



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI
ANDROID MENGENAI AKHLAK BERDASARKAN NILAI
PILAR RUKUN ISLAM SEBAGAI MEDIA *PARENTING*
UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN**

**NUR FARISKA UMayROH
NRP. 08311340000133**

**Dosen Pembimbing
Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.
NIP. 19830328 201404 1 002**

**Program Studi Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI
ANDROID MENGENAI AKHLAK BERDASARKAN NILAI
PILAR RUKUN ISLAM SEBAGAI MEDIA *PARENTING*
UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN**

**Nur Fariska Umayroh
NRP. 0831134000133**

Dosen Pembimbing
Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.
NIP. 19830328 201404 1 002

Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019



FINAL PROJECT – DV 184801

***DESIGN OF DIGITAL COMIC ANDROID APPLICATION
ABOUT MORALS BASED ON ISLAMIC PILLAR VALUES AS
PARENTING MEDIA FOR CHILDREN AGES 7-9 YEARS***

**Nur Fariska Umayroh
NRP 08311340000133**

Lecturer

Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.
NIP. 19830328 201404 1 002

*Industrial Design Programme – Visual Communication Design
Faculty of Architecture, Design and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Tehcnology
2019*

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI ANDROID
BERDASARKAN NILAI PILAR RUKUN ISLAM SEBAGAI MEDIA
PARENTING UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

TUGAS AKHIR (DV 184801)
Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Nur Fariska Umayroh
NRP. 08311340000133

Surabaya, 02 Agustus 2019
Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



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

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.

NIP. 19830328 201404 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual Fakultas
Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Nur Fariska Umayroh
NRP : 08311340000133

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan
judul **“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI ANDROID
MENGENAI AKHLAK BERDASARKAN NILAI PILAR RUKUN ISLAM
SEBAGAI MEDIA PARENTING UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan kerja praktek dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan kerja praktek ini dibatalkan.

Surabaya, 1 Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,


METERAI
TEMPEL
7F925AFF90445798Y
6000
ENAM RIBU RUPIAH
(Nur Fariska Umayroh)
NRP 08311340000133

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI ANDROID
MENGENAI AKHLAK BERDASARKAN NILAI PILAR RUKUN ISLAM
SEBAGAI MEDIA PARENTING UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN**

Nama : Nur Fariska Umayroh
NRP : 0831134000133
Bidang Studi : Desain Komunikasi Visual – FADP
Dosen Pembimbing : Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.

ABSTRAK

Di Indonesia, terdapat keluarga muslim sebanyak 85%. Bermakna bahwa generasi penerus bangsa ini mayoritas berasal dari keluarga muslim. Pendidikan akhlak merupakan ajaran Islam yang telah digariskan oleh mayoritas ulama sebagai ajaran yang sangat penting dan mendasar. Pendidikan akhlak haruslah dimulai sejak anak dini, supaya anak tumbuh secara cerdas dan berakhlak mulia. Hal ini dapat dimulai dari lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pembentukan karakter anak yang paling utama. Anak-anak sangat menyukai komik, juga memiliki karakter yang unik dan berkembang mengikuti zaman teknologi, sehingga membutuhkan rancangan media komik digital untuk belajar akhlak.

Metode riset yang digunakan untuk perancangan ini adalah studi literatur yang lebih banyak mengacu kepada buku-buku yang membahas rukun islam dalam perspektif sosial masyarakat, studi eksisting, observasi semi wawancara, *depth interview* ke para ahli dan yang terakhir adalah *user testing* untuk menguji kelayakan media. Konsep dari perancangan ini adalah “Mudah Diucapkan, Sulit Dilakukan”. Konten dipresentasikan dengan gaya literasi yang sederhana dan visual yang menarik. Kata menarik karena menggunakan gaya ilustrasi kartun yang disukai anak-anak, terdapat nilai moral di setiap akhir cerita, terdapat latar musik dan komik dikemas dalam aplikasi *mobile android*.

Perancangan akan menghasilkan aplikasi komik android tentang keseharian anak-anak usia sekolah dasar awal yang berjudul “Little Muslim: Rukun Islam” dengan genre *slice of life* untuk usia 7-9 tahun. Terdiri dari sepuluh judul cerita, setiap cerita memuat paling sedikit sepuluh halaman dan paling banyak tiga belas halaman. Satu halaman terdiri dari satu panel. Pesan akhlak di dalam komik Little Muslim disadur dari kandungan nilai-nilai pilar rukun islam.

Kata kunci: komik, edukasi, akhlak, rukun islam, aplikasi android, anak-anak.

**DESIGN OF DIGITAL COMIC ANDROID APPLICATION
ABOUT MORALS BASED ON ISLAMIC PILLAR VALUES AS PARENTING MEDIA
FOR CHILDREN AGES 7-9 YEARS**

Name : Nur Fariska Umayroh
NRP : 08311340000133
Study Program : Visual Communication of Design – FADP
Lecturer : Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.

ABSTRACT

In Indonesia, there are 85% Muslim families. It means the majority of the nation's next generation will come from Muslim families. Moral education is an Islamic education has been outlined by the majority of scholars as a very important and fundamental education. Moral education must be started from early, so the child grows smart and noble. It can be started from family, because family is most important creator of character development. The kids really likes comic, also has a unique character and evolve with the times of technology, thus requiring the design of digital comics media to learn morals.

The research methods used for this design are literatures study refers books that discuss Islamic pillars in a social perspective, existing studies, semi-interview observations, depth interviews to experts and the last is user testing to test the feasibility of the media. The concept of this design is "Easy to Say, Hard to Do". Content is presented with a simple and visually appealing literacy style. The word of "interesting" because it uses the style cartoon illustrations that appeal to kids, there are moral values at each end of the story, there are background music and comics packaged in android mobile applications.

The design will produce an android comic application about daily lifes of early elementary school-age children entitled "Little Muslim: Pillars of Islam" with the slice of life genre for ages 7-9 years. Consisting of ten story titles, each story contains at least ten pages and a maximum of thirteen pages. One page consists of one panel. The moral message in Little Muslim comics is adapted from the contents of the pillars of pillars of Islam.

Keywords: comics, education, morals, pillars of Islam, android applications, children.

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 DIGITAL BERBASIS APLIKASI ANDROID MENGENAI AKHLAK BERDASARKAN NILAI PILAR RUKUN ISLAM SEBAGAI MEDIA PARENTING UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN”. Selesainya penyusunan ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Suami tercinta, Himam Sulaiman yang senantiasa mendukung dalam segala kondisi. Baik do'a, finansial, dukungan moral dan tenaga. Dan anakku tercinta, Muhammad Haidzam Fikriyya yang senantiasa menjadi pelipur lara hati agar tetap semangat menyelesaikan studi.
2. Kedua orang tua, yaitu Bapak Nur Fattah Sumadji dan Ibu Wiwik Umiyati yang mendoakan penulis dan mendukung dalam segi moral.
3. Dosen pembimbing, Bapak Rabendra Yudistira Alamin, serta dosen penguji Bapak Bambang Mardiono dan Ibu Putri Dwitarsari, terimakasih atas bimbingan, masukan, dan pelajaran yang sangat membangun, baik untuk pengembangan perancangan, dukungan moral maupun nasihat untuk masa depan.
4. Rekan programmer, Yulita yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir secara teknis.
5. Teman-teman alumni, Widya Rachmawati, Andini Oktarani, Annela Dhona yang telah memberi dukungan moral dan berkenan membantu proses pengerjaan proyek tugas akhir penulis. Serta teman-teman alumni lainnya yang bersedia menjadikan laporan tugas akhirnya sebagai bahan referensi penulis menyusun laporan ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini telah disusun, penulis berharap semoga dapat membawa manfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis berharap atas kritik dan saran yang sifatnya membangun, untuk menjadi acuan dalam bekal pengalaman bagi penulis yang lebih baik kedepannya.

Surabaya, 17 Juli 2019

Nur Fariska Umayroh

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Ruang Lingkup	4
1.6.1 Ruang Lingkup Output.....	4
1.6.2 Ruang Lingkup Studi	4
1.6.3 Ruang Lingkup Metode	4
1.7 Luaran	5
1.8 Sistematika	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Subjek Desain.....	7
2.2 Tinjauan tentang Komik	17
2.2.1 Definisi Komik	17
2.2.2 Elemen-elemen Komik	18
2.3 Tinjauan tentang Aplikasi Mobile	33
2.3.1 Definisi Aplikasi Mobile.....	33
2.3.2 Elemen Aplikasi Mobile	33
2.3.2.1 Proses Perancangan <i>User Interface</i>	36
2.3.2.2 Proses Perancangan <i>User Experience</i>	36

2.4	Studi Eksisting.....	39
2.4.1.	Studi Kompetitor	39
2.4.2.	Studi Komparator.....	41
BAB III METODE PENELITIAN		43
3.1.	Metode Penelitian	43
3.1.1.	Studi Literatur.....	43
3.1.2.	Observasi semi <i>Interview</i> Pelajar usia 7-9 tahun.....	43
3.1.3.	<i>Depth Interview</i> ke Guru PAI (Ust. Abdul Mujid, S.Ag)	44
3.1.4.	<i>Depth Interview</i> ke Penulis Buku Anak (Dian Kristiani).....	45
3.1.5.	<i>Depth Interview</i> ke Komikus (Vbi Djenggoten).....	45
3.1.6.	<i>Depth Interview</i> ke Orangtua Target Audiens.....	46
3.1.7.	User Testing Konten (Post-Test Pelajar usia 7-10 tahun)	47
3.1.8.	User Testing Media (Post-Test Pelajar usia 7-10 tahun)	47
3.2.	Diagram Alur Perancangan.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN		49
4.1.	Studi Kandungan Nilai Rukun Islam.....	49
4.2.	Observasi semi Wawancara	51
4.3.	<i>Depth Interview</i> Pengajar PAI dan Qur'an	52
4.4.	<i>Depth Interview</i> Penulis Buku Anak “Komik dalam Al-Qur'an”	53
4.6.	<i>Depth Interview</i> Komikus Spesialis Bertema Akhlak	55
4.7.	<i>Depth Interview</i> Orangtua Target Audiens	57
4.8.	<i>User Testing</i> Konten.....	59
4.9.	<i>User Testing</i> Aplikasi	61
BAB V KONSEP DESAIN.....		63
5.1.	Konsep Desain.....	63
5.1.1.	<i>Big Idea</i>	63
5.2.	Luaran Perancangan.....	65
5.3.	Kriteria Desain	65
5.3.1	Deskripsi Perancangan	65
5.3.2	Segmentasi Target.....	65
5.4.	Konsep Aplikasi	66
5.4.1.	<i>Flowchart</i>	66
5.4.2.	<i>Touch screen</i>	66
5.4.3.	Kualifikasi <i>minimum hardware</i>	67
5.4.4.	Konsep <i>Lock/Unlock</i> Cerita.....	68

5.5	Konsep Cerita	68
5.5.1	Sinopsis Cerita	68
5.5.2	Naskah Cerita (<i>Scriptwriting</i>)	74
5.6.	Kriteria Visual	75
5.6.1	<i>Layout</i> Panel	75
5.6.2	Latar	77
5.6.3	Gaya Gambar	77
5.6.4	Warna	78
5.6.5	Tipografi	79
5.6.6.	Gaya Bahasa	80
5.7.	Proses Desain Komik	80
5.7.1.	Desain Karakter	80
5.7.2.	Desain Latar Tempat	82
5.7.3.	Storyboard	86
5.7.4.	Proses Digital Komik	86
5.8.	Proses Desain <i>User Interface</i> Aplikasi	89
5.8.1.	Desain Tombol	89
5.8.2.	Desain <i>icon</i> aplikasi	93
5.8.3.	Desain Judul Aplikasi	93
5.8.4.	Desain <i>Layout & Wireframe</i>	95
5.8.5.	Desain <i>Background</i>	98
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN		100
6.1.	<i>Home Screen</i>	101
6.2.	Menu	101
6.3.	Menu <i>Settings</i>	102
6.4.	Menu Daftar Cerita	102
6.4.1.	Item Daftar Cerita	103
6.5.	Menu Karakter	104
6.6.	Menu Rukun Islam	105
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN		107
7.1.	Kesimpulan	107
7.2.	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Layout baris 3x3 (kiri) dan 2x3 (kanan)	19
Gambar 2. 2 Layout baris 4x3 (kiri) dan 3x4 (kanan)	19
Gambar 2. 3 <i>Caption</i> panel.....	20
Gambar 2. 4 <i>Interpenating Images</i>	21
Gambar 2. 5 Panel <i>full-page</i>	21
Gambar 2. 6 <i>Movement-to-movement</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Action-to-action</i>	24
Gambar 2. 8 <i>Subject-to-subject</i>	25
Gambar 2. 9 <i>Scene-to-scene</i>	25
Gambar 2. 10 <i>Aspect-to-aspect</i>	25
Gambar 2. 11 <i>Non-sequitor</i>	26
Gambar 2. 12 Macam-macam bentuk balon ucapan.....	27
Gambar 2. 13 Contoh Efek suara	28
Gambar 2. 14 Contoh <i>motion lines</i>	28
Gambar 2. 15 Gaya gambar kartun donal bebek dan Tintin.....	31
Gambar 2. 16 Komik-komik Indonesia tahun 60 – 70 an	31
Gambar 2. 17 Komik sawung kampret.....	32
Gambar 2. 18 <i>Scan</i> gaya gambar <i>super deformed</i>	32
Gambar 2. 19 Komik bergaya gambar <i>vektor</i>	33
Gambar 2. 20 Langkah-langkah proses desain UX	38
Gambar 2. 21 Contoh penggalan cerita di dalam komik.....	39
Gambar 2. 22 Aplikasi Unicorns comic	41
Gambar 4. 1 Suasana lingkungan sekolah saat jam istirahat.....	51
Gambar 4. 2 Reaksi pelajar kelas 1 – 3 SD saat membaca komik eksisting	51
Gambar 4. 3 <i>Depth Interview</i> Ustadz Abdulloh Mujib	53
Gambar 4. 4 <i>Depth Interview</i> Dian Kristiani.....	54
Gambar 4. 5 <i>Screenshoot</i> wawancara Vbi_Djenggoten melalui email.....	55
Gambar 4. 6 <i>Depth Interview</i> bu Nunung	57
Gambar 4. 7 <i>User test</i> konten komik Little Muslim	59
Gambar 5. 1 <i>Gesture single touch - tap</i>	67
Gambar 5. 2 Rasio Panel	76
Gambar 5. 3 Konsep pembagian panel.....	76
Gambar 5. 4 Contoh panel <i>full page</i>	76
Gambar 5. 5 Contoh panel flashback	77
Gambar 5. 6 Contoh panel <i>caption</i>	77
Gambar 5. 7 Gaya gambar kartun pada komik perancangan.....	78
Gambar 5. 8 Referensi warna	78
Gambar 5. 9 Contoh tone warna	79
Gambar 5. 10 Font Chinacat.....	79
Gambar 5. 11 Bluberry Normal Font	80
Gambar 5. 12 Alternatif karakter utama 1	81
Gambar 5. 13 Referensi gaya gambar 2	81

Gambar 5. 14 Alternatif karakter utama 2.....	81
Gambar 5. 15 Referensi gaya gambar 3	82
Gambar 5. 16 Alternatif karakter 3	82
Gambar 5. 17 Alternatif karakter 4	82
Gambar 5. 18 Referensi gedung sekolah	83
Gambar 5. 19 Latar tempat bangunan luar sekolah	83
Gambar 5. 20 Referensi masjid.....	83
Gambar 5. 21 Latar tempat masjid.....	84
Gambar 5. 22 Referensi kelas TPQ.....	84
Gambar 5. 23 suasana TPQ	84
Gambar 5. 24 (kiri) referensi taman bermain kota Surabaya	85
Gambar 5. 25 Taman bermain 1	85
Gambar 5. 26 Taman Bermain 2.....	85
Gambar 5. 27 Lingkungan rumah (gang kampung,	86
Gambar 5. 28 Proses <i>storyboard</i>	86
Gambar 5. 29 Adobe Photoshop CS6	87
Gambar 5. 30 Sketsa Kasar	87
Gambar 5. 31 Proses penambahan teks.....	88
Gambar 5. 32 Proses <i>Lineart</i>	88
Gambar 5. 33 Proses <i>Coloring</i>	89
Gambar 5. 34 Alternatif Button 1	89
Gambar 5. 35 Alternatif button 2.....	90
Gambar 5. 36 Alternatif button 3.....	90
Gambar 5. 37 Tombol <i>Start</i>	90
Gambar 5. 38 Tombol <i>home</i>	90
Gambar 5. 39 Tombol <i>setting</i>	91
Gambar 5. 40 Tombol <i>back</i>	91
Gambar 5. 41 Tombol musik.....	91
Gambar 5. 42 Tombol info	91
Gambar 5. 43 Tombol <i>lock</i>	92
Gambar 5. 44 Tombol <i>next & previous</i>	92
Gambar 5. 45 Tombol <i>replay</i>	92
Gambar 5. 46 Tombol daftar cerita, karakter, rukun islam	92
Gambar 5. 47 alternatif <i>icon</i> 1	93
Gambar 5. 48 Alternatif <i>icon</i> 2	93
Gambar 5. 49 Alternatif <i>icon</i> 3	93
Gambar 5. 50 Desain awal judul aplikasi.....	94
Gambar 5. 51 Desain final judul aplikasi.....	94
Gambar 5. 52 <i>Wireframe Home</i>	95
Gambar 5. 53 <i>Wireframe Main Menu</i>	96
Gambar 5. 54 <i>Wireframe Menu Daftar Cerita</i>	96
Gambar 5. 55 <i>Wireframe Konten Cerita</i>	97
Gambar 5. 56 <i>Wireframe Menu Karakter</i>	97
Gambar 5. 57 <i>Wireframe Menu Rukun Islam</i>	98
Gambar 5. 58 Alternatif <i>background</i> utama 1	98
Gambar 5. 59 Alternatif <i>background</i> utama 2.....	99
Gambar 5. 60 Desain <i>background main menu</i>	99

Gambar 5. 61 bingkai pada sub-menu.....	99
Gambar 6. 1 Desain <i>Home Screen</i>	101
Gambar 6. 2 Desain Menu	101
Gambar 6. 3 Desain menu setting	102
Gambar 6. 4 Desain menu daftar cerita.....	102
Gambar 6. 5 Desain tampilan judul cerita	103
Gambar 6. 6 Desain tampilan isi cerita	103
Gambar 6. 7 Desain tampilan pesan akhlak	104
Gambar 6. 8 Desain menu karakter.....	104
Gambar 6. 9 Desain menu rukun islam	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisa Aspek Visual Buku Komik Dalam Al-Qur'an	40
Tabel 2. 2 Analisa Aspek Visual Aplikasi Komik Android Magic Unicorn Set	41
Tabel 4. 1 Kandungan Pilar-pilar Rukun Islam	49
Tabel 4. 2 Uji Coba Aspek GUI pada Aplikasi	61
Tabel 5. 1 Kualifikasi <i>Minimum Hardware</i>	67
Tabel 5. 2 Sinopsis Alur Cerita Bab Syahadat & Bab Sholat.....	68
Tabel 5. 3 Sinopsis Alur Cerita Bab Zakat.....	70
Tabel 5. 4 Sinopsis Alur Cerita Bab Puasa.....	72
Tabel 5. 5 Sinopsis Alur Cerita Bab Haji.....	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Diagram perancangan	48
Bagan 5. 1 <i>Big Idea</i>	63
Bagan 5. 2 <i>Flowchart</i> Aplikasi Little Muslim.....	66

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, terdapat keluarga muslim sebanyak 85%.¹ Bermakna bahwa generasi penerus bangsa ini mayoritas berasal dari keluarga muslim. Keluarga muslim haruslah memiliki pandangan hidup yaitu Islam, agar terhindar dari segala isu media yang gencar berusaha melunturkan nilai-nilai ketimuran mulia kita selama ini.² Diantaranya dengan berkomitmen kembali memenuhi hak anak memperoleh pendidikan akhlak di manapun berada.³

Pendidikan akhlak merupakan ajaran Islam yang telah digariskan oleh mayoritas ulama sebagai ajaran yang sangat penting dan mendasar.⁴ Pendidikan akhlak haruslah dimulai sejak anak dini, supaya anak tumbuh secara cerdas dan berakhlak mulia. Hal ini dapat dimulai dari lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pembentukan akhlak anak yang paling utama.

Dalam hal ini, media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh orang tua agar anak menerima pesan yang ingin diajarkan dengan baik, media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan akhlak. Media pembelajaran kreatif mengenai akhlak yang sering ditemukan adalah komik. Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu orang tua dalam menyampaikan ilmu akhlak pada anaknya. Komik merupakan jenis bacaan yang paling digemari dan diminati oleh anak-anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Rohaeni, sebanyak 91,5% dari 100 responden anak-anak dapat dikategorikan sebagai kelompok komik mania atau penggemar berat bacaan komik. Penelitian tersebut tidak menemukan fakta bahwa anak-anak yang suka membaca komik akan hancur minat bacanya terhadap bacaan non-komik. Aktivitas belajar anak-anak penggemar komik menjadi tidak terganggu.⁵

Adapun mengenai parameter pendidikan akhlak yang akan digunakan penulis dalam perancangan ini adalah rukun islam. Robert W. Crapps, dalam bukunya Dialog

¹ "Persentase umat islam di Indonesia" diakses melalui nasional.republika.go.id tanggal 23 Mei 2017 jam 21.37 WIB

² "Jadikan Islam sebagai Pandangan Hidup" diakses melalui kompasiana.com tanggal 26 Mei 2019 jam 14:13 WIB

³ "Pendidikan Akhlak Anak Sejak Dini" diakses melalui kompasiana.com tanggal 26 Mei 2019 jam 14:18 WIB

⁴ "Makna adab dalam perspektif pendidikan islam 2" <https://insists.id> diakses tanggal 19 Feb 2017 jam 17.50 WIB

⁵ Rohaeni, D. *Bacaan Anak-anak Bercorak Komik: Analisis Deskriptif atas Minat Baca Anak-anak pada Komik Elex Media Komputindo*. Skripsi S-1. FSUI: 1995

Psikologi dan Agama (2005), lima pilar rukun islam merupakan pembentuk kepribadian, secara psikologis serupa dengan pendekatan *behaviorisme* yang mengarah ke pembentukan kebiasaan dan pengalaman-pengalaman. Nurjannah, dalam jurnalnya Lima Pilar sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim (2014), bahwa lima rukun islam ditengarai memiliki efektifitas prima di dalam membentuk kepribadian muslim.

Meninjau hal yang di atas, pada perancangan ini penulis akan merancang aplikasi komik digital dengan konten cerita yang terinspirasi dari kandungan lima pilar rukun islam. Setiap pilarnya telah penulis kaji kandungan nilai-nilainya, kemudian nilai tersebut disusun menjadi cerita yang sering dialami oleh anak-anak di kehidupan sehari-hari. Nantinya, komik ini menggunakan beberapa pendekatan. Pertama, pendekatan bahasa yaitu setiap kata dalam komik menggunakan bahasa yang akan disesuaikan dengan bahasa anak-anak. Kedua, pendekatan visual yaitu ilustrasi komik akan dibuat sederhana dan lucu, yaitu menggunakan gaya gambar kartun, dimana gaya gambar yang meminimalisir detail-detail pada gambar. Dalam jurnalnya (Patria, 2014), dijelaskan bahwa gaya ilustrasi kartun dapat menjadi penarik perhatian anak saat mengilustrasikan teks atau alur cerita.⁶ Ketiga, pendekatan teknologi digital yaitu komik dikemas dalam aplikasi *smartphone*, hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa di jaman milenial ini anak-anak sangat akrab dengan *gadget* dan dunia digital. Menurut (Ariani, 2019), *smartphone* memiliki banyak efek positif bagi anak. Hal ini jika diulik lebih dalam bisa menjadi media belajar yang sangat menyenangkan untuk anak.⁷ Ketiga pendekatan ini dilakukan supaya ilmu akhlak yang ingin disampaikan orang tua mampu dipahami oleh anaknya.

Berdasarkan pendekatan yang telah dijelaskan, aplikasi komik digital akan menjadi media *parenting* yang tepat untuk perancangan ini. Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik (Waluyanto 2005).

⁶ Patria, Asidigisianti. 2014. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni #2 Jurusan Pendidikan Seni Rupa: Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi, FBS UNESA.

⁷ "Penggunaan Gadget pada Anak Bisa Berdampak Positif, Ini Kata Psikolog", diakses melalui kumparan.com pada tanggal 5 Juli 2019 pukul 11.00 WIB

Adapun target audiens perancangan ini adalah fase awal anak-anak masuk sekolah dasar atau *madrasah ibtidaiyah*. Pada rentang usia ini, kemampuan berfikir anak memiliki kemiripan, salah satunya yaitu kematangan berfikir mereka sudah siap untuk berfikir kritis tapi masih dalam konteks sederhana.⁸ Menurut Al-Khal'awi (2007), pada anak usia 7-9 tahun terjadi perkembangan otak dan daya konsentrasi yang terus meningkat. Anak mampu berkonsentrasi dengan waktu yang lama dan bisa membaca hingga terhanyut dengan bacaannya.

Mengacu pada latar belakang di atas maka diambil sebuah judul perancangan yaitu Perancangan Aplikasi Android Komik Digital tentang Pendidikan Akhlak Berdasarkan Rukun Islam sebagai Media Parenting untuk Anak Usia 7-9 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang ada, ditemukan beberapa permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut:

- Pendidikan akhlak harus dimulai sejak anak dini, supaya anak tumbuh secara terarah, cerdas dan berakhlak mulia. Hal ini dibutuhkan media komik digital sebagai penunjang pembelajaran.
- Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh orang tua agar anak menerima pesan akhlak yang ingin diajarkan dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini dapat fokus dan terarah, maka penulis membatasi permasalahan yang ada sesuai dengan keilmuan penulis. Batasan permasalahan tersebut adalah:

1. Berfokus pada pendidikan akhlak dan adab sehari-hari untuk anak-anak usia sekolah dasar. Konten dibatasi berdasarkan lima pilar rukun islam. Materi dipilih yang sesuai untuk diajarkan kepada anak usia sekolah dasar.
2. Sampel penelitian pada perancangan ini dibatasi hanya anak-anak di Kota Surabaya jenjang sekolah dasar atau *Madrasah Ibtidaiyah* yang berusia 7 hingga 9 tahun.
3. Media dibatasi hanya menggunakan *gadget* melalui *smartphone*.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi komik digital sebagai media yang dapat membantu peran orang tua untuk mengajarkan pendidikan akhlak pada anak usia 7-9 tahun?

⁸ Febrianti, A. *Perancangan Buku Digital Interaktif Sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun*. Skripsi. FTSP ITS: 2017.

1.5 Tujuan

1. Memberikan pendidikan akhlak untuk anak usia 7-9 tahun melalui media komik digital.
2. Menjadi sarana yang dapat membantu peran keluarga muslim saat mengajarkan pendidikan akhlak untuk anak-anak mereka.
3. Mengembalikan fungsi positif teknologi sebagai sarana yang bermanfaat.

1.6 Ruang Lingkup

1.6.1 Ruang Lingkup Output

- Bentuk desain yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi android komik digital mengenai akhlak dan adab berdasarkan rukun islam.
- Konten terdiri dari lima bab yang terinspirasi dari kandungan lima pilar rukun islam. Setiap bab memiliki masing-masing 2 judul cerita.
- Di akhir setiap judul memiliki pesan atau moral yang bisa dipetik dalam pembelajaran akhlak sehari-hari untuk anak-anak.

1.6.2. Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup studi dibagi menjadi tiga, yaitu studi eksisting, studi pustaka sumber konten, studi literatur. Studi eksisting dilakukan dengan mempelajari aplikasi komik digital untuk mempelajari layout yang sesuai yaitu Unicorns Comics dan buku komik yang memiliki kesamaan konten akhlak, yaitu Komik Akhlak Dalam Al-Quran oleh Dian Kristiani dan Aan W, Komik Peradaban Akhlak Vol 2 oleh Vbi Djenggotten. Studi pustaka sumber konten dilakukan dengan mempelajari berbagai jurnal dan artikel tentang rukun islam sebagai materi utama dalam perancangan ini. Studi literature dilakukan dengan mempelajari teori komik, elemen-elemen komik sebagai media edukasi.

