberapa juga ada yang kasihan
17.15	Masjid	Sholat maghrib berjamaah	<ul style="list-style-type: none"> - Salah satu teman jahil saat berwudhu - 2 dari 8 anak nge-charge <i>smartphone</i> di masjid
19.30	Rumah Dhani	Teman-teman Dhani bermain di depan rumahnya	- Selesai sholat berjamaah sampai isya', mereka bermain <i>mobile legend</i> di depan rumah Dhani
20.00	Rumah Dhani	Bubar	- Pulang ke rumah masing-masing
20.10	Ruang	Makan malam	- Dhani dimarahi oleh

	tengah	Nonton televisi Bersantai	ibunya karena bermain terlalu lama - Dhani bermain <i>smartphone</i> - Mengobrol dengan ayah dan ibu dan adiknya
21.00	Kamar tidur	Persiapan tidur malam	- Berebut kamar mandi dengan adiknya

Selain data tabel, penulis juga melakukan wawancara secara tidak langsung kepada target *shadowing* diantaranya adalah:

- Idola Dhani adalah *girl band* Blackpink dan superhero Marvel
- Dhani memiliki perempuan yang ia sukai di sekolah bernama Laily, mereka tidak jarang melakukan komunikasi melalui *chat* atau *instagram*
- Dhani mengikuti beberapa *selebgram* seperti Awkarin, Rapyourbae, dan AttaHalilintar

4.1.5 Kuisisioner



Gambar 4. 13. Kuisisioner di SMP Khadijah

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- Kebanyakan anak umur 12-18 tahun telah memiliki *smartphone* sendiri

(121 anak dari total 130 responden kuisioner memiliki *smartphone* sendiri)

- Anak lebih sering berkomunikasi melalui media sosial (*whatsapp*, *line*) daripada *sms* dan telpon

(113 anak dari total 121 responden yang memiliki *smartphone* sendiri lebih sering berkomunikasi dengan menggunakan media sosial dibandingkan dengan fitur bawaan (*sms* dan telpon))

- Anak lebih sering mempunyai kuota internet dibandingkan dengan pulsa

(111 anak dari total 121 responden lebih sering mempunyai kuota internet dibandingkan dengan pulsa biasa)

- Anak menyukai dunia *online*

(dari total 121 responden, 113 anak menyukai dunia online)

- Anak lebih aktif *online* pada hari biasa, namun beberapa juga pada hari libur

(Dari total 121 responden, 84 anak aktif online setiap hari, dan 37 anak sisanya hanya aktif saat hari libur)

- Kebanyakan anak menyukai media sosial

(Dari total 121 reponden, yang dilakukan ketika membuka *smartphone* adalah 41 anak membuka media sosial, 27 anak bermain game, 19 anak menonton *youtube*, dan sisanya belajar melalui aplikasi dan *browsing*)

- Hampir seluruh anak memiliki *instagram*

(111 anak dari total 121 reponden memiliki *instagram*, disusul oleh *whatsapp*, *line* dan *facebook*)

- Kebutuhan anak saat membuka *instagram* adalah *sharing*, *stalking*, melihat-lihat postingan, dan sesekali berkomentar

(121 responden menjawab bahwa mereka aktif dan pasif secara bersamaan ketika membuka *instagram*)

- Kebanyakan anak suka membaca komik online, 52% perempuan dan 48% laki-laki

(87 anak dari total 121 responden suka membaca komik online, sisanya biasa saja)

- Doraemon dan Upin-Ipin adalah kartun favorit
(Dari total 130 responden, 40 anak menyukai Doraemon, 28 anak menyukai Upin dan Ipin, 25 anak menyukai Spongebob, 18 anak menyukai Naruto, dan 8 anak menyukai Shinchan)
- Anak menyukai jenis cerita *slice of life* dan petualangan
(Dari total 130 responden, 102 anak secara imbang menyukai jenis cerita *slice of life* dan petualangan, sisanya menyukai jenis cerita *superhero*)
- Yang disukai anak saat membaca komik adalah cerita yang menarik
(Dari total 130 responden, 82 anak menyukai cerita yang menarik dan sisanya menyukai gambar atau ilustrasi yang bagus)
- Anak lebih menyukai ilustrasi yang *simple*



Gambar 4. 14. Kuisioner gaya gambar komik

Sumber: *Rahmawati, 2018*

(Dari total 130 responden, 50 anak menyukai gaya gambar komik Hey Jong (tengah), 47 anak menyukai gaya gambar komik Yafieg (kiri), dan sisanya menyukai gaya gambar komik Ahfierofi (kanan))

4.2 Analisa Data Hasil Riset

4.2.1 Klasifikasi Mutiara Akhlak

Dari data hasil riset yang telah dilakukan melalui metode studi literatur dan *depth interview*, penulis dapat menyimpulkan beberapa bab

mengenai akhlak yang tercantum dalam Al-Qur'an dan Riyadhus Shalihin yang berada pada ruang lingkup perancangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bab Orang Tua
2. Bab Perlakuan Kepada Binatang
3. Bab Bergaul
4. Bab Bertetangga
5. Bab Makanan dan Minuman
6. Bab Beramal
7. Bab Sabar
8. Bab Bertamu

4.2.2 Karakter

Dari hasil riset menggunakan metode kuisioner, terdapat beberapa poin kesimpulan yang dapat diambil sebagai penentuan konsep karakter, yaitu:

- Target perancangan lebih menyukai kartun dengan penokohan seorang manusia dibandingkan dengan penokohan hewan atau tumbuhan yang dapat berbicara (fantasi)
- Kartun favorit target perancangan adalah Upin dan Ipin dan Doraemon. Berikut analisa kedua kartun tersebut:

a. Upin dan Ipin



Gambar 4. 15. Hiburan anak: Upin dan Ipin

Sumber: [/blacklantana.blogspot.com/2016/09/analisa-film-upin-ipin.html](http://blacklantana.blogspot.com/2016/09/analisa-film-upin-ipin.html)

- Karakter utama dalam film ini adalah sepasang anak kembar identik laki-laki bernama Upin dan Ipin
- Jenis film ini adalah animasi 3D
- Genre film ini adalah *slice of life*
- Film ini menceritakan kehidupan sehari-hari anak dengan penceritaan yang ringan dan mudah dipahami
- Tone warna cukup kontras dan realistis

b. Doraemon



Gambar 4. 16. Hiburan anak: Doraemon

Sumber: <https://www.idntimes.com/life/inspiration/deny-hung/5-sifat-positif-dari-karakter-kartun-doraemon-ini-patut-kita-tiru-c1c2-1> dan <https://www.goodreads.com/book/show/6131715-doraemon-buku-ke-23>

- Karakter utama dalam kartun ini adalah seorang robot kucing dari masa depan bernama Doraemon dan seorang pelajar laki-laki yang malas bernama Nobita
- Format kartun ini pada awalnya adalah komik, kemudian dikembangkan menjadi animasi 2D jepang
- Genre kartun ini adalah *slice of life*, komedi, petualangan, dan fiksi ilmiah
- Film ini menceritakan kehidupan sehari-hari anak dengan penceritaan yang seru dan banyak konflik
- Tone warna lebih *soft*

4.2.3 Konten Cerita

Dari hasil data riset melalui metode kuisisioner, observasi dan *shadowing*, dapat disimpulkan beberapa poin yang menghasilkan konsep untuk konten cerita, yaitu:

- Cerita kesukaan target perancangan adalah tentang kehidupan sehari-hari atau *slice of life*
- Target perancangan gemar berinteraksi sosial, terlebih melalui *smartphone* atau media sosial
- Senang *sharing* atau berbagi tentang hal apapun kepada temannya, seperti “semua orang harus tahu *nih*”
- Pada usia yang sesuai dengan target perancangan, anak sedang mencari jati diri, selalu ingin *show off*
- *Keyword* yang menggambarkan tentang target perancangan adalah *kids zaman now*, labil, eksis dan instan
- Konten cerita pada perancangan berisi tentang konflik kecil sehari-hari anak yang terinspirasi dari hasil observasi dan *shadowing* yang telah dilakukan dan diamati langsung oleh penulis

4.2.4 Setting

Dari hasil data riset melalui metode kuisisioner, observasi dan *shadowing*, dapat disimpulkan beberapa poin yang menghasilkan konsep untuk *setting* atau latar tempat yaitu:

Tabel 4. 2. Tabel studi setting

Lokasi yang Sering di Kunjungi		
Lingkungan Rumah	Lingkungan Sekolah	Lokasi Lainnya
Halaman rumah	Gerbang sekolah	Masjid
Teras rumah	Halaman sekolah	Tempat olah raga
Kamar tidur	Lapangan sekolah	Mall
Ruang tengah	Koridor	Rumah teman
Ruang makan	Ruang kelas	Rumah saudara
Kamar mandi	Kantin	Taman

Taman Lapangan Masjid Rumah teman	Toilet Perpustakaan Masjid	Café Toko klontong Tempat bimbel
--	----------------------------------	--

BAB V KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

5.1.1 Big Idea

Bagan 5.1 Big Idea

Sumber: *Rahmawati, 2018*



Konsep perancangan komik online diperoleh dari analisa target audiens melalui studi literatur, observasi langsung di tempat dimana target berkumpul seperti sekolah, taman, masjid, kemudian melalui *depth interview* dan *shadowing* kepada target audiens. Setelah semua data dianalisa, kemudian diperoleh satu *Big Idea* yang mendasari perancangan komik online ini, yaitu “*Kebaikan yang Tersembunyi*”.

Big Idea ini berarti bahwa dimana pada segala macam aktivitas kehidupan sehari-hari seseorang tidak bisa lepas dari nilai agama. Remaja adalah masa yang penuh dengan gejolak, pencarian jati diri, dan penuh dengan permasalahan terhadap orang lain bahkan diri sendiri. Komik online ini menawarkan cerita yang menarik sebagai “kemasan” dan menyembunyikan kebaikan pada *ending* nya. Di sisi lain, penggunaan gaya gambar tanpa unsur kepala yang lengkap juga merupakan bagian dari *big idea* ini karena menyembunyikan atau tidak menampakkan beberapa bagian kepala.

5.1.2 Luaran/Output

Luaran yang dihasilkan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Seri komik *online* non kontinyu
- Akun media sosial *instagram*
- Merchandise, bertujuan sebagai pendukung promosi komik ini dengan pertimbangan keefektifan media

5.1.3 Karakteristik Pembaca Komik

Penentuan karakteristik pengguna aplikasi pada perancangan ini dibagi menjadi 3, yaitu berdasarkan segmentasi, *targeting* dan *positioning*.

1.) Segmentasi

Segmentasi merupakan suatu proses pembagian pasar keseluruhan menjadi kelompok-kelompok pasar yang terdiri dari orang-orang yang secara relatif memiliki kebutuhan produk yang serupa (Pride dan Ferrel: 1995).

a. Segmentasi Demografi

Secara demografi, perancangan ini diperuntukkan kepada orang dengan kriteria sebagai berikut:

- Anak usia remaja (12 hingga 18 tahun)

- Laki-laki dan Perempuan
- Beragama Islam dan Islami
- Pendidikan Sekolah SMP dan SMA
- Uang jajan rata-rata 15.000

b. Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis anak tinggal di daerah perkotaan maupun wilayah lain selama terjangkau dengan internet. Secara geografis, hasil perancangan ini akan didistribusikan secara luas, terutama untuk anak-anak di perkotaan yang terhubung dengan internet.

c. Segmentasi Psikografis

Secara psikografis, anak-anak yang menjadi target pada perancangan ini yaitu:

- Anak-anak yang periang, ceria
- Memiliki banyak teman
- Suka membaca
- Online merupakan suatu kebutuhan untuk bersosial
- Aktif dalam bersosial
- Suka berkomunikasi
- Gemar menggunakan media digital terutama smartphone
- Menyukai cerita bergambar
- Memiliki selera seni (gambar, warna)

2.) Targetting

- Peka terhadap kejadian dan keadaan lingkungan sekitar
- Memiliki rasa sosial, simpati, empati terhadap orang disekitarnya
- Dapat membedakan mana perbuatan baik dan mana perbuatan yang buruk
- Saling menasehati terhadap sesama teman
- Berpikir kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap apa yang belum diketahui

- Tidak suka menerima perintah mentah-mentah sebelum mengalami dampak dari perbuatannya sendiri
- Memiliki minat terhadap hal yang lebih luas seputar pengetahuan maupun hiburan melalui orang disekitarnya

5.1.4 Konsep Media

1.) Media Sosial Instagram

Instagram merupakan *platform* media sosial yang populer pada beberapa tahun belakangan. Instagram kaya dengan berbagai fitur menarik seperti yang juga dimiliki oleh *platform* media sosial lain seperti *snaphat* dan *facebook*, membuat instagram seperti sedang memonopoli dunia jejaring sosial. Menurut hasil riset kuisisioner penulis, instagram menduduki posisi teratas dengan pengguna media sosial terbanyak yang mencapai 89% dari total keseluruhan responden. Selain menjadi *platform* favorit target perancangan, instagram juga memiliki banyak fitur yang mendukung berkembangnya komik. Selain instagram, ada beberapa *platform* yang dapat dijadikan alternatif media perancangan seperti Line Webtoon, *Facebook*, Twitter dan lain sebagainya. Namun, menurut konsep desain pada perancangan ini, instagram adalah *platform* yang paling tepat untuk dijadikan sebagai jembatan koneksi antara tujuan perancangan dengan target. Penulis memanfaatkan *fitur* yang terdapat pada instagram seperti yang tertulis dalam pada bab 2.