1.6.3 Ruang Lingkup Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

- Observasi dan kuisisioner minat komik oleh anak usia 7-9 tahun di Surabaya, pola membaca komik yang sering dilakukan, gaya gambar yang disukai, dan daya tangkap terhadap nilai akhlak yang ingin disampaikan.
- Depth interview dengan guru PAI dan da'i yaitu ustadz Abdul Mujib, S.Ag, Depth interview dengan komikus Komik Peradaban Akhlak dan 33 Pesan Nabi yaitu Vbi Djenggotten, Depth Interview dengan penulis Komik Akhlak dalam Al-Qur'an yaitu Dian Kristiani, Depth Interview dengan salah satu orangtua target audiens yaitu Bu Nunung.

1.7 Luaran

Perancangan ini akan menghasilkan sebuah aplikasi komik digital tentang akhlak dengan ketentuan sebagai berikut:

- Aplikasi komik ini menceritakan kehidupan sehari-hari anak-anak dinukil dari nilai-nilai yang terkandung dalam lima 5 pilar rukun islam dan memberi contoh teladan akhlak yang baik.
- Aplikasi ini menggunakan judul Komik Little Muslim: Rukun Islam.
- Penulis bertanggung jawab seutuhnya pada konten visual yang terdapat di buku ini, yaitu karakter, layout halaman, panel, gaya visual, warna, tipografi dan gaya bahasa.

1.8 Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang fenomena yang mendasari dilakukannya perancangan media komik tentang akhlak sehari-hari pada anak usia 7-9 tahun, identifikasi masalah, batasan masalah, manfaat perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas tinjauan pustaka mengenai teori-teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah. Baik berupa pendidikan akhlak dan adab dalam islam, rukun islam, dan media pendidikan. Hal lain yang akan dibahas pada bab ini adalah tinjauan yang lebih mendalam terkait studi eksisting yaitu kompetitor dan komparator.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai alur, metode, yang akan dilakukan oleh penulis. Riset meliputi observasi, wawancara dengan komikus, guru, penulis buku anak, orang tua target audiens, dan melakukan post test kepada target audiens.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang sebelumnya telah penulis susun metode penelitiannya. Hasil penelitian ini akan mempengaruhi konsep desain perancangan ini.

BAB V KONSEP DESAIN

Bab ini membahas perumusan big idea dan kriteria desain dari media digital sebagai penyelesaian rumusan masalah berdasarkan hasil dari kajian pustaka, eksisting, dan komparator serta hasil dari riset yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini akan membahas tentang penjelasan hasil serta proses desain dalam bentuk purwarupa yang kemudian akan diujicobakan kepada user untuk mendapatkan feedback sebagai evaluasi untuk penyempurnaan desain, baik dari segi visual, cara penyampaian, maupun dari segi strategi media digital, hingga mencapai desain final. Selain itu, implementasi desain juga merupakan perwujudan dari konsep desain.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan yang sudah dilakukan, serta saran yang membangun untuk pengembangan dan perbaikan atas segala kekurangan yang masih ditemui pada perancangan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Subjek Desain

2.1.1 Akhlak

Pengertian akhlak dapat ditinjau dari dua segi yaitu dari segi bahasa dan istilah. Menurut bahasa akhlak berasal dari kata bahasa Arab yaitu jamak dari khilqun atau khuluqun yang artinya budi pekerti, adat kebiasaan, perangai, muru'ah atau segala sesuatu yang sudah menjadi *tabi'at*. Adapun secara istilah, ibn Miskawaih secara singkat mengatakan akhlak adalah : “sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan”. Lebih luas lagi imam al-Ghazali mengungkapkan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Akhlak pada dasarnya mengajarkan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan Tuhan Allah Penciptanya, sekaligus bagaimana bagaimana seharusnya hubungan seseorang dengan sesama manusia. Inti ajaran akhlak adalah niat kuat untuk erbuat atau tidak berbuat sesuatu sesuai dengan ridha Allah.

2.1.2 Pendidikan Akhlak

Pendidikan akhlak adalah salah pendidikan yang wajib diberikan kepada anak dari sejak usia dini. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut anak masih suci dan bersih dan belum terkontaminasi dengan berbagai peragai buruk. Oleh karena itu, sebagai pendidik dan orang tua perlu mengajarkan dan mencontohkan perbuatan-perbuatan yang mulia yang sesuai dengan ajaran al-quran dan hadist nabi Muhammad SAW.

Di dalam buku yang berjudul “Etika di Sekolah” oleh mantan presiden Amerika Serikat, Ronald Reagan. Ia menulis, “kita tidak perlu khawatir ketika anak-anak dibiarkan mencari dan menemukan sendiri prinsip-prinsip berhitung, tetapi kita harus khawatir ketika tidak ada seorang pun yang membimbing mereka tentang etika dan moral. Karena ini adalah hal yang sangat berbahaya.”

Demikianlah yang dilakukan oleh seorang mantan presiden negara adidaya, ia mengajak rakyatnya untuk memberikan perhatian yang penuh terhadap

pendidikan moral dan etika kepada anak-anak, baik di rumah maupun di sekolah dengan metode sebaik-baiknya.

Mengenai akhlak, moral dan etika, ketiga hal tersebut adalah sesuatu yang berbeda. Akhlak menggunakan tolak ukur sumber hukum islam, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadist. Moral menggunakan tolak ukur dari norma-norma berperilaku yang tumbuh dan berkembang di kehidupan masyarakat. Sedangkan Etika adalah perilaku yang baik dan buruknya menggunakan tolak ukur dari akal pikiran dan rasio manusia.

Sesuai penjabaran di atas, pembahasan mengenai pendidikan akhlak merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga kesehatan jiwa anak sebagai pengendali tingkah lakunya. Prinsip-prinsip akhlak bisa membantu anak untuk mengendalikan tabiatnya yang cenderung emosional, dan juga mendorongnya untuk bersikap baik, ketika melakukan berbagai macam aktivitasnya sehingga membuat anak-anak menjadi lebih mudah untuk membangun jati diri, dan kreativitas yang beragam.

Menurut Mursi dan Al-Khal'awi (2007: 136), pendidikan akhlak terhadap anak, tidak bisa dilepaskan dari karakteristik normatif dari akhlak itu sendiri. Hal ini menyebabkan orang tua tidak bisa menghindar dari kewajiban mendidik akhlak anak-anaknya.

Adapun karakteristik akhlak adalah sebagai berikut:

1. Permanen, nilai akhlak bersifat permanen. Tidak berubah oleh tempat dan perkembangan zaman yang gaya hidupnya berubah-ubah. Contoh: kejujuran.
2. Integral, akhlak bersifat konsisten. Seseorang yang berakhlak jujur tidak mungkin bersikap jujur di suatu waktu dan berbohong di lain waktu, meskipun dengan alasan bercanda. Hal ini menunjukkan bahwa akhlak jujur belum tertanam di dalam hatinya.
3. Tidak saling Paradoks, akhlak tidak mungkin berseberangan atau berlawanan dengan akhlak yang lain. Keseluruhan akhlak berjalan di atas jalan yang lurus. Tidak mungkin jujur berlawanan dengan amanah (dapat dipercaya) dan tidak mungkin aktif berlawanan dengan keberanian.

4. Mengandung Nilai Luhur, seluruh akhlak mulia mempunyai nilai yang luhur. Karena itu, berdusta tentu tidak memiliki nilai dan merupakan sifat tercela yang sangat tidak disukai.
5. Tidak Berseberangan dengan Fitrah Manusia yang Suci, akhlak selamanya tidak akan pernah bertentangan dengan fitrah manusia yang suci, sebagaimana tidak berseberangan dengan norma-norma dan adat yang benar. Akhlak hanya akan bertentangan dengan akidah yang salah dan adat yang rusak.
6. Bisa Dicapai dengan Usaha, Akhlak mulia adalah sesuatu yang bisa dipelajari di berbagai sarana pendidikan. Dengan demikian, pendidikan akhlak sudah sangat dirasakan sejak usia dini sehingga anak nantinya tidak terjerumus ke dalam jurang akhlak yang nista dan akidah yang salah.

Akhlak diajarkan kepada anak bertujuan agar anak mengetahui hal-hal yang baik yang dianjurkan untuk dilakukan dalam menjalankan hidup dan mengetahui perbuatan yang tercela serta bahayanya yang akan merugikan bagi kehidupan anak. Dengan demikian anak akan mampu memilah hal yang boleh dilakukan dan hal yang harus ditinggalkan atau di jauhi untuk kehidupan yang lebih baik. Secara singkat tujuan pendidikan akhlak adalah mendidik budi pekerti dan pembentukan jiwa anak melalui pelajaran akhlak baik yang dilakukan di manapun.⁹

2.1.3 Rukun Islam

Syariat Islam memiliki lima pondasi dasar agama yang disebut dengan rukun Islam. Rukun disebut dengan asas, dasar, sendi, tiang penopang dan sandaran. Ibarat sebuah rumah, Rukun Islam merupakan pilar-pilar atau penyangga bangunan keislaman seseorang. Jadi yang disebut dengan rukun Islam adalah dasar syariat agama Islam.¹⁰

Imam Abu Abbas al-Qurthubi menjelaskan bahwa lima rukun Islam merupakan dasar agama Islam dan pondasinya yang dibangun di atasnya segala sesuatu.¹¹ Imam al-Nawawi menjelaskan bahwa seorang muslim memiliki

⁹ Said Mursi – Mahmud Al-Khal'awi. *Mendidik Anak dengan Cerdas*. Penerjemah Arif Rahman (Solo: Insan Kamil, 2012), hlm. 137

¹⁰ Abu Mujahidah Al-Ghifari. *Rukun Islam*. (<http://abumujahidah.blogspot.com/2015/02/rukun-islam.html>, diakses tanggal 2 Maret 2019 pukul 12:27 WIB)

¹¹ Ibid.

Islam yang sempurna ketika orang tersebut menjalankan kelima rukun Islam. Ibarat sebuah rumah yang memiliki lima pondasi yang kokoh, dan lima rukun Islam digambarkan sebagaimana bangunan yang nyata. Di mana jika salah satu pondasinya runtuh, maka bangunan tersebut telah rapuh dan tidak layak.

Rasulallah Shalallahu ‘alaihi wasalam bersabda:

الإِسْلَامُ أَنْ تَشْهَدَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَتَقِيمَ الصَّلَاةَ وَتُؤْتِيَ الزَّكَاةَ وَتَصُومَ رَمَضَانَ وَتَحُجَّ الْبَيْتَ إِنْ اسْتَطَعْتَ إِلَيْهِ سَبِيلًا

“Islam adalah engkau bersaksi bahwa tiada Tuhan yang berhak diibadahi selain Allah dan Muhammad adalah rasul-Nya, mendirikan shalat, menunaikan zakat, shaum di bulan Ramadhan dan pergi haji jika engkau mampu.” (HR. Muslim No.8)

رَوَى الْبُخَارِيُّ وَ مُسْلِمٌ عَنْ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَإِقَامِ الصَّلَاةِ، وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ وَالْحَجِّ، وَصَوْمِ رَمَضَانَ.

Al-Bukhâri dan Muslim meriwayatkan dari Ibnu Umar radiyallahuuanhu., ia berkata bahwa Rasulullah Shalallahu ‘alaihi wasalam. bersabda, “Islam dibangun di atas lima pondasi; Bersaksi bahwa tidak ada tuhan yang berhak diibadahi dengan benar selain Allah dan bahwa Nabi Muhammad utusan Allah, mendirikan shalat, menunaikan zakat, melaksanakan haji dan puasa Ramadhan.” (HR. al-Bukhari No.8 dan Muslim No.114)

Dua hadits di atas menjelaskan lima rukun Islam, yaitu: Syahadat, shalat, puasa, zakat dan haji. Lima rukun Islam ini adalah realisasi keislaman seseorang. Jika ada seseorang yang mengaku bahwa dirinya beragama Islam wajib baginya menjalankan lima rukun tersebut, karena makna keislaman harus diwujudkan dalam bentuk amal nyata bukan pengakuan.

2.1.4 Pilar – Pilar Rukun Islam sebagai Pembentuk Kepribadian

Ada 5 pilar yang menjadi pondasi sehingga Islam ini tetap kokoh. Kelima hal ini disebut juga al arkaan al Islam. Dalam Bahasa Indonesia kita lebih mengenal dengan Rukun Islam. Kelima Rukun Islam tersebut adalah:

1. Mengucap dua kalimat syahadat
2. Mendirikan shalat 5 waktu
3. Menunaikan zakat
4. Berpuasa di bulan Ramadhan
5. Melakukan haji ke Baitullah.

Hal ini sesuai dengan sebuah hadits shahih yang berbunyi:

الرِّكَائِةُ وَإِيتَاءُ الصَّلَاةِ وَإِقَامُ وَرَسُولُهُ عَبْدُهُ مُحَمَّدًا وَأَنَّ اللَّهَ إِلَهًا لَا أَنْ شَهَادَةَ خَمْسٍ عَلَى الْإِسْلَامِ بِنِي
رَمَضَانَ وَصَوْمِ الْبَيْتِ وَحَجِّ

Artinya:

“Islam dibangun atas lima perkara, yaitu : (1) bersaksi bahwa tidak ada sesembahan yang benar untuk diibadahi kecuali Allah dan bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan- Nya, (2) mendirikan shalat, (3) menunaikan zakat, (4) naik haji ke Baitullah -bagi yang mampu-, (5) berpuasa di bulan Ramadhan.” (HR. Bukhari no. 8 dan Muslim no. 16)

Pembentukan kepribadian melalui pendekatan Islam yang didasarkan pada lima pilar Rukun Islam, secara psikologis serupa dengan pendekatan behaviorisme yang lebih mengarah pada pembentukan kebiasaan dan pengalaman-pengalaman.¹²

Apabila kebiasaan tertentu telah menetap, pengalaman-pengalaman banyak didapat baik pengalaman menyakitkan, menyedihkan, membahagiakan, menyenangkan, menakutkan dan sebagainya akan menjadi pelajaran berharga untuk mengulang yang menyenangkan dan meninggalkan yang menyakitkan. Di sini berlaku hukum perilaku reward atau hadiah (dalam terminologi agama disebut dengan “janji”, “pahala”, dan “surga”) dan punishment atau hukuman (dalam terminologi agama disebut dengan “ancaman”, “dosa”, dan “neraka”) serta reinforcement yang akan menguatkan perilaku untuk diulang atau ditinggalkan (Nurjannah, 2014).

¹² Abdul Mujib, *Kepribadian dalam Psikologi Islam*, (Jakarta: PR Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.14-15.

Masing-masing rukun akan dibahas secara lebih detail sebagai berikut:

1. Melafadzkan Syahadat

Pada latihan lisan dengan dengan cara mulut menyebut atau menyuarakan kalimat tertentu baik bahasa Arab maupun bahasa Indonesia atau Jawa, termasuk doa, akan menciptakan outo-sugesti bagi seseorang untuk melakukan hal-hal tertentu sebagaimana yang diucapkan. Misalnya, doa bercermin yang artinya: “Semoga Allah memberi-kan kebagusan akhlak kepadaku sebagai Allah telah menciptakan diriku”.¹³

Doa ini memberikan sugesti pada diri sendiri untuk berusaha berbuat baik atas kesadaran bahwa Allah telah menciptakan sarana pada dirinya untuk berbuat kebaikan dan kebenaran. Anak yang suka berbohong, dilatih dengan terus menerus mengatakan pada dirinya sendiri di mana pun dan kapan pun terutama pada saat mau berbohong:”Aku anak jujur, aku anak jujur, aku bukan pembohong, aku bukan pembohong”, akan mampu menekan kesukaannya berbohong dan sedikit demi sedikit belajar berbuat jujur.¹⁴ Orang-orang musyrik pada zaman Rasulullah Shalallahu ‘alaihi wasalam. mengetahui konsekuensi dari dua kalimat syahadat tersebut, sehingga mereka mempertaruhkan darah dan hartanya serta rela berperang daripada mengucapkan dua kalimat syahadat. Berawal dari syahadat inilah, seorang hamba akan tunduk dan patuh terhadap seluruh syariat Islam. Syahadat ini merangkum inti ajaran Islam, yaitu mentauhidkan Allah Ta’ala dan *itiba’* kepada Rasulullah Shalallahu ‘alaihi wasalam. Karenanya, dua kalimat syahadat dijadikan syarat sah masuk Islam dan syarat sah keislaman seseorang.

2. Mendirikan Sholat

Jika orang telah fasih dengan latihan tingkat pertama, maka latihan berikutnya ditingkatkan dengan melibatkan anggota badan. Apa yang diucapkan diikuti dengan penguat gerakan simbolik secara tepat sehingga efek lisan akan lebih terasa dan dihayati. Misalnya bacaan takbir diikuti dengan gerakan angkat tangan, akan lebih memahamkan bahwa membesarkan kepada

¹³ Ibid.

¹⁴ Nurjannah, “*Lima Pilar Rukun Islam sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim*”, Jurnal hisbah, Vol. 11, No. 1, Juni 2014

Allah juga berarti kita tundukkan kepala dan seluruh anggota badan dari selain kembali kepada fitrah diri kita, menyerah kepada kemauan, kekuasaan, kebesaran, keadilan dan kebijakan Allah. Bacaan duduk di antara dua sujud dengan gerakan duduk tiada berdaya kepala merunduk melam-bangkan orang yang sedang mengakui kesalahan-kesalahan yang dilakukan, menumpahkan segala perasaan hati duka lara, dan berharap akan belas kasih.¹⁵

Shalat di atas sajadah merupakan latihan dan pengingat untuk memperoleh semangat dan kesadaran, selebihnya yang dikehendaki adalah shalat dalam perilaku nyata dalam kehidupan pada seluruh aspek hidup.¹⁶ Sholat mulai diwajibkan kepada umat Islam ketika Rasulullah *Shalallahu 'alaihi wasalam* masih di Makkah, saat beliau belum berhijrah ke Madinah. Menurut Ibnu Katsir, kewajiban untuk shalat diperintahkan ketika Rasulullah SAW melakukan perjalanan *Isra Mi'raj* satu setengah tahun sebelum hijrah. Dalam hal ini ada beberapa ulama yang berbeda pendapat, ada yang menerangkan 3 tahun sebelum hijrah dan 5 tahun sebelum hirah (ke Madinah). Terdapat perbedaan pendapat mengenai penentuan terjadinya *Isra Mi'raj*.

As Suyuti *rahimahullah* menjelaskan bahwa ada 15 perbedaan pendapat ulama di sini. Pada awalnya, Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad *Shalallahu 'alaihi wasalam* untuk mengerjakan shalat sebanyak 50 kali dalam sehari semalam. Lalu Nabi menerima perintah itu dengan ikhlas dan lapang dada. Ketika Rasulullah turun dan sampai ke langit ke-6, beliau bertemu dengan Nabi Musa AS.

Terjadi percakapan di antara kedua Nabi umat Islam besar tersebut:

Nabi Musa AS bertanya kepada Rasulullah, “Apa yang telah Allah perintahkan kepadamu?”

“Aku diperintahkan untuk menjalani 50 kali sholat dalam waktu 1 hari semalam”, jawab Rasulullah

“Umatmu tidak akan mampu untuk melakukan 50 kali sholat dalam sehari. Karena aku telah mencobanya kepada umat sebelum umatmu. Dan akupun telah membimbing Bani Israil dengan susah payah. Kembalilah pada Tuhanmu, lalu mintalah keringanan untuk umatmu”

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

Rasulullah *Shallallahu Alaihi Wa Sallam* pun meminta keringanan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala*. Setelah itu Allah meringankan shalatnya menjadi 40 kali shalat. Kemudian Rasulullah kembali bertemu dengan Nabi Musa As dan menyarankan seperti saran sebelumnya. Rasulullah kembali meminta keringanan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* hingga Rasulullah mendapatkan keringanan sebanyak 5 kali sholat dalam sehari semalam. Nabi Musa As masih menyarankan Rasulullah untuk meminta keringanan kepada Allah, tapi Rasulullah malu untuk meminta keringanan lagi. Setelah Rasulullah *Shallallahu Alaihi Wa Sallam* melewati Nabi Musa *Alaihissalam*, terdengarlah suara seruan: “*Telah Ku sampaikan kewajiban (kalian) atas Ku, dan Aku berikan keringanan untuk hamba-hambaKu*”

Allah berfirman: “*Allah hendak memberikan keringanan kepadamu, dan manusia dijadikan bersifat lemah*” (QS. An Nisa: 28).

Terdapat hikmah yang bisa diambil dari peristiwa tersebut, yaitu keteladanan dari Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi Wasallam* dengan sikapnya berlapang dada untuk menerima masukan dari orang lain. Menjadi pendengar baik saat berkomunikasi dengan saudaranya. Serta mau berkonsultasi kepada yang lebih mengetahui dan berpengalaman dalam bidangnya.

Peristiwa *Isra' Miraj* ini terjadi pada malam hari. Yang bermakna, sebagai pengingat bahwa malam hari merupakan waktu yang sangat kondusif untuk berkhawatir dengan *Rabbul'alam*. Yakni saat-saat di mana sunyi dan tenang mengingat Asma dan keagungan-Nya. Menangisi dosa serta kekurangan kita. Beribadah di dalam kesunyian dan mengungkapkan keutuhan penghambaan.

3. Menunaikan Zakat

Pada tingkat dasar orang dilatih untuk semangat mencari harta dengan kesadaran sebagai sarana pengabdian kepada Allah. Kesediaan Allah memilih dirinya untuk bisa membagi kepada yang memerlukan, menjadikannya bahagia, sehingga membawanya untuk bersyukur. Karena ingin memberi wujud dan semangat harta yang baik sesuai kebutuhan fitrah, maka dirinya hanya mengambil harta secara halal supaya tidak memberi kesakitan bagi ruh, jiwa dan badan, dan sebaliknya menjadikannya menyehatkan. Intinya, zakat, infaq, shodaqoh, melatih manusia memiliki “kecerdasan materi”, yakni cerdas mencari dan cerdas membelanjakan. Dengan ini Islam melatih manusia menjadi

kaya yang berjiwa, bermoral, dan bertuhan, sehingga tercapai *baladun thoyyibatun wa rabbun ghofuur*.¹⁷

Mengenai hakikat zakat, Al-Ghazali menyebutkan ada tiga hal yakni (1) sebagai ujian derajat kecintaan kepada Allah, (2) pembersihan dari sifat *bakhil*, dan (3) pengungkapan rasa syukur. Harta benda duniawi selalu menjadi objek kecintaan manusia. Karena harta, manusia menjadi cinta dunia dan takut mati, padahal kematian akan mengantarkan manusia kepada pertemuan dengan Sang Maha Pengasih. Dengan demikian pengakuan cinta manusia kepada Allah perlu diuji dengan cara berpisah dengan harta benda yang dicintai. Kecintaan manusia kepada harta benda juga menyebabkan manusia menjadi *bakhil* (pelit tingkat tinggi), dan sifat tersebut hanya bisa dikurangi dengan memaksakan diri memberikan harta yang dicintai sehingga akhirnya terbentuk suatu kebiasaan suka memberi. Zakat atau ibadah harta sekaligus juga merupakan ungkapan syukur atas karunia yang diberikan Allah kepadanya, yang tidak dijadikan Allah sebagai orang yang berkekurangan dan peminta-minta.¹⁸

Zakat mempunyai banyak manfaat yang sangat berguna untuk umat Islam. Berikut penjelasan rinci mengenai beberapa manfaatnya:

1. *Faedah Diniyah (agama)*, dengan berzakat berarti telah melaksanakan salah satu dari lima rukun Islam. Dengan demikian, berarti sudah ditunaikan kewajiban sebagai muslim. Zakat menjadi sarana untuk seorang muslim yang ingin *bertaqarrub* kepada *Rabb-nya* dan menjadi sarana penghapus dosa.¹⁹
2. *Faedah Khuluqiyah (akhlaq)*, dengan berzakat maka sedang menanamkan rasa toleran, sifat kemuliaan serta kelapangan dada kepada para *muzakki* (pembayar zakat). Para *muzakki* identik dengan sifat belas kasih dan rahmat kepada saudaranya yang tidak mampu. Sudah merupakan realita bahwasannya menginfakkan sesuatu yang bermanfaat entah itu berupa harta maupun raga akan memberikan kelapangan dada serta meluaskan jiwa.²⁰
3. *Faidah Ijtima'iyah (sosial)*, dengan membayar zakat maka telah membantu untuk memenuhi kebutuhan hidup para *mustahiq* (orang yang berhak

¹⁷ Ibid

¹⁸ Ibid

¹⁹ Tg. Salamudin Abubakar Yusuf. *Rukun Islam: 5 Hal yang Wajib Dilakukan Setiap Muslim*. (<http://hasana.id/2015/02/rukun-islam.html>, diakses tanggal 2 Maret 2019 pukul 15.10 WIB)

²⁰ Ibid

menerima zakat, contoh: fakir miskin). Zakat bisa mengurangi tingkat kecemburuan sosial, rasa dongkol serta dendam yang ada di dalam dada para fakir miskin. Hal ini karena fakir miskin sering berpikir bahwa orang-orang yang memiliki tingkat ekonomi yang tinggi selalu menghambur hartanya untuk sesuatu yang tidak bermanfaat. Dengan berzakat, akan menepis segala persepsi tersebut.²¹

4. Berpuasa di bulan Romadhon

Seluruh umat muslim diwajibkan berpuasa Ramadhan, kecuali yang memiliki udzur *syar'i*. Meninggalkan puasa Ramadhan baik karena *uzdur syar'i* atau sengaja, maka wajib mengqadhanya di lain waktu. Dalil wajibnya melakukan puasa Ramadhan adalah sebagai berikut: *“Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa.” (QS. Al Baqarah : 183)*

Secara bahasa, puasa bisa diartikan sebagai menahan diri. Dengan artian, menahan diri dari semua hal yang bisa membatalkannya serta dibubuhi dengan niat. Puasa ini dilakukan mulai dari terbit fajar hingga matahari terbenam. *“Dan makan minumlah hingga terang bagimu benang putih dari benang hitam, yaitu fajar. Kemudian sempurnakanlah puasa itu sampai (datang) malam.” (QS. Al Baqarah: 187)*. Az-Zahrani menyatakan bahwa puasa adalah satu latihan untuk mengendalikan nafsu syahwat. Di saat berpuasa seseorang berusaha untuk berperilaku baik, mendengarkan kata hati tanpa harus seorangpun mengawasinya, berlatih bersabar dalam memikul beratnya tanggung jawab dalam mencari nafkah dan dalam setiap permasalahan hidup. Puasa melahirkan rasa kasih kepada fakir miskin dan saling tolong menolong. Puasa juga memiliki manfaat kedokteran seperti melepaskan diri dari rasa bersalah dan berdosa serta dari perasaan depresi ataupun penyakit kejiwaan lainnya.²²

Guna mencapai hakikat puasa, menurut Al-Ghazali, tidak cukup hanya memenuhi syarat lahiriah sebagaimana dirumuskan dalam fikih, tetapi harus disertai dengan memenuhi syarat batin. Syarat batin tersebut antara lain meliputi (1) tidak melihat apa yang dibenci Allah, (2) menjaga ucapan, (3) menjaga pendengaran, (4) menjaga sikap perilaku, (5) menghindari makan berlebihan,

²¹ Ibid

²² Musfir bin Said Az-Zahrani, *Konseling Terapi*, terj. Sari Narulita & Miftahul Jannah (Jakarta: Gema Insani, 2005), hlm. 490.

dan (6) menuju kepada Allah dengan rasa takut dan pengharapan. Kapan pun manusia dikuasai oleh hawa nafsunya, maka ia akan terjatuh dalam tingkatan yang terendah, sehingga tidak ada tempat lagi selain bersama hewan. Kapan pun dirinya mampu mengatasinya, maka akan terangkat ke tingkatan para malaikat. Dengan segala ibadah akan menjadikan diri semakin dekat dengan Allah dalam arti kedekatan sifat.²³

5. Haji ke Baitullah

Ibadah haji hanya diwajibkan satu kali seumur hidup bagi orang-orang yang mampu. Orang yang memiliki harta yang cukup untuk perjalanan haji (dan cukup untuk menafkahi anggota keluarga yang tinggal di rumah seperti anak-anak yang belum dewasa, istri, orang tua yang faqir, dll) dan memiliki kesehatan yang baik, maka orang tersebut sudah wajib melakukan haji.