2.) Visualisasi Dakwah

Dakwah adalah keistimewaan yang diberikan Allah kepada umat Nabi Muhammad. Pentingnya berdakwah adalah untuk menyeru kepada kebaikan dan menolak kemungkaran sesuai aturan yang telah ditetapkan oleh agama islam. Pengemban dakwah juga bertugas untuk mencegah kemungkaran dan kerusakan yang marak terjadi. Namun, dakwah tidak semudah yang dibayangkan, ada beberapa teknik dan metode yang perlu dipelajari terlebih dahulu agar dapat sukses menyampaikan yang didakwahkan. Salah satunya yaitu dengan cara visualisasi dakwah.

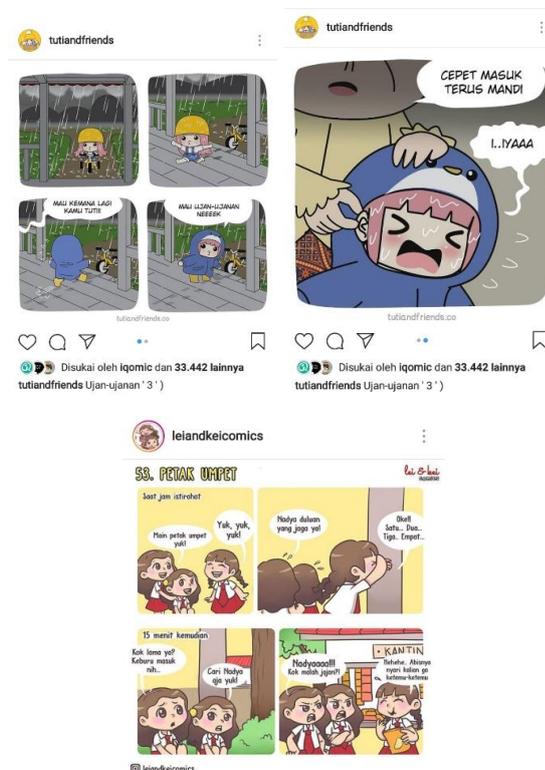
Visualisasi dakwah adalah cara terbaik saat ini, visual dapat menjadi berbeda dan menarik dalam mengemas konten dakwah sekaligus menyampaikan banyak hal dalam waktu singkat.

5.2 Kriteria Visual

5.2.1 Gaya Gambar

1.) Komik *Instagram* Dengan Konten Ramah Anak

- Gaya gambar sederhana atau *simple*
- Mengutamakan penceritaan daripada gambar, sesuai dengan hasil riset



Gambar 5.1 Komik *Instagram* dengan konten ramah anak

Sumber: *instagram/tutiandfriends.com* dan *instagram/leilandkeicomics.com*

2.) Gaya Gambar Tanpa Unsur Kepala yang Lengkap

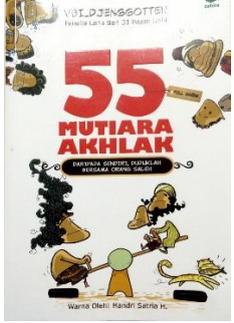
- Berdasarkan studi pada target audiens yang beragama Islam, dimana Islam memiliki hukum tersendiri terhadap gambar, maka penulis memilih pendapat **kelima** dari tujuh kesimpulan singkat pada buku Bangdzia,

Gambar Itu Haram? Yaitu “bolehnya pembuatan dan pemanfaatan yang telah dihilangkan unsur yang membuatnya hidup. Ada yang berpendapat kepala, wajah, atau sekedar membuatnya tidak tampak hidup.”

- Studi kelayakan gaya gambar tanpa unsur kepala yang lengkap

Tabel 5.1 Studi Kelayakan Gaya Gambar

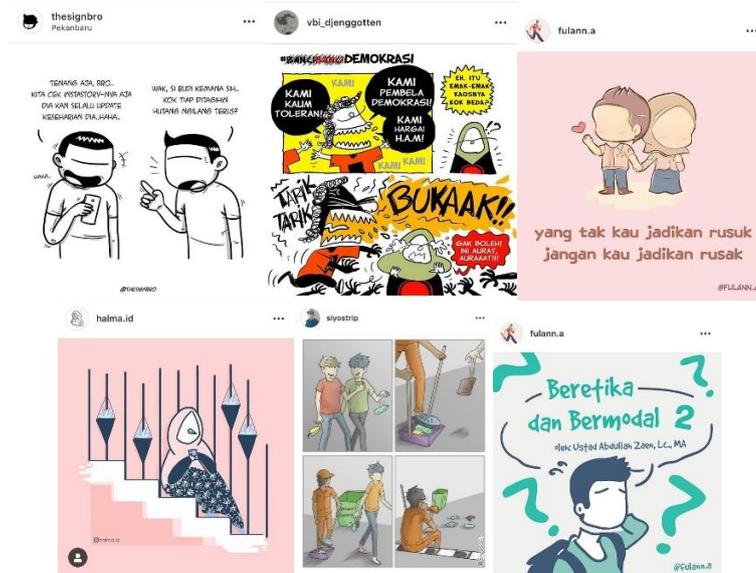
Sumber: *Rahmawati, 2018*

Ekspresi	55 Mutiara Akhlak (VBI_Djenggoten)	100 Dosa Perempuan (Angga Priatna)	Keterangan
Marah			<ul style="list-style-type: none"> - alis mengerut - ikonografi manga ‘cross popping veins’ - background api sebagai bentuk kemarahan
Takut			<ul style="list-style-type: none"> - alis membentuk huruf ‘n’ - ikonografi manga ‘blue with shock’

<p>Sedih</p>			<ul style="list-style-type: none"> - mengeluarkan air mata - tubuh bergetar
<p>Senang</p>			<ul style="list-style-type: none"> - mulut terbuka membentuk huruf 'D' 90° - alis membentuk huruf 'n'
<p>Terkejut</p>			<ul style="list-style-type: none"> - alis membentuk huruf 'n' - ikonografi manga seperti cahaya atau mahkota - menggunakan tanda seru
<p>Jijik/Muak</p>			<ul style="list-style-type: none"> - alis mengkerut ke atas atau ke bawah - mengeluarkan sweat drop

- Menggunakan Konsep Ikonografi Manga

- Referensi komik *Instagram* bertema dakwah



Gambar 5.2 Komik instagram tanpa wajah

Sumber: *instagram/thesignbro.com, instagram/vbi_djenggotten.com, instagram/halma.id.com, instagram/siyostrip.com dan instagram/fulann.a.com*

5.2.2 Paneling

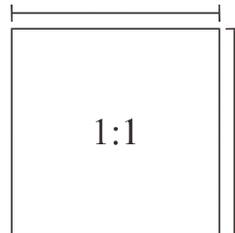
Layout panel yang digunakan dalam komik ini adalah 1 layout panel dengan beberapa slide. Dengan memanfaatkan fitur andalan pada komik instagram yaitu *multiple image*, yang dapat memuat maksimal 10 foto dalam satu kali postingan.



Gambar 5.3 One slide one panel

Sumber: *Rahmawati, 2018*

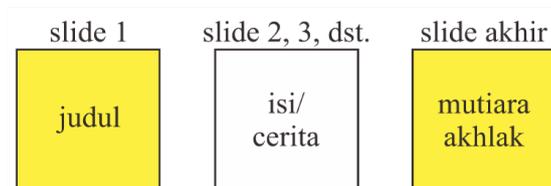
Format panel ini dirasa cukup untuk kebutuhan cerita dengan memaksimalkan gambar sesuai kesukaan anak-anak. Format panel ini juga merupakan format yang ergonomis untuk dibaca melalui smartphone dengan orientasi portrait maupun landscape karena seimbang lebar dan tingginya atau berbentuk kotak dengan layout panel resolusi 300 dpi.



Gambar 5.4 Panel rasio 1:1

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Paneling pada perancangan ini memiliki aturan, yaitu slide pertama selalu menampilkan judul komik, sedangkan slide kedua, ketiga, dan seterusnya adalah berisi cerita, dan panel terakhir berisi mutiara akhlak yang dikemas dengan *ending* cerita.



Gambar 5.5 Pembagian panel dan *slide*

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.2.3 Warna

Scott McCloud dalam bukunya “Understanding Comics” mengungkapkan bahwa dalam dunia komik, komik berwarna dan hitam putih memiliki implikasi yang berbeda terhadap pengalaman pembaca. Dalam komik berwarna, pembaca cenderung lebih bisa mengungkapkan subyek secara obyektif karena mereka lebih menyadari bentuk fisik suatu obyek yang berwarna dari pada hitam putih. Selain itu, warna sangat

digemari oleh target audience yaitu anak-anak. Maka dari itu penulis merancang komik online ini dalam format berwarna.

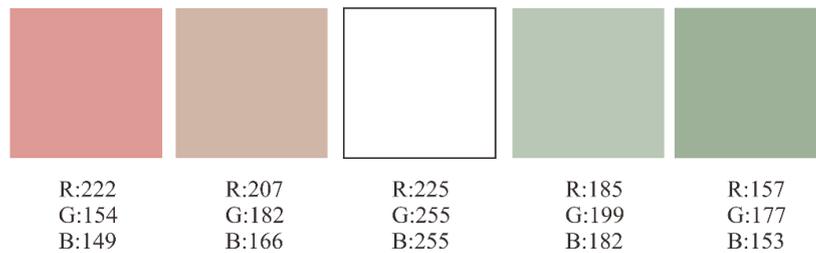
Warna dominan yang digunakan dalam perancangan ini terinspirasi dari berbagai sumber referensi, antara lain:

Warna Bendera-bendera Negara Timur Tengah



Gambar 5.6 Reverensi warna dari bendera negara

Sumber: <https://www.eramuslim.com/berita/dokumen-intelejen-yaman-ungkap-peran-as-dalam-konflik-timur-tengah.htm>



Gambar 5.7 Palet Warna Dominan Pada Komik

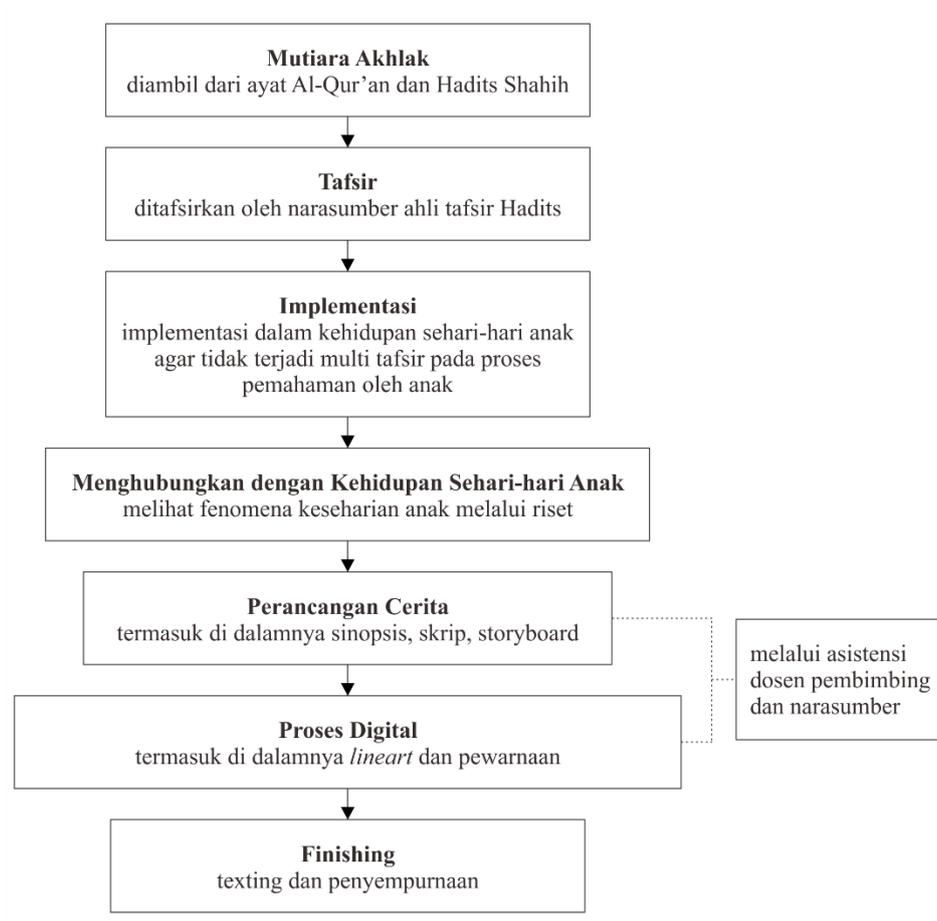
Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.3 Kriteria Komunikasi

5.3.1 Alur pembuatan komik

Bagan 5.2 Alur Pembuatan Komik

Sumber: *Rahmawati, 2018*



5.3.2 Mutiara Akhlak

Mutiara akhlak yang diambil dari Al-Qur'an dan Hadits sebagai “kunci dakwah” dalam komik ini berdasarkan kriteria sebagai berikut:

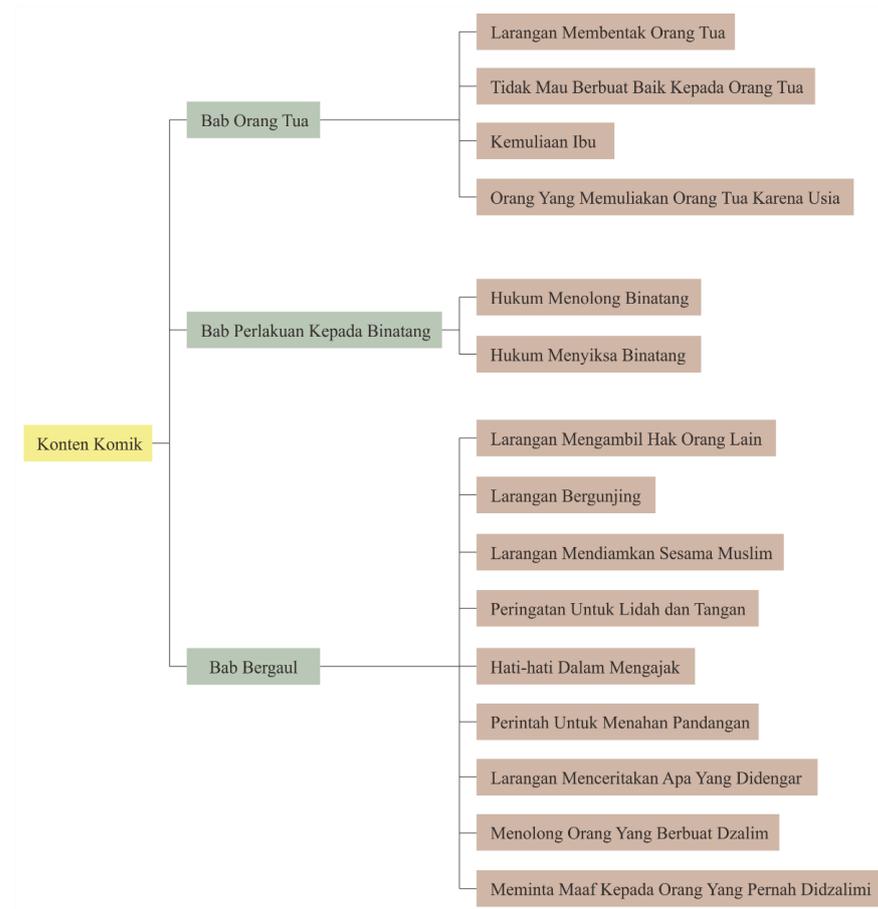
- Ayat Al-Qur'an dan Hadits yang mengandung nilai akhlak
- Ayat Al-Qur'an dan Hadits yang sesuai untuk anak
- Jenis Hadits yang digunakan adalah Hadits Shahih, bukan Hadits Hasan atau Hadits Dhoif

5.3.3 Cerita

1.) Konten Cerita

Tabel 5.2 Konten cerita

Sumber: Rahmawati, 2018



2.) Genre

Berdasarkan analisa penulis dari hasil kuisisioner kartun favorit, genre umum yang disukai oleh anak adalah *slice of life* sebagai genre utama, dan genre komedi dan dakwah sebagai sub-genre.

3.) Konsep Cerita

- Tokoh utama: sepasang anak kembar tidak identik
- Tokoh pendamping: sahabat karib masing-masing anak kembar, orang tua, kucing peliharaan

- Motif tokoh utama: menghadapi berbagai konflik dalam keseharian tokoh utama sebagai *kids zaman now*
- Halangan/konflik: berbeda-beda dalam tiap episode
- Premis: sepasang anak kembar tidak identik yang duduk di bangku SMP dengan seputar permasalahan *kids zaman now* yang dihadapinya sehari-hari

5.3.4 Karakter

Berdasarkan hasil penelitian penulis melalui metode kuisioner, observasi dan shadowing, didapatkan beberapa kriteria karakter sebagai berikut:

1.) Sosiologi

Kehidupan karakter adalah tentang keseharian sebagai *kids zaman now* yang banyak menjadi isu hangat pada era ini. Banyak aspek gaya hidup dan perilaku sehari-hari *kids zaman now* yang muncul dilatar belakangi oleh pengaruh penggunaan *smartphone*, menjadi kriteria karakter dalam perancangan ini. Berdasarkan studi riset studi literatur dan wawancara mendalam, dapat disimpulkan tujuan hidup rata-rata *kids zaman now* adalah mereka senang mengekspresikan diri, mencari kepopuleran, ketenaran, pengakuan, dan perhatian dari luar.



Gambar 5.8. Keseharian Milenial

Sumber: <http://eksisbanget.com/hukum-posting-makanan-saat-bulan-puasa/> dan <https://www.instagram.com/shireeenz/>

2.) Fisiologi

Ciri-ciri visual pada perancangan ini terinspirasi dari *style* anak islami namun juga *trendy*. Saat ini tingkat kesadaran anak menutup aurat dan penggunaan khimar meningkat, baik digunakan dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Fenomena ini digunakan sebagai dasar kriteria ciri-ciri visual pada karakter utama yang bertujuan untuk membawa dampak positif. Di sisi lain, sebagian *kids zaman now* juga menggunakan pakaian yang tidak sesuai pada umur mereka, dimana anak-anak yang seperti ini suka meniru orang lain yang mereka kagumi, baik artis maupun *selebgram*. Ciri-ciri visual ini digunakan sebagai pembandingan pada perancangan karakter.



Gambar 5.9. Keseharian Milenial

Sumber: <https://www.instagram.com/shireenz/> dan
<https://www.instagram.com/nadhira.putri/>

3.) Psikologi

Kata-kata atau kelakuan yang khas dari suatu karakter mempengaruhi keunikan dan kekuatan karakter di hati pembaca. Sifat ekspresif pada perancangan karakter ini terinspirasi dari studi terdahulu, yaitu sebagai berikut:



Gambar 5.10. Kekuatan Karakter

Sumber: <http://whistbassist.blogspot.com/2013/06/sticker-free-upin-ipin.html> dan
https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/ngopi/ep-19-uyeye/viewer?title_no=934&episode_no=19

5.3.5 Tipografi

Jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik anak-anak adalah jenis huruf yang jelas keterbacaannya, namun jenis font juga dapat diubah untuk menambah keunikan dan karakteristik jenis tulisan pada suatu komik. Berikut beberapa referensi yang digunakan penulis untuk menentukan font dalam komik:



Gambar 5.11 Referensi font media hiburan anak

Sumber: <https://www.amazon.com/Open-Season-Boxset-DVD/dp/B004BJ2AA4> dan
Rahmawati, 2018

Font yang dipilih dalam perancangan komik ini dibagi menjadi 2 berdasarkan kegunaannya, yaitu:

1. Font percakapan

Nama font : Hello Hand Me Down

Font ini digunakan sebagai percakapan yang terletak di dalam balon kata sebagai penanda bahwa seorang karakter sedang berbicara.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#

Gambar 5.12 Font 'Hello Hand Me Down'

Sumber: www.google.com

2. Font efek suara, judul, dan lainnya

Nama font : Open Season

Font ini digunakan untuk efek suara yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan. Contoh efek suara adalah seperti bunyi ‘tok tok’ untuk pintu yang diketuk, ‘buakk’ untuk suara pukulan, dan ‘pyarr’ untuk barang pecah.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!/?#**

Gambar 5.13 Font ‘Hello Hand Me Down’

Sumber: www.google.com

5.3.6 Gaya Bahasa

Berdasarkan hasil penelitian penulis melalui metode studi literatur dan shadowing, gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah bahasa tidak baku atau non-formal sesuai dengan gaya bahasa keseharian target perancangan. Media digital yang berjangkauan luas dapat di konsumsi oleh semua belahan dunia, berbagai gender, dan tingkat sosial. Anak zaman sekarang dengan mudah menyerap berbagai informasi dan mereka sering menggunakan istilah-istilah baru. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga berpengaruh terhadap psikologi anak, mereka lebih suka menghabiskan waktu berjam-jam dan melakukan interaksi sosial dengan *gadgetnya* dibandingkan interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, dalam perancangan ini diperlukan pendekatan dengan berupaya memasuki dunia mereka melalui pengayaan bahasa mereka. Beberapa istilah tidak baku yang sering digunakan oleh *kids zaman now* antara lain:



Gambar 5.14 Gaya bahasa anak muda

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.4 Konsep Teknis dan Material

5.4.1 Timeline Perancangan

Berdasarkan analisa studi literatur dalam kitab yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan, komik ini dibagi atas beberapa bab sebagai berikut:

- 1.) Bab orang tua
- 2.) Bab perlakuan kepada binatang
- 3.) Bab bergaul
- 4.) Bab makanan dan minuman
- 5.) Bab persaudaraan
- 6.) Bab sabar
- 7.) Bab sombong

Seluruh bab tersebut akan diselesaikan berdasarkan *timeline* yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan. Komik ini memiliki masa hidup selama 35 minggu atau sekitar 7 bulan terhitung dari postingan awal pada bulan Desember 2018 hingga Juni 2019. Berikut merupakan rincian *timeline* perancangan:

Tabel 5.3 Timeline perancangan

Sumber: Rahmawati, 2018

Bulan	Tgl.	Sub-bab	Post
Desember	2	Kemuliaan ibu	
	9	Orang yang memuliakan orang tua karena usia	
	16	Larangan membentak orang tua	
	23	Tidak mau berbuat baik kepada orang tua	
	30	Hukum menolong hewan	

Januari	6	Hukum menyiksa hewan	
	18	Larangan mengambil hak orang lain	
	20	Larangan bergunjing	
	27	Larangan mendiamkan sesama muslim	
Februari	3	Peringatan untuk lidah dan tangan	
	10	Hati-hati dalam mengajak	

	17	Menahan pandangan	
	24	Larangan menceritakan apa yang di dengar	
Maret	3	Menolong orang yang berbuat dzalim	
	10	Meminta maaf kepada orang yang pernah di dzalimi	
	17	Larangan makan dan minum sambil berdiri	-
	24	Larangan mencela makanan	-
	31	Mengambil makanan terdekat	-
April	7	Anjuran makan bersama-sama	-
	14	Larangan berlebihan dalam makanan	-

	21	Makan dan minum dengan tangan kanan	-
	28	Menjenguk orang sakit	-
Mei	5	Menyambung hubungan	-
	12	Memutuskan hubungan kekeluargaan	-
	19	Sedekah kepada keluarga terdekat	-
	26	Balasan bagi penyabar	-
Juni	2	Orang kuat adalah orang yang sabar	-
	9	Santun dan sabar	-
	16	Sombong adalah penghuni neraka	-
	23	Memanjangkan pakaian karena sombong	-

5.4.2 Strategi Pemasaran

Sebuah komik online dapat dijadikan sebuah *Intellectual Property* yang jika dikelola dengan menggunakan strategi monetasi yang baik maka akan dapat menghasilkan kebutuhan finansial yang tidak sedikit bagi pengarangnya. Hal tersebut dapat berlaku juga pada komik online hasil perancangan ini, sehingga diperlukan juga sebuah strategi monetasi selain penciptaan produknya.

Proses monetasi dimulai dari pemilihan media distribusi utama. Media distribusi utama yang dipilih untuk komik online ini adalah

Instagram. Instagram adalah media sosial yang paling banyak dimiliki dan diakses responden saat membaca komik online. Selain itu, dengan kemudahan fitur yang diberikan oleh Instagram juga dapat membantu memudahkan menggapai penggemar atau followers, seperti share dan mention.

Setelah menciptakan dan merilis akun, berikut adalah strategi-strategi pengembangan dan monetasi yang akan digunakan:

1. Menciptakan komik sesuai konsep komunikasi dan konsep visual dan mendistribusikannya

Pendistribusian komik online adalah dengan cara *post* atau **sekali dalam satu minggu, yaitu pada hari Minggu**. Pemilihan hari pengunggahan ini berdasarkan *upload*. Pendistribusian komik dilakukan observasi penulis bahwa anak-anak dapat *full* bermain smartphone pada hari libur terutama hari Minggu.

2. Mendapatkan follower dengan target sebanyak minimal 100.000 orang penggemar

Menurut seorang visual entertainer yang sudah sukses dalam bisnis *intellectual property* komik online, Faza Meonk, penggemar adalah salah satu poin penting dalam sebuah monetasi. Biasanya, jika sebuah akun sudah memiliki setidaknya 100.000 follower, maka akan ada penawaran-penawaran iklan yang ingin ditampilkan melalui karya kita. Untuk mendapatkan follower, maka akan digunakan teknik-teknik berikut ini:

- a. Melakukan mention dan hashtag pada beberapa akun komunitas komik online Indonesia antara lain akun *komikin ajah* dan *iqomic* agar postingan komik ini diposting ulang oleh akun tersebut.
- b. Menjalinkan hubungan baik dengan pembaca dengan cara senantiasa berinteraksi dengan mereka, seperti membalas atau menyukai komentar-komentar pembaca.
- c. Menghubungkan sosial media utama yaitu Instagram dengan sosial media pendukung lainnya, seperti Facebook, Line, Whatsapp

dengan tujuan agar pembaca yang tidak mempunyai Instagram pun dapat mengetahui informasi mengenai adanya komik online ini.

3. Memanfaatkan iklan

Setelah mendapatkan 100.000 penggemar, diharapkan akan ada penawaran iklan dari brand-brand tertentu. Iklan yang dapat diaplikasikan dapat berupa *soft selling* dan *hard selling*.



Gambar 5.15 Contoh iklan *hard selling* dan *soft selling*

Sumber: [instagram.com/hey.jong](https://www.instagram.com/hey.jong) dan [instagram.com/tahilalats](https://www.instagram.com/tahilalats)

4. Membisniskan Intellectual Property

Saat komik online ini sudah terkenal dan menjadi sebuah brand, pengarang akan mendaftarkan hak cipta atau *intellectual property* komik ini kepada Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif). Setelah itu barulah kemudian pengarang dapat menjual *intellectual property* ini ke berbagai pihak, misalnya animasi, game, dan merchandise.