Az-Zahrani menyatakan bahwa haji merupakan pusat pelatihan segalanya bagi muslim. Dengan haji, seseorang dikondisikan untuk selalu mengingat Allah, berdoa, melepaskan pakaian kebesarannya dengan kerendahan hati, menguatkan persaudaraan. Di dalam haji kaum muslimin dilatih mengendalikan syahwat dan hawa nafsunya. Ketika ihram tidak diperkenankan menggauli wanita, bertengkar, mencela, berdebat, mengucapkan hal-hal yang membangkitkan syahwat, tidak melakukan halhal yang menimbulkan kefasikan, dan wajib meninggalkan dosa-dosa kecil apalagi dosa besar, hingga kaum muslimin bisa meluruskan perilakunya.²⁴

2.2 Tinjauan tentang Komik

2.2.1 Definisi Komik

Menurut Scout McCloud (Waluyanto, 2005) berpendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang bersebelahan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi. Hikmat Darmawan menjelaskan lebih rinci dan sederhana dari pemahaman tentang komik yang dikemukakan oleh Scott McCloud, bahwa komik mengandung:

- a) Gambar yang sengaja disusun.
- b) Gambar-gambar itu diberi garis batas atau biasa disebut panel. Panel umumnya berbentuk kotak.

²³ Imam al-Ghazali, Ibadah Perspektif Sufistik, terj. Roudlon (Surabaya: Risalah Gusti, 2001), hlm. 85.

²⁴ Musfir bin Said Az-Zahrani, Konseling Terapi, terj. Sari Narulita & Miftahul Jannah (Jakarta: Gema Insani, 2005), hlm. 492.

- c) Gambar tersebut mengandung informasi yang disusun untuk membentuk sebuah cerita (*story*).
- d) *Story telling* dilakukan dengan teks dan simbol-simbol yang khas untuk komik seperti balon-balon kata, balon pikiran, efek bunyi. Teks dapat menjadi gambar-gambar yang mengandung informasi untuk menggambarkan emosi tertentu, misalnya penggunaan huruf bold sebagai petunjuk suara keras atau amarah.

2.2.2 Elemen-elemen Komik

A. Layout

Dalam buku *Layout* (2005), Gavin Ambrose dan Paul Harris mendefinisikan *layout* sebagai penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Layout halaman mempengaruhi hubungan antar gambar dengan cara mengendalikan jumlah, bentuk, ukuran dan tata letak gambar pada halaman tersebut. Hal ini bertujuan agar gambar memiliki lebih banyak makna daripada dilihat sebagai objek tersendiri. (Gavaler, 2015). Layout bisa diatur menggunakan salah satu dari dua teknik, yaitu berdasarkan baris atau kolom.

- Layout Baris

Layout diatur berdasarkan baris, maka panel dibaca secara horizontal (kiri ke kanan untuk komik konvensional dan kanan ke kiri untuk komik manga). Jenis layout berdasarkan baris meliputi 2 baris (2x2, 2x3, dan seterusnya), 3 baris (3x2, 3x3, dan seterusnya), 4 baris (4x2, 4x3, dan seterusnya). Layout dapat diletakkan sejajar antara satu panel dengan yang lain (reguler) atau tidak sejajar, sehingga ukuran panel dan ukuran parit dapat berbeda antara satu dengan yang lain (irregular).



Gambar 2. 1 Layout baris 3x3 (kiri) dan 2x3 (kanan)²⁵



Gambar 2. 2 Layout baris 4x3 (kiri) dan 3x4 (kanan)²⁶

- Layout Kolom

Apabila layout diatur berdasarkan kolom, maka panel dibaca secara vertikal (dari atas ke bawah). Layout kolom jarang digunakan pada komik konvensional karena pembaca lebih suka membaca komik yang menggunakan layout baris. Jenis layout berdasarkan kolom meliputi layout reguler dan irregular. Perbedaan signifikan antara layout reguler berdasarkan baris dan kolom adalah ukuran panel yang digunakan. Layout reguler berdasarkan kolom menggunakan satu atau lebih panel yang memanjang secara vertikal dan menutupi keseluruhan halaman. Tidak adanya celah horizontal pada layout ini mencegah pembaca untuk membaca secara horizontal. Sebaliknya, layout irregular berdasarkan kolom memiliki ukuran dan jarak panel yang berbeda-beda, sehingga memungkinkan pembaca untuk membaca secara horizontal. Umumnya layout irregular ini

²⁵ Diakses dari hoodedutilitarian.com, tanggal 20 Februari 2019, pukul 15.45 WIB

²⁶ Ibid.

memiliki ukuran panel sebelah kiri yang lebih tinggi daripada panel sebelah kanan.²⁷

Layout baris dan kolom tidak dapat dibedakan tanpa konten untuk menentukan arah membaca. Layout 4x2 misalnya, dapat dikategorikan sebagai layout 4 baris yang masing-masing memiliki 2 panel, atau dapat dikategorikan sebagai layout 2 kolom yang masing-masing memiliki 4 panel. Dalam konteks ini, layout 4x2 dikategorikan sebagai layout 4 baris karena cara baca konvensional adalah zigzag (kiri atas, kanan atas, kiri bawah dan kanan bawah). Layout baris dan kolom juga dapat digabung dengan menggunakan panel berukuran besar dalam satu kolom, contohnya layout irregular 3x1, 4x1, 5x1 dan seterusnya.²⁸

- **Layout Kombinasi**

Panel harus dibaca secara horizontal dan vertikal, menggabungkan baris dan kolom pada satu halaman. Dalam praktiknya, layout kombinasi selalu irregular (tidak teratur).

- *Caption Panel*



Gambar 2. 3 *Caption panel*²⁹

Panel yang hanya mengandung kalimat narasi dimana narasi tersebut tidak bisa dikomunikasikan melalui dialog antar karakter. Panel ini biasanya berbentuk kotak atau persegi panjang dan terletak di sudut panel.

- *Broken Frames*

Broken frames adalah kondisi dimana gambar di satu panel melebihi bingkainya dan/atau mencapai panel yang berdekatan. Pada umumnya

²⁷ Paramitha, Galuh. Skripsi S1: "Perancangan Komik Edukasi Tentang Industri Petrokimia sebagai Media Pengantar untuk Pelajar SMA" (Surabaya: ITS Surabaya, 2018)

²⁸ Ibid.

²⁹ Diakses melalui www.slideshare.net/comic-techniques.html/ tanggal 20 Juli 2019 pukul 17.00 WIB

broken frames digunakan untuk menonjolkan gambar tertentu atau membuat interaksi antara gambar tersebut dengan gambar yang berada di panel yang berdekatan.³⁰

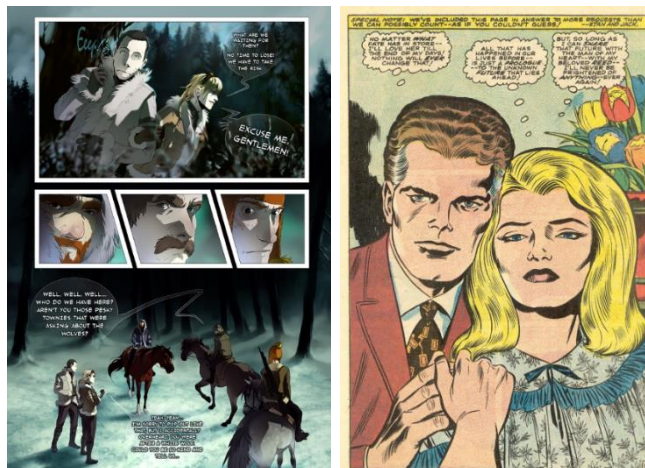
- *Interpenetrating Images*



Gambar 2. 4 *Interpenetrating Images*³¹

Terdiri dari dua gambar atau lebih yang tidak memiliki bingkai dengan tidak ada jarak parit (*gutter*) yang memisahkan elemen-elemen satu gambar dengan yang lainnya. Sehingga gambar saling tumpang tindih satu sama lain.

- *Full Page*



Gambar 2. 5 Panel *full-page*³²

Merupakan panel seukuran halaman, biasanya terlihat di parit diantara panel yang lebih kecil. Jika page panel berwarna hitam, putih atau seragam, maka page panel dianggap sebagai halaman itu sendiri dan menjadi jarak netral

³⁰ Diakses dari <https://www.hoodedutilitarian.com/2015/12/analyzing-comics-101-layout/> , tanggal 20 Februari 2019, pukul 15.45 WIB

³¹ Ibid

³² Ibid.

diantara panel-panel yang berisi gambar. Panel-panel lain yang berada di atas page panel dianggap sebagai inset. Jika page panel mengandung gambar, maka gambar tersebut memiliki hubungan dengan panel-panel di atasnya. Umumnya gambar pada page panel didominasi oleh latar belakang yang digunakan oleh panel-panel di atasnya. Jika ada satu panel yang tidak dibingkai, maka konten panel tersebut dianggap menjadi bagian dari page panel. Page panel yang tidak memiliki inset dan mengandung satu gambar utuh disebut full-page panel, sedangkan full-page panel dengan kredit penulis disebut splash page.³³

B. Sudut Pandang

- *Bird Eye*

Dalam pengambilan sudut pandang ini mata diarahkan pada posisi ketinggian layaknya sudut pandang dari mata burung, sehingga bentuk atau kondisi sebuah lingkungan bisa tergambar secara utuh dan luas.

- *High Angle*

Dalam pengambilan sudut pandang ini mata diarahkan di atas lebih tinggi dari objek. Pesan yang ingin disampaikan dalam sudut pandang ini yaitu konteks rahasia atau kekalahan (Mascelli, 1998).

- *Low Angle*

Dalam sudut pandang ini menyajikan secara distorsi kondisi bawah lebih besar daripada konstruksi atas (Maharsi, 2011). Pesan yang ingin disampaikan pada sudut pandang ini, pembaca diberi pesan tentang keagungan, kebesaran, semangat, ataupun ingin menunjukkan kondisi konstruksi bangunan yang megah. Sehingga sudut pandang ini menjadi penting ketika ingin menyampaikan sebuah situasi dengan sebuah pesan estetika yang memadukan efek psikologis (Mascelli, 1998).

- *Eye Level*

Pada sudut pandang ini pengambilan gambar dibuat sejajar dengan tatapan pandangan mata manusia sehingga pembaca dapat mengidentifikasi secara benar ketinggian bentuk ideal serta komposisi asli bila disandingkan dengan objek yang terdapat pada gambar (Maharsi, 2011).

³³ Ibid.

- *Frog Eye*

Dalam sudut pandang ini mata dijajarkan dengan posisi bawah objek (Maharsi, 2011). Dalam sudut pandang ini mata dibawa untuk menyaksikan adegan atau objek dari sudut pandang mata terendah untuk menunjukkan kesan estetis serta dimensi dan perbesaran dari sebuah objek.

Ukuran pengambilan gambar terdiri dari tujuh jenis, yaitu :

a. *Extreme Long Shot*

Dikenal juga sebagai Extreme Wide Shot (EWS). Ukuran ini mencakup area yang luas dan menunjukkan seluruh subjek beserta lingkungan sekitarnya. Ukuran ini berfungsi untuk memberikan konteks untuk sebuah adegan.

b. *Long Shot*

Dikenal juga sebagai Full Shot (FS). Ukuran ini mencakup subjek dari kepala hingga kaki (fullbody) beserta lingkungan sekitarnya, namun tetap terfokus pada subjek. Ukuran ini berfungsi untuk menunjukkan sebuah adegan.

c. *Medium Long Shot*

Ukuran ini mencakup subjek dari kepala sampai lutut, dan memiliki jarak diantara Long Shot dan Medium Shot. Ukuran ini berfungsi untuk memperlihatkan hubungan subjek dengan sekelilingnya. Ukuran ini dapat digunakan ketika subjek terdiri dari 2-3 orang.

d. *Medium Shot*

Ukuran ini mencakup subjek dari kepala sampai pinggang, dan berfungsi untuk menunjukkan pembaca pada subjek. Umumnya digunakan dalam wawancara atau percakapan.

e. *Close-up*

Ukuran ini mencakup subjek dari kepala sampai leher, sehingga subjek hampir memenuhi seisi layar. Ukuran ini berfungsi untuk memperlihatkan ekspresi wajah subjek.

f. *Extreme Close-up*

Ukuran ini mencakup fitur wajah subjek dan berfungsi untuk menunjukkan emosi subjek.

C. Parit

Parit (*gutter*) adalah pemisah antara panel satu dengan panel yang lain, sehingga memberi rongga terhadap layout komposisi gambar yang berdampak terhadap ruang jeda untuk menumbuhkan ruang imajinasi pembaca. Ruang jeda yang digubah melalui panel-panel yang terpisah dapat menimbulkan sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca (McCloud, *Understanding Comics*, 2001). Transisi antar panel yang terjadi pada parit terbagi menjadi enam jenis, yaitu *movement-to-movement*, *action-to-action*, *subject-to-subject*, *scene-to-scene*, *aspect-to-aspect*, *non-sequitor*.

- *Movement-to-movement*

Transisi ini menunjukkan perubahan gerakan yang sederhana.



Gambar 2. 6 *Movement-to-movement*³⁴

- *Action-to-action*

Transisi ini menunjukkan perubahan gerakan yang spesifik.



Gambar 2. 7 *Action-to-action*³⁵

- *Subject-to-subject*

Transisi ini menunjukkan sebuah adegan yang tidak diperlihatkan secara gamblang, sehingga pembaca dapat membayangkan sendiri.

³⁴ Diakses melalui www.understandingcomics177.wordpress.com tanggal 21 Februari 2019, pukul 14.40 WIB

³⁵ Ibid.



Gambar 2. 8 *Subject-to-subject*³⁶

- *Scene-to-scene*

Transisi ini menunjukkan adegan yang memiliki rentang waktu atau ruang yang cukup jauh.



Gambar 2. 9 *Scene-to-scene*

- *Aspect-to-aspect*

Transisi ini menunjukkan beberapa adegan yang terjadi secara bersamaan di tempat yang sama.



Gambar 2. 10 *Aspect-to-aspect*³⁷

³⁶ Ibid.

³⁷ Ibid

- Non-sequitor

Transisi ini tidak memiliki hubungan logis diantara dua panel.



Gambar 2. 11 *Non-sequitor*³⁸

D. Balon Kata

Menurut Bonnef, balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari sebuah kejadian yang diilustrasikan pada panel. Menurut Maharsi, balon kata secara garis besar digolongkan ke dalam 2 (dua) bentuk (Maharsi, 2011).

a. Balon Ucapan

Balon ucapan merupakan representasi ucapan yang dimuat dalam gambar berbentuk gelembung dan memiliki ekor meruncing kepada mulut atau karakter tokoh yang mengatakan.

b. Balon Pikiran

Balon pikiran merupakan representasi dari tokoh yang ingin menyatakan atau mengungkapkan pikiran perasaan namun secara harfiah tidak diungkapkan. Balon pikiran diidentifikasi dengan gelembung yang berbentuk rantai putus-putus yang saling menyambung.

³⁸ Ibid

Bentuk-bentuk lain yang umum digunakan dalam komik adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 12 Macam-macam bentuk balon ucapan³⁹

- Balon teriak menunjukkan karakter yang berteriak atau menjerit. Biasanya balon ini berbentuk gerigi atau garis yang lebih tebal. Huruf yang digunakan juga lebih besar dan tebal daripada biasanya.
- Balon suara (balon radio) umumnya menggunakan ekor yang bergerigi seperti petir. Huruf yang digunakan kadang dicetak miring atau tebal. Balon ini menunjukkan bahwa pembicara sedang berkomunikasi melalui perangkat elektronik, seperti radio atau televisi.
- Balon bisikan biasanya digambar dengan garis putus-putus dan huruf yang lebih kecil atau berwarna abu-abu untuk menunjukkan nada suara yang lebih pelan. Bentuk lain kadang mirip dengan balon pikiran
- Balon es berbentuk seperti gerigi es di tepi bawah untuk menunjukkan sikap dingin.
- Balon monster berbentuk seperti tetesan darah atau lendir.
- Balon berwarna digunakan untuk menunjukkan emosi yang sesuai dengan percakapan di dalamnya, misalnya merah untuk marah atau hijau untuk iri. Balon ini biasanya digunakan di komik modern. Penggunaan warna juga dapat menunjukkan karakter mana yang berbicara. Biasanya balon utama pada karakter utama diwarnai sesuai warna khas karakter tersebut, terutama jika tidak ada karakter lain yang berbicara.

D. Efek

Efek dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Efek Suara

Efek suara (*sound effect*) adalah visualisasi ucapan yang ingin dikeluarkan ke dalam bentuk sehingga mencitrakan tentang ekspresi yang maksimal.

³⁹ Diakses dari www.facebook.com tanggal 1 Juli 2019, pukul 08.04 WIB



Gambar 2. 13 Contoh Efek suara⁴⁰

b. Efek Gerak

Efek gerak (*motion lines*) merupakan efek yang ditimbulkan dari gerakan tokoh komik dengan menggunakan garis



Gambar 2. 14 Contoh *motion lines*⁴¹

⁴⁰ Diakses melalui www.ebooks.gramedia.com pada tanggal 21 Februari 2019 pukul 16.08 WIB

⁴¹ Diakses melalui www.michelfiffe.com pada tanggal 21 Februari 2019 pukul 16.20 WIB

e) Karakter

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada di dalam suatu cerita. Tokoh dapat dibedakan menjadi tiga berdasarkan sifat yang dimiliki, yaitu protagonis, antagonis dan tritagonis (Wicaksono, 2014).

a. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh memiliki watak yang baik dan positif, seperti dermawan, jujur, rendah hati, pembela, pandai, mandiri, dan setia kawan. Tokoh ini sering disukai oleh pembaca pada umumnya.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang memiliki watak buruk dan negatif, seperti pendendam, culas, pembohong, membenarkan segala cara, iri, suka pamer, dan ambisius. Adapula tokoh-tokoh antagonis yang masih memiliki sifat positif.

c. Tokoh Tritagonis

Tokoh tritagonis adalah pelaku yang menjadi penengah konflik antara pelaku protagonis dan antagonis. Tokoh ini biasanya muncul sebagai tokoh yang dapat membantu menyelesaikan konflik dalam cerita.

f) Alur Cerita

Alur atau plot adalah urutan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita rekaan, menyangkut apa yang terjadi yang telah direncanakan oleh pengarang. Alur sendiri mempunyai sejumlah tahapan, dimana tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Tahap Pengenalan (Orientasi)

Merupakan tahapan awal dalam alur cerita. Unsur-unsur dasar cerita seperti tokoh, latar tempat, waktu dan suasana diceritakan dalam tahap ini. Hal ini membuat pembaca dapat mengenali unsur dasar cerita yang hendak dibangun oleh komikus sehingga tidak bingung di tengah alur cerita.

b. Tahap Kemunculan Konflik

Merupakan tahap munculnya konflik dalam cerita. Konflik biasanya muncul dari pertentangan antar tokoh, atau si tokoh utama mengalami masalah yang tidak diduga. Dengan adanya tahap ini, pembaca akan mengetahui konflik apa yang akan dialami tokoh selama cerita berlangsung. Tahap akan mengantarkan pembaca menuju tahap selanjutnya yang lebih rumit dan menegangkan.

c. Tahap Klimaks

Permasalahan yang sudah diperkenalkan di tahap sebelumnya kemudian memuncak di tahap ini. Hal itu membuat sang tokoh mengalami kesulitan dalam menghadapi konflik yang dia hadapi. Hal ini membuat pembaca menjadi sangat fokus menyimak alur cerita. Untuk membangun situasi konflik klimaks di tahap ini, bisa menggunakan contoh majas klimaks di dalam penulisan ceritanya.

d. Tahap Konflik Menurun

Permasalahan klimaks dalam suatu cerita mulai menurun di tahap ini. Dalam tahap ini, sang tokoh sudah paham cara mengatasi konflik yang dihadapi. Ketegangan yang dialami oleh pembaca menurun di tahap ini dan berubah menjadi kekaguman. Hal ini terjadi karena sang tokoh berhasil menyelesaikan masalah dengan cara yang tak terduga dan membuat pembaca kagum. Dalam penulisan tahap ini, pengarang bisa menggunakan contoh majas *antiklimaks* untuk memperkuat suasana konflik yang kian menurun atau antiklimaks.

e. Tahap Penyelesaian

Di tahap ini, semua masalah di dalam cerita sudah terselesaikan. Tidak ada konflik lanjutan karena semua konflik sudah diselesaikan oleh sang tokoh. Pembaca sudah bisa menyimpulkan kesan dan pesan yang mereka dapat dari cerita tersebut.

g) Latar

a. Latar Waktu

Latar waktu adalah saat dimana tokoh melakukan sesuatu pada saat kejadian peristiwa dalam cerita yang sedang telah terjadi. Contoh: pagi hari, siang hari, sore hari, malam hari, dan lain sebagainya.

b. Latar Tempat

Latar tempat adalah saat dimana tempat tokoh mengalami peristiwa didalam cerita. Contoh: di sekolah, di laut, di dalam transportasi, di luar bumi dan sebagainya.

c. Latar Suasana

Latar suasana adalah situasi apa saja yang terjadi ketika saat si tokoh melakukan sesuatu. Contoh: saat sedih, gembira, lelah dan lain sebagainya.

d. Latar Alat

Latar alat adalah peralatan apa saja yang diperlukan atau dipakai si pelaku dalam suatu cerita. Contoh: Sarung, peci, kerudung, kaca mata, pita dan lain sebagainya.

h) Gaya gambar

Gaya gambar merupakan salah satu komponen utama dalam membuat karya visual. Gaya gambar harus disesuaikan dengan tema dan target audiens. Berikut beberapa jenis gaya gambar pada komik :

a) Kartun



Gambar 2. 15 Gaya gambar kartun donal bebek dan Tintin⁴²

Kartun merupakan gaya gambar lucu dan memiliki *style* yang berbeda-beda. Gaya kartun yang banyak diketahui masyarakat umum adalah manga (komik naruto, conan, dragonball), kartun amerika (mighty mouse, Donald duck), kartun eropa (smurf, tintin, asterix&obelix). Di Indonesia sendiri mempunyai Benny & Mice dan si Juki.

b) *Realisme*



Gambar 2. 16 Komik-komik Indonesia tahun 60 – 70 an⁴³

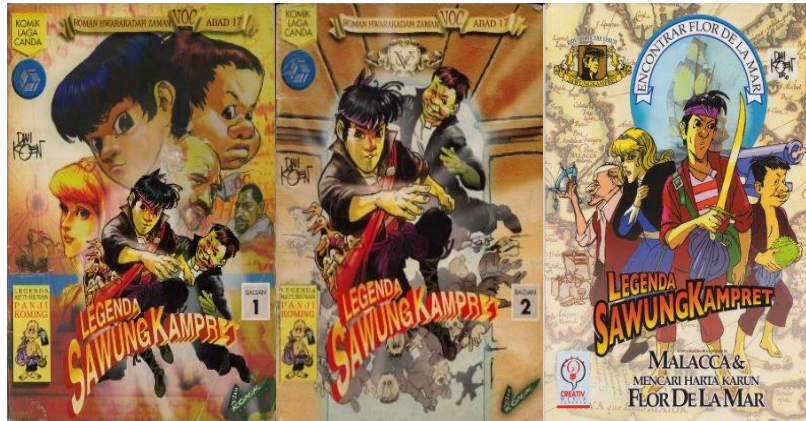
Merupakan gaya gambar yang sangat menyerupai bentuk aslinya. Seperti anatomi, fisiologi dan postur tubuh. Contoh komik Indonesia yang beraliran realisme adalah Godam, Gundala, Caroq, Alia, dan Komodo.

⁴² Diakses melalui www.google.images.com pada tanggal 21 Oktober 2018 pukul 16.11 WIB

⁴³ Diakses melalui www.kaskus.co.id pada tanggal 21 Oktober 2018 puku 16.13 WIB

c) *Semi-Realisme*

Merupakan gabungan antara gaya gambar kartun dan gaya realisme. Ciri khas dari gaya ini adalah karikatur. Contoh komik semirealisme di Indonesia adalah sawung kampret.



Gambar 2. 17 Komik sawung kampret⁴⁴

d) *Super Deformed*

Merupakan gaya gambar di mana perbandingan besar kepala dan tubuh 1:2. Gaya gambar ini memberikan kesan imut dan lucu, biasanya komik yang menggunakan gaya gambar ini beralur cerita menghibur.



Gambar 2. 18 Scan gaya gambar *super deformed*

⁴⁴ Ibid

e) *Vector*

Merupakan gaya gambar yang terdiri dari garis dan curva. Gaya gambar yang dihasilkan sederhana dan terlihat kaku.



Gambar 2. 19 Komik bergaya gambar *vektor*⁴⁵

2.3 Tinjauan tentang Aplikasi Mobile

2.3.1 Definisi Aplikasi Mobile

Menurut Buyens (2001) aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* menurut Purnama (2010), merupakan sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas.

2.3.2 Elemen Aplikasi Mobile

a. User Experience (UX)

User Experience merupakan salah satu strategi mendesain produk yang berfokus pada perspektif pengguna. Dalam perancangan ini, strategi *User Experience* dapat digunakan untuk melihat akan seperti apa interaksi pengguna terhadap aplikasi *mobile* yang sedang dioperasikan. Untuk perancangan aplikasi komik *mobile* ini, *user interface* diharapkan dapat membangun pengalaman membaca komik dari pengguna yang sesuai.

⁴⁵ Diakses melalui www.ilustrasikalender.wordpress.com pada tanggal 21 Februari 2019 pukul 16.27 WIB

Mengingat keterbatasan yang ada pada *platform mobile*, perancangan komik *application mobile* dengan konten akhuk sehari-hari akan menggunakan beberapa poin yang dapat menghasilkan UX yang baik untuk UI yang akan dirancang.

a) Perancangan untuk Layar Kecil

Layar untuk *platform mobile* dikategorikan sebagai layar kecil bila dibandingkan dengan platform perangkat lainnya (*PC/laptop/tablet*). Hal ini menjadikan setiap area pada layar sangat penting dalam perancangan *user interface* dan harus dimanfaatkan dengan baik. Maka perlu diperhatikan mengenai area yang akan digunakan untuk meletakkan tombol kendali ataupun informasi. Dengan begitu UX yang dihasilkan nantinya akan membuat pengguna tidak mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi dengan aplikasi.

b) Menggunakan Gesture yang Didasari oleh Intuisi

Gesture kendali yang berdasarkan intuisi tentunya akan lebih membantu pengguna dan dapat menghasilkan UX yang baik dari pengguna. Contoh *gesture* yang berdasarkan intuisi adalah pada aplikasi al-qur'an, kendalinya berupa lembaran kertas yang bisa di *swipe left* (gerakan menggeser ke kiri) menggunakan jari tangan selayaknya membuka lembar demi lembar kitab al-qur'an konvensional. *Gesture* yang sesuai intuisi tentunya akan membuat membaca akan lebih nyaman karena dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang sesuai. *Gesture* yang digunakan dalam perancangan *mobile application* ini akan mencoba untuk menggunakan intuisi kebiasaan manusia dalam berinteraksi, dimana hal ini akan bermanfaat untuk UX.

b. User Interface (UI)

User interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah user interface terkadang digunakan sebagai Human Computer Interaction (HCI) di mana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang terlihat dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi oleh *keyboard* (atau *mouse*) juga merupakan bagian dari *user interface* (Lastiansah, 2012).

User interface memiliki fungsi untuk menghubungkan atau menterjemahkan informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga computer dapat digunakan. User interface dari sisi software bisa berbentuk GUI (*Graphical User Interface*) atau *Command Line Interface* (CIL). Menurut Lastiansah (2012), GUI

adalah tipe antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan operasi sistem melalui gambar grafik, *icon*, dan *pointing device*. GUI akan digunakan dalam perancangan aplikasi android komik tentang akhlak berdasarkan rukun islam ini.

Macam Elemen *User Interface* dalam aplikasi *mobile*:

- *Loading Screen*, yaitu layar awal yang muncul sebelum masuk ke menu.
- Judul, yaitu elemen yang muncul pertama kali dalam *user interface* dibarengi dengan fungsinya sebagai identitas aplikasi yang dikembangkan.
- Tombol, yaitu elemen yang mempresentasikan fungsinya, sehingga dalam perancangannya perlu diperhatikan mengenai ikon yang digunakan. Desain tombol harus sesuai dengan tema visual yang dibangun dan harus menggunakan ikon-ikon standard yang sudah umum, agar tidak membingungkan pengguna.
- *Background Menu*, yaitu aspek yang meliputi gambar latar belakang ketika pengguna mengakses bagian menu. Gambar latar belakang muncul sejak *loading screen* hingga pengguna mengakses aplikasi.
- *Dialog Box*, yaitu yang berfungsi untuk konfirmasi yang dilakukan terhadap aksi yang dilakukan oleh pengguna. Semisal pengguna menekan tombol reset pada pengaturan, maka aksi dari tombol reset tidak akan langsung terjadi, melainkan butuh konfirmasi karena menyangkut hal yang penting/krusial.
- *Window Box*, yaitu keperluan informasi yang muncul secara *pop-up*. Biasanya muncul ketika pengguna menekan pilihan tombol yang ada pada menu.
- Navigasi, di dalam desain user interface, pengguna harus mengetahui di mana ia berada sekarang, kemana setelah ini dan bagaimana cara pindah dari halaman tertentu. Seluruh informasi dan bagaimana cara pengguna berpindah dapat dikategorikan dalam navigasi.
- Ikon, menurut *Wilbert O. Galitz*, ikon adalah gambar piktorial yang biasa digunakan untuk merepresentasikan obyek dan aksi yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Kegunaan lain dari ikon adalah untuk memperkuat penyampaian informasi yang penting, seperti ikon *warning* dalam sebuah kotak pesan dialog. *Rogers* (1989) mengemukakan definisi yang lebih luas tentang macam - macam ikon :
 - *Resemblance* : Sebuah gambar yang terlihat sebagaimana maknanya.
 - *Symbolic* : Sebuah gambar abstrak yang merepresentasikan sesuatu.

- *Exemplar* : Sebuah gambar yang mengilustrasikan sebuah contoh atau karakteristik dari sesuatu.
- *Arbitrary* : Sebuah gambar yang penampakkannya sepenuhnya arbitrer yang mana maknanya harus dipahami.
- *Analogi* : Sebuah gambar yang secara fisik / semantik terasosiasikan dengan sesuatu.

2.3.2. Proses Perancangan *User Interface*

Dalam perancangan sebuah sistem *user interface* untuk aplikasi, dibutuhkan tahapan-tahapan agar tidak terjadi kesalahan informasi saat pengaplikasian *user interface* terhadap sistem operasi *mobile*.

1. Penentuan Konsep Aplikasi dan Tujuan Pengguna

Pada dasarnya, pengguna selalu ingin berinteraksi dengan aplikasi yang ia operasikan. Setiap aplikasi yang ada selalu memiliki cara kerja, konsep simulasi dan tujuan yang spesifik. Dengan adanya perbedaan mendasar konsep aplikasi maka informasi dan simulasi yang ditampilkan pun juga berbeda. Sehingga *user interface* memiliki peran sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi.

2. Penentuan Model Navigasi

Setiap pengguna memiliki tujuan tersendiri dalam memberikan sebuah perintah dalam aplikasi dan perintah tersebut nantinya akan menampilkan sebuah output yang spesifik sesuai dengan keinginan pengguna, hirarki ini berfungsi untuk memetakan alur fitur - fitur aplikasi apa saja yang dapat terakses dalam waktu tertentu, menggunakan metode tertentu, dan cara apa saja yang dapat digunakan dalam mengakses fitur tersebut.

3. Penentuan Alat Kendali dan Input

Hal terpenting dan mendasar dari merancang sebuah *user interface* untuk aplikasi *mobile* adalah dengan mengetahui terlebih dahulu bagaimana cara pengguna mengoperasikan *software* dan alat operasi input berikut metode apa yang digunakan untuk memberi perintah-perintah. Dengan adanya perbedaan alat pengoperasian maka cara pengguna mengolah dan memilih informasi juga berbeda-beda.

2.3.3. Proses Perancangan *User Experience*

Proses Perancangan *User Experience* merupakan sebuah metode interaktif yang membantu perancang untuk terus mengembangkan desainnya. Selama proses ini, perancang bisa mengevaluasi berbagai tahapan berbeda secara berulang-

ulang. Setiap tahapan melibatkan para *designer* yang mengambil bagian dalam proses untuk membuat aplikasi supaya efisien dan bermanfaat.⁴⁶

Proses perancangan *User Experience* meliputi enam tahapan, yaitu:⁴⁷

1. Memahami masalah

Desain memecahkan sebuah permasalahan. Dan untuk menemukan solusi, harus dimengerti latar belakang masalahnya. Untuk menganalisa apa saja yang diperlukan, maka harus dipahami terlebih dahulu bagaimana metode standar industri secara kontekstual dan *interview* dari target pengguna aplikasi. Melakukan sesi brainstorming dengan target *audiens* dan menunjukkan kepada mereka prototype untuk mendapatkan *feedback* mereka.

2. Melakukan riset

Melakukan riset adalah kunci dari tahap awal untuk merancang sebuah UX, Hal ini untuk mengeksplorasi bagaimana masyarakat memandang fitur-fitur seperti itu. Saat melakukan penelitian, mulai berfikir tentang kemungkinan *layout* dan opsi untuk memberikan pengalaman yang diinginkan.

3. Membuat sketsa

Pada tahap ini melibatkan definisi *User Interface* dari fitur yang diperlukan. Tim desain menggerakkan kegiatan ini yang didasarkan pada dua tahap terakhir dari proses. Menggambar sketsa pada kertas, membuat *flowchart*, dan membuat *wireframe*.

4. Memulai desain

Setelah menyelesaikan *layout* dan *user interface*, langkah selanjutnya adalah memulai desain. Menjadikan *mockup* dan *wireframe* ke bentuk *prototype*, mempersiapkan dan berbagi spesifikasi desain (prinsip, pedoman, warna, tipografi, ikonografi) ke pihak *developer* juga merupakan bagian dari tahap ini.

5. Implementasi

Tahap ini adalah langkah selanjutnya setelah desain dibuat, yaitu menerapkan desain menjadi aplikasi. Saat tahap ini berlangsung, kemungkinan untuk meningkatkan pengembangan-pengembangan yang diperlukan dalam desain.

⁴⁶ UX Design Process, <https://uxplanet.org/user-experience-design-process-d91df1a45916> diakses tanggal 20 Juli 2019 jam 12.30 WIB

⁴⁷ Ibid.

6. Melakukan evaluasi

Ketika fitur dari aplikasi diimplementasikan, hal selanjutnya adalah mengevaluasi. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- Apakah sistem dapat digunakan?
- Apakah mudah digunakan untuk target *audiens*?
- Apakah fleksibel dan mudah diubah?
- Apakah ini memberikan solusi yang diinginkan untuk masalah *audiens*?
- Ketika fitur aplikasi sudah diimplementasikan dan dievaluasi, bagaimana kredibilitasnya sehingga membuat seseorang ingin menggunakannya?



Gambar 2. 20 Langkah-langkah proses desain UX⁴⁸

⁴⁸ Diakses melalui https://miro.medium.com/max/462/1*vcq_jokYP1CC0e4-yHnspQ.png tanggal 20 Juli 2019, pukul 15.22 WIB

2.4 Studi Eksisting

2.4.1. Studi Kompetitor

Buku : Komik Akhlak dalam Al-Quran

- Spesifikasi

Judul : Komik Akhlak dalam Al Quran
Penulis : Dian K dan Aan W
Ilustrator : Wawan Kungkang
Penerbit : Qibla, PT. Buana Ilmu Populer
Tahun : 2015
ISBN : 602-249-920-8, 978-602-249-920



Gambar 2. 21 Contoh pengalasan cerita di dalam komik⁴⁹

- Review

Buku komik cetak ini mengenai akhlak yang terinspirasi dari ayat suci Al-Quran kemudian diterjemahkan menjadi cerita komik anak dengan alur *story telling* yang tidak menggurui. Anak-anak menyukai cerita dan ilustrasinya yang lucu. Sehingga mereka dapat menyerap pengetahuan baru tentang akhlak dengan baik. Komik ini memiliki 23 judul cerita yang berbeda, setiap judul terdiri dari sekitar 7-8 halaman. Di setiap akhir halaman suatu judul, terdapat penjelasan nilai moral atau akhlak yang bisa dipetik, pesan akhlak berkaitan dengan satu ayat Al-Qur'an yang diangkat dalam judul tersebut.

⁴⁹ Diakses melalui www.diankrist.blogspot.co.id pada tanggal 20 Februari 2019 pukul 17.30 WIB

Tabel 2. 1 Analisa Aspek Visual Buku Komik Dalam Al-Qur'an

<i>Typesetting</i>	Di setiap Font yang digunakan berbeda tergantung fungsinya. Judul cerita menggunakan huruf capital, font percakapan dan pesan moral menggunakan sans-serif, dialog berteriak menggunakan huruf kapital dan tebal, <i>sound effect</i> menggunakan font yang dibuat sendiri oleh komikus.
Warna	Di setiap Komik ini menggunakan <i>full-color</i> . Adapun objek yang hitam putih adalah balon dialog. Warna yang digunakan terkesan polos dengan <i>shading</i> yang seperlunya.
Gaya Gambar	Gaya gambar yang digunakan adalah kartun dan terkadang <i>super deformed</i> untuk adegan tertentu (misalnya: saat karakter marah atau sebal, rasio kepala lebih besar daripada tubuhnya).
Karakter	Karakter dalam komik ini adalah anak-anak yang masih di jenjang sekolah dasar. Tidak ada karakter utama dalam keseluruhan cerita di dalam komik. Hal ini karena pada setiap judul cerita, memiliki karakter masing-masing. Dan berganti karakter saat berganti judul.
Panel	Jumlah panel dalam satu halaman bervariasi dan dalam bentuk yang berbeda-beda. Ada yang persegi panjang, persegi, trapezium tak beraturan dan lingkaran. Terdapat pula gambar di luar panel.
Cover	Cover komik memuat ilustrasi dari penggalan-penggalan panel bergambar yang sudah ada di dalam komik. Penggalan panel tersebut ada yang berwarna dan hitam putih. Cover didominasi dengan warna ungu.
<i>Layout</i>	Layout komik ini diatur berdasarkan perpaduan antara baris dan kolom, sehingga panel dibaca secara horizontal (kiri ke kanan) dan vertical (atas ke bawah). Layout dapat diletakkan sejajar antara satu panel dengan yang lain (regular) atau tidak sejajar, sehingga ukuran panel dan ukuran parit dapat berbeda antara satu dengan yang lain (irregular).
Parit	Jenis transisi parit yang digunakan dalam komik menggunakan 2 jenis, yaitu <i>action to action</i> dan <i>subject to subject</i> . Transisi ini menunjukkan perubahan gerakan yang lebih spesifik. Transisi ini menunjukkan sebuah adegan yang tidak diperlihatkan secara gamblang, sehingga pembaca dapat membayangkan sendiri.
Efek	Efek yang digunakan dalam komik ini adalah efek suara dan efek gerak.

2.4.2. Studi Komparator

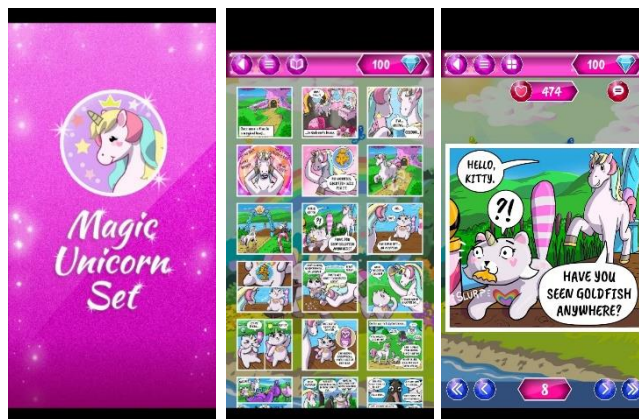
Aplikasi Komik Android

- Spesifikasi

Judul : Magic Unicorn Set
 Developer : Netigen Unicorn
 Version : 1.01
 Tahun : 2018
 Download : 50.000+
 Rate : 3+

- Sinopsis

Unicorn Felipe kehilangan warnanya, dia sangat takut dengan situasi ini. Hal ini bias menjadi masalah yang sangat berbahaya bagi hewan ajaib seperti unicorn. Dia memutuskan untuk memecahkan masalah ini dan bertemu dengan dua temannya: Kittycorn Max dan Kiwi Willy. Mereka pergi bersama ke Lady Owl yang sangat pintar. Mereka berharap bahwa dia akan menyelesaikan masalah mereka. Sayangnya itu tak mudah dan mereka bertiga harus pergi ke sisi lain pelangi untuk mengenal diri mereka dengan lebih baik. Dan itulah bagaimana tiga sekawan ini akan bertualang menuju petualangan yang luar biasa!



Gambar 2. 22 Aplikasi Unicorns comic

Tabel 2. 2 Analisa Aspek Visual Aplikasi Komik Android Magic Unicorn Set

Typesetting	Font yang digunakan berbeda tergantung fungsinya. Keseluruhan font dialog percakapan menggunakan sans-serif dan huruf kapital. Sedangkan kalimat keterangan menggunakan huruf regular, <i>sound effect</i> menggunakan huruf <i>capital</i> .
Warna	Komik ini menggunakan warna-warna pastel. Hal ini dikarenakan subjek adalah karakter unicorn yang selalu diilustrasikan dengan warna pastel. Warna dasar cenderung sederhana dengan <i>shading</i> yang lebih kompleks daripada Komik Akhlak dalam Al-Qur'an.

Gaya Gambar	Gaya gambar yang digunakan adalah kartun.
Karakter	Karakter utama dalam komik ini adalah Felipe si Unicorn. Pemeran antagonisnya adalah Kitty yang kemudian karakternya berubah menjadi Protagonis, kemudian ikut membantu menyelesaikan masalah Felipe dan Willy. Karakter netral adalah Willy, yang juga mempunyai masalah. Pemeran Tritagonis dalam komik ini adalah Owl Lady.
Panel	Komik ini didominasi panel <i>full-page</i> dalam satu halaman. Di beberapa halaman ada perpaduan panel yang berbentuk persegi panjang dan persegi. Cara membaca komik ini bisa dengan dua cara yaitu horizontal dan vertikal.
Home	Home page memuat logo <i>unicorn</i> dan judul komik. Tidak ada proses loading dan langsung diarahkan ke komik.
Layout	Komik ini memiliki <i>layout</i> kombinasi, yaitu perpaduan antara baris dan kolom, sehingga panel dibaca secara horizontal (kiri ke kanan) dan vertical (atas ke bawah) sekaligus dalam beberapa halaman.
Parit	Jenis transisi parit yang digunakan dalam komik menggunakan 2 jenis, yaitu <i>action to action</i> dan <i>subject to subject</i> . Transisi ini menunjukkan perubahan gerakan yang lebih spesifik. Transisi ini menunjukkan sebuah adegan yang tidak diperlihatkan secara gamblang, sehingga pembaca dapat membayangkan sendiri.
Efek	Efek yang digunakan dalam komik ini adalah efek suara dan efek gerak.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendalami objek penelitian (komik digital) beserta subjek penelitian (rukun islam dan akhlak). Literatur dan sumber yang digunakan antara lain adalah:

1. Buku, “Mendidik Anak dengan Cerdas” oleh Mahmud Al-Khal’awi, 2007
2. Jurnal “Lima Pilar Rukun Islam sebagai pembentuk Kepribadian Muslim” oleh Nurjannah, 2014
3. Buku, “Media Moms and Digital Dads”

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa poin penting yang akan diterapkan pada perancangan komik digital mengenai akhlak sebagai sarana media yang membantu orangtua menyampaikan akhlak untuk anak usia 7-9 tahun. Poin-poin tersebut adalah:

- Ditemukan fenomena anak usia 7-9 tahun sudah bisa berkonsentrasi dengan waktu yang lama dan terus meningkat sedikit demi sedikit. Di akhir fase ini anak bisa membaca hingga terhanyut dengan bacaannya. Misalnya, anak usia 7-9 tahun sudah mengetahui perbedaan antara laki-laki dan perempuan, sehingga mereka sangat membutuhkan cerita-cerita islami yang mengarahkan mereka tentang perbedaan tersebut.
- Ditemukan fenomena lima pilar rukun islam mampu menjadi pembentuk kepribadian muslim, terutama anak-anak yang harus dibentuk memiliki kepribadian yang baik sejak dini.
- Semua eksisting komik memiliki genre penyampaian yang sama, yaitu humor. Di sini penulis menganalisa informasi yang disampaikan menggunakan genre humor akan mudah dicerna oleh audiens.
- Berdasarkan kajian tinjauan pustaka pada Sub-bab Subjek Desain, ditemukan nilai-nilai moral yang akan diangkat ke dalam cerita komik.

3.1.2. Observasi semi *Interview* Pelajar usia 7-9 tahun

Metode observasi semi *Interview* yang dilakukan penulis mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

- Mengamati bentuk gedung/suasana lingkungan sekolah yang akan digunakan sebagai referensi latar tempat dalam komik
- Mengamati cara berseragam siswa-siswi dan atribut apa saja yang mereka pakai.
- Mengamati perilaku siswa-siswi saat membaca komik eksisting
- Sembari mengamati perilaku siswa-siswi saat membaca komik eksisting, penulis melakukan sesi *interview* terhadap siswa-siswi. Hal ini sebagai pengganti kuisioner mengingat target audiens perancangan masih berada di tahap usia berpikir kritis dalam konteks sederhana.

Penulis melakukan observasi di SD Al-Muttaqien Surabaya.

Waktu : Tentatif

Tempat : SD Al Muttaqien Surabaya

Alat pendukung : Kamera, alat tulis, buku catatan, buku komik eksisting

3.1.3. *Depth Interview* ke Guru Pendidikan Agama Islam (Ust. Abdul Mujid, S.Ag)

Depth Interview dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian sebuah materi dan cara penyampaian materi yang diharapkan. Ustadz Abdulloh Mujib adalah kepala sekolah SD Islam Al-Ikhlash Surabaya, memiliki riwayat menjadi pengajar sejak tahun 2005. Beliau adalah alumni IAIN Surabaya (sekarang UIN) jurusan Tafsir Al-Qur'an dan menyelesaikan hafalan Qur'annya di pondok Tahfidz Fatchussalam Ampel Surabaya di bawah pengawasan pendirinya, yaitu Kyai Qosim Al-Mukarrom. Selain menjadi kepala sekolah SD Al Ikhlas, beliau aktif mengajar tahfidz Qur'an di SD Al-Irsyad Surabaya.

Waktu : Tentatif

Tempat : Jl. Bogorami Selatan VI no. 16 Surabaya

Narasumber : Ustaz Abdulloh Mujib S.Ag

Alat pendukung : Kamera, alat tulis, buku catatan, buku komik eksisting

Poin pertanyaan :

1. Bagaimana pendekatan pendidikan akhlak kepada siswa SD?
2. Bagaimana dampak kebijakan kurikulum yang telah dicanangkan pemerintah kepada sekolah-sekolah dewasa ini? Terutama pada mata pelajaran PAI ?
3. Fasilitas dan media apa saja yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang pendidikan akhlak?

4. Bagaimana pendapat ustadz mengenai media komik yang mengajarkan akhlak? (menunjukkan eksisting buku Komik Akhlak dalam Al-Qur'an, Dian Kristiani)
5. Bagaimana bila komik dikemas dalam bentuk aplikasi digital?

3.1.4. *Depth Interview* ke Penulis Buku Anak (Dian Kristiani)

Depth interview komikus dilakukan untuk mendapatkan data tentang acuan dalam membuat sebuah komik edukasi. Narasumber adalah komikus yang karya-karyanya bertema akhlak, yaitu Vbi_Djenggoten sebagai komikus Islam Sehari-hari, 33 Pesan Nabi, 99 Pesan Nabi, Peradaban Akhlak Vol.1, Peradaban Akhlak Vol.2 dan lain-lain.

Waktu : Tentatif
 Tempat : e-mail
 Narasumber : Dian Kristiani
 Alat pendukung : komputer, koneksi internet
 Poin pertanyaan :

- Bagaimana membuat media dengan target audiens anak-anak usia 7-9 tahun?
- Bagaimana pendekatan yang sebaiknya dilakukan supaya anak-anak mau membaca komik?
- Bagaimana langkah agar pesan yang ingin disampaikan melalui komik tersampaikan dengan baik?
- Bagaimana menurut pandangan bunda tentang belajar melalui komik?
- Bagaimana langkah yang harus dilakukan saat membuat komik?
- Menurut tanggapan bunda, bagaimana jika komik dikemas menjadi komik digital yang bisa diakses oleh anak-anak melalui gadget? (sambil menunjukkan draft storyboard komik)

3.1.5. *Depth Interview* ke Komikus (Vbi Djenggoten)

Depth interview komikus dilakukan untuk mendapatkan data tentang acuan dalam membuat sebuah komik edukasi. Narasumber adalah komikus yang karya-karyanya bertema akhlak, yaitu Vbi_Djenggoten sebagai komikus Islam Sehari-hari, 33 Pesan Nabi, 99 Pesan Nabi, Peradaban Akhlak Vol.1, Peradaban Akhlak Vol.2 dan lain-lain.

Waktu : Tentatif
Tempat : e-mail
Narasumber : Vbi_Djenggoten
Alat pendukung : komputer, koneksi internet
Poin pertanyaan :

- Bagaimana cara membuat karakter yang kuat dan mudah diingat pembaca?
- Bagaimana cara mengolah plot agar sesuai dengan pesan atau nilai yang ingin disampaikan?
- Bagaimana cara menentukan ukuran dan jarak antar panel saat membuat komik?
- Bagaimana cara menempatkan balon kata agar tidak mengganggu gambar di dalam panel?
- Apa kesulitan dan tantangan saat mengonsep ide komik yang baru?
- Refrensi apa saja yang digunakan dalam proses pembuatan komik selama ini?

3.1.6. *Depth Interview* ke Orangtua Target Audiens

Orang tua merupakan orang pertama yang merasakan langsung dampak dan perubahan dari anak terkait tolak ukur keberhasilan perancangan. Metode ini untuk mengetahui tujuan utama orangtua saat memberikan *smartphone* kepada anak, keluhan terkait akhlak anak sehari-hari, mengetahui taraf keberhasilan dari perancangan ini.

Narasumber : Ibu Nunung
Waktu : Tentatif
Lokasi pelaksanaan : Bogorami Selatan IV no. 06
Alat pendukung : Handphone, kertas dan alat tulis
Poin Pertanyaan :

- Sejak usia berapa anak dikenalkan dengan *handphone*? Dan apa motivasi/tujuan ibu saat memperkenalkan gadget terhadap anak?
- Bagaimana perilaku saat anak sedang bermain dengan gadget?
- Apakah ada batasan untuk anak bermain gadget?
- Game apa yang biasanya dimainkan oleh anak saat bermain gadget?
- Apa harapan ibu untuk media saat ini?

3.1.7. User Testing Konten (Post-Test Pelajar usia 7-10 tahun)

Metode ini untuk mengetahui apakah target pengguna bisa mengikuti alur cerita komik, keterbacaan komik dan apakah nilai akhlak yang ingin disampaikan di dalam komik sudah sesuai ekspektasi yang diinginkan atau belum.

Narasumber : Pelajar SD/MI usia 7-10 tahun
Waktu : 23 Juni 2019
Lokasi pelaksanaan : Taman 10 Nopember Tambaksari
Alat pendukung : Handphone, kertas dan alat tulis

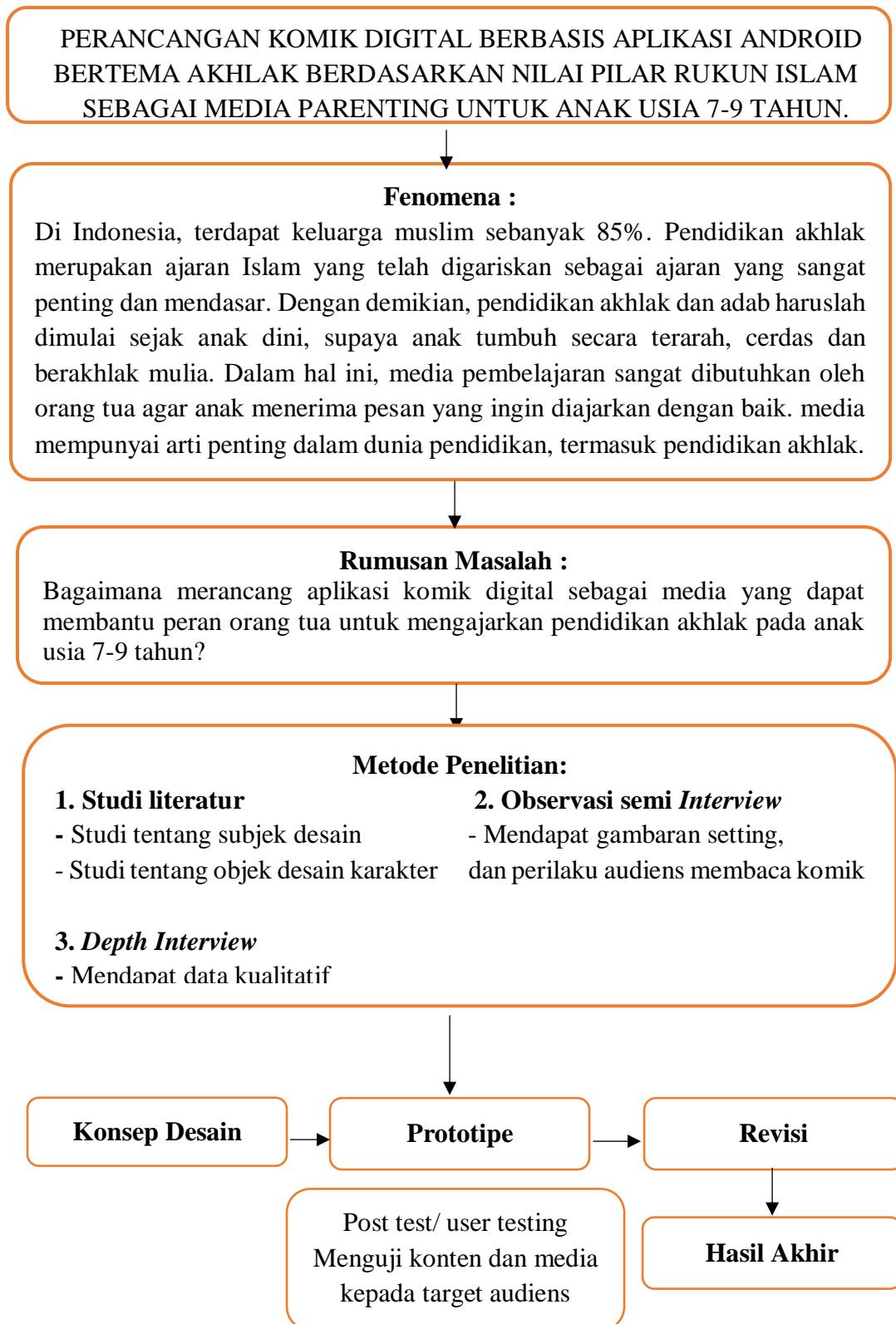
3.1.8. User Testing Media (Post-Test Pelajar usia 7-10 tahun)

Metode ini untuk mengetahui apakah target pengguna bisa mengoperasikan media aplikasi yang telah dirancang.