5. Aktif mengikuti event komik

Di Indonesia terdapat beberapa event komik yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk memperkenalkan *intellectual property* seperti event tahunan *Popcon Asia* dan *Comic Con Indonesia*. Melalui event tersebut, dapat juga dimanfaatkan untuk memasarkan produk *freemium* dan merchandise.

6. Perencanaan Jangka Panjang

Komik online ini adalah visualisasi mutiara akhlak yang diambil dari Al-Qur'an dan Riyadhus Shalihin. Diperkirakan, usia komik online ini akan habis pada usia 9 bulan terhitung dari waktu pendistribusian.

Setelah itu, penulis akan melanjutkan komik online ini dengan berganti literatur atau kitab yaitu Al-Adab Al-Mufrad dari Imam Al-Bukhari.

5.5 Proses Desain

5.5.1 Proses Desain Karakter

1.) Alternatif Gaya Gambar

Alternatif 1

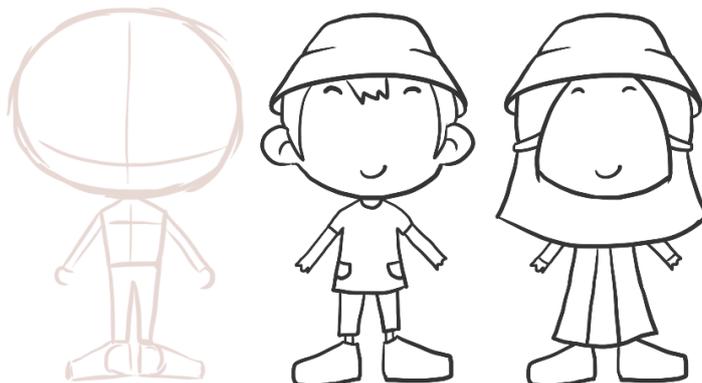
Referensi:



Gambar 5.16 Referensi gaya gambar 1

Sumber: <https://medium.com/luwd-media/corporatism-for-kids-boss-baby-is-so-much-more-than-a-one-joke-project-3c637c3e2467> dan <https://www.youtube.com/channel/UCR1c65UsjpaVgcLKa7eM1tg>

Visualisasi:



Gambar 5.17 Alternatif gaya gambar 1

Sumber: Rahmawati, 2018

b. Alternatif 2

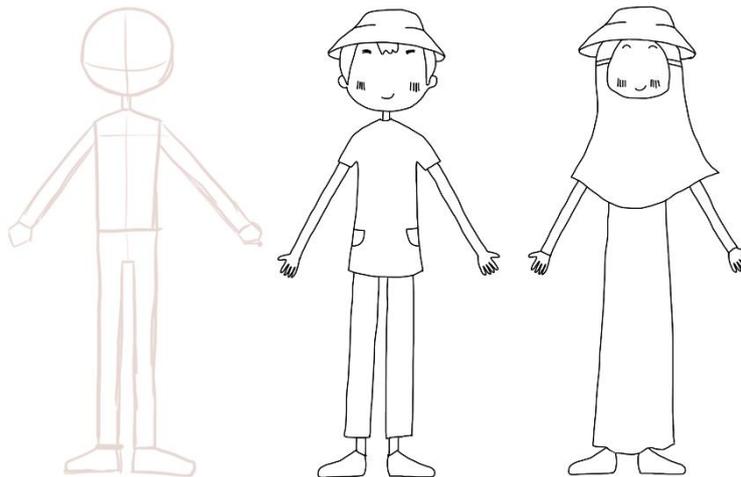
Referensi:



Gambar 5.18 Referensi gaya yambar 2

Sumber: <http://komikzag.blogspot.com/2017/03/kumpulan-komik-tahilalats.html> dan <https://www.kaskus.co.id/thread/59fdb54556e6af38638b4568/penggemar-menganggap-kualitas-one-piece-sudah-menurun/>

Visualisasi:

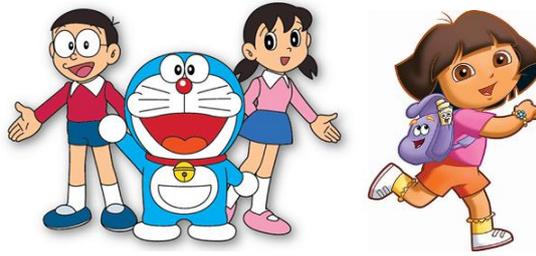


Gambar 5.19 Alternatif gaya gambar 2

Sumber: *Rahmawati, 2018*

c. Alternatif 3

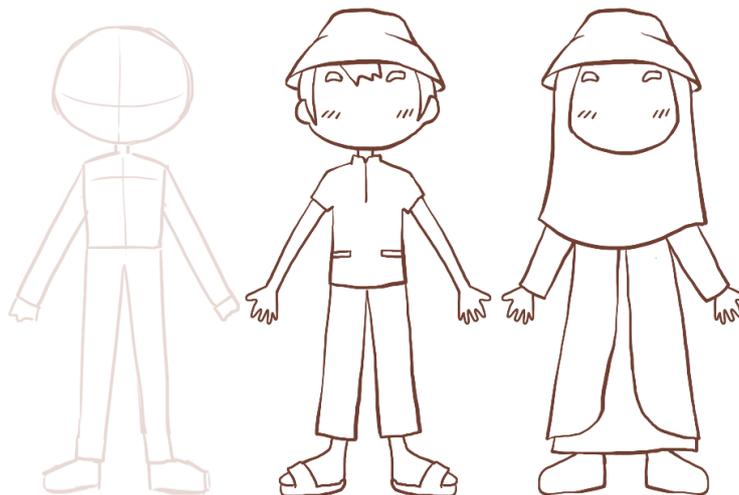
Referensi:



Gambar 5.20 Referensi gaya gambar 3

Sumber: <https://99animefans.blogspot.com/2016/12/37-inspirational-doraemon-manga-and.html> dan <http://www.ottawacitizen.com/Dora+Explorer/11102915/story.html>

Visualisasi:

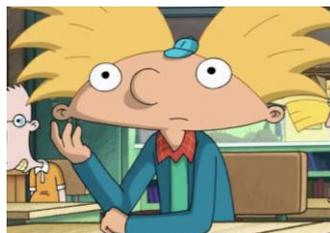


Gambar 5.21 Alternatif gaya gambar 3

Sumber: Rahmawati, 2018

2.) Karakter Utama 1

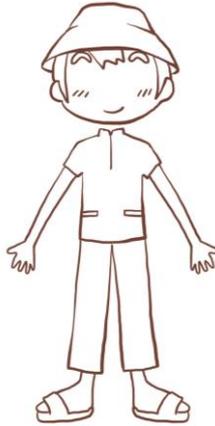
Referensi:



Gambar 5.22 Referensi karakter utama 1

Sumber: <https://www.elitedaily.com/p/tweets-about-the-new-hey-arnold-movie-prove-youre-not-the-only-one-feeling-nostalgic-af-2808659>

Visualisasi:



Gambar 5.23 Desain karakter utama 1

Sumber: Rahmawati, 2018

b. Karakter Utama 2

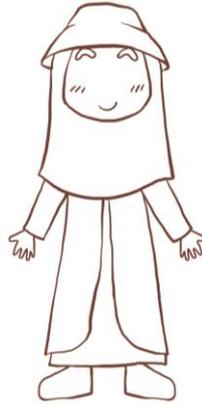
Referensi:



Gambar 5.24. Referensi Karakter Utama 2

Sumber: http://ideas.wikia.com/wiki/File:Doremi_id_-_classic_ojamajo_doremi.jpg

Visualisasi:



Gambar 5.25 Desain karakter utama 2

Sumber: Rahmawati, 2018

c. Karakter Pendukung 1

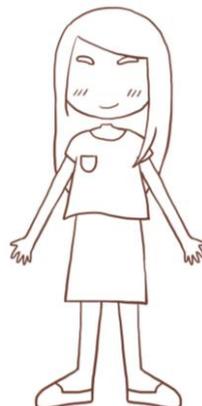
Referensi:



Gambar 5.26 Referensi karakter pendukung

Sumber: <http://ms.fanpop.com/clubs/the-fairly-oddparents/images/41250526/title/trixie-tang-photo/5>

Visualisasi:



Gambar 5.27 Desain karakter pendukung 1

Sumber: Rahmawati, 2018

d. Karakter Pendukung 2

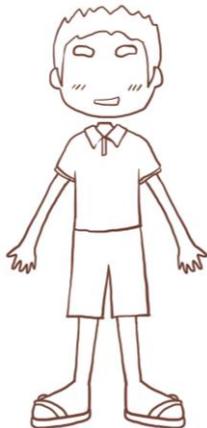
Referensi:



Gambar 5.28. Alternatif karakter pendukung 2

Sumber: http://id.doraemon.wikia.com/wiki/Honekawa_Suneo

Visualisasi:



Gambar 5.29 Desain karakter pendukung 2

Sumber: Rahmawati, 2018

e. Karakter Pendukung 3

Referensi:



Gambar 5.30 Orang tua islami

Sumber: *instagram.com/shireensungkar*

Visualisasi:

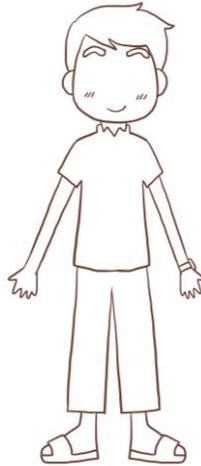


Gambar 5.31 Desain karakter pendukung 3

Sumber: Rahmawati, 2018

f. Karakter Pendukung 4

Visualisasi:



Gambar 5.32 Desain karakter pendukung 4

Sumber: Rahmawati, 2018

g. Karakter pendukung 5

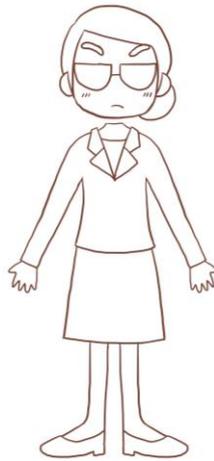
Referensi:



Gambar 5.33 Referensi guru killer

Sumber: <http://teenszones.blogspot.com/2015/07/5-cara-nggak-penting-menghadapi-guru.html>

Visualisasi:



Gambar 5.34 Desain karakter pendukung 5

Sumber: Rahmawati, 2018

5.5.2 Proses Desain Latar Tempat

Latar tempat pada komik ini diadaptasi sesuai dengan kehidupan nyata pada keseharian anak. Berdasarkan hasil analisa data, tempat yang sering dikunjungi oleh target perancangan antara lain adalah rumah, sekolah, masjid, rumah teman, dan taman. Latar tempat sengaja diberi warna serupa dengan warna panel karena untuk menonjolkan karakter. Berikut merupakan visualisasi latar tempat dalam komik.





Gambar 5.35 Latar tempat

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.5.3 Sinopsis

1.) Bab Orang Tua

- **Episode 1: Larangan Membentak Orang Tua**

Judul: Mobejejen

Azam yang sedang bermain game di *handphone* tiba-tiba dipanggil oleh Ummi. Hingga beberapa menit kemudian, Azam tidak juga bergerak, Ais kesal dan ia pun membantu Ummi. Setelah bermain, Azam melihat ibunya di dapur, Azam pun mengingat kebaikan Ummi pada dirinya, Azam pun meminta maaf kepada Ummi.

- **Episode 2: Tidak Mau Berbuat Baik Kepada Orang Tua**

Judul: Sibuk

Azam dan Ais sama-sama sibuk dengan teman dan *handphone* nya hingga membuat mereka lalai terhadap keluarganya. Suatu pagi ketika hendak berpamitan sekolah, Azam dan Ais baru mengetahui bahwa Ummi jatuh sakit sejak tadi malam. Azam dan Ais pun menyesal.

- **Episode 3: Kemuliaan Ibu**

Judul: Ummi

Suatu hari di hari libur sekolah, Azam dan Ais kesal karena keduanya dimarahi oleh Ummi. Abi pun mencoba menenangkan dan bercerita sedikit tentang Ummi yang ternyata adalah ibu yang kuat. Azam dan Ais baru mengetahui bahwa mereka terlahir dari proses persalinan secara operasi *caesar*.

- **Episode 4: Orang Yang Memuliakan Orang Tua Karena Usia**
Judul: Eyang

Keluarga Azam dan Ais sedang berkunjung ke rumah Eyang. Suatu ketika, Azam yang sedang berbincang dengan Eyang merasa bosan dengan pembicaraan dan mulai bermain game. Eyang yang mengetahui hal itu merasa sedih, tidak lama kemudian Ais datang dan memarahi Azam.

2.) Bab Perlakuan Kepada Binatang

- **Episode 5: Hukum Menolong Binatang**

Judul: Ayam Goreng

Ais dan Popi makan siang bersama di kantin sekolah. Popi membawa bekal ayam goreng kesukaannya. Tidak lama kemudian, bekal Popi diambil oleh kucing liar, Popi marah setengah mati hingga mengejar kucing itu. Ternyata, kucing itu membawakan ayam goreng Popi untuk anak-anaknya yang masih kecil.

- **Episode 6: Hukum menyiksa Binatang**

Judul: Kucing Popi

Sepulang sekolah Ais bermain ke rumah Popi. Popi ternyata memiliki kucing peliharaan kakaknya dirumah. Namun, Ais melihat makanan kucing itu telah habis, Ais kesal dengan pembelaan Popi dan mengajaknya keluar membeli makanan untuk si kucing.

3.) Bab Bergaul

- **Episode 7: Larangan Mengambil Hak Orang Lain**

Judul: Sandal

Selesai sholat Jum'at, Azam kebingungan mencari sandalnya yang hilang, ia menemukan sandal yang mirip dengan sandalnya dan memakainya. Saat berjalan keluar menuju gerbang masjid, Azam melihat poster dan tiba-tiba ia pun merasa bersalah dan langsung menuju kembali ke pelataran masjid untuk menukar sandalnya.

- **Episode 8: Larangan bergunjing**

Judul: Gosip

Popi membuat terkejut teman sekelasnya dengan membawa gosip tentang film Dilan. Nara yang juga mendengarkan gosip Popi lalu menyambungkan dengan teman satu sekolahnya dan mulai bergunjing. Ais tiba-tiba menjauh karena takut berdosa.

- **Episode 9: Larangan mendiamkan sesama muslim**

Judul: Slime

Ais tidak sengaja menghilangkan slime milik Popi, namun Popi sangat kesal dan marah kepada Ais dan mendiamkan Ais hingga berhari-hari. Ternyata slime itu ada di tas Popi sendiri.

- **Episode 10: Peringatan kepada lisan dan tangan**

Judul: Salah Order

Ais dan Popi memesan ojek *delivery* minuman. Ketika pesanan datang, Popi marah dan memaki tukang ojek tersebut karena salah menu. Ais pun tidak tega kepada tukang ojek tersebut dan membayarnya.

- **Episode 11: Mengajak dalam kebaikan**

Judul: Kantin Kejujuran

Oki, salah satu teman sekelas Azam mengambil jajan di kantin kejujuran tanpa membayar dan menceritakannya kepada Azam. Keesokan harinya, saat Azam dan Jabrik tidak memiliki uang, mereka juga hendak meniru kelakuan Oki namun diketahui oleh Bu Ida.

- **Episode 12: Menjaga pandangan**

Judul: Anak Baru

Jabrik terlihat sedang memandangi gadis yang baru nampak di sekolah. Gadis yang merasa dipandangi merasa tidak nyaman dan memberitahukan kejadian itu kepada Bu Ida yang ternyata merupakan ibu gadis tersebut.

- **Episode 13: Larangan menceritakan apa yang di dengar**

Judul: K-pop

Ais yang tidak terlalu menyukai k-pop menjadi sasaran kesalahan pahaman oleh teman-temannya melalui pembicaraan berantai. Popi yang merupakan k-pop sejati merasa kesal kepada Ais tanpa sebab sebelum mengetahui kejadian sebenarnya.

- **Episode 14: Menolong orang yang berbuat dzalim**

Judul: Surprise

Azam melihat Ais dan Sarah yang akan memberi kejutan untuk Popi dengan cara memermalukannya. Azam mencoba menegur mereka dan berhasil, namun kopi milik Sarah terlanjur tumpah ke kepala Popi.

- **Episode 15: Meminta maaf kepada orang yang pernah didzalimi**

Judul: Pentol

Azam tidak sengaja bertemu dengan penjual pentol yang pernah ia dzalimi. Azam meninggalkan amanah penjual pentol itu dan lupa membayar. Azam pun membeli lagi pentol tersebut dan mengakui kesalahannya.

5.5.4 Scripwriting

1. Episode: Anak Baru

Panel 1

Gambar : Close Up. Popi menatap tajam.

Panel 2

Gambar : Medium Shot. Latar di kantin. Azam dan Jabrik sedang duduk bersama

Azam : “ngapain bengong? Dingin tuh ntar baksonya”

Jabrik : “Liatin anak baru tuh lho, manis deh”

Panel 3

Gambar : Medium Shot. Dramatisir kecantikan Popi

Panel 4

Gambar : Medium Shot. Popi tiba-tiba melihat ke arah Azam dan Jabrik

Azam : “Nah lho”

Panel 5

Gambar : Close Up. Popi melihat tajam ke arah Azam dan Jabrik

Panel 6

Gambar : Medium Shot. Azam menunduk, Jabrik melambaikan tangan ke arah Popi

Azam : “Jangan diliatin terus! Melotot tuh dia”

Jabrik : “Ngga, kayaknya dia suka sama aku deh”

Panel 7

Gambar : Medium Shot. Popi berbicara dengan seseorang di sebelahnya sambil menunjuk

Popi : “Bu, anak itu tuh”

Panel 8

Gambar : Medium Shot. Background mencekam.

Bu Ida : “Ngapain kalian lihat-lihat anak saya?? Tidak sopan kalian!”

Panel 9

Gambar : Medium Shot. Jabrik kabur meninggalkan Azam

Azam : “Eeehhh?!”

Bu Ida : “Jangan kabur kamu!”

Panel 10

Gambar : Close Up. Azam menutup wajah dengan topi.
Azam : “Uuugh”

2. Episode: Slime

Panel 1

Gambar : Close Up. Ais menatap *handphone* dengan kesal

Panel 2

Gambar : Latar di ruang kelas
Medium Shot. Popi menghampiri Ais yang sedang duduk

Popi : “Ais, slimeku mana? Mau pulang nih”

Ais : “Lho mana ya? Tadi ada di meja kok”

Panel 3

Gambar : Medium Close Up. Ais sedang membuka tas

Popi : “Gimana sih?! Itu kan slime aku baru beli di Amerika pas liburan kemarin! Kan aku udah bilang kalo pinjem hati-hati!”

Ais : “Iya maaf, tapi beneran tadi ada di meja kok”
(dalam hati) “Mana belinya di Amerika lagi”

Panel 4

Gambar : Medium Shot. Popi meninggalkan Ais

Popi : “Aku gamau tau pokoknya harus ketemu!”

Ais : “Lho kok gitu sih Pop”

Panel 5

Gambar : Latar di rumah masing-masing

Close Up. Ais sedih, ia menelepon Popi
Ais : “Fotonya *I Don’t Care* lagi, pasti buat aku
Tuh”
Popi : Kesal dan me-*reject* telepon Ais
“Apasih?!”

Panel 6

Gambar : Close Up. Ais kesal sambil melihat *handphonenya*
Ais : “Di *reject? Really???* Dari kemarin *chat* di *read*
doang! Sekarang telepon di *reject!!* Gamau
temenan
lagi nih si Popi? Oke!!”

Panel 7

Gambar : Medium Shot. Latar di rumah Popi, ia memegang
handphone sambil kesal
Popi : “What?? Followers instagramku berkurang satu!
jangan-jangan yang unfollow si Ais! coba aku
cek..
tuh kan!!”

Panel 8

Gambar : Medium Shot. Latar di rumah Ais. Ais membuka
tas sekolahnya dengan kesal
Ais : “Dasar! Bikin badmood aja sih dari kemarin-
kemarin! sampe lupa ada PR buat besok”

Panel 9

Gambar : Medium Shot. Ais kaget mendengar
handphonenya
berbunyi

Panel 10

Gambar : Close Up. Popi mengirim chat kepada Ais memberi

tahu bahwa slimanya berada di tas Popi

5.5.5 Storyboard

Storyboard merupakan awal proses dalam komik yang menggunakan gambar yaitu pada sketsa. Storyboard merupakan desain awal pada suatu panel. Dalam storyboard, dapat mengandung beberapa elemen seperti *angle*, penempatan balon kata, dan gesture.



Gambar 5.36 Proses storyboard

Sumber: Rahmawati, 2018

5.5.6 Proses Digital

Setelah melewati proses storyboard, proses selanjutnya adalah proses digital. Dalam proses digital ini, penulis menggunakan satu *software* yaitu Adobe Photoshop CS5.



Gambar 5.37 Photoshop

Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Photoshop_CS5_icon.svg

Langkah selanjutnya adalah melakukan pembuatan lembar kerja baru dan melakukan pemilihan *brush* yang akan digunakan pada proses selanjutnya. Berikut keterangannya:

Ukuran Layout	: 15cm x 15cm
Resolution	: 300 pixels/inch
Color Mode	: RGB 16 bit
Nama Brush	: Hard Mechanical
Tebal	: 13 pixels
Variasi	: Tablet Pressure Control Size

Setelah lembar kerja telah di atur sesuai ketentuan, maka langkah selanjutnya adalah memulai proses digital, yaitu dengan urutan sebagai berikut:

1.) Lineart

Lineart merupakan proses *outlining* yang dilakukan pada media digital untuk memberi garis tegas sebelum proses pewarnaan. Lineart pada komik ini menggunakan konsep normal dan tebal-tipis untuk memberi sentuhan ciri khas pada gaya gambar.



Gambar 5.38 Lineart

Sumber: *Rahmawati, 2018*

2.) Coloring

Coloring adalah proses pewarnaan pada komik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna konsep yang telah ditentukan pada kriteria warna. Berikut beberapa tahapan dalam proses coloring pada komik ini:

- memberi warna dasar
- memberi *shadow*
- menambahkan warna putih sebagai *lighting*
- pewarnaan *background* yang sesuai dengan skrip



Gambar 5.39 Coloring

Sumber: *Rahmawati, 2018*

3.) Texting

Teksting merupakan tahap terakhir dalam proses digital. Langkah yang dilakukan adalah pertama, memberi teks sesuai dengan skrip dan sinopsis. Kedua, memberi balon teks sesuai dengan bentuk yang di butuhkan.



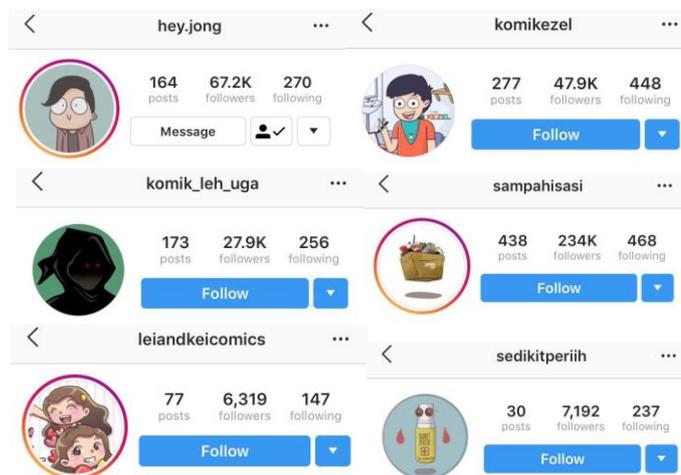
Gambar 5.40. Texting

Sumber: Rahmawati, 2018

5.6 Branding Komik Instagram

5.6.1 Judul/nama komik

Referensi:





Gambar 5.41 Referensi nama komik

Sumber: *instagram.com*

Visualisasi:

sikembarazamais
 komikembar
 topikembar

Gambar 5.42 Visualisasi nama komik

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.6.2 Profile Picture

Pada umumnya, komik instagram menggunakan profile picture berdasarkan 2 dasar, yaitu:

1. Visualisasi nama komik instagram
2. Gaya gambar dari tokoh utama

Visualisasi:





Gambar 5.43 Visualisasi profile picture

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.6.3 Bio

Referensi:

Pada umumnya, komik instagram menggunakan bio yang berisikan tentang:

- nama author
- tema konten
- waktu publikasi komik
- kontak/email

Visualisasi:



Gambar 5.44 Visualisasi bio instagram

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.6.4 Tampilan Feed

Referensi:



Gambar 5.45 Referensi feed instagram

Sumber: *instagram.com*

Visualisasi:

Feed instagram Topi Kembar akan dibuat konsisten berisi postingan komik yang terbit dalam waktu 2 minggu sekali. Namun Topi Kembar akan selalu *update* setiap hari melalui *story*.

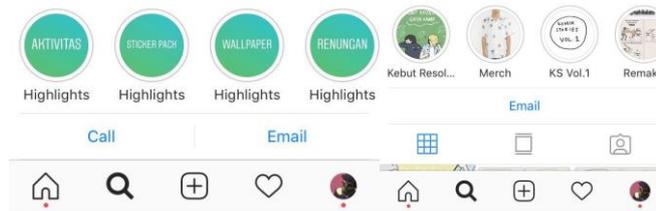


Gambar 5.46 Visualisasi feed instagram

Sumber: *Rahmawati, 2018*

5.6.5 Story Highlight

Referensi:



Gambar 5.47 Referensi Story Highlight

Sumber: *instagram.com*

Visualisasi:



Gambar 5.48 Visualisasi story highlight

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Story highlight pada Topi Kembar berisi sebagai berikut:

- **Wallpaper:** berisi gambar-gambar karakter pada Topi Kembar yang lucu dan menarik dengan tujuan promosi, diharapkan dapat digunakan sebagai wallpaper pada *smartphone* anak



Gambar 5.49 Visualisasi story highlight: wallpaper

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- **Story**: berisi mutiara akhlak atau pesan positif dengan latar gambar yang menarik dengan tujuan promosi, diharapkan anak memposting ulang story tersebut sehingga semakin banyak orang yang mengetahui tentang Topi Kembar.



Gambar 5.50 Visualisasi story highlight: story

Sumber: *Rahmawati, 2018*

- **Merchandise**: berisi media promosi merchandise Topi Kembar dengan tujuan promosi, diharapkan dapat menambah keuntungan *author*

- **Info/Update**: berisi info terbaru tentang Topi Kembar, misalnya jika suatu saat Topi Kembar membuka *booth* dalam suatu event.