Narasumber : Pelajar SD/MI usia 7-10 tahun
Waktu : Tentatif
Lokasi pelaksanaan : Jl. Ploso Timur Surabaya dan sekitarnya
Alat pendukung : Handphone, kertas dan alat tulis

3.2. Diagram Alur Perancangan

Bagan 3. 1 Diagram perancangan



BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1. Studi Kandungan Nilai Rukun Islam

Setelah mengkaji kelima pilar-pilar rukun islam dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, makalah dan artikel ditemukan kandungan-kandungan pada setiap pilar seperti berikut :

Tabel 4. 1 Kandungan Pilar-pilar Rukun Islam

No	Pilar	Kandungan	Sumber Data
1	Mengucapkan Syahadat	Melatih lisan untuk selalu berbicara kebenaran atau kejujuran dengan cara yang baik.	“Lima Pilar Rukun Islam sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim”, Jurnal hisbah, Vol. 11, No. 1, Juni 2014. Nurjannah. “Rukun Islam: 5 Hal yang Wajib Dilakukan Setiap Muslim. Sudahkah Kita Penuhi?”, Tg. Salamuddin Abubakar Yusuf. Juni 2017. Diakses melalui hasana.id
		Membenarkan apa-apa yang dibawakan oleh Rasulullah SAW.	
		Pencegah bagi muslim dari perbuatan keji dan mungkar.	
		Latihan lisan agar sesuai dengan perbuatan dan tidak munafik.	
2	Menegakkan Sholat	Menjauhkan dari perbuatan yang dibenci Allah	“Lima Pilar Rukun Islam sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim”, Jurnal hisbah, Vol. 11, No. 1, Juni 2014. Nurjannah.
		Disiplin mengatur waktu	
		Latihan jiwa raga agar hati, lisan dan perbuatan selaras.	
		Sikap berlapang dada menerima masukan dari orang lain.	“Rukun Islam: 5 Hal yang Wajib Dilakukan Setiap Muslim. Sudahkah Kita Penuhi?”, Tg. Salamuddin Abubakar Yusuf. Juni 2017. Diakses melalui hasana.id
		Menjadi pendengar baik saat berkomunikasi dengan sesama	
3		Rezeki yang halal dan berkah	“Dimensi Sosial dan Spiritual Ibadah Zakat”, Jurnal Ziswaf,

	Membayar Zakat		Vol. 2, No. 1, Juni 2015. Abdul Karim
		Pembersihan dari sifat bakhil	“Dimensi Sosial dan Spiritual Ibadah Zakat”, Jurnal Ziswaf, Vol. 2, No. 1, Juni 2015. Abdul Karim
		Ungkapan rasa syukur atas karunia Allah	
		Mengurangi rasa kecemburuan sosial, rasa dongkol dan dendam yang ada di benak para fakir.	
		Menanamkan rasa toleran, sifat kemuliaan serta kelapangan dada.	
4	Puasa	Menahan diri dari nafsu dan emosi.	“Makna Hikmah Puasa Bulan Ramadhan”. Ferry Rinaldi. Diakses melalui kembar.pro
		Melatih kita untuk selalu bersyukur.	
		Kita akan lebih peduli terhadap sesama.	
		Meningkatkan persaudaraan antar sesama.	“Rukun Islam: 5 Hal yang Wajib Dilakukan Setiap Muslim. Sudahkah Kita Penuhi?”, Tg. Salamuddin Abubakar Yusuf. Juni 2017. Diakses melalui hasana.id
		Meningkatkan tali silaturahmi	
		Melatih keikhlasan, ibadah puasa sangat berbeda dengan ibadah lainnya dimana ibadah ini khusus untuk Allah SWT.	
5	Haji	Menjadi anak solih soliha.	“Haji dalam Perspektif Sosial”. Makalah. UIN Maulana Ibrahim Malik. 2016. Moh. Zainul Fajeri.
		Persatuan dalam perbedaan.	
		Meningkatkan solidaritas dan kesolihan sosial	
		Mempunyai kepedulian yang tinggi kepada yang membutuhkan.	
		Menjalin persaudaran dengan ikatan aqidah meskipun beda negara, suku dan ras.	

4.2. Observasi semi Wawancara

Metode observasi yang dilakukan penulis mempunyai beberapa tujuan mengamati setting seperti bentuk gedung/suasana lingkungan sekolah yang akan digunakan sebagai referensi latar tempat di dalam komik.

Waktu : Kamis, Februari 2017

Tempat : SD Al-Muttaqien Surabaya

Alamat : Jl. Mehmet Sastrowiryo no. 43 – 45 Surabaya

Alat pendukung: Ponsel kamera, alat tulis, buku eksisting



Gambar 4. 1 Suasana lingkungan sekolah saat jam istirahat

Observasi kepada siswa SD kelas 1 – 3 untuk mengetahui cara mereka membaca komik dan ilustrasi seperti apa yang dapat menarik perhatian mereka. Dalam hal ini penulis tidak menggunakan kuisioner karena target audiens kelas 1 – 3 SD merupakan kelompok yang masih suka bermain, sehingga pendekatan yang penulis lakukan di sini adalah memberi audiens beberapa eksisting sambil sesekali memberikan pertanyaan seputar komik yang sering mereka baca dan mereka sukai.



Gambar 4. 2 Reaksi pelajar kelas 1 – 3 SD saat membaca komik eksisting

Hasil dari observasi semi wawancara terhadap siswa kelas 1-3 SD ditemukan bahwa mereka sangat menyukai komik, hal ini diketahui ketika penulis datang menawarkan untuk membaca komik kemudian audiens menyambut dengan antusias dan berebut membacanya. Mayoritas dari audiens memiliki komik sendiri di rumah bertema

pengetahuan / edukasi dan petualangan. Para audiens sering membaca komik di rumah ketika waktu senggang. Sebenarnya ketika waktu jam istirahat di sekolah, mereka ingin membaca komik di perpustakaan sekolah, namun perpustakaan tidak menyediakannya. Di lihat dari observasi perilaku audiens ketika membaca komik, mereka sangat antusias ketika menemukan ilustrasi yang tidak ditemukan di kehidupan nyata. Seperti tokoh hewan kecil yang ukuran posturnya mirip dengan tokoh manusia (komik *ScienceQuiz*), ilustrasi realis hewan purba (komik *Science Up*) dan ekspresi karakter yang lucu (komik Akhlak dalam Al-Qur'an). Saat observasi berlangsung, para audiens kelas 1-3 SD saling berbagi cerita ketika membaca komik masing-masing, sehingga sering terjadi tukar-menukar komik.

4.3. *Depth Interview* Pengajar PAI dan Qur'an

Berikut adalah ringkasan dan poin penting dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan narasumber:

- Pendekatan akhlak kepada siswa SD dijadikan menjadi satu di dalam materi aqidah akhlak. Jadi dibenahi terlebih dahulu tentang aqidahnya, seperti iman kepada Allah, Rasulullah, Al-Qur'an dst, kemudian masuk kepada akhlak yang sederhana. Seperti menghormati guru, menyayangi teman, mengucapkan dan membalas salam dsb. Untuk kelas 1-3 SD, pendekatan akhlak melalui praktik langsung di kelas (SD Al-Ikhlash), untuk medianya biasanya sekolah menyediakan proyektor di kelas jadi murid-murid bias menonton animasi atau kartun islami dan mereka sangat senang sekali. Kemudian guru memonitoring siswa sampai akhir semester. Setelah itu diadakan evaluasi, jika siswa tidak bisa berubah menjadi baik, maka orang tua perlu diundang. Pada tahap ini, guru meminta peran orang tua untuk bekerja sama supaya anak dikondisikan dengan baik di rumah. Berbeda dengan kelas 4-6 SD yang bisa diajarkan tentang akhlak melalui teori, bahkan di kurikulum dewasa ini, siswa harus lebih aktif. Guru hanya mengarahkan.



Gambar 4. 3 *Depth Interview* Ustadz Abdulloh Mujib

- Kebijakan kurikulum terbaru memiliki dampak *negative* dan positif. Dampak negatifnya, pemerintah membuat standar nilai yang sangat tinggi kepada setiap pelajaran, sehingga murid akan kesulitan untuk meraih standar tersebut. Mungkin hal tersebut dapat dicapai oleh murid di perkotaan, namun sulit dicapai oleh murid di pedesaan. Yang seringkali terjadi di lapangan adalah saat guru mulai memasukkan nilai rapor, nilai tersebut di *mark up* sedemikian rupa sampai memenuhi standar pemerintah. Sehingga, hasil rapor tidak sama seperti yang di lapangan. Dampak positifnya, terutama dalam pelajaran PAI, murid diajarkan untuk lebih aktif baik dalam bertanya maupun praktek langsung.
- Fasilitas yang disediakan setiap sekolah pasti berbeda-beda. Di SD Al-Irsyad Surabaya sudah disediakan proyektor di kelas 4-6 SD. Sedangkan untuk kelas 1-3 SD disediakan proyektor di ruang perpustakaan. SD Al-Irsyad menggunakan media video kartun serial para nabi untuk pendidikan akhlak. Di sini, murid-murid ditemani guru untuk kemudian ditanyai pesan apa yang bisa dipetik di akhir cerita.
- Komik sangat disukai oleh anak-anak terutama jenjang sekolah dasar. Apabila terdapat media yang disukai oleh anak-anak, ilmu di dalamnya akan mudah diserap oleh mereka. Dikemas dalam media digital seperti aplikasi, menjadi pilihan yang bagus karena anak-anak jaman sekarang tidak bisa terlepas dari *gadget*. Media komik dalam bentuk aplikasi sangat praktis, sehingga mudah dibawa dan tidak memakan tempat. Komik yang dalam bentuk aplikasi pada *gadget* adalah dua hal kesukaan anak sekaligus.

4.4. *Depth Interview* Penulis Buku Anak “Komik dalam Al-Qur’an”

Berikut adalah ringkasan dan poin penting dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan

dengan narasumber:



Gambar 4. 4 *Depth Interview* Dian Kristiani

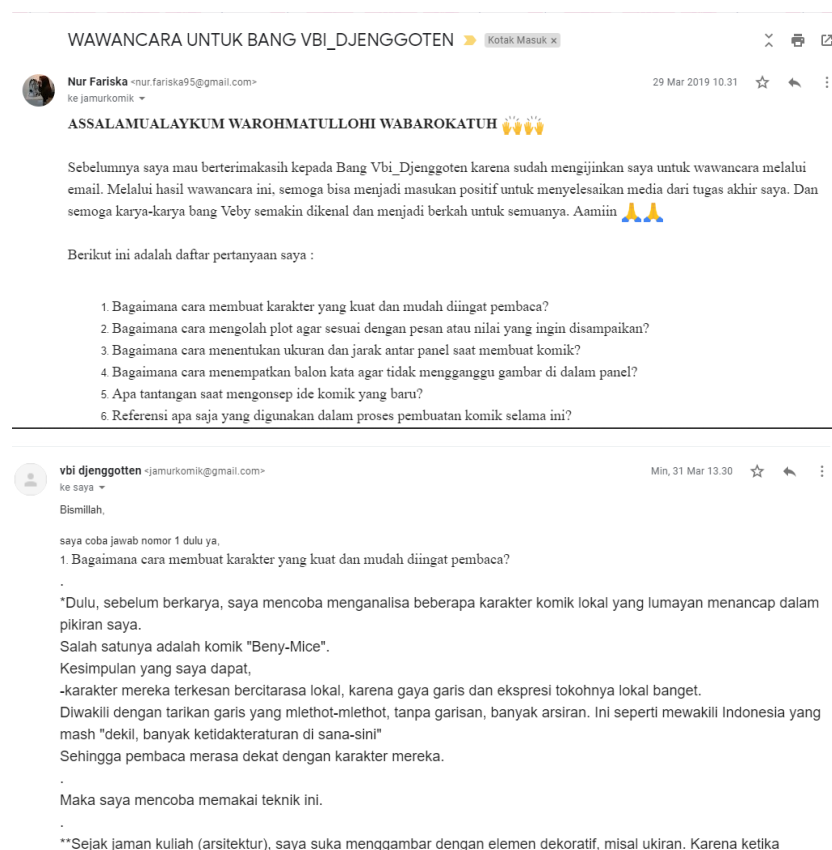
1. Untuk membuat media dengan target audiens anak-anak, konten harus sesuai dengan tingkatan usia atau fase pada anak. Konten untuk anak fase usia TK, berbeda dengan fase usia SD yang sudah bisa membaca dan mengerti hal-hal dalam konteks sederhana. Bahasa juga harus disesuaikan dengan tingkatan fase anak, hal ini supaya informasi yang ingin kita sampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Untuk anak SD, bisa menggunakan kalimat yang lebih panjang daripada untuk anak TK, kosa kata yang dipakai untuk anak SD juga bisa lebih luas.
2. Anak-anak sangat menyukai komik, jadi tidak perlu membutuhkan pendekatan khusus seolah mereka dipaksa untuk membaca komik. Anak-anak menyukai komik secara alami.
3. Komik mempunyai kelebihan yaitu anak-anak mampu berimajinasi. Anak bisa merasakan seolah mereka yang ada di adegan tersebut, memperhatikan berbagai ekspresi karakter, hingga mengerti apa inti dari cerita. Biasanya jika anak sudah merasa demikian berarti cerita yang kita angkat berhasil disampaikan dengan baik. Komik bisa menjadi media yang tepat untuk pendidikan, tapi semua itu tidak terlepas dari bagaimana cara kita menyampaikannya. Kekurangannya bila tidak diiringi kontrol orangtua maka komik bisa menjadi candu, sehingga anak menjadi malas beraktivitas yang lain.
4. Belajar menggunakan komik lebih mudah diserap ilmunya oleh anak, sebab komik memang sudah menjadi kesukaan anak. Komik menjadi semakin menarik bila diselingi cerita humor, ilustrasi yang lucu, karakter yang sifatnya sama seperti anak-

anak kebanyakan, intinya harus masuk ke dunia anak. Pesan akan mudah tersampaikan.

5. Langkah pertama yang dilakukan saat menyusun script adalah membayangkan cerita seperti frame film. Jadi ketika membuat cerita, juga diiringi dengan membayangkan adegan-adegannya.
6. Gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, terutama di perkotaan. Hanya saja perlu metode khusus ketika mentransfer komik buku ke media digital. Seperti mempertimbangkan besar kecilnya layar gadget, hal tersebut akan mempengaruhi keterbacaan komik. Mengenai draft alur cerita, perlu dikembangkan lagi karena di sini saya menangkap pesan yang berbeda dari yang ingin anda sampaikan. Seharusnya bagian adegan yang ingin disampaikan pesan, bisa lebih panjang dan diberi ilustrasi khusus supaya anak perhatiannya lebih saat membaca bagian tersebut.

4.6. *Depth Interview* Komikus Spesialis Bertema Akhlak

Berikut adalah wawancara dengan komikus muslim Vbi_Djenggoten melalui email:



Gambar 4. 5 *Screenshot* wawancara Vbi_Djenggoten melalui email

- Sebelum berkarya, saya mencoba menganalisa beberapa karakter komik lokal yang lumayan menancap dalam pikiran saya. Salah satunya adalah komik "Beny-Mice". Kesimpulan yang saya dapat: karakter mereka terkesan bercitarasa lokal, karena gaya garis dan ekspresi tokohnya lokal banget. Diwakili dengan tarikan garis yang *mlethot-mlethot*, tanpa garisan, banyak arsiran. Ini seperti mewakili Indonesia yang masih "dekil, banyak ketidakteraturan di sana-sini". Sehingga pembaca merasa dekat dengan karakter mereka. Maka saya mencoba memakai teknik ini. Sejak jaman kuliah (arsitektur), saya suka menggambar dengan elemen dekoratif, misal ukiran. Karena ketika dipresentasikan dalam gambar, bisa mempermainkan gelap terang dengan luwes. Nah, motif ukiran ini terbawa dalam penggambaran karakter-karakter saya yang kebanyakan berambut krewel, kriting, sebagai implementasi kesukaan saya pada motif ukiran tadi. Karena kebanyakan komik yang ada selalu menggambarkan tokoh-tokohnya dengan ketampanan rambut-rambut lurus, maka saya mencoba memunculkan sesuatu yang lain dari kebanyakan. Nah, alhamdulillah ternyata pembaca suka dengan model krewel-krewel ini. Saya pun belum tahu persis, kenapa mereka suka. Mungkin kesannya lucu. Jalinan antara bulat, lengkung, dinamis. tapi ini kalo persisnya kenapa, saya belum tahu.
- Ada beberapa metode:
 - Melihat anomali yang terjadi di sekitar kita, lalu coba dicari dalil yang terkait dengan peristiwa itu.
 - Membaca referensi dalil (kitab referensi klasik atau yang sudah masyur), lalu dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar kita.
 - Metode penyampaiannya bisa berupa kisah fiksi, atau berdasar pengalaman, ataupun kisah non fiksi yang diambil dan ditransformasi dari referensi klasik.
- Dalam setiap karya, saya selalu memakai kertas gambar ukuran A4. Dengan lebar garis tepi sebesar 2 cm. Untuk penentuan ukuran panel, lebih banyak dibagi dalam 2-3 baris, dan 1-3 kolom, tanpa standar ukuran. Biasanya feeling saja. Melihat kebutuhan adegan yang perlu lebih difokuskan dalam satu bidang kertas gambar. Garis tepi biasanya 0,5 cm
- Ketika hendak membuat sketsa, saya mencoba menempatkan dulu tulisan, baik itu narasi maupun dialog dalam area kertas gambar (digital). Dari situ mulai terbayang blocking karakter dalam panel. Jadi menuliskan dulu teksnya, baru dibuat sketsa yang sekiranya tidak saling mengganggu.

- Tantangan yang menarik adalah ketika proses pengumpulan referensi, terutama literatur buku yang mendukung. Proses huntingnya itu, menantang, mengejutkan, sekaligus menyenangkan. Sekali lagi buku. Karena bagi saya pribadi, literatur fisik, bobot validasinya lebih besar daripada literatur online. Meski terkadang masih menggunakan literatur online untuk mendukung atau melengkapi data.
- Terkait konten, saya menggunakan:
 - Literatur klasik para ulama khibar
 - Literatur kontemporer yang tidak bertentangan dengan kaidah ahlussunah wal jamaah
 - Ceramah para ustadz
 - *Software* lidwa
 - Terkait gambar, saya menggunakan referensi karya Beny-Mice dan karya Larry Gonick.

4.7. *Depth Interview* Orangtua Target Audiens

a. Bu Nunung



Gambar 4. 6 *Depth Interview* bu Nunung

Bu Nunung (31 tahun) adalah ibu dari anak kelas 4 SD (9 tahun) dan balita usia 4 tahun. Pekerjaan beliau sehari-hari adalah menjadi ibu rumah tangga, mengajar les privat pelajaran eksak di rumahnya, *Freelance* mengajar matematika di SD Al-Irsyad Surabaya, dan aktif memimpin kegiatan pengajian ibu-ibu di lingkungan rumahnya. Beliau adalah alumni alumni ITS jurusan biologi 2007.

Berikut adalah ringkasan dan poin penting dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan narasumber :

1. Anak mulai dikenalkan dengan gadget sejak usia 5 tahun (anak pertama), sedangkan anak kedua berusia 3,5 tahun. Motivasi memberi anak gadget (tablet)

adalah untuk memperkenalkan saja, tidak memikirkan dampak panjang ke depan. Disamping itu, anak terpengaruh dengan lingkungan teman-temannya sekitar yang sudah bermain gadget terlebih dulu. Sehingga anak terus merengek minta dibelikan. Bu Nunung menyadari, permainan pada jaman orang tuanya dulu adalah permainan tradisional, permainan masa kecilnya adalah *game bot* dan sekarang adalah jamannya teknologi.

2. Perilaku kedua anaknya sangat mudah diarahkan. Hal ini karena kedua anaknya cenderung lebih suka bermain dan bersosialisasi dengan teman-temannya di luar rumah. Jadi, bermain gadget di rumah sewajarnya saja. Anak-anak belum memiliki *smartphone* sendiri, jadi orang tua bisa mengendalikan secara penuh kapan anaknya boleh meminjam *smartphone* milik mereka.
3. Anak mengetahui batasan kapan waktunya sholat, belajar, makan dan jam tidur. Hal ini karena anak sudah dibiasakan dengan waktu oleh orangtuanya. Misalnya saat bermain, ibunya berkata, “Oke. 5 menit lagi selesai ya”. Dan ini sangat berhasil untuk membatasi anak saat bermain gadget. Anak belajar bertanggung jawab saat diberi kepercayaan.
4. Game adalah hal yang paling disukai anak-anak saat bermain gadget. Game yang biasa dimainkan oleh anak adalah *dress code* (menata gaun pada boneka/Barbie). Anak hampir tidak pernah memainkan game edukasi karena orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk mendownload sendiri *game* yang diinginkannya. Disamping itu, orang tua tidak mengetahui jenis-jenis *game* edukasi di *playstore* yang sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan anak.
5. Menyadari perkembangan jaman, bu Nunung sudah memperbolehkan anaknya untuk bermain *gadget*, selama masih dalam rambu pengawasannya dan menimbulkan hal yang positif. Media yang ada harus selalu dikembangkan dengan tujuan memberi dampak positif bagi anak. Terlebih lagi jika banyak konten dan karakter islaminya, maka akan sangat membantu orang tua untuk memberi contoh jika si anak malas sholat atau mengaji, orang tua akan memberi contoh bahwa karakter yang disukainya rajin sholat dan mengaji. Misalnya, “Lihat deh, upin ipin aja suka sholat dan mengaji. Masa adek enggak?”. Dan cara ini berhasil menurut pengalaman dari teman bu Nunung.

4.8. User Testing Konten

User test (uji coba) kepada target audiens ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna mengenai konten. Yang menjadi fokus saat menguji coba konten adalah sebagai berikut:

- keterbacaan teks (*caption*, dialog, efek suara)
- alur dialog antar karakter
- pesan tersampaikan atau tidak
- ketertarikan anak kepada gaya gambar



Gambar 4. 7 *User test* konten komik Little Muslim

Tabel 4. 1 Uji Coba Konten Komik Little Muslim: “2 Ikat Sawi” dan “Ingat Waktu”

Nama	Rira, 10 tahun	Bintang, 8 tahun	Feri, 10 tahun	Naila, 9 tahun
Sekolah	SDN Rangkah 7 Surabaya, kelas 4 SD.	SDN Tambaksari 1 Surabaya, kelas 1 SD.	SDN Simokerto 5 Surabaya, kelas 3 SD.	SDN Pacar Keling 5 Surabaya, kelas 3 SD.
Font	<i>Skill</i> membaca anak cukup, saat diujikan judul “2 Ikat Sawi” dengan font KBbubblegum 16 berapa huruf kurang terbaca, sedangkan font Lafayette Comic Pro 14 anak kesulitan membaca. Berbeda saat diujikan judul “Ingat Waktu”, dengan	<i>Skill</i> membaca anak cukup, saat diujikan judul “2 ikat Sawi” dengan font Lafayette Comic Pro 14, anak kesulitan membaca. Diindikasi karena <i>kerning</i> huruf yang rapat. Anak lebih lancar membaca saat diujikan judul “Ingat Waktu” dengan font Kbcloudyday 16 dan	<i>Skill</i> membaca anak kurang, saat diujikan judul “2 ikat Sawi” dengan font Lafayette Comic Pro 14, anak kesulitan membaca, diindikasi karena jarak huruf yang rapat. Anak	<i>Skill</i> membaca anak sangat baik, saat diujikan judul “Ingat Waktu” dengan font Kbcloudyday 16 dan font Chinacat 18 anak dapat membaca

	font KbCloudyday 16 dan font Chinacat 18, anak membaca lebih lancar. Anak mudah membaca <i>sound effect</i> font Bluberry Normal 16	font Chinacat 18. Anak mudah membaca <i>sound effect</i> font Bluberry Normal 16	lebih lancar membaca saat diujikan judul “Ingat Waktu” dengan font Kbcloudyday 16 dan font Chinacat 18. Anak mudah membaca <i>sound effect</i> font Bluberry Normal 16	dengan lancar. Anak tidak menyukai font Lafayette Comic Pro 14, karena keterbacaan huruf kurang. Anak mudah membaca <i>sound effect</i> font Bluberry Normal 16
Pesan	Anak mampu menangkap pesan akhlak dengan baik.	Anak butuh diarahkan untuk menangkap pesan akhlak.	Anak butuh diarahkan untuk menangkap pesan akhlak.	Anak mampu menangkap pesan akhlak dengan baik.
Gaya gambar	Anak tertarik dengan gaya gambar.	Anak tertarik dengan gaya gambar.	Anak tertarik dengan gaya gambar.	Anak tertarik dengan gaya gambar.
Alur dialog	2 ikat sawi: Sering tertukar membaca dialog yang harusnya dibaca lebih dulu. Diindikasi karena tata letak dialog tidak rapi. Ingat waktu: Sama seperti halnya 2 ikat sawi.	2 ikat sawi: Sering tertukar membaca dialog yang harusnya dibaca lebih dulu. Diindikasi karena tata letak dialog tidak rapi. Ingat waktu: Sama seperti halnya 2 ikat sawi.	2 ikat sawi: Sering tertukar membaca dialog yang harusnya dibaca lebih dulu. Diindikasi karena tata letak dialog tidak rapi. Ingat waktu: Sama seperti halnya 2 ikat sawi.	2 ikat sawi: Masih tertukar membaca dialog yang harusnya dibaca lebih dulu, namun tidak sesering yang lainnya. Diindikasi karena <i>skill</i> membaca anak yang sangat baik. Ingat waktu:

				Sama seperti halnya 2 ikat sawi.
--	--	--	--	----------------------------------

Selama pelaksanaan *user test*, konten komik diujikan secara *random* terhadap masing-masing anak sebagai target pengguna. Hal ini bertujuan supaya *feedback* yang didapatkan dari pengguna dapat bervariasi. Aspek yang paling disoroti saat pelaksanaan *user test* adalah tingkat keterbacaan dari penggunaan jenis *font* dan tata letak balon *text*. Kesimpulan dari pelaksanaan *user test* adalah sebagai berikut:

- Anak-anak suka dengan gaya gambar komik.
- Anak-anak mudah membaca dengan font KBcloudyday 16 untuk teks pada *caption panel*, Chinacat 18 untuk teks percakapan dan Bluberry Normal 16 untuk *sound effect*.
- Tata letak balon *text* perlu direvisi, hal ini karena anak masih sering tertukar membaca dengan dialog yang harusnya dibaca lebih dulu. Sehingga membacanya tidak sesuai alur dialog yang seharusnya.
- Anak-anak masih ada sebagian yang perlu dituntun oleh orang dewasa untuk mengerti maksud pesan akhlak yang terdapat pada komik. Hal ini diindikasikan karena *skill* membaca sebagian anak masih ada yang kurang lancar, sehingga perlu untuk dituntun supaya memahami pesan yang ingin disampaikan.

4.9. User Testing Aplikasi

User test (uji coba) kepada target audiens ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna mengenai aplikasi. Yang menjadi fokus saat menguji coba aplikasi adalah sebagai berikut:

- UX (*user experience*) : audiens mampu mengoperasikan aplikasi atau tidak
- UI (*user interface*) : audiens menyukai tampilan dan mengidentifikasi button aplikasi atau tidak

Tabel 4. 2 Uji Coba Aspek GUI pada Aplikasi

Nama	Fachri, 10 tahun	Bintang, 8 tahun	Feri, 10 tahun	Naila, 9 tahun	Dinan, 10 tahun
Sekolah	SDN Sidotopo II, Surabaya, kelas 4 SD.	SDN Tambaksari 1 Surabaya, kelas 1 SD.	SDN Simokerto 5 Surabaya, kelas 3 SD.	SDN Pacar Keling 5 Surabaya, kelas 3 SD.	SD Islam Al-Muttaqien Surabaya, kelas 4 SD.