5.7 Post Test

Post test 1

Pelaksanaan pada:

Hari : Sabtu, 8 Desember 2018

Lokasi : SMP Khadijah Surabaya

Waktu : Pukul 10.00-12.00

Data Target : 4 anak kelas 1 SMP



Gambar 5.51 Proses post test 1

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Hasil:

- Anak sangat antusias dengan perancangan sejak awal percakapan dengan penulis
- Anak berebut untuk membaca komik
- Anak membaca komik dalam 1 *smartphone* secara bersama-sama
- Anak sangat menikmati setiap slide demi slide dan membacanya dengan cukup teliti
- Anak beberapa kali melakukan interaksi dengan teman disebelahnya ketika membaca teks pada komik yang berhubungan dengan kesehariannya
- Anak sangat ekspresif
- Mudah tertawa ketika membaca slide yang mengandung unsur humor yang “*mereka banget*”
- Anak tidak pernah melewatkan setiap halaman komik, membaca sampai akhir
- Saat membaca slide bagian mutiara akhlak, mereka dengan kompak memanggut dan berinteraksi kecil dengan teman disebelahnya
- Respon sangat positif
- Anak meminta akun instagram

Post test 2

Pelaksanaan pada:

Hari : Sabtu, 8 Desember 2018

Lokasi : SMP Khadijah Surabaya

Waktu : Pukul 10.00-12.00

Data Target : Seorang anak kelas 3 SMP



Gambar 5.52 Proses post test 2

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Hasil:

- Anak cukup antusias dengan perancangan sejak awal percakapan dengan penulis
- Anak sangat menikmati setiap slide demi slide dan membacanya dengan cukup teliti
- Anak membaca teks dengan bersuara atau mengejanya
- Anak cukup ekspresif, tersenyum ketika membaca slide yang mengandung unsur humor yang “*mereka banget*”
- Anak tidak pernah melewati setiap halaman komik, membaca sampai akhir
- Saat membaca slide bagian mutiara akhlak, anak memanggut dan berucap “ya, ya, ya”
- Respon sangat positif
- Anak meminta akun instagram Topi Kembar

(halaman ini sengaja di koongkan)

BAB VI

IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Desain Final

6.1.1 Karakter

1.) Karakter Utama 1

Tabel 6.1 Informasi karakter utama 1

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	<ul style="list-style-type: none">- Nama: Azam- Nama Panggilan: Azam- Usia: 14 tahun- Pendidikan: Kelas 3 SMP
Fisiologi (Ciri-ciri Visual)	<ul style="list-style-type: none">- Memakai <i>bucket hat</i>- Memakai baju muslim berwarna biru, celana cingkrang hitam- Poni di tengah dahi
Sosiologi (Lingkungan)	<ul style="list-style-type: none">- Tinggal di perumahan di pinggiran kota besar- Keseharian sebagai <i>kids zaman now</i>- Keluarga islami
Psikologi (Sifat Dasar)	<ul style="list-style-type: none">- Labil- <i>Gamers</i> sejati- Pemalas- Cuek



Gambar 6.1 Karakter Utama 1

Sumber: Rahmawati, 2018

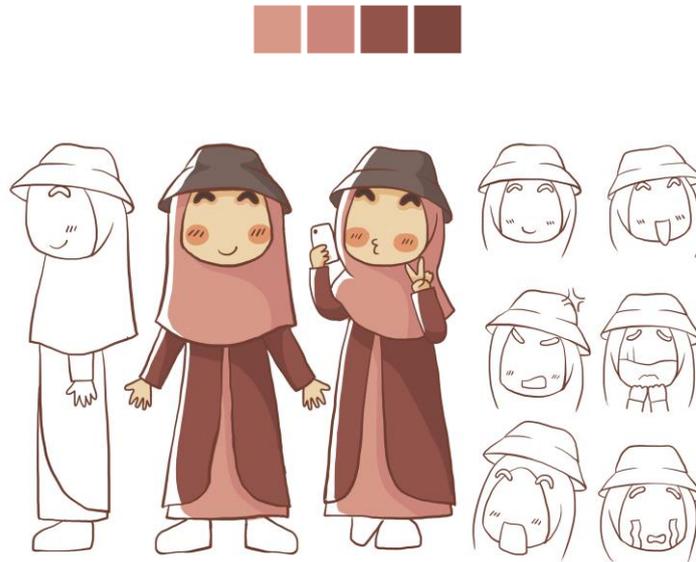
2.) Karakter Utama 2

Tabel 6.2 Informasi karakter utama 2

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	<ul style="list-style-type: none"> - Nama: Aisyah - Nama Panggilan: Ais - Usia: 14 tahun - Pendidikan: Kelas 3 SMP
Fisiologi (Ciri-ciri Visual)	<ul style="list-style-type: none"> - Memakai <i>bucket hat</i> - Memakai baju muslimah berwarna serba pink - Memakai <i>khimar</i> syar'i
Sosiologi (Lingkungan)	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di perumahan di pinggiran kota besar - Keseharian sebagai <i>kids</i> zaman <i>now</i> - Keluarga islami
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> - Doyan eksis

(Sifat Dasar)	- Ceria - Pecinta kucing
---------------	-----------------------------



Gambar 6.2 Karakter Utama 2

Sumber: Rahmawati, 2018

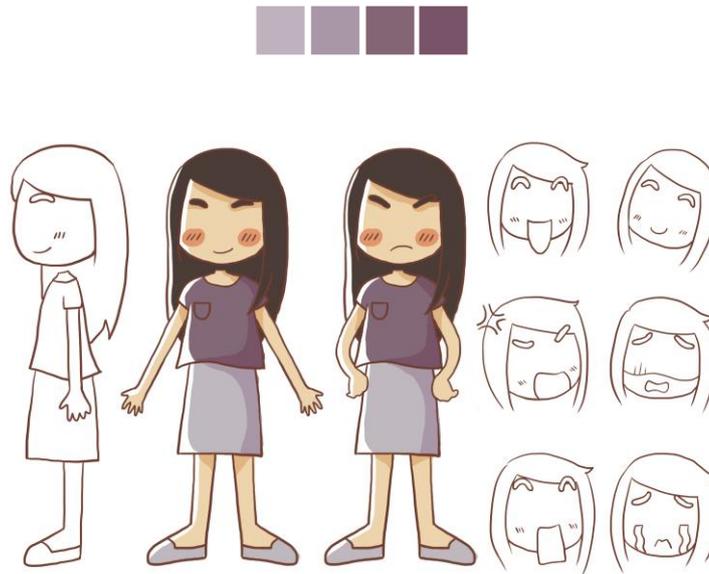
3.) Karakter Pendukung 1

Tabel 6.3 Informasi karakter pendukung 1

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	- Nama: Popi - Nama Panggilan: Popi - Usia: 15 tahun - Pendidikan: Kelas 3 SMP - Anak dari guru matematika
Fisiologi (Ciri-ciri Visual)	- Berponi samping, rambut panjang - Memakai pakaian ungu
Sosiologi	- Berasal dari kota besar, pindah ke pinggiran kota

(Lingkungan)	- Hidup kaya raya - Keseharian sebagai <i>kids zaman now</i> - Keluarga <i>broken home</i>
Psikologi (Sifat Dasar)	- Labil - Arogan



Gambar 6.3 Karakter pendukung 1

Sumber: *Rahmawati, 2018*

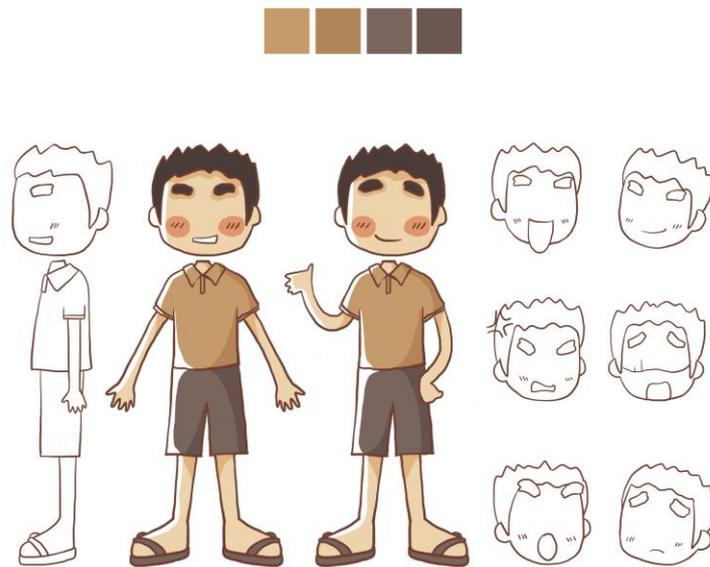
4.) Karakter Pendukung 2

Tabel 6.4 Informasi karakter pendukung 2

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	- Nama: Toyib - Nama Panggilan: Jabrik - Usia: 15 tahun - Pendidikan: Kelas 3 SMP
Fisiologi	- Rambut gaya <i>jabrik</i>

(Ciri-ciri Visual)	- Memakai pakaian <i>orange</i>
Sosiologi (Lingkungan)	- Tinggal di perumahan di pinggiran kota besar - Keseharian sebagai <i>kids zaman now</i> - Keluarga <i>broken home</i>
Psikologi (Sifat Dasar)	- Percaya diri yang tinggi - Ceria - <i>Playboy</i>



Gambar 6.4 Karakter Pendukung 2

Sumber: *Rahmawati, 2018*

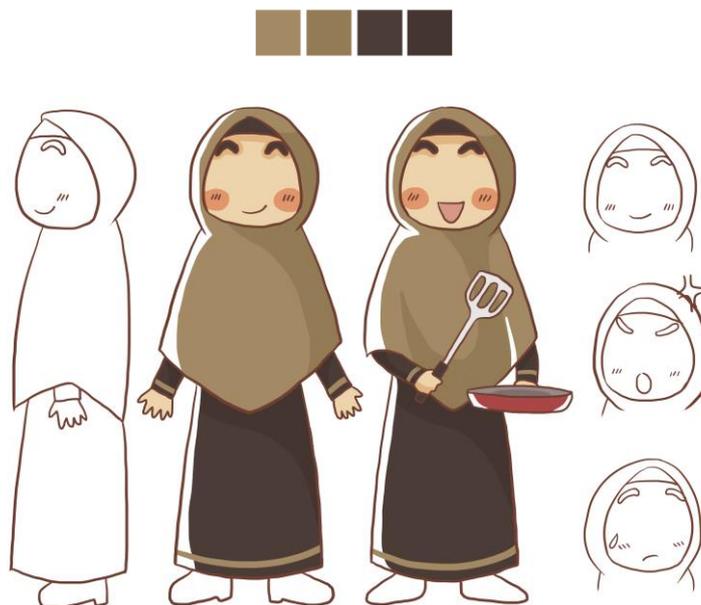
5.) Karakter Pendukung 3

Tabel 6.5 Informasi karakter pendukung 3

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	- Nama: Diana - Nama Panggilan: Ummi - Usia: 37 tahun

	- Pekerjaan: Ibu rumah tangga, bisnis <i>olshop</i>
Fisiologi (Ciri-ciri Visual)	- Berpakaian muslimah berwarna coklat dan hitam - Memakai <i>khimar</i> syar'i
Sosiologi (Lingkungan)	- Tinggal di perumahan di pinggiran kota besar - Keseharian sebagai ibu zaman <i>now</i> - Keluarga islami
Psikologi (Sifat Dasar)	- Baik - Kadang suka mengomel - Suka mencampur bahasa Indonesia dan Inggris



Gambar 6.5 Karakter pendukung 3

Sumber: *Rahmawati, 2018*

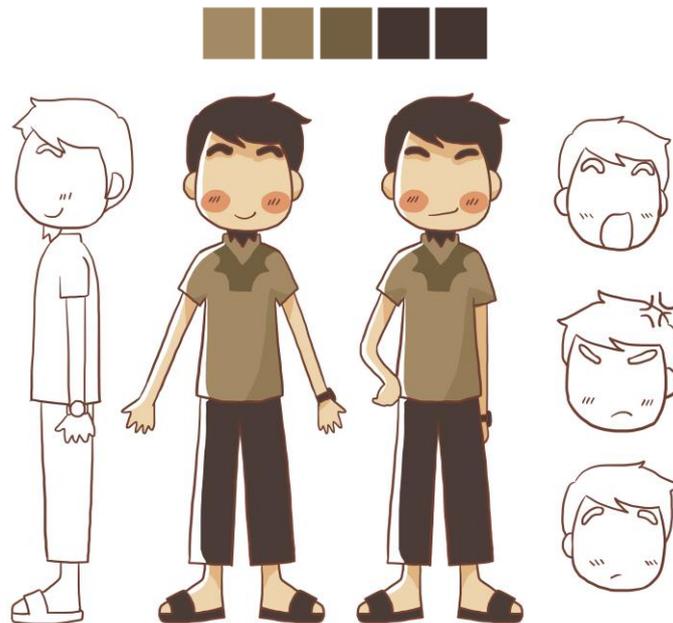
6.) Karakter Pendukung 4

Tabel 6.6 Informasi karakter pendukung 4

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	- Nama: Rizky

	<ul style="list-style-type: none"> - Nama Panggilan: Abi - Usia: 38 tahun - Pekerjaan: Pegawai BUMN, ketua RT
Fisiologi (Ciri-ciri Visual)	<ul style="list-style-type: none"> - Berpakaian muslim berwarna cokelat dan hitam - Berponi pendek - Berjanggut
Sosiologi (Lingkungan)	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di perumahan di pinggiran kota besar - Keseharian sebagai bapak zaman <i>now</i> - Keluarga islami
Psikologi (Sifat Dasar)	<ul style="list-style-type: none"> - Baik - Penyabar - <i>Sok gaul</i>



Gambar 6.6 Karakter pendukung 4

Sumber: *Rahmawati, 2018*

7.) Karakter Pendukung 5

Tabel 6.7 Informasi karakter pendukung 5

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Kriteria	Keterangan
Informasi Umum	<ul style="list-style-type: none">- Nama: Idawati- Nama Panggilan: Bu Ida- Usia: 38 tahun- Pekerjaan: Guru matematika SMP- Status: Janda (bercerai dengan papa Popi)
Fisiologi (Ciri-ciri Visual)	<ul style="list-style-type: none">- Rambut berponi samping, panjang dan digulung- Memakai kacamata <i>plus</i>- Membawa penggaris kayu besar- Memakai pakaian PNS, jika di luar pekerjaan pakaiannya modis
Sosiologi (Lingkungan)	<ul style="list-style-type: none">- Tinggal di perumahan di pinggiran kota besar- Keseharian sebagai <i>kids zaman now</i>- Sosialita- Hidup dengan Popi
Psikologi (Sifat Dasar)	<ul style="list-style-type: none">- Suka marah- Berkepribadian ganda, galak dan sosialita



Gambar 6.7 Visualisasi karakter pendukung 5

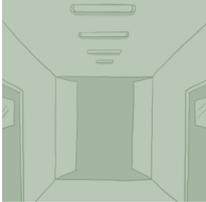
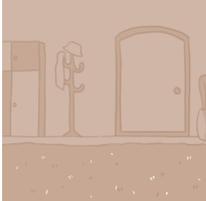
Sumber: *Rahmawati, 2018*

6.1.2 Background

1.) Latar Tempat

Tabel 6.8 Implementasi latar tempat

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Latar Tempat	Visualisasi		
Sekolah			
Rumah			

<p>Panel <i>Flashback</i></p>		<p>Digunakan ketika menerangkan alur mundur atau kembali ke masa lampau. Berbentuk gelombang tidak beraturan.</p>
-----------------------------------	--	---

2.) Anatomi Panel

a. Panel Judul

Panel judul adalah panel yang berada pada slide awal komik, dimana panel inilah yang mewakili isi komik secara keseluruhan



Gambar 6.8 Panel cover

Sumber: *Rahmawati, 2018*

b. Panel Isi

Panel isi adalah panel yang menceritakan tentang isi dalam sebuah episode. Panel ini berjumlah maksimal 8 panel.



Gambar 6.9 Panel isi

Sumber: *Rahmawati, 2018*

c. Panel Mutiara Akhlak

Panel mutiara akhlak berada pada slide akhir dalam komik yang berisi kalimat dan visual.



Gambar 6.10 Panel mutiara akhlak

Sumber: *Rahmawati, 2018*

6.1.4 Elemen Komik

Tabel 6.11 Elemen komik

Sumber: *Rahmawati, 2018*

Elemen Komik	Jenis	Visualisasi

Teks	Judul	
	Percakapan	
	Mutiara akhlak	<p>HATI-HATI LIRIKAN MATA YANG KETERUSAN</p> <p>*Katakanlah kepada laki-laki yang beriman, agar mereka menjaga pandangannya, dan memelihara kemaluannya, yang demikian itu adalah lebih suci bagi mereka. Sungguh, Allah Maha Mengetahui apa yang mereka perbuat.*</p> <p>(Q.S An-Nur : 30)</p>
	Teks suara	
Caption	Menunjukkan waktu	
Balon Kata	Percakapan bersuara	
	Ungkapan dalam hati	

	Teriak	
	Media elektronik	
Ikonografi	Marah/kesal	
	Melihat sesuatu	
	Terkejut	
	Menghela nafas	
	Berkeringat	

	<p>Bingung, Melihat kebodohan</p>	
--	---------------------------------------	---

6.1.5 Tipografi

1.) Judul

Jenis huruf yang digunakan untuk judul pada panel pertama setiap episode adalah Open Season dengan ukuran yang paling besar dan mendominasi di antara teks lain.



Gambar 6.11 Tipografi judul

Sumber: Rahmawati, 2018

2.) Teks Suara

Pada teks suara menggunakan jenis huruf yang sama dengan judul, namun diimplementasikan dengan ukuran yang lebih kecil menyesuaikan dengan kebutuhan panel.



Gambar 6.12 Tipografi teks suara

Sumber: Rahmawati, 2018

3.) Teks Percakapan

Teks percakapan menggunakan jenis huruf Hello Hand Me Down dengan ukuran 12pt sama rata untuk semua panel yang berisi teks percakapan.

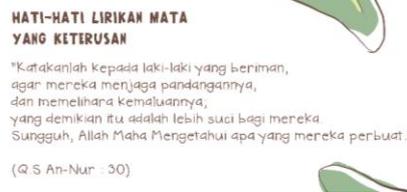


Gambar 6.13 Tipografi teks percakapan

Sumber: Rahmawati, 2018

4.) Mutiara Akhlak

Teks pada panel mutiara akhlak menggunakan dua jenis huruf, yaitu Open Season untuk *headline* mutiara akhlak dan jenis huruf Hello Hand Me Down untuk isi mutiara akhlak.



Gambar 6.14 Tipografi mutiara akhlak

Sumber: Rahmawati, 2018

6.1.6 Desain Final Komik Per Bab

1.) Bab Orang Tua

Bab ini merupakan rangkuman dari mutiara akhlak yang mengandung nilai tentang perlakuan terhadap orang tua yang dibagi menjadi empat episode. Setiap episode mengangkat tentang fenomena pada zaman sekarang yang berkaitan dengan orang tua. Sebagai contoh anak remaja yang sedang tumbuh akan mulai jauh dengan keluarga, hingga sikap kurang baik anak terhadap orang tua yang disebabkan oleh *gadget*.



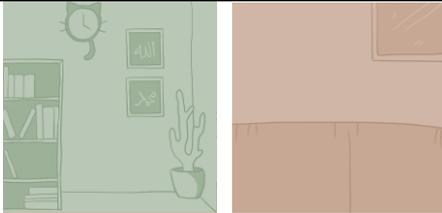
Gambar 6.15 Desain final komik bab orang tua

Sumber: Rahmawati, 2018

Tabel 6.12 Implementasi pada bab orang tua

Sumber: Rahmawati, 2018

Kategori	Implementasi
Karakter	<p>Azam, Ais, Abi, Ummi dan Eyang</p> 
Adaptasi kehidupan nyata sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> - Remaja dan <i>smartphone</i> tidak dapat dipisahkan - Anak cukup sering berkunjung ke rumah saudara karena diajak oleh orang tua - Beberapa kasus anak zaman sekarang kurang menghormati orang yang lebih tua
Konflik	<ul style="list-style-type: none"> - Anak lebih senang bermain <i>gadget</i> dibandingkan mengobrol dengan keluarganya - Bermain <i>gadget</i> tidak tahu waktu - Anak suka mengomel balik ketika dimarahi oleh orang tuanya - Anak kurang peduli dan perhatian kepada keluarga
Setting	<ul style="list-style-type: none"> - Rumah Azam dan Ais - Rumah kakek

	
<p>Benda yang muncul</p>	<p>Benda yang muncul pada bab ini adalah benda-benda yang melekat pada keseharian dan aktifitas anak remaja dan orang tua sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Handphone</i> - Meja belajar - Buku - Tempat cuci piring 

2.) Desain Final Komik Bab Perlakuan Kepada Binatang

Bab ini merupakan rangkuman dari mutiara akhlak yang mengandung nilai tentang perlakuan terhadap binatang yang dibagi menjadi dua episode. Setiap episode mengangkat tentang kejadian yang sering ditemui sehari-hari terkait binatang. Kucing digambarkan sebagai hewan utama pada episode ini karena faktor besar kucing dalam agama Islam.



CERITA TENTANG SI PERIKSA KUCING

Dari Lulu Umar: rakhayatiha 'alihu, luhwabahyit
 fihapalidh shillalidhu 'idath wal sallah bar' alidh.

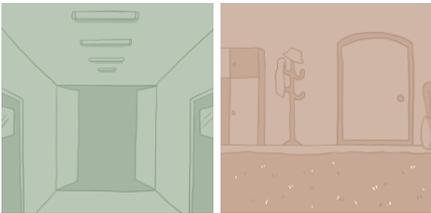
*Ada seorang perempuan yang masuk ke rumah dan dia
 keneha mabuk kucing, dia ada di mangkurangnya
 sampai kucing itu mati, dia tidak membiarkan dan minum
 sampai kucing itu pakek dan mangkurangnya
 dia di haki, itu, melapakan kucing itu agar dapat
 mabuk mabuk (yang berwujud) sehingga
 dia bisa mengendang kapal selamnya di muka bumi ini.*

(HR: Bukhan dan Muslim)

Gambar 6.16 Desain final komik bab perlakuan kepada binatang
 Sumber: Rahmawati, 2018

Tabel 6.13 Implementasi pada bab perlakuan kepada binatang

Sumber: Rahmawati, 2018

Kategori	Implementasi
Karakter	<p>Ais, Popi, Kucing jalan dan Kucing Popi</p> 
Adaptasi kehidupan nyata sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> - Anak SMP masih sering membawa bekal ke sekolah - Mayoritas anak menyukai kucing
Konflik	<ul style="list-style-type: none"> - Anak kurang peduli kepada binatang peliharaannya - Beberapa anak berperilaku jahat kepada binatang dengan mengganggunya
Setting	<ul style="list-style-type: none"> - Sekolah - Rumah Popi 
Benda yang muncul	<p>Benda yang muncul pada bab ini adalah benda-benda yang melekat pada keseharian dan aktifitas anak remaja dan hubungannya dengan hewan</p>

sebagai berikut:

- Bekal
- *Smartphone*
- Tempat makan kucing
- Botol air mineral



3.) Desain Final Komik Bab Bergaul

Bab ini merupakan rangkuman dari mutiara akhlak yang mengandung nilai tentang bergaul yang dibagi menjadi sembilan episode. Setiap episode mengangkat tentang fenomena pada zaman sekarang yang berkaitan dengan kesehariannya dengan para temannya. Sebagai contoh anak remaja yang sedang tumbuh akan mulai merasa ketertarikan terhadap lawan jenis, konflik pertengkarang terhadap sesama teman karena kesalahpahaman, hingga kehilangan sandal ketika sholat jum'at berjam'ah di masjid.



Gambar 6.17 Desain final komik bab bergaul

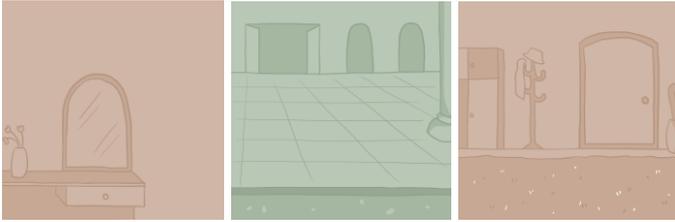
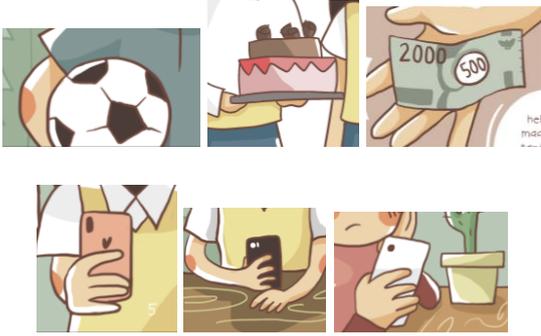
Sumber: Rahmawati, 2018

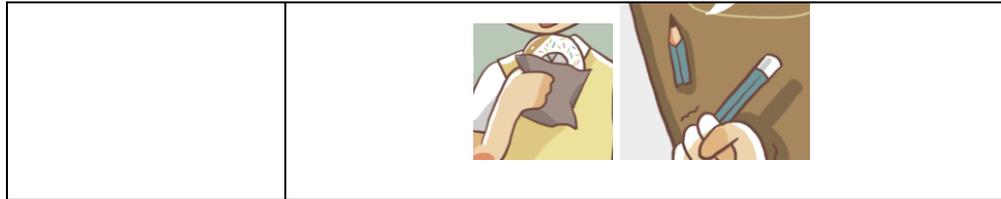
Tabel 6.14 Implementasi pada bab bergaul

Sumber: Rahmawati, 2018

Kategori	Implementasi
Karakter	<p>Azam, Ais, Popi, Jabrik, Bu Ida, Oki, Sarah, Merry, Bapak Budi dan anaknya, Bapak Ojek, dan Penjual Pentol</p> 
Adaptasi kehidupan nyata sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> - Anak senang bermain <i>gadget</i> - Remaja mulai teratrik terhadap lawan jenis - Anak senang memberi kejutan kepada sahabatnya yang berulang tahun - Melaksanakan kewajiban sholat jum'at berjama'ah - Anak suka meminjam barang milik temannya - Anak terlalu cepat mengambil keputusan - Senang membeli jajan di pinggir jalan - Anak remaja mayoritas memiliki idola terutama