Identifikasi <i>icon</i> aplikasi pada <i>smartphone</i>	95%	90%	90%	95%	95%
Identifikasi <i>button</i> aplikasi pada <i>homescreen</i>	100%	95%	90%	100%	100%
Identifikasi <i>button</i> aplikasi pada <i>main menu</i>	100%	100%	100%	100%	100%
Identifikasi <i>button</i> aplikasi pada menu daftar cerita	90%	90%	90%	90%	90%
Identifikasi <i>button</i> aplikasi pada menu konten komik, menu karakter, menu rukun islam	100%	100%	100%	100%	100%
Pengalaman visual pada konten cerita komik	95%	95%	95%	95%	95%
Rata-rata per anak	96,7%	95%	94,2%	95,8%	96,6%

Rata-rata total persentase nilai uji elemen UI aplikasi:

$$\frac{96,7\% + 95\% + 94,2\% + 95,8\% + 96,6\%}{5} = 95,81\%$$

BAB V KONSEP DESAIN

5.1. Konsep Desain

5.1.1. Big Idea

Bagan 5. 1 Big Idea



Konsep desain perancangan aplikasi komik ini diperoleh dari metode-metode penelitian yang dilakukan sebelumnya. seperti *depth interview* dengan penulis naskah komik dan buku anak “Dian Kristiani”, *depth interview* kreator komik-komik akhlak “Vbi_Djenggoten”, *depth interview* pengajar pendidikan agama islam jenjang SD “Ust. Abdulloh Mujib”, sampai dengan studi literatur mengenai rukun islam sebagai pembentuk kepribadian, maka didapat *big idea* berupa “Yang Mudah Diucapkan, Sulit Dilakukan”.

Konsep “Yang Mudah Diucapkan, Sulit Dilakukan” memuat kisah keseharian yang seringkali mudah untuk diucapkan namun sulit dalam hal praktik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Misalnya, “kita tidak boleh berbohong” adalah sesuatu yang mudah untuk diucapkan, namun tidak semua orang mampu melaksanakannya. Hal-hal yang sederhana namun sangat krusial dalam pembentukan karakter seseorang sedari dini hingga dewasa.

Komik ini diharapkan menjadi media parenting yang bisa membantu orang tua menanamkan pendidikan akhlak kepada anak-anaknya dengan mengambil pelajaran akhlak terpuji di setiap judul cerita.

Adapun kata kunci untuk komik ini adalah “Sederhana dan Menarik”.

a) Sederhana

Mengacu pada usia dan kemampuan target audiens mencerna sesuatu, komik ini dibuat dengan alur cerita yang sederhana dan jauh dari alur yang kompleks. Selain itu, konten disampaikan dengan menghindari istilah atau kalimat yang sulit dipahami oleh anak-anak, sehingga diharapkan pesan tersampaikan dengan baik.

b) Menarik

Selain konten yang mudah dipahami, penyampaian konten akan didukung dengan gaya gambar kartun. Menurut Patria (2014), gaya gambar kartun sesuai dengan ilmu psikologi Gestalt, dimana akan membuat anak tertarik untuk mengikuti sebuah alur cerita. Alur cerita mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dari pilar-pilar rukun islam, dikemas ke dalam cerita kehidupan sehari-hari anak yang umum terjadi, akan menjadi menarik karena pernah dialami oleh mereka. Hal ini karena pendidikan akhlak tidak terlepas dari pendidikan agama yang keduanya harus dilaksanakan dalam praktek hidup, pengalaman sehari-hari, perlakuan dan percontohan di samping pengertian tentang agama dan moral (Darajat, 2016). Berdasarkan studi eksisting, komik bertema akhlak untuk anak-anak cenderung banyak berupa buku cetak. Mengikuti perkembangan era teknologi, komik dalam perancangan ini dikemas ke dalam aplikasi android yang mudah dioperasikan dengan visual yang disukai oleh anak-anak.

Dari kedua kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa *simple* dan menarik adalah sifat utama dari komik edukasi ini dan perlu menggunakan konsep desain yang tepat untuk mewakili kedua sifat tersebut. Metode pembelajaran secara verbal dan visual khas anak-anak mampu mewakili unsur *simple*. Aplikasi android adalah media yang tidak awam lagi di generasi milenial yang mengombinasikan gambar, symbol, musik dan elemen kreatif lainnya. Dari deskripsi tersebut, aplikasi android menjadi konsep desain yang tepat untuk komik edukasi ini.

5.2 Luaran Perancangan

Luaran dari perancangan ini adalah aplikasi android komik digital yang memiliki konten akhlak mengacu nilai-nilai yang telah dipilah dan ditelaah dari pilar-pilar rukun islam. Komik ini merupakan komik edukasi dengan mencontohkan bagaimana anak-anak muslim generasi milenial harus bersikap agar sesuai dengan pedoman hidup yang paling mendasar, yaitu rukun islam saat menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-harinya. Setiap bab akan membahas satu pilar rukun islam yang telah dibagi menjadi satu sampai dua sub-bab judul cerita.

Di setiap halaman akhir judul cerita, terdapat pesan moral penegasan atau garis besar tentang nilai akhlak yang ingin disampaikan, hal ini dilakukan untuk menghindari perspektif berbeda di masing-masing pembaca karena akan menjadi tidak sesuai dengan tujuan konsep perancangan. Dalam konsep besar, komik ini diberi nama Little Muslim: Rukun Islam. Judul Little Muslim dipilih karena konsep pembelajaran dan target audiens perancangan ini adalah untuk anak-anak muslim.

5.3 Kriteria Desain

5.3.1 Deskripsi Perancangan

Komik ini memiliki ciri khas yang berbeda dari komik konvensional, yaitu pengemasan dalam bentuk aplikasi android dan cara penyampaian konten yang telah disesuaikan dengan studi pustaka kajian rukun islam dan menggunakan elemen-elemen komik pada umumnya. Elemen komik yang digunakan seperti *layout*, parit dan balon kata menggunakan teori komik yang telah dikaji, sedangkan untuk gaya visual, warna, tipografi dan gaya bahasa menyesuaikan konsep desain.

5.3.2 Segmentasi Target

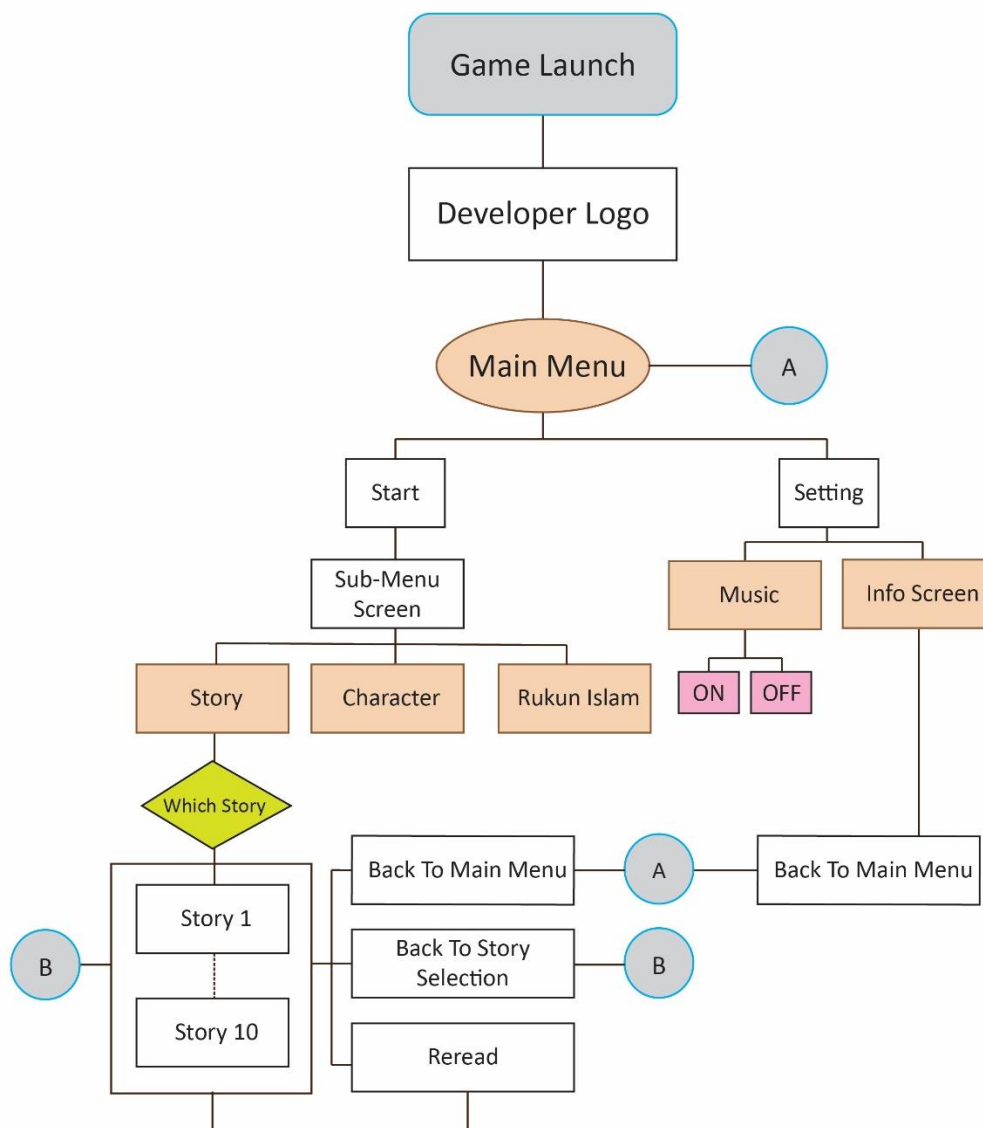
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : Anak-anak usia 7-9 tahun
- Profesi : Pelajar SD / MI
- Kelas sosial : Menengah hingga atas
- Geografis : Perkotaan dan pedesaan di Indonesia
- Psikografis : - Suka membaca komik
- Bisa mengoperasikan *gadget*

5.4 Konsep Aplikasi

Aplikasi ini termasuk dalam seri komik digital edukasi “Little Muslim”, yaitu komik edukasi yang membahas tentang akhlak dan adab seorang muslim. Judul Little Muslim dipilih karena konsep utama media ini adalah sebagai sarana pendidikan perilaku kepada anak usia dini sesuai ajaran Islam. Untuk perancangan ini, hanya satu seri yang dibuat sebagai sample, yaitu “Komik Little Muslim: Rukun Islam”

5.4.1. Flowchart

Bagan 5. 2 Flowchart Aplikasi Little Muslim

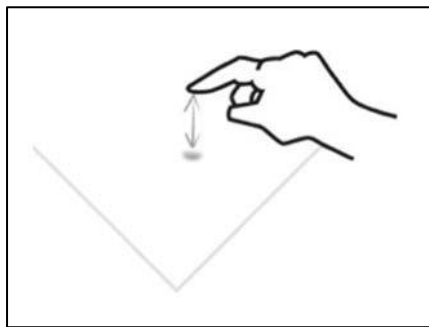


5.4.2. Touch screen

Layar sentuh atau *touch screen* adalah layar yang memiliki permukaan sensitif terhadap sentuhan jari. Objek - objek pada layar ditunjuk kemudian disentuh untuk memilih objek tersebut. Keuntungan utama pada layar sentuh adalah fitur layar

sentuh yang memungkinkan hubungan secara langsung antara jari dengan *object* pada layar. Dalam berinteraksi dengan layar sentuh, terdapat beberapa standar gestur atau jenis - jenis gestur yang dapat dilakukan untuk melakukan aksi ataupun interaksi dengan sistem.

Pada perancangan ini, layar sentuh yang digunakan adalah *single touch* dengan gestur *tap*. *Single touch* merupakan gestur sentuh yang memanfaatkan satu jari untuk berinteraksi. *Single touch* terdiri dari beberapa macam, yaitu *tap*, *double tap*, *pan* dan *flick*. *Tap* adalah sentuhan yang cepat dalam area tertentu pada layar kemudian sentuhan tersebut dilepaskan dari layar.



Gambar 5. 1 *Gesture single touch - tap*⁵⁰

5.4.3. Kualifikasi *minimum hardware*

Berikut ini adalah kualifikasi minimal yang harus dimiliki sebuah perangkat android supaya aplikasi dapat dioperasikan dengan baik.

Tabel 5. 1 Kualifikasi *Minimum Hardware*

Sistem Operasi	<i>OS 4.1 Android Jelly Bean dan seterusnya.</i>
Processor	<i>ARMv7 CPU</i> dengan dukungan <i>NEON</i> atau <i>Atom CPU Processor Z2520 1.2 GHz</i> dan seterusnya.
Penyimpanan	Antara 850 MB and 1.2 GB, berdasarkan versi bahasa.
RAM	Minimal 512 MB, 2 GB disarankan.
Harddisk	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang yang tersedia minimal 0,5 GB untuk instalasi, ruang kosong ekstra mungkin diperlukan saat menginstal. - Tidak bisa diinstal dengan <i>hardware</i> penyimpanan luar selain harddisk.
Video	1024 x 600 pixels

⁵⁰ Diakses melalui msdn.microsoft.com pada tanggal 18 Juli 2019, pukul 08.57 WIB

5.4.4. Konsep *Lock/Unlock* Cerita

Berdasarkan hasil penelitian observasi semi wawancara kepada target pengguna, bahwa anak-anak dalam masa awal sekolah dasar lebih suka visual komik daripada membaca, sehingga mereka lebih antusias dengan gambar komik daripada harus mengikuti jalan cerita. Untuk itu, diterapkannya konsep *Lock/Unlock* pada perancangan ini bertujuan supaya target pengguna yaitu anak-anak membaca habis terlebih dulu cerita sebelumnya. Baru kemudian bisa membuka judul cerita selanjutnya.

5.5 Konsep Cerita

5.5.1 Sinopsis Cerita

Tabel 5. 2 Sinopsis Alur Cerita Bab Syahadat & Bab Sholat

No	Bab I : Pilar Syahadat	
	Nilai	Sinopsis
1	Melatih lisan untuk selalu berbicara kebenaran (kejujuran) dengan baik.	Haizam dimintai tolong oleh Mama untuk membeli sayur sawi. Mama memberi uang haizam Rp 5000 untuk membeli 2 ikat sawi. Di perjalanan, haizam memakai uangnya untuk membeli es krim dan seikat sawi. Sesampai di rumah, haizam berbohong kepada Mama bahwa harga sawi nya naik dan tinggal seikat, lalu uang kembalinya hilang, jatuh di jalan. Mama curiga bahwa haizam berbohong dan memancing haizam untuk mengakui perbuatannya dengan menasihatinya. Haizam akhirnya menceritakan yang sebenarnya dan meminta maaf karena sudah berbohong.
2	Membenarkan apa-apa yang dibawakan oleh Rasulullah SAW (contoh kasus: percaya kabar tentang isro' miroj)	Zain dan Hulya sedang mengikuti peringatan Isro' Miroj di TPQ tempat mereka mengaji. Mereka membawa berbagai macam kue dan buah untuk ditukarkan ke teman-teman mengaji lainnya. Sepulangnya, hulya menanyakan kebenaran tentang Isro' Miroj kepada kakaknya, Zain. Menurutnya, perjalanan manusia hingga langit ke tujuh dalam satu malam itu tidak logis. Zain menjelaskan bahwa kita sebagai umat Rasulullah harus percaya kepada apa saja yang disampaikan oleh Rasul, isro' miroj terdengar tidak logis karena akal manusia yang terbatas.
3	Ikhlas menjalankan perintah dan larangan Allah SWT.	Memasuki waktu maghrib, Zain mendatangi rumah Haizam mengajaknya untuk sholat magrib berjamaah di masjid. Haizam menolak dengan alasan ia ingin sholat di rumah saja. Mama bilang jika haizam sholat jamaah di masjid, besok uang jajan akan ditambah. Haizam mengiyakan ajakan Zain. Setelah sholat selesai, haizam melihat ada

		<p>bapak tua berjalan dengan tangannya. Ia kaget ternyata bapak tersebut tidak mempunyai kaki sama sekali. Haizam dan Zain mendekati bapak itu, Zain bertanya mengapa tidak sholat di rumah saja. Bapak tersebut menjawab, walau tidak mempunyai kaki, ia masih punya tangan yang normal dan bisa digunakan untuk berjalan. Jadi tidak ada alasan untuk tidak sholat berjamaah. Haizam menangis mendengar jawaban itu.</p>
No	Bab II : Pilar Sholat	
	Nilai	Sinopsis
1	<p>Pencegah bagi muslim dari perbuatan keji dan mungkar.</p>	<p>Haizam dan Zain pulang sekolah bersama, di tengah perjalanan Haizam bercerita bahwa ia menemukan mobil mainan keluaran terbaru di kolong meja teman sekelasnya, kemudian ia mengambilnya. Zain menasihati Haizam bahwa itu perbuatan mungkar yang tidak disukai Allah. Haizam membela diri bahwa ia tidak mencuri, ia berdalih mainan tersebut tertinggal di kolong meja dan menduga pemiliknya sengaja meninggalkannya. Zain menasihati Haizam lagi dan memintanya untuk mengembalikan mobil mainan tersebut ke teman kelasnya. Haizam tetap tidak mau. Haizam mengeluarkan mobil mainan tersebut dan memasukkan kembali ke dalam tasnya. Namun mobil tersebut terjatuh dan haizam tidak menyadarinya. Sesampai di rumah, Haizam sedih karena mainannya tadi tidak ada di dalam tasnya. Zain datang ke rumah haizam, ia mengembalikan mainan milik haizam yang jatuh. Saat itu haizam menyadari perbuatannya mengambil barang temannya rupakan hal yang buruk. Sekarang ia merasakan bagaimana jika mainan kesukaannya hilang.</p>
2	<p>Sikap berlapang dada menerima masukan dari orang lain.</p>	<p>Hulya dan Sofia sedang bermain bersama di kamar Hulya. Sofia mengikuti semua permainan dengan arahan Hulya, pendapatnya sama sekali tidak didengar. Hulya merasa bahwa dirinya yang pantas mengatur arah permainan karena usianya lebih tua 6 bulan dari Sofia. Ditambah lagi bermain di kamarnya membuat Hulya merasa menang sendiri. Sofia jengah, ia memilih untuk pulang. Mama Hulya yang sedang melihat perdebatan kecil di antara mereka, menasihati putrinya. Hulya tidak mau karena dirinya lebih tua dan kamar ini adalah miliknya. Mama menasihati dengan mengandaikan Hulya ada di posisi yang sama seperti Sofia.</p>

		Seketika Hulya menyadari kesalahannya dan meminta maaf kepada Sofia.
3	Disiplin	Waktu menunjukkan jam 8 malam, Sofia asyik membaca komik di kamarnya sambil tertawa. Mama mengingatkan Sofia supaya segera menyiapkan tugas sekolah untuk besok. Pukul jam 9.30 malam, Sofia baru teringat perkataan Mama. Dengan tergesa ia mengambil bukunya untuk mulai mengerjakan tugas sekolahnya. Sofia mengantuk, ia tertidur sampai pagi. Saat bangun, Sofia kaget karena waktu sudah menunjukkan jam 5 pagi. Ia telat bangun hingga terlambat sholat subuh, belum menyiapkan apa yang akan dibawa ke sekolah, dan tugas sekolahnya pun belum selesai. Jadwal Sofia menjadi berantakan, ia mengadu kepada Mama. Sofia menyesal karena tidak disiplin mengatur waktu sehingga jadwalnya menjadi berantakan.

Tabel 5. 3 Sinopsis Alur Cerita Bab Zakat

Bab III : Pilar Zakat		
No	Nilai	Sinopsis
1	Rezeki yang halal dan berkah	Di tengah perjalanan menuju taman bermain, haizam dan sofia menemukan dompet tergeletak. Mereka bertanya-tanya siapa pemilik dompet ini. Saat membuka dompet, mereka menemukan kartu identitas dan beberapa lembar uang yang cukup banyak. Sofia menganjurkan untuk mengembalikan dompet tersebut ke pemilik setelah mereka bermain. Di dekat taman bermain, sofia dan haizam ingin membeli kue, tetapi uang yang diberi oleh Mama kurang. Sofia menyarankan untuk meminjam uang dari dompet yang mereka temukan terlebih dulu. Haizam menasihati sofia, lebih baik kita tidak membeli jajan daripada mengambil barang orang lain tanpa seizing pemiliknya. Karena menjadi tidak halal dan tidak berkah.
2	Pembersihan dari sifat bakhil.	Di dalam kelas, bu guru memberikan kabar kepada murid-murid bahwa saudara kita di desa Sekar Wangi banyak yang mengungsi akibat bencana alam erupsi gunung merapi. Bu guru menghimbau murid-muridnya untuk mengumpulkan donasi berupa barang yang layak untuk korban. Sesampai di rumah, Haizam memberi tahu Mama tentang kabar dari bu guru, begitu juga dengan sofia. Saat mengemas barang, sofia bertanya mengapa kita tidak memberikan barang yang jelek saja. Mama menasihati sofia dengan mengandaikan bagaimana

		jika sofia yang ada di posisi para korban. Mengharap bantuan tetapi malah mendapatkan b
3	Ungkapan rasa syukur atas karunia Allah	Mama Haizam pergi ke rumah Zain dan hulya mengantar kue dalam rangka tradisi megegan (membagi-bagi makanan ke tetangga menyambut kedatangan bulan Romadhon). Saat Mama Haizam pulang, hulya membuka kotak kue tersebut dan berisi 3 kue apem dan 1 buah jeruk. Hulya mengeluh, mengapa jeruknya hanya satu? Zain menasihati, ini adalah rezeki dari Allah untuk kita melalui Mamanya Haizam. Kita harus mensyukurinya, apalagi kita memperoleh makanan ini secara gratis.
4	Zakat mengurangi rasa kecemburuan sosial, rasa dongkol dan dendam yang ada di benak para fakir.	Zayn, Hulya dan Mama sedang mengemas kebutuhan sembako ke dalam kardus. Hulya dan Zain juga mengemas barang-barang mereka yang sudah tidak dipakai. Mereka berencana untuk pergi ke panti asuhan hari ini. Saat mengemas barang, hulya sedih karena masih menyayangi barang-barangnya meskipun tidak pernah dipakai. Mama menasihati, menumpuk barang yang tidak pernah dipakai itu tidak baik. Banyak orang yang lebih membutuhkan daripada kita. Mereka pun berangkat ke panti asuhan. Anak-anak panti sangat gembira dengan kedatangan mereka, terutama saat sembako dan barang diturunkan.
5	Menanamkan rasa toleran, sifat kemuliaan serta kelapangan dada.	Seorang pengemis muda mendatangi rumah, Zayn membuka pintu, kaget karena ia mendapati dua pengemis masih sangat muda dan sehat. Saat Zayn berdiam diri melihat dua pemuda pengemis tersebut dari pintu, Mama bertanya siapa tamu tersebut. Zayn terkesiap dan segera masuk ke dalam rumah untuk mengambil uang recehan, sebelum memberikan uangnya, ia bertanya dengan nada tinggi kepada pengemis mengapa menjadi pengemis di usia yang masih sangat muda. Pengemis tersebut hanya menyengir, Zayn masuk ke dalam untuk menceritakan yang baru saja ia alami kepada mama. Mama menasihati Zayn kita tidak boleh merendahkan pengemis, karena tidak tau keadaan mereka yang sebenarnya. Sekalipun ia memakai gelang emas, kita tidak boleh mengejeknya. Karena kita tidak tau pengemis tersebut manusia atau utusan Allah (malaikat yang menyamar manusia) yang dikirim untuk menguji keimanan kita.

Tabel 5. 4 Sinopsis Alur Cerita Bab Puasa

No	Bab IV : Pilar Puasa	
	Nilai	Sinopsis
1	Menahan diri dari nafsu dan emosi	Suatu sore 1 jam sebelum mengaji, sofia menelpon hulya. Ia meminta agar nanti hulya duduk sebangku dengannya saat mengaji. Sofia datang terlambat mengaji, saat ia mencari hulya, ternyata hulya sudah duduk dengan anak lain. Sofia sangat sebal dan memilih duduk di tempat lain. Hulya memanggil sofia tapi sofia tidak peduli. Sofia pulang dengan sebal dan bercerita tentang hal tersebut kepada mama. Mama menasihati untuk tidak menuruti nafsu marah, sehingga merusak persahabatan. Keesokannya saat masuk mengaji, hulya membawa kue untuk sofia. Ia meminta maaf dan menjelaskan perihal kejadian kemarin. Bahwa kejadian sebenarnya tidak seperti yang sofia pikirkan.
2	Meningkatkan persaudaraan antar sesama	Di tempat mengaji Sofia dan Hulya sedang kedatangan tamu beberapa anak yatim. Mereka diundang untuk berbuka bersama. Ustadzah menginstruksi untuk duduk yang rapi dan tertib karena adzan magrib segera berkumandang dan waktu berbuka puasa akan tiba. Tanpa disadari para santri, anak yatim malu untuk berbaur bersama santri-santri. Menyadari hal itu, ustadzah bilang tidak perlu malu untuk duduk bersama, tidak ada perbedaan antara anak yatim dan para santri, semuanya sama. Sofia dan hulya memanggil beberapa anak yatim perempuan untuk duduk bersebelahan dengan mereka. Hal ini diikuti oleh para santri lain. Sekarang tidak ada lagi perbedaan antara anak yatim dan para santri, semuanya duduk saling bersebelahan.
3	Meningkatkan tali silaturahmi	Sofia melihat bangku kosong hulya, hari ini Hulya tidak masuk sekolah. Ia teringat kemarin ia marah karena minuman hulya tumpah di atas buku pelajaran sofia. Bel masuk berbunyi, bu guru memberi kabar bahwa hulya tidak masuk sekolah karena sakit akibat keracunan makanan. Sofia kaget mendengar hal tersebut, ia dan teman-teman berencana menjenguk hulya sepulang sekolah. Saat mereka bertemu, hulya meminta maaf kepada sofia dan sofia langsung memaafkan. Sofia dan teman-teman mendoakan hulya agar segera sembuh dan dapat bersekolah kembali.
4	Melatih keikhlasan, ibadah puasa sangat berbeda dengan	Memasuki bulan puasa, Haizam bilang ke Mama kalau ia ingin puasa setengah hari saja. Ia beralasan jika teman-teman di sekolahnya masih banyak yang berpuasa setengah hari. Mama

	<p>ibadah lainnya dimana ibadah ini khusus untuk Allah SWT</p>	<p>bilang jika haizam berpuasa penuh, saat lebaran nanti akan diberikan hadiah mainan terbaru. Haizam senang sekali dan langsung mengiyakan. Keesokan harinya di sekolah, adzan dhuhur berkumandang, haizam menunggu jemputan mama bersama seorang adik kelas. Haizam bertanya mengapa tidak berbuka? Adik kelasnya berpuasa sehari penuh. Haizam mengira adik kelasnya akan mendapat hadiah dari orang tuanya karena berpuasa penuh, namun adik kelasnya menjawab ia sudah tidak memiliki orang tua lagi dan ia berpuasa penuh karena ingin menjadi anak yang solih untuk kedua orangtuanya yang meninggal. Mama datang menjemput. Di tengah perjalanan haizam bilang ia akan berpuasa penuh tanpa mengharap imbalan.</p>
--	--	--

Tabel 5. 5 Sinopsis Alur Cerita Bab Haji

Bab V : Pilar Haji		
No	Poin	Sinopsis
1	<p>Mempunyai kepedulian yang tinggi kepada yang membutuhkan</p>	<p>Zayn menemani mama berbelanja ke pasar. Saat perjalanan pulang, Zayn membeli es krim. Baru saja ia selesai membeli, ada anak pengemis berlari-lari kecil sambil membawa kantong plastik berisi uang receh ke penjual es krim. Ia ingin membeli es krim. Penjual berkata bahwa es krim nya sudah habis. Si anak pengemis memohon, ia telah menabung uangnya tersebut selama seminggu untuk membeli es krim. Penjual meyakinkan si anak pengemis bahwa es krimnya benar-benar habis. Melihat itu, zayn merasa iba. Ia bisa membeli es krim kapanpun ia mau. Zayn mengembalikan es krimnya ke penjual sehingga si anak pengemis bisa membelinya.</p>
2	<p>Menjalin persaudaran dengan ikatan aqidah meskipun beda negara, suku dan ras.</p>	<p>Hari ini kelas sofia kedatangan murid baru berasal dari India. Ia bernama Fatimah, mempunyai rambut keriting dan kulit yang gelap. Karena warna kulitnya itu, Fatimah dikucilkan oleh teman-teman yang lain. Ia dipanggil bukan dengan namanya, melainkan si item. Melihat itu, sofia merasa iba sehingga mengajak Fatimah bermain dengannya. Sambil bermain, Fatimah membaca surat-surat Qur'an. Ternyata ia sedang mengulang hafalan karena nanti sore ada tes menghafal di tempat ia mengaji. Sofia terkesima. Saat masuk kelas, sofia bilang ke teman-teman jangan mengucilkan Fatimah lagi. Meski berbeda negara, suku dan ras kita semua adalah saudara sesama muslim.</p>

5.5.2 Naskah Cerita (*Scriptwriting*)

Judul "2 Ikat Sawi"

Panel 1 [Cover Judul Cerita]

Panel 2

Latar : Rumah Haizam

Caption : [Suatu pagi, Mama meminta Haizam untuk membeli 2 ikat sayur sawi.]

Mama : Belikan 2 ikat sawi ya nak. Jangan lupa nanti kembali Rp 1000

Haizam : Siap Ma

Panel 3

Latar : Di luar rumah Haizam

Haizam : Masukkan kantong dulu ah, biar aman.

Panel 4

Latar : Kampung rumah

Efek Suara : tuninut~ Tuninut~

Caption : Di tengah perjalanan, Haizam bertemu dengan pedagang es krim keliling

Haizam : (dalam hati) Eh ada es krim, beli ah.

: (berteriak) Beli Es Krim pak!!!

Panel 5

Latar : Kampung rumah

Caption : Haizam membeli es krim memakai uang dari Mama. Uang yang seharusnya dipakai untuk membeli 2 ikat sawi.

Haizam : Kembali Rp 2000 ya pak!!

Pedagang : Siap!

Panel 6

Latar : Pasar

Caption : Setelah membeli Es krim, kemudian Haizam membeli sawi di pasar.

Haizam : Berapa harga 1 ikat sawi?

Pedagang : Rp 2000

Haizam : Beli sawi Rp 2000 ya pak

Pedagang : Monggo cah bagus

Panel 7

Latar : Rumah Haizam (dapur)

Caption : Sesampainya di rumah, Mama kaget karena Haizam hanya membawa 1 ikat sawi.

Mama : Lho abang, kok Cuma beli 1 ikat sawi???

Haizam : Iya Ma, harga sawinya naik...sekarang 1 ikat sawi Rp 4000. Trus uang kembalinya jatuh di got.

Panel 8

Latar : Rumah Haizam (dapur)

Caption : Mama melihat es krim yang daritadi disembunyikan oleh Haizam

Haizam : M...Ma..Main dulu ya Ma

Mama : Eh abang tau ga? Berbohong itu perbuatan setan lho! Apalagi bohong ke orang tua.

Panel 9

Latar : Rumah Haizam (dapur)

Haizam : Mama! Jangan nakut-nakutin dong.. Abang jadi takut nihhh!!

Mama : Bener kok. Mama bicara jujur. Kan bohong itu perbuatan tercela. Abang nyembunyiin es krim ya?

Panel 10

Pesan Moral : Adik-adik... siapa yang masih sering berbicara bohong?? Bicara bohong adalah perbuatan tercela (buruk) dan bukan merupakan perbuatan Muslim. Rukun pertama yaitu syahadat mengajarkan kita agar kita bisa menjaga mulut untuk berbicara kebenaran dan kebaikan.

Haizam: Tadi uangnya dipakai abang beli es krim.. Lalu sisa uangnya dibelikan sawi.. maaf ya, Ma..

Mama : Kalo mau es krim bilang aja yaa...

- Parameter Akhlak
“Berbohong itu perbuatan setan lho!”

Manusia yang mengikuti sifat-sifat tercela (berbohong) ini berarti telah melangkah mengikuti jejak langkah iblis dan Allah menghinakan orang-orang yang mengikuti iblis. Iblis adalah makhluk pertama yang berbohong dengan menipu Nabi Adam As. dan Siti Hawa untuk memakan buah khuldi, sehingga mereka berdua diusir dari SurgaNya.⁵¹

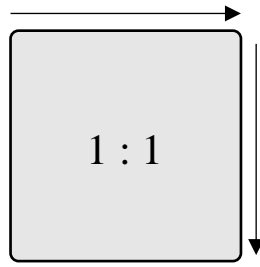
“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kalian sekali-kali mengikuti iblis, barangsiapa yang mengikuti iblis, ketahuilah bahwa dia memerintahkan untuk berbuat keji dan munkar.” (QS.An-Nur:21)

5.6. Kriteria Visual

5.6.1 *Layout* Panel

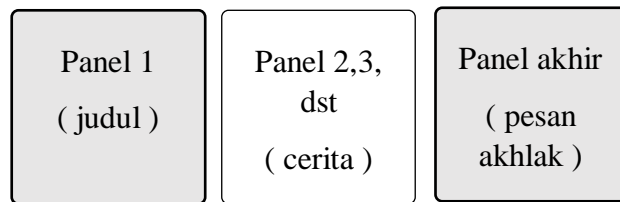
Layout panel yang akan digunakan komik ini adalah layout baris, yaitu panel dibaca secara horizontal (dari kiri ke kanan). Menurut studi literatur, pembaca lebih suka membaca komik yang menggunakan layout baris, yaitu panel dibaca secara horizontal (dari kiri ke kanan atau dari kanan ke kiri). Format panel yang akan digunakan merupakan format yang ergonomis untuk dibaca anak-anak melalui *smartphone*, menggunakan orientasi portrait dengan ratio 1:1 dan resolusi 150 dpi.

⁵¹ “Kisah Adam Dan Godaan Iblis” diakses melalui <https://almanhaj.or.id/5959-kisah-adam-dan-godaan-iblis.html>. Pada tanggal 15 Juli 2019, pukul 23:57 WIB



Gambar 5. 2 Rasio Panel

Paneling pada perancangan ini memiliki aturan, yaitu slide pertama menampilkan judul komik, slide kedua dan seterusnya berisi cerita, panel terakhir berisi pelajaran akhlak yang dikemas dengan ending cerita.



Gambar 5. 3 Konsep pembagian panel

1. Panel *Full-Page*



Gambar 5. 4 Contoh panel *full page*

Panel *full-page* merupakan panel yang digunakan dalam perancangan ini, hal ini sesuai dengan studi eksisting aplikasi komik digital *Unicorns Comic*. Panel dalam perancangan ini ini menggunakan ukuran rasio 1:1. Panel ini digunakan karena mampu meningkatkan tingkat keterbacaan pada komik dengan target usia anak-anak (berdasarkan uji coba konten yang telah dilakukan penulis).

2. Panel *Flashback*

Panel ini menggunakan garis tepi bergelombang mengelilingi panel, gambar latar belakang di dalam panel berwarna abu-abu sebagai penanda kejadian di masa lampau.



Gambar 5. 5 Contoh panel flashback

3. Panel *Caption*

Panel *caption* adalah kalimat naratif yang digunakan untuk memberi keterangan informasi, yang tidak bisa dikomunikasikan dalam balon dialog antar karakter dalam komik. Panel ini biasanya berbentuk persegi panjang kecil yang terletak di ujung panel.



Gambar 5. 6 Contoh panel *caption*

5.6.2 Latar

Latar tempat pada komik ini adalah lingkungan rumah, sekolah, TPQ (tempat mengaji), taman bermain. Keempat latar tempat ini dipilih karena dekat dengan keseharian anak-anak. Sedangkan latar waktu yang digunakan pada komik ini adalah pagi, siang, sore dan malam hari.

5.6.3 Gaya Gambar

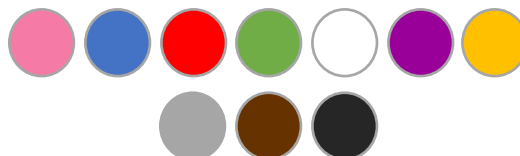
Sesuai studi eksisting dan studi observasi semi wawancara yang telah dilakukan, gaya gambar yang akan diterapkan pada komik ini merupakan gaya gambar kartun. Dimana ilustrasi yang meminimalisir detail-detail pada gambar. Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 untuk *sketching*, *lining*, *coloring* dan *finishing*.



Gambar 5. 7 Gaya gambar kartun pada komik perancangan

5.6.4 Warna

Warna yang digunakan perancangan komik ini adalah warna cerah yang disukai oleh anak-anak. Dalam studi tentang warna dan asosiasi terhadap emosional anak-anak yang pernah dilakukan oleh Departemen Pengembangan Anak di *California State University Fullerton*, 69% dari anak-anak memilih warna-warna cerah seperti putih, kuning, hijau pink, biru, ungu, merah (mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan) dan beberapa memilih hitam, abu-abu dan coklat (menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan).⁵²



Gambar 5. 8 Referensi warna

Dalam tahap pewarnaan perancangan ini terbagi menjadi 3 fase, yaitu:

a. Warna dasar

Warna dasar digunakan untuk memberi warna pertama pada objek dan latar belakang. Warna dasar tingkat kepekatan warnanya berada ditengah-tengah antara *shading I* dan *shading II*. Yaitu lebih terang dari *shading I* dan lebih gelap dari *shading II*.

⁵² "Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak". Diakses melalui <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak> pada tanggal 4 Juli 2019 pukul 14.00 WIB

b. *Shading I* (efek bayangan tahap awal)

Shading I digunakan untuk memberi efek bayangan setelah warna dasar diberikan dengan cara ditumpuk setelah *layer* warna dasar. *Shading I* berwarna lebih gelap

c. *Shading II* (efek bayangan tahap akhir)

Shading II digunakan untuk memberi efek dramatis setelah *shading I* diberikan dengan cara ditumpuk setelah *layer shading I*. *Shading II* berwarna paling terang diantara warna dasar dan *shading I*.



Gambar 5. 9 Contoh tone warna

5.6.5 Tipografi

Jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik anak-anak adalah jenis huruf yang jelas keterbacaannya, jenis font juga dapat disesuaikan untuk menambah keunikan dan karakteristik huruf pada suatu komik.

- Font percakapan (Chinacat size 18)

Berdasarkan hasil *user test* yang telah dilakukan penulis, font Chinacat ukuran 18 mampu membuat keterbacaan teks percakapan menjadi jelas. Font ini digunakan sebagai percakapan antar karakter, yaitu teks yang terdapat di dalam balon kata.



Gambar 5. 10 Font Chinacat⁵³

- Font efek, judul, dan lainnya (Bluberry Normal size 18)

Sesuai hasil *user test*, Font ini akan digunakan visualisasi efek suara dalam bentuk teks. Contoh efek suara adalah seperti bunyi ‘triiing triiing’ untuk bel

⁵³ Diakses melalui pinterest.com pada tanggal 23 Mei 2019

yang berbunyi, ‘gedebug’ untuk suara orang jatuh terpeleset, dan ‘tenonet tenonet’ untuk suara gerobak es krim.



Gambar 5. 11 Bluberry Normal Font⁵⁴

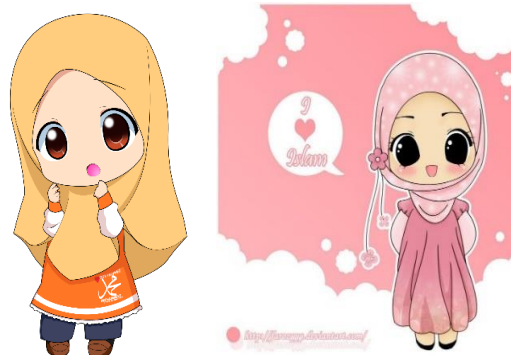
5.6.6. Gaya Bahasa

Berdasarkan hasil penelitian penulis melalui metode studi eksisting dan observasi dengan target audiens di sekolah, gaya bahasa yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah bahasa non-formal, percakapan lugu khas anak-anak, selalu ingin tau dan tidak ada kesan menggurui. Sesuai dengan gaya bahasa keseharian target perancangan.

5.7. Proses Desain Komik

5.7.1. Desain Karakter

a) Alternatif 1



Gambar: Referensi gaya gambar 1⁵⁵

⁵⁴ Diakses melalui creativemarket.com pada tanggal 23 Juni 2019, pukul 10.02 WIB

⁵⁵ Diakses melalui devianart.com dan pinterest.com pada tanggal 23 Juni 2019, pukul 10.07 WIB

Visualisasi :



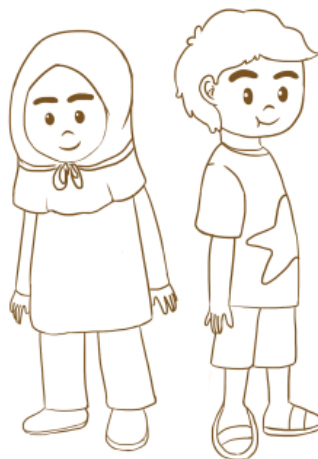
Gambar 5. 12 Alternatif karakter utama 1

b) Alternatif 2



Gambar 5. 13 Referensi gaya gambar 2⁵⁶

Visualisasi :



Gambar 5. 14 Alternatif karakter utama 2

⁵⁶ Diakses melalui google.images.com pada tanggal 23 Mei 2019

c) Alternatif 3

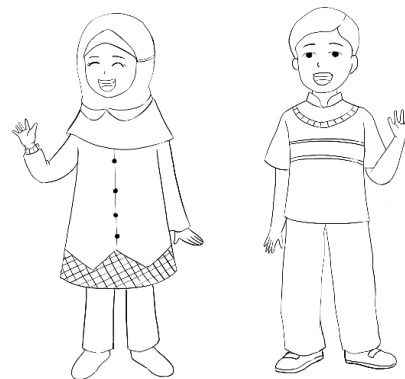


Gambar 5. 15 Referensi gaya gambar 3⁵⁷

Visualisasi :



Gambar 5. 16 Alternatif karakter 3



Gambar 5. 17 Alternatif karakter 4

5.7.2. 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, TPQ (Taman Pendidikan Qur'an), rumah teman, dan taman. Latar tempat sengaja diberi

⁵⁷ Diakses melalui *ebooks.gramedia.com* pada tanggal 23 Mei 2019, pukul 10.11 WIB

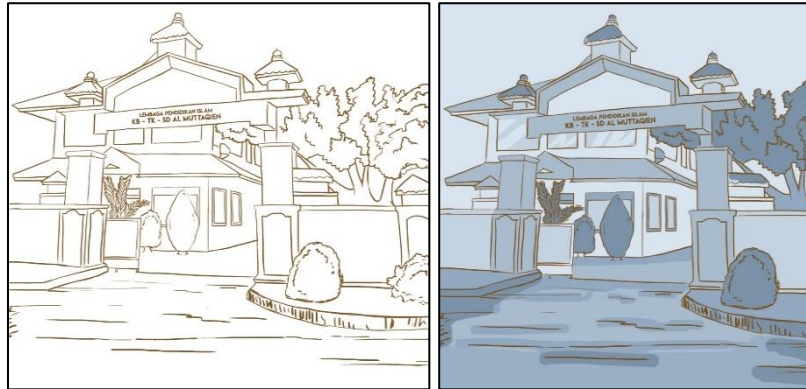
warna serupa dengan warna panel karena untuk menonjolkan karakter. Berikut merupakan visualisasi latar tempat dalam komik.

1. Sekolah



Gambar 5. 18 Referensi gedung sekolah⁵⁸

Visualisasi :



Gambar 5. 19 Latar tempat bangunan luar sekolah

2. Masjid

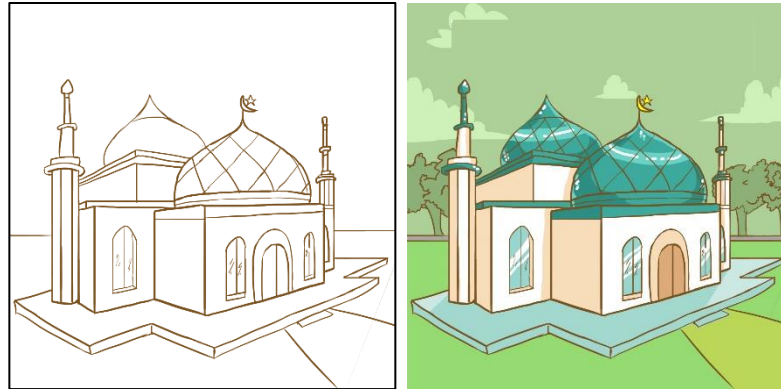


Gambar 5. 20 Referensi masjid⁵⁹

⁵⁸ Diakses melalui [google.images.com](https://www.google.com)

⁵⁹ Diakses melalui [google.images.com](https://www.google.com)

Visualisasi :



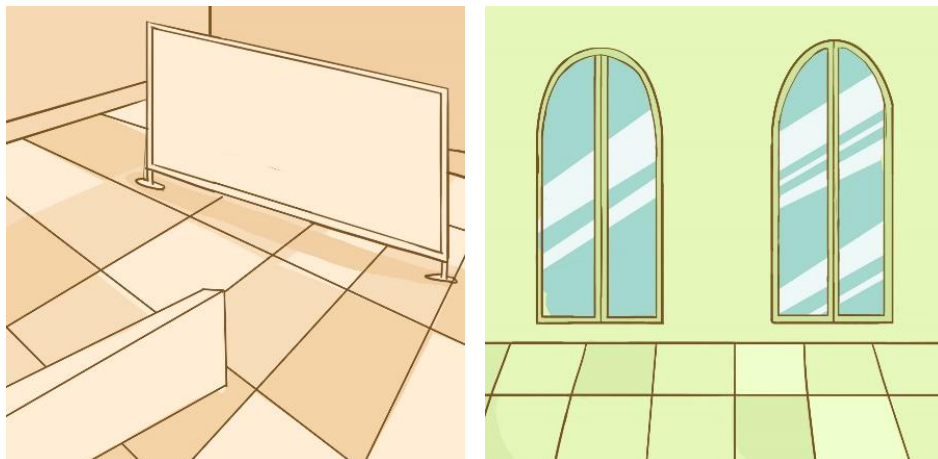
Gambar 5. 21 Latar tempat masjid

3. TPQ (Taman/Tempat Pendidikan Qur'an)



Gambar 5. 22 Referensi kelas TPQ

Visualisasi :



Gambar 5. 23 suasana TPQ

4. Taman Bermain

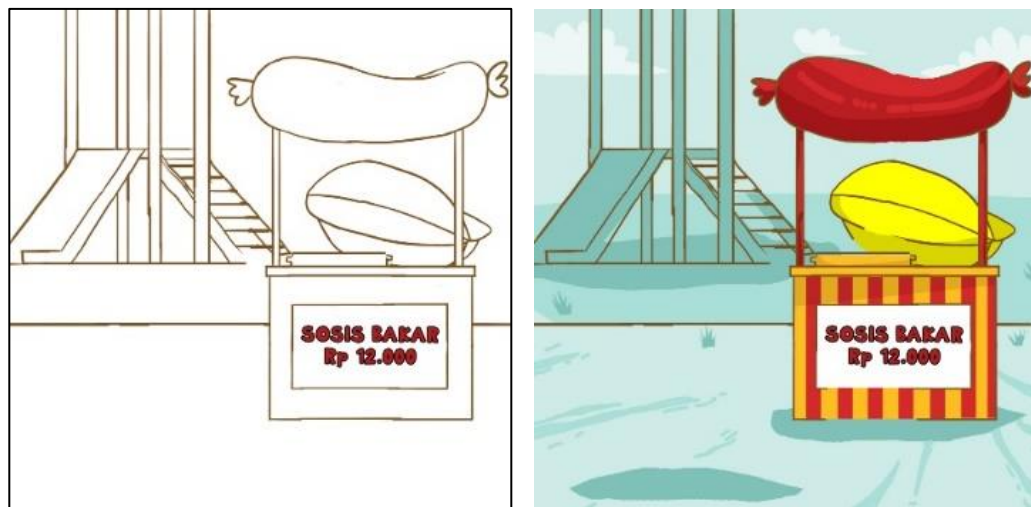


Gambar 5. 24 (kiri) referensi taman bermain kota Surabaya
(kanan) referensi *stan sosis bakar portable*⁶⁰

Visualisasi :



Gambar 5. 25 Taman bermain 1



Gambar 5. 26 Taman Bermain 2

⁶⁰ Diakses melalui google.images.com

5. Lingkungan Rumah

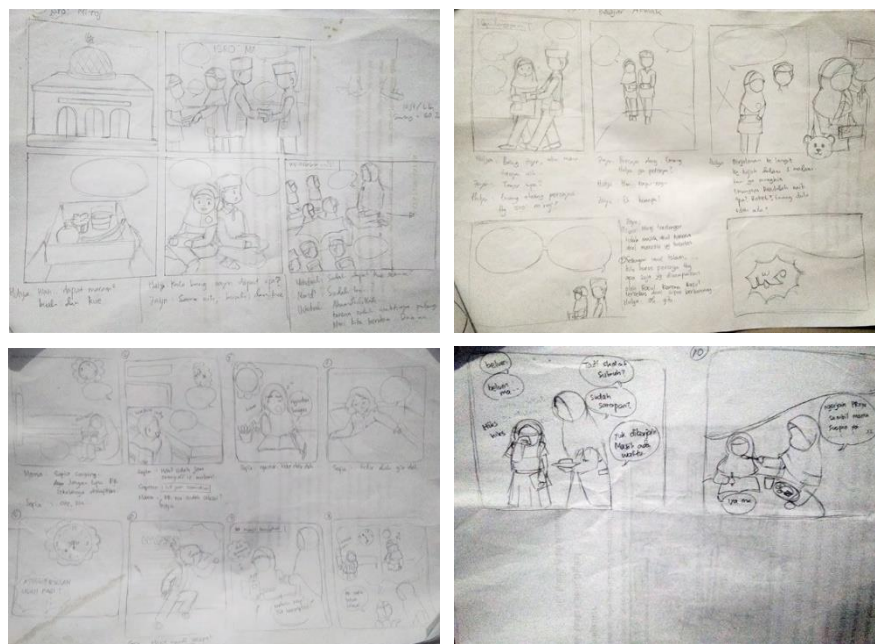
Visualisasi :



Gambar 5. 27 Lingkungan rumah (gang kampung, ruang keluarga, dapur, ruang tamu, kamar tidur)

5.7.3. Storyboard

Storyboard merupakan proses awal pembuatan komik untuk dijadikan acuan gambar ke proses gambar baik manual ataupun digital. Storyboard dapat mengandung beberapa elemen seperti pengambilan *angle*, penempatan balon kata, ekspresi wajah dan *gesture*.



Gambar 5. 28 Proses storyboard

5.7.4. Proses Digital Komik

Setelah melewati proses storyboard, proses selanjutnya adalah proses digital. Dalam proses digital ini, penulis menggunakan satu *software* yaitu Adobe Photoshop CS6.



Gambar 5. 29 Adobe Photoshop CS6 ⁶¹

Langkah selanjutnya, membuat lembar kerja baru dan melakukan memilih jenis brush yang akan digunakan pada proses sketching, lining dan coloring.

Ukuran Layout : 21 cm x 21 cm
Resolution : 150 pixels/inch
Color Mode : RGB 8 bit
Nama *Brush* : *Hard Mechanical*
Tebal *Brush* : 15 pixels
Variasi : *Tablet Pressure Control Size*

a) *Rough Sketching*

Merupakan proses sketsa kasar yang dilakukan untuk mempermudah proses selanjutnya, yaitu *lineart* atau *outlining*. Sketsa kasar menggunakan warna muda supaya mudah ditindih dengan warna lineart pada proses selanjutnya. Sketsa ini berfungsi sebagai acuan *lineart* saja, sehingga tidak ditampilkan pada hasil final komik.



Gambar 5. 30 Sketsa Kasar

⁶¹ Diakses melalui https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe_Photoshop_CS6_icon.png tanggal 20 Juli 2019, pukul 11.05 WIB

b) *Texting*

Merupakan proses penambahan teks dialog, teks *caption* dan teks efek suara. Tujuan proses ini dilakukan setelah proses sketsa kasar adalah untuk mempermudah penulis mengatur komposisi teks, sehingga tidak mengganggu proses *lineart* selanjutnya.



Gambar 5. 31 Proses penambahan teks

c) *Lineart*

Lineart merupakan proses *outlining* untuk memberi garis tegas sebelum proses *coloring*. *Lineart* pada komik ini menggunakan garis tebal-tipis untuk memberi sentuhan ciri khas pada gaya gambar.

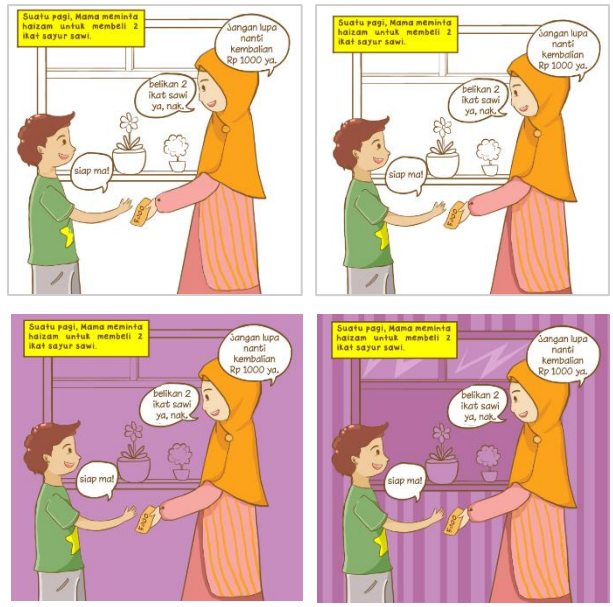


Gambar 5. 32 Proses *Lineart*

d) *Coloring*

Coloring adalah proses pewarnaan. Warna yang digunakan sesuai dengan warna konsep yang telah ditentukan pada kriteria warna. Beberapa tahapan dalam proses *coloring* pada komik Little Muslim:

- memberi warna dasar
- memberi *shading* I dan *shading* II
- pewarnaan *background*



Gambar 5. 33 Proses Coloring

5.8. Proses Desain *User Interface* Aplikasi

5.8.1. Desain Tombol

Setiap tombol akan merepresentasikan fungsinya, sehingga dalam perancangannya perlu diperhatikan mengenai ikon yang digunakan. Selain desain tombol harus sesuai dengan tema visual yang dibangun, tombol juga harus menggunakan ikon-ikon standar yang sudah umum (Bangsa, 2016). Hal ini supaya tidak menimbulkan salah interpretasi pada pengguna.

Alternatif 1



Gambar 5. 34 Alternatif Button 1

Alternatif 2



Gambar 5. 35 Alternatif button 2

Alternatif 3



Gambar 5. 36 Alternatif button 3

Desain Tombol Final :

a) *Start*



Gambar 5. 37 Tombol *Start*

Tombol *start* menu diwakilkan dengan bentuk *icon* yang sudah dimengerti oleh pengguna hampir di seluruh dunia. Ikon ini sesuai dengan fungsi dari menu yang mana adalah untuk mengakses halaman menu aplikasi.

b) *Home*



Gambar 5. 38 Tombol *home*

Tombol *home* diwakilkan dengan bentuk *icon* rumah. Fungsi tombol ini adalah untuk mengakses halaman awal atau *homescreen*.

c) *Setting*



Gambar 5. 39 Tombol *setting*

Tombol *setting* diwakilkan dengan bentuk *icon* gerigi. Fungsi tombol ini adalah untuk mengatur musik dan melihat info dari aplikasi.

d) *Back*



Gambar 5. 40 Tombol *back*

Tombol *back* diwakilkan dengan bentuk *icon* panah ke kiri. Fungsi tombol ini adalah untuk kembali ke menu daftar cerita dan *main* menu.

e) *Music*



Gambar 5. 41 Tombol musik

Tombol musik diwakilkan dengan *icon* *note* balok music. Fungsi dari tombol ini adalah mengaktifkan/menonaktifkan musik. Musik diaktifkan dengan button musik hijau, music dinonaktifkan dengan tombol musik abu-abu.

f) *Info*



Gambar 5. 42 Tombol *info*

Tombol *info* diwakilkan dengan *icon* gelembung balon teks dan huruf *i*. Fungsi dari tombol ini yaitu untuk mengakses informasi mengenai fitur aplikasi.

g) *Lock*



Gambar 5. 43 Tombol *lock*

Tombol *lock* diwakilkan dengan *icon* kunci gembok. Fungsi dari tombol ini adalah mengunci judul cerita. Judul cerita akan terbuka jika pengguna sudah membaca cerita sebelumnya sampai akhir.

h) *Next* dan *previous*



Gambar 5. 44 Tombol *next* & *previous*

Tombol *next* berfungsi untuk pergi ke halaman komik selanjutnya, tombol *previous* berfungsi untuk ke halaman sebelumnya.

i) *Replay*



Gambar 5. 45 Tombol *replay*

Tombol musik diwakilkan dengan *icon* note balok musik. Fungsi dari tombol ini adalah mengaktifkan/menonaktifkan musik. Musik diaktifkan dengan button musik hijau, musik dinonaktifkan dengan tombol musik abu-abu.

j) Daftar cerita, karakter, rukun islam



Gambar 5. 46 Tombol daftar cerita, karakter, rukun islam

Tombol daftar cerita berfungsi untuk mengakses menu daftar cerita, tombol karakter berfungsi untuk mengakses menu karakter dan tombol rukun islam untuk mengakses menu rukun islam.