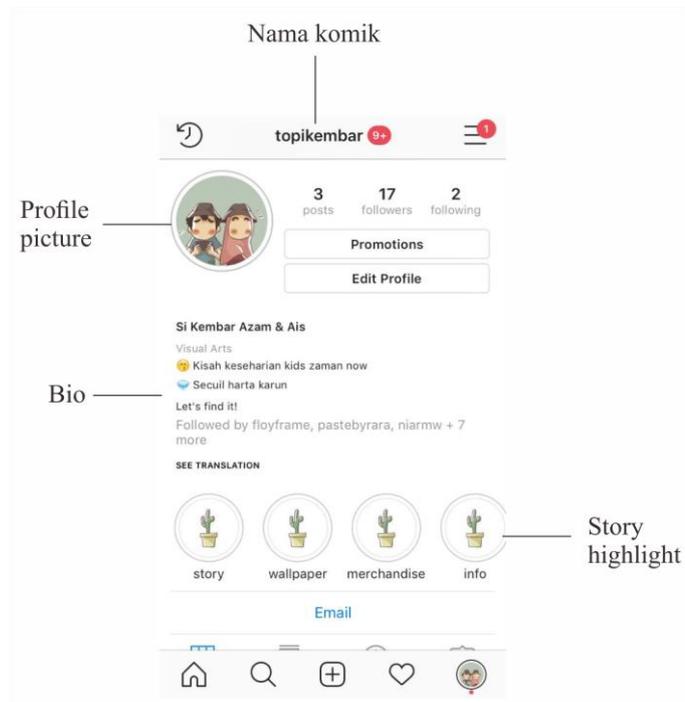
	<p>adalah <i>girlband</i> Korea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senang bergosip tentang teman-temannya di sekolah
Konflik	<ul style="list-style-type: none"> - Anak laki-laki cenderung genit kepada lawan jenis - <i>Me-unfollow</i> temannya ketika sedang bermusuhan - Saling tengkar kepada teman karena masalah sepele dan salah paham - Kehilangan sandal saat sholat jum'at - Kesal kepada tukang ojek yang salah - Bergosip dan membicarakan hal buruk tentang orang lain - Mencoba melakukan hal buruk seperti mencuri - Lupa membayar jajan yang telah dibeli - Memberi kejutan kepada temannya yang berulang tahun tanpa memikirkan akibatnya
Setting	<ul style="list-style-type: none"> - Sekolah - Taman kompleks perumahan - Rumah Popi - Masjid 

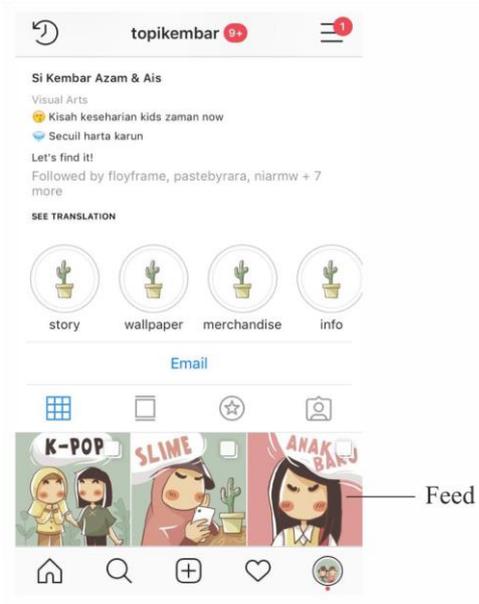
	 
<p>Benda yang muncul</p>	<p>Benda yang muncul pada bab ini adalah benda-benda yang melekat pada keseharian dan aktifitas anak remaja sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola - Kue tart - Uang sanga - <i>Smartphone</i> - Jajanan kantin sekolah - Alat tulis 



6.1.7 Tampilan Instagram

Tampilan Instagram cukup mempengaruhi menarik atau tidaknya suatu akun. Tampilan akun Instagram komik Topi Kembar dibuat semenarik mungkin dengan warna yang memanjakan mata. Warna dominan pada tampilan Instagram Topi Kembar adalah hijau toska dan merah pastel. Berikut merupakan detail anatomi tampilan Instagram Topi Kembar:





Gambar 6.18 Final tampilan instagram

Sumber: *Rahmawati, 2018*

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses perancangan dan menghasilkan desain akhir dari komik online tentang akhlak yang berjudul “Topi Kembar”, penulis melakukan uji coba melalui pengunggahan komik pada *platform* media sosial *Instagram* secara bertahap dimulai pada tanggal 24 Desember 2018 dan menyaring komentar pembaca hingga tanggal 13 Desember 2019, serta melakukan *expert review* bersama Komunitas Jatimstrip pada tanggal 13 Desember 2019. Dari hasil uji coba tersebut penulis mendapatkan kritik dan saran yang kemudian digunakan untuk sedikit evaluasi perancangan. Dari seluruh uji coba tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1.) Komik dengan konten tentang menceritakan kehidupan sehari-hari yang mengandung unsur dakwah memiliki potensi yang bagus bila dikemas dengan menarik khususnya dari segi visual. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme pembaca untuk mengikuti cerita komik. Didalam kolom komentar *platform* media sosial *Instagram* dapat dilihat bahwa mayoritas pembaca antusias untuk mengikuti cerita komik. Beberapa faktor yang menarik minat pembaca diantaranya adalah gaya penceritaan yang terdapat dalam tiap episode, kombinasi genre *slice of life* dengan dakwah, dan kualitas visualisasi komik. Antusiasme pembaca terhadap komik juga ditunjukkan melalui data dari *Instagram* pada bulan Januari 2019 yang meliputi 321 *followers*, 176 *likes* pada post episode “Kucing Popi”, dan 15 komentar terbanyak pada post episode “Kucing Popi”.

2.) Mayoritas pembaca komik tidak mengetahui tentang pesan dari ayat Al-Qur’an atau Hadits yang disampaikan dalam *slide* terakhir dalam komik. Pembaca merasa menambah wawasan baru khususnya tentang agama Islam. Komik dapat menjadi

alternatif media untuk belajar ilmu agama dengan memberikan pemahaman yang di kemas melalui kisah sehari-hari.

7.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang belum sempurna dalam segi penelitian maupun perancangan diantaranya:

- 1.) Perlunya penambahan nomor halaman pada setiap *slide* untuk memudahkan akun lain yang ingin melakukan *repost* terhadap komik “Topi Kembar”.
- 2.) Perlu dilakukan suatu pengulangan dalam cerita agar sifat per karakter dapat diketahui dengan jelas oleh pembaca. Hal ini dapat memperkuat karakterisasi setiap tokoh.
- 3.) Pembaca berharap komik “Topi Kembar” dapat menyuguhkan komik terus-menerus sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh penulis.
- 4.) Terdapat beberapa kesalahan visual seperti perbedaan warna *smartphone* pada *slide* dan kesalahan pengetikan (*typo*) pada beberapa teks pada komik.
- 5.) Berdasarkan komentar pada akun *Instagram* “Iqomic” yang telah *me-posting* ulang salah satu episode “Topi Kembar”, terdapat salah satu netizen yang menuliskan bahwa ceritanya sedikit berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- n.d. Accessed November 10, 2018. id.wikipedia.org.
- al asqalani, ibnu hajar. 2011. *Bulughul Maram*. Bandung: Sygma Publishing.
- Al Asqalani, Ibnu Hajar. 2011. *Bulughul Maram*. Bandung: Sygma Publishing.
- Bangdzia. 2017. *Gambar Itu Haram?* Jakarta: Salsabila.
- Chandra, Edric. 2015. "Perkembangan Sosial Media." *Jurnal Ilmiah*.
- Chomaria, Nurul. 2018. *Kenali Masa Remaja Anak: Membangun Keshalihan Pribadi*. Solo: Tinta Medina.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comics*. Jakarta: Bentang Pustaka.
- . 2012. *How to Make Comics*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
2018. *emosijiwaku*. 6 11. Accessed 7 8, 2018. emosijiwaku.com/info.
- n.d. *Features: The History of Social Networking*. Accessed December 20, 2018. <http://www.digitaltrends.com>.
- n.d. *Features: The History of Social Networking*. Accessed December 20, 2018. www.digitaltrends.com.
2018. *Guraru*. December 28. Accessed 2018. (<http://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang-menyenangkan>).
- Hadi, Ido Prijana. 2008. "Penelitian Khalayak dalam Perspektif Reception Analysis." 1-7.
- Hadi, Ido Prijana. 2008. "Penelitian Khalayak dalam Perspektif Reception Analysis." *Jurnal Ilmiah Scriptura* 1-7.
- Hurlock, Elizabeth B. 1988. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jawas, Yazid bin Abdul Qadir. 2006. *Syarah Aqidah Ahlus Sunnah wal Jam'ah*. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- n.d. *Manga Effects*. tvtropes.org.
- n.d. *Manga Effects*. Accessed December 24, 2018. tvtropes.org.
- Manzhur, Ibnu. 1883. *Lisaanul 'Arab*.
- Media, Kosmik Elex. 2017. *Connect and Create: Online Comic Making Course*.
- Mubarak, Zakky, dkk. 2008. "Manusia, akhlak, budi pekerti dan masyarakat." *Pengembangan Keepribadian Terintegrasi* 20-39.

- . 2008. *Manusia, Akhlak, Budi Pekerti dan Masyarakat*. Depok: Lembaga Penerbit FE UI.
- Muda, Ahmad A.K. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Reality.
- Opara, Eddie, and John Cantwell. 2014. *Color Works: Best Practices for Graphics Designer*. Beverly: Rockpot Publishers.
- Pinem, Walter. n.d. Accessed December 2, 2018.
<https://www.seniberpikir.com/fitur-terbaru-instagram/>.
- Siauw, Felix Y. 2017. *Art of Dakwah*. Jakarta: Alfatih Press.
- Uhls, Yalda T. 2016. *Media Moms and Digital Dads*. Solo: Metagraf.
- n.d. *Wiki: Media Sosial*. Accessed November 11, 2018. id.wikipedia.org.
- Wikipedia. 2008. *Wikipedia*. Mei 8. www.wikipedia.com.

LAMPIRAN

Komik Episode 1

Bab Orang Tua: Kemuliaan Ibu



Komik Episode 2

Bab Orang Tua: Memuliakan Orang Tua Karena Usia



JANGAN CUEK. MULIAKANLAH ORANG YANG TUA

Dari Anas radhiyallahu 'anhu, ia berkata Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:

Orang muda yang memuliakan orang yang tua karena usianya, kelak Allah akan membalas kepadanya, yaitu orang-orang muda akan memuliakannya apabila ia telah tua."

(HR. Tirmidzi.)

Azam kok jahat sih Eyang ditinggal nge-game?!"

hah nih la, kan Eyang juga mau dijamin main legifitas hehe

ch, amu hah maaf hwasah

Komik Episode 3

Bab Orang Tua: Larangan Membentak Orang Tua



SAYANGI DAN HORMATI MEREKA, SELAGI MEREKA MASIH ADA

"Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai ke rumahmu lalu berilah perselamatanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia."

(Q.S. Al-Isra' : 23)

Ais juga mau di peluk Ummy!!!

Komik Episode 4

Bab Orang Tua: Tidak Mau Berbuat Baik Kepada Orang Tua



SISIBUK APAPUN, INGATLAH KEPADA ORANG TUAMU

Dari Abu Hurairah raahiyallahu 'anhu, dari Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam, beliau bersabda:

"Sungguh hina, sungguh hina, dan sungguh hina, orang yang salah satu atau keduanya masih hidup, ia tidak bisa masuk surga."

(tidak mau berbuat baik kepada kedua orang tuanya, sehingga menyebabkan orang itu tidak masuk surga)

(HR: Muslim)



Komik Episode 5

Bab Hewan: Hukum Menolong Hewan



MENOLONG HEWAN? PAHALA ATAU TIDAK?

Dari Abu Hurairah radhyallahu 'anhu, ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Menolong setiap makhluk yang mempunyai limpa itu mendapatkan pahala (hewan)".
(HR. Bukhari dan Muslim)

Komik Episode 7

Bab Hewan: Hukum Menyiksa Hewan



CERITA TENTANG SI PENYIKSA KUCING

Dari Ibnu Umar radhyallahu 'anhua, lahwastanya Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:

"Ada seorang perempuan yang masuk neraka disebabkan karena masalah kucing, dia tidak mau melepaskan kucingnya sampai kucing itu mati, ia tidak pernah makan dan minum, kepala kucing itu pakuhal di belakangnya, dan ia tidak mau melepaskan kucing itu agar dapat mencari makan (yang kurang) serangga atau lintang-lintang kecil lainnya di muka bumi ini."

(HR. Bukhari dan Muslim)

BIOGRAFI PENULIS



Widya Nur Rahmawati lahir dan besar di Kota Surabaya tanggal 11 Juni 1995. Penulis telah menempuh Pendidikan formalnya di TK Al-Manar, SD Muhammadiyah 15 Surabaya, SMP Negeri 16 Surabaya, dan SMA Negeri 21 Surabaya. Pada tahun 2013 penulis telah diterima di program studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk FADP ITS. Perancangan Komik Online Bertema Akhlak Melalui Media Sosial Instagram untuk

Usia Remaja ini dilatar belakangi oleh kegemaran penulis membaca komik sejak kecil, serta ketertarikan penulis terhadap agama Islam. Selain itu, penulis juga menyukai ilustrasi sehingga mendukung penulis dalam perancangan komik online ini. Penulis dapat dihubungi melalui keterangan yang terdapat di bawah halaman. Penulis berharap perancangan ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat terus berlanjut untuk menebar kebaikan.

E-mail : widywidyanr@gmail.com

Telp : +6281231896882