5.8.2. Desain *icon* aplikasi

Icon adalah gambar-gambar yang didesain dengan sederhana agar benar-benar menyerupai objeknya. (McCloud, 1993). Menurut Kiichiro Muto (2017), Desain tampilan ikon aplikasi dan brand perusahaan sangat penting untuk menentukan sebuah aplikasi akan diunduh atau tidak oleh pengguna.⁶²

Alternatif :



Gambar 5. 47 alternatif *icon* 1



Gambar 5. 48 Alternatif *icon* 2



Gambar 5. 49 Alternatif *icon* 3

5.8.3. Desain Judul Aplikasi

Aspek judul sebenarnya menjadi elemen yang muncul pertama kali dalam *user interface* dibarengi dengan fungsinya sebagai identitas aplikasi pada perancangan ini.

⁶² Diakses melalui <https://prasetya.ub.ac.id/berita/Kiichiro-Muto-Pentingnya-Desain-dalam-Pengembangan-Produk-IT-19466-id.html> pada tanggal 24 Juli 2019 pukul 11:53 WIB



Gambar 5. 50 Desain awal judul aplikasi



Gambar 5. 51 Desain final judul aplikasi

Awalnya, penulis memberi judul Akhlak Sehari-hari, sebuah judul yang sangat tidak menjual. Penulis melakukan *brainstorming*, judul “Little Muslim: Rukun Islam” akhirnya dipilih karena sesuai dengan target konsep perancangan, yaitu anak-anak dari keluarga muslim dan konsep konten dengan parameter kandungan nilai pilar rukun islam.

Visual judul aplikasi didesain sesuai dengan gaya visual yang diterapkan pada desain *user interface* dan mampu mewakili gambaran konten. Kata Komik dan Little Muslim menggunakan font Bluberry Normal yang dimodifikasi, sedangkan rukun islam menggunakan font KBbubblegum. *Grand color* yang digunakan pada visual judul aplikasi adalah hijau, orange dan coklat tua. Warna tersebut sesuai dengan tema warna dari *user interface* aplikasi.

Hijau merupakan warna yang disukai Nabi Muhammad *Shalallahu ‘alaihi wa salam*, juga merupakan *icon* warna kebesaran dari umat muslim. Orange dipilih karena menampilkan kesan ceria anak-anak. Gaya tipografi dibuat *playfull* untuk mewakili ciri khas anak-anak, huruf i pada kata “Muslim” didesain seolah seperti anak kecil yang menggunakan *kopyah* (penutup kepala muslim saat

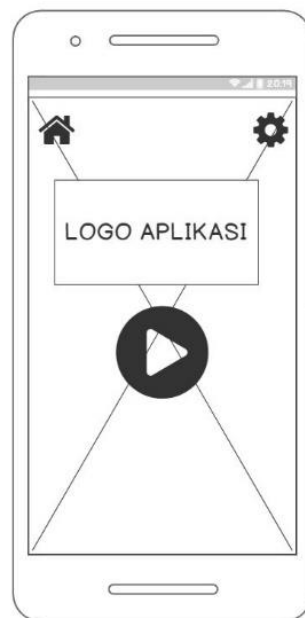
hendak beribadah). Dengan demikian, elemen-elemen yang ada pada visual judul aplikasi bertujuan untuk mewakili gambaran konten aplikasi yang mewakili target pengguna anak-anak muslim.

5.8.4. Desain *Layout & Wireframe*

Wireframing adalah proses membuat sketsa semua komponen penting *User Interface* yang akan diletakkan pada layar tertentu. Tujuan dari proses pembuatan *wireframe* adalah untuk menguraikan struktur layar — bukan mengenai detail bagaimana tampilan layar akan terlihat.⁶³

a) Layar *Home*

Halaman *home* merupakan tampilan pertama yang bisa berinteraksi dengan pengguna. Elemen yang akan digunakan dalam halaman ini adalah logo aplikasi, gambar *background* dan tombol play.



Gambar 5. 52 *Wireframe Home*

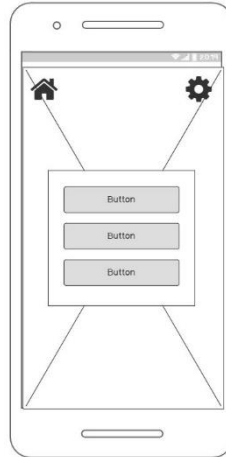
Fungsi yang ada dalam *menu* ini adalah :

- Pengguna dapat mengetahui judul aplikasi
- Pengguna mengetahui kendali aplikasi dengan sentuhan
- Menghubungkan pengguna ke halaman *Main Menu*

⁶³ Diakses melalui <https://code.tutsplus.com/id/tutorials/designing-wireframing-prototyping-an-android-app-part-2--cms-27060> pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 21.51 WIB

b) *Main Menu*

Halaman *Main Menu* merupakan pusat berkumpulnya submenu yang ada. Di halaman ini, elemen yang akan digunakan gambar background dan tombol untuk submenu.



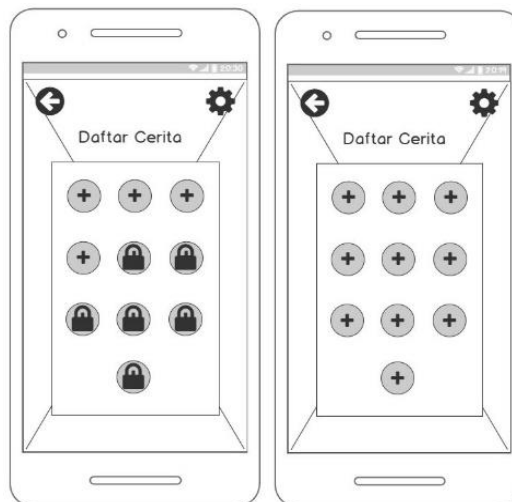
Gambar 5. 53 *Wireframe Main Menu*

Fungsi yang ada dalam *menu* ini adalah :

- Pengguna dapat mengetahui sub menu konten aplikasi
- Menghubungkan pengguna ke halaman yang dipilih

c) *Menu Daftar Cerita*

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol daftar cerita. Pada tampilan ini pengguna dapat memilih cerita yang diinginkan dengan melakukan *tap* ke salah satu *thumbnail* judul cerita. Untuk membuka cerita yang masih terkunci, pengguna harus membaca satu judul cerita sebelumnya sampai halaman akhir.

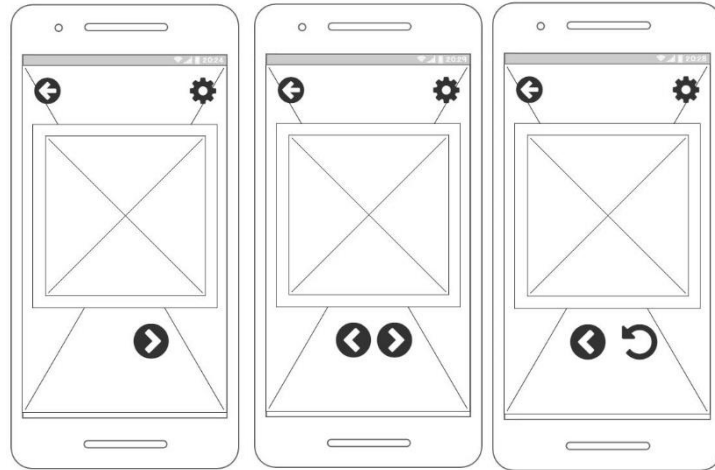


Gambar 5. 54 *Wireframe Menu Daftar Cerita*

Fungsi yang ada dalam *menu* ini adalah pengguna dapat memulai untuk membaca komik dari judul pertama.

d) Menu Konten Cerita

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada salah satu tombol *thumbnail* daftar cerita. Pada tampilan ini pengguna sudah masuk ke konten cerita.



Gambar 5. 55 Wireframe Konten Cerita

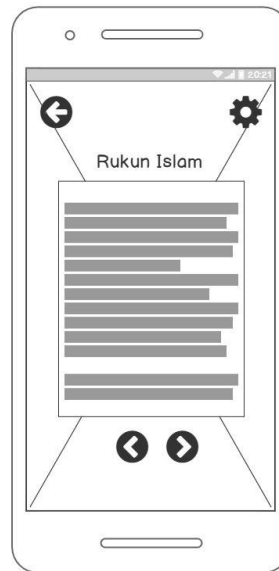
e) Menu Karakter



Gambar 5. 56 Wireframe Menu Karakter

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol karakter. Pada tampilan ini pengguna dapat mengetahui *profile* dan identitas dari karakter-karakter yang ada pada cerita komik.

f) Menu Rukun Islam



Gambar 5. 57 Wireframe Menu Rukun Islam

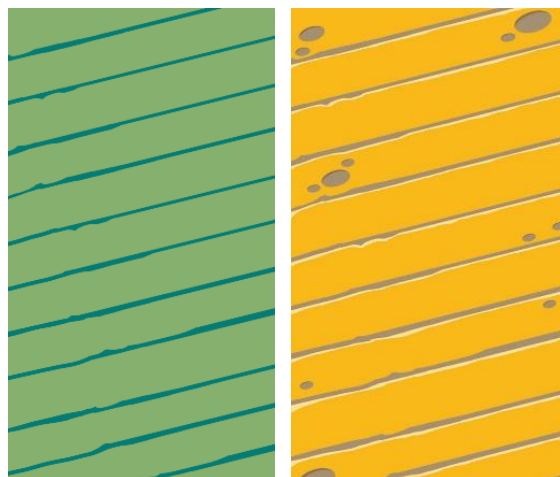
Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol rukun islam. Pada tampilan ini pengguna dapat mengetahui definisi dan penjelasan masing-masing dari rukun islam. Sub-menu ini dibuat berdasarkan hasil dari uji coba kepada pengguna. Target pengguna terutama dari latar belakang sekolah dasar negeri banyak yang tidak mengetahui tentang rukun islam.

5.8.5. Desain *Background*

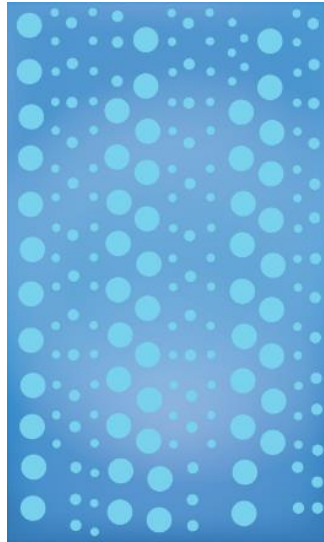
Desain background ini nantinya akan menjadi background *user interface* aplikasi.

a) *Background* utama

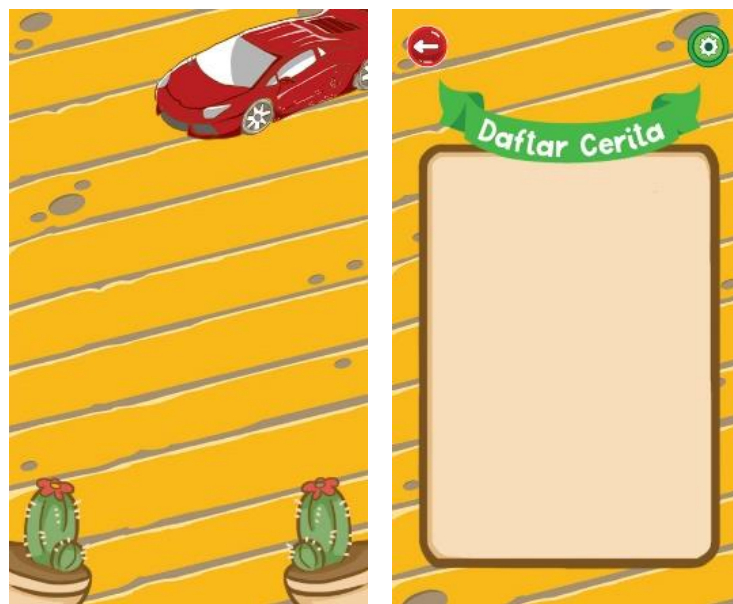
Alternatif :



Gambar 5. 58 Alternatif *background* utama 1



Gambar 5. 59 Alternatif *background* utama 2



Gambar 5. 60 Desain *background* main menu

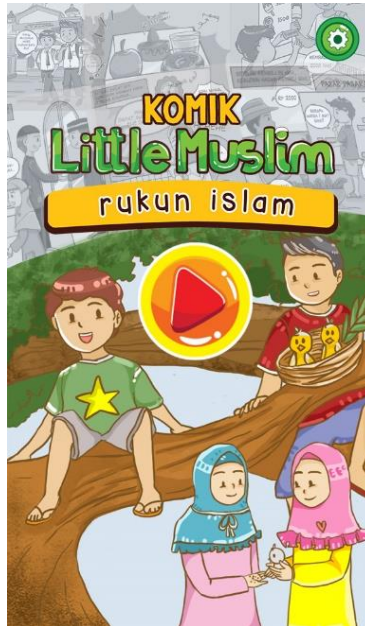


Gambar 5. 61 bingkai pada sub-menu

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1. Home Screen



Gambar 6. 1 Desain Home Screen

Merupakan tampilan yang muncul saat aplikasi mulai dioperasikan. Pada tampilan ini terdapat beberapa elemen, yaitu *background home screen*, logo aplikasi, tombol *start* dan tombol *setting*.

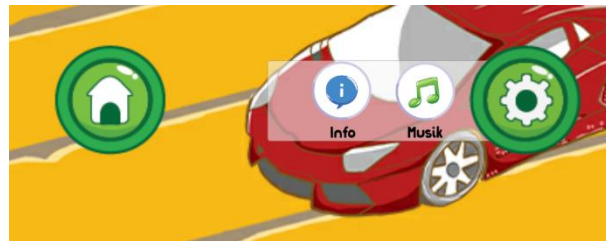
6.2. Menu



Gambar 6. 2 Desain Menu

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol *start*. Pada tampilan ini terdapat beberapa elemen, yaitu background dasar menu, tombol *home*, tombol *setting*, tombol rukun islam, tombol karakter dan tombol daftar cerita.

6.3. Menu *Settings*



Gambar 6. 3 Desain menu setting

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol *setting*. Pada tombol *setting* beberapa elemen, yaitu tombol musik dan tombol info. Musik akan berbunyi jika pengguna melakukan *tap* pada tombol music (warna hijau) dan mati jika pengguna melakukan *tap* lagi (warna abu-abu).

6.4. Menu Daftar Cerita



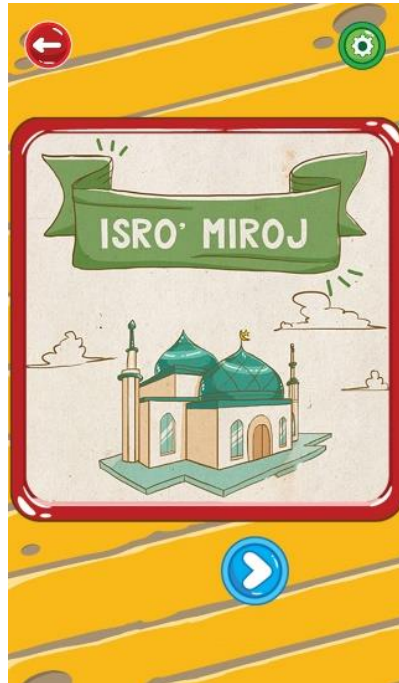
Gambar 6. 4 Desain menu daftar cerita

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol daftar cerita. Pada tampilan ini pengguna dapat memilih cerita yang diinginkan dengan melakukan *tap* ke salah satu *thumbnail* judul cerita. Untuk membuka cerita yang masih terkunci, pengguna harus membaca satu judul cerita sebelumnya sampai halaman akhir.

6.4.1. Item Daftar Cerita

(a) Judul cerita

Merupakan tampilan yang muncul saat pengguna melakukan *tap* pada tombol *thumbnail* salah satu daftar cerita. Pada tampilan ini pengguna sudah masuk ke konten cerita.



Gambar 6. 5 Desain tampilan judul cerita

(b) Isi cerita



Gambar 6. 6 Desain tampilan isi cerita

(c) Pesan akhlak



Gambar 6. 7 Desain tampilan pesan akhlak

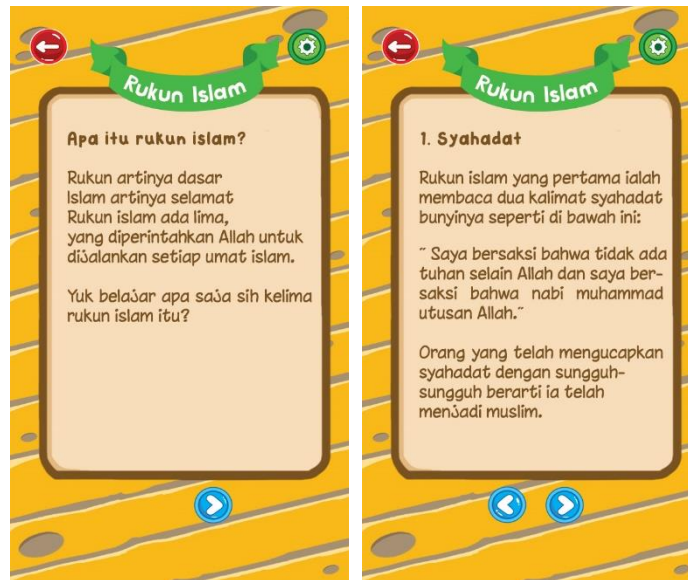
6.5. Menu Karakter

Tampilan ini merupakan daftar karakter utama yang ada di dalam cerita komik.



Gambar 6. 8 Desain menu karakter

6.6. Menu Rukun Islam



Gambar 6. 9 Desain menu rukun islam

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Setelah melakukan proses perancangan dan menghasilkan desain akhir dari aplikasi android komik yang berjudul “Little Muslim: Rukun Islam”, penulis melakukan uji coba kepada target audiens. Dari hasil uji coba tersebut penulis mendapatkan kritik dan saran yang kemudian digunakan untuk evaluasi dan pengembangan pada perancangan. Dari seluruh uji coba tersebut, penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Komik berkonten tentang akhlak menceritakan kehidupan sehari-hari yang mengandung unsur pendidikan memiliki potensi yang bagus bila dikemas dengan menarik khususnya dari segi visual. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme pembaca untuk mengikuti cerita komik. Beberapa faktor yang menarik minat pembaca diantaranya adalah gaya penceritaan yang terdapat dalam tiap judul cerita, kombinasi genre *slice of life* dengan dakwah dan kualitas visualisasi komik.
2. Mayoritas pembaca komik tidak mengetahui tentang pesan dari pilar-pilar rukun islam yang disampaikan dalam halaman terakhir dalam komik. Pembaca merasa menambah wawasan baru khususnya tentang agama Islam. Komik dapat menjadi alternatif media parenting penanaman nilai akhlak sesuai dasar nilai islam 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. Perlu dilakukan memperbesar ukuran font percakapan agar target pengguna (anak-anak) dan pendamping pengguna (orang tua) dapat membaca lebih jelas dan mudah.
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. Tata letak balon *text* perlu direvisi, hal ini karena anak masih sering tertukar membaca dengan dialog yang harusnya dibaca lebih dulu. Sehingga membacanya tidak sesuai alur dialog yang seharusnya.
4. Anak-anak masih ada sebagian yang perlu dituntun oleh orang dewasa untuk mengerti maksud pesan akhlak yang terdapat pada komik. Hal ini diindikasikan karena *skill* membaca sebagian anak masih ada yang kurang lancar, sehingga perlu untuk dituntun supaya memahami pesan yang ingin disampaikan.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- al-Ghazali, I. (2001). *Ibadah Perspektif Sufistik*, terj. Roudlon. Surabaya: Risalah Gusti.
- Ariani. (2019, Juli 5). *Penggunaan Gadget pada Anak Bisa Berdampak Positif, Ini Kata Psikolog*. Retrieved from kumparan.com.
- Bangsa, D. (2016). *Skripsi S-1. Perancangan Desain Atarmuka Untuk Mobile Game*. Surabaya: FTSP ITS.
- Rohaeni, D. (1995). Skripsi S-1. *Bacaan Anak-anak Bercorak Komik: Analisis Deskriptif atas Minat Baca Anak-anak pada Komik Elex Media Komputindo*. Jakarta: FSUI
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Hollywood: Silman-James Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic: The Invisible Art*. New York.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Tundra Publishing.
- Mujib, A. (2007). *Kepribadian dalam Psikologi Islam*. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.
- Mursi, S., & Al-Khal'awi. (2007). *Mendidik Anak dengan Cerdas*. Solo: Insan Kamil.
- Nurwahidin. (2004). *Tenggelamnya Babilonia: Komik kisah Nabi Ibrahim*. Jakarta: DAR! Mizan.
- Said, M. (2005). *Konseling Terapi* terj. Sari Narulita & Miftahul Jannah. Jakarta: Gema Insani.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 45-55.
- Wicaksono, A. (2014). *Pengkajian Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca.

JURNAL

- Darajat, S. (2016). *Jurnal Al-Thariqah Vol. 1, No. 1, Juni., I*.
- Patria, A. (2014). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni #2 Jurusan Pendidikan Seni Rupa*.
- Nurjannah. (2014) Lima Pilar Rukun Islam sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim. *Jurnal hisbah, Vol. 11, No. 1, Juni*.

INTERNET

- Gavaler, C. (2015, December 7). *The Hooded Utilitarian*. Retrieved September 20, 2018, from <http://www.hoodedutilitarian.com/2015/12/analyzing-comics-101-layout/>
- “Persentase umat islam di Indonesia” diakses melalui nasional.republika.go.id tanggal 23 Mei 2017 jam 21.37 WIB

“Jadikan Islam sebagai Pandangan Hidup” diakses melalui kompasiana.com tanggal 26 Mei 2019 jam 14:13 WIB

“Pendidikan Akhlak Anak Sejak Dini” diakses melalui kompasiana.com tanggal 26 Mei 2019 jam 14:18 WIB

“Makna adab dalam perspektif pendidikan islam 2” <https://insists.id> diakses tanggal 19 Feb 2017 jam 17.50 WIB

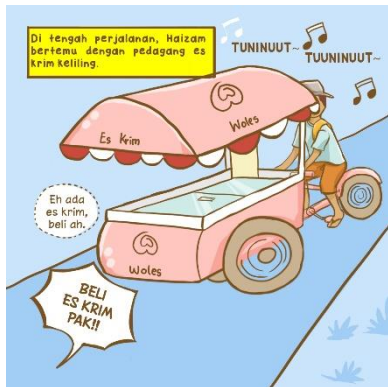
“Penggunaan Gadget pada Anak Bisa Berdampak Positif, Ini Kata Psikolog”, diakses melalui kumparan.com pada tanggal 5 Juli 2019 pukul 11.00 WIB

Abu Mujahidah Al-Ghifari. Rukun Islam. Diakses melalui <http://abumujahidah.blogspot.com/2015/02/rukun-islam.html>, tanggal 2 Maret 2019 pukul 12:27 WIB)

LAMPIRAN

Komik cerita 1

Bab Rukun islam pertama (Syahadat): Dua Ikat Sawi



Komik cerita 4

Bab Rukun Islam ke 2 (Sholat): Mainan Baru

MAINAN BARU

Suatu siang, Haizam dan Zain pulang sekolah bersama.

bangun, aku punya mobil mainan baru lho!

wah, beli di mana?

Go beli, aku ngambil di kolong meja.

di bangku depanku sebelum bel pulang.

Seduh, kamu mengambil ini tanpa izin?

eh, apa tuh?

Jadi saat pulang sekolah, mobil mainan ini ketinggalan di kolong bangku meja.

ini pasti sengaja ditinggal sama temanmu itu.

Haizam tidak peduli dengan nasihat Zain. Ia menzinyan mobil mainannya ke dalam tas.

Baranti ini punya temanmu. Pasti sekarang dia sedang mencari mainannya.

Pakaknya ini punyaku. Pasti dia sengaja meninggalkan mainan ini.

Haizam tidak merasa sesuka dengan rayat. Ia tidak sadar mobil mainannya keluar dari dalam tas.

aku ke sana dulu ya! mau beli jajan.

ah iya kak, kalo gitu aku pulang duluan ya!

ya, hati-hati di jalan... Waalaikumussalam...

Assalamu-alaikum!

Mobil Haizam terjatuh dari tas. Namun ia tidak menyadarinya.

TAK TAK TAK

Sesampai di rumah, Haizam mencari mainannya di dalam tas. Namun ia tidak menemukannya.

duh di mana ya mobil mainan tadi? kok ga ada sini? padahal mau main...

Terdengar seseorang mengetuk pintu rumah memanggil nama Haizam.

Assalamu alaikum Haizam...

Tak Tak Tak

Waalaikumussalam...

Siapa ya?

Seseorang yang mengetuk pintu adalah Zain. Ia mengembalikan mobil mainan Haizam yang terjatuh di depan sekolah tadi.

Aku datang untuk mengembalikan mainan ini.

ahandulillah, aku kira hilang, busan aku mencari-cari di dalam tas.

Kejadian ini menyadarkan Haizam bahwa mengambil barang teman-tanya izin adalah perbuatan tercela.

Tuh kam, pasti temanmu sekarang juga sibuk mencari mainannya.

Hehehe kalo gitu besok pagi akan aku kembalikan.

Sipp!!!

ADIK-ADIK..

MENGAMBIL BARANG MILIK ORANG LAIN TANPA IZIN ADALAH PERBUATAN YANG BURUK. NABI SERING MENYEBUTNYA SEBAGAI GHOSOB.

GHOSOB ADALAH SALAH SATU PERBUATAN MUNKAR (SALAH). SALAH SATU PENCEGAH DARI PERBUATAN MUNKAR IALAH SHOLAT. (RUKUN ISLAM YANG KE- 2)

kemarin mainanmu ketinggalan di kolong meja.

makasih ya haizam.. kemarin aku nyariin ini.

BIOGRAFI PENULIS



Nur Fariska Umayroh merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, lahir di Kabupaten Tuban, desa Sambonggede tanggal 15 Januari 1995. Tinggal dan menetap di Kota Surabaya beserta kedua orang tuanya (H. Sumadji dan Hj. Wiwik Umiyati) sejak tahun 1998 hingga saat ini. Penulis telah menempuh Pendidikan formalnya di TK Mardi Putra Surabaya, SD Negeri Pacar Keling III Surabaya, SMP Negeri 18 Surabaya, dan SMA Negeri 7 Surabaya. Pada tahun 2013, melalui jalur ujian masuk desain (umdesain) penulis telah diterima di program studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan

Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember di Surabaya. Sebuah kebanggaan yang luar biasa bagi penulis karena telah menyelesaikan studi S-1 di kampus perjuangan ini. Saat ini, penulis sibuk dengan kegiatan sehari-harinya sebagai *freelancer* dan *creative mompreneur*. Penulis berusaha untuk tidak meninggalkan dunia desain disamping harus mengasuh satu buah hatinya dan calon buah hati (saat ini penulis sedang mengandung anak kedua).

Perancangan Aplikasi Android Komik Bertema Akhlak Berdasarkan Rukun Islam untuk usia sekolah dasar fase awal ini dilatar belakangi oleh kegemaran penulis membaca komik sejak kecil, serta ketertarikan untuk belajar lebih dalam terhadap agama yang dianut penulis. Penulis dapat dihubungi melalui keterangan yang tertera di bawah halaman. Penulis berharap perancangan ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat terus berlanjut untuk menebar kebaikan. Aamiin Ya Robbal ‘alamin.

E-mail : nur.fariska95@gmail.com
Telp/SMS/Whatsapp : +6281357677680
Instagram : @riskaumayrh
Line : nurfariska