

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI SOSIAL ISLAMIAH :
MAHMUD DAN SHOLEH**

JURNAL

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh:

BAMBANG BUDIMAN
NIM. 1201186/2012

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Jurnal


PERANCANGAN KOMIK EDUKASI SOSIAL ISLAMIAH : MAHMUD DAN SHOLEH

Nama : Bambang Budiman
Nim : 1201186
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa Dan Seni (FBS)

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Bambang Budiman untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/ disetujui oleh kedua pembimbing.

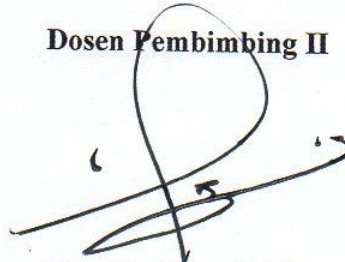
Padang, Februari 2018

Dosen Pembimbing I



Dra. Zubaidah A, M.Sn.
NIP : 19570425.198602.2001

Dosen Pembimbing II



Drs. Syafwan, M.Si.
NIP : 19570101.198103.1.010

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Jurnal

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI SOSIAL ISLAMIAH : MAHMUD DAN SHOLEH

Nama : Bambang Budiman
Nim : 1201186
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa Dan Seni (FBS)

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Bambang Budiman untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 7 Februari 2018

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Zubaidah A, M.Sn.
NIP :19570425.198602.2001

Drs. Syafwan, M.Si.
NIP : 19570101.198103.1.010

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI SOSIAL ISLAMIAH : MAHMUD DAN SHOLEH

Bambang Budiman¹, Zubaidah², Syafwan³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: budimanbambang505@gmail.com

ABSTRACT

Al-Qur'an dan Al-Hadits merupakan sumber pokok ajaran Islam dan merupakan rujukan umat Islam dalam memahami syariat dan mengajarkan bagaimana berakhlak sebagai seorang muslim. Pada masa saat sekarang ini kurangnya media yang memperlihatkan bagaimana berperilaku atau berakhlak yang baik dalam bergaul ditengah-tengah masyarakat berdasarkan Al-quran dan Al-Hadits, terutama pada media cetak yang bersifat menghibur dan mengedukasi seperti komik. Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang telah berkembang pesat pada saat sekarang ini baik yang diterbitkan secara konvensional dalam bentuk cetak maupun *online*.

Dengan adanya media komik ini diharapkan dapat menjadi alternatif baru untuk menyampaikan sebuah pesan dengan konten yang mengedukasi mengenai akhlak bersosialisasi sesama muslim dengan cerita yang berdasarkan Al-Hadits. Komik ini diberi judul "Mahmud dan Sholeh" melalui metode analisis 5W+1H. Selain perancangan media komik edukasi sebagai media utama, perancangan ini didukung oleh beberapa media lainnya seperti : *x-banner*, poster, baju kaos, *stiker*, pin, *totebag*, dan mug yang berperan sebagai penunjang media utama serta sebagai media promosi.

Kata Kunci : Edukasi, Sosial, Al-Qur'an, Al-Hadits dan Komik.

Al-Qur'an and Al-Hadith are the main source of Islamic teachings and is a reference of Muslims in understanding the Shari'a and teaching how morals as a Muslim. At the present time the lack of media that shows how to behave or morals good in hanging out in the midst of society based on Al-Quran and Al-Hadith, especially in print media that is entertaining and educating like a comic. Comics is one of the visual communication media that has developed rapidly at the present time both published conventionally in print and online.

With this comic media is expected to be a new alternative to deliver a message with content that educate about morality socialize fellow Muslims with stories based on Al-Hadith. This comic is titled "Mahmud and Sholeh" through the 5W + 1H analysis method. In addition to media comic media as the main media, this design is supported by several other media such as: *x-banner*, poster, shirts, stickers, pins, *totebag*, and mugs that serve as main media supporters and as a media campaign.

Keywords: Education, Social, Al-Qur'an, Al-Hadith and Comic.

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

A. Pendahuluan

Manusia sejak lahir memiliki ketergantungan terhadap orang lain. Artinya, tanpa adanya bantuan dan kerja sama orang lain manusia tidak akan bisa hidup sendiri dan terwujudnya rasa saling harga-menghargai. Dalam kehidupansosial dan bermasyarakat harus lebih waspada dan mawas diri, karena masing-masing individu memiliki karakter, sifat, serta perilaku yang berbeda-beda. Oleh sebab itu harus ada sikap saling pengertian yang dibangun sesuai dengan aturan agama dan kebiasaan dimana seseorang bergaul dalam kehidupan masyarakat.

Masyarakat merupakan kumpulan orang yang saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dengan terus menerus, yang mempunyai satu pemikiran yang sama dan di atur oleh sebuah peraturan, sehingga di antara mereka terjalin hubungan yang harmonis. Bila ada sebagian anggota masyarakat tertimpa masalah, maka individu yang lain akan menolong sesuai dengan kemampuan masing-masing. Begitu pun jika ada anggota masyarakat yang melakukan kriminalitas maka individu yang lain menegur dan menasihatinya, kemudian suatu pelanggaran yang terjadi dalam masyarakat yang menyalahi aturan ini salah satu contoh perlunya hubungan yang baik.

Namun pada saat sekarang ini banyak terjadi penyimpangan pada akhlak manusia, terutama kurangnya rasa harga menghargai. Perilaku ini bisa menyebabkan konflik di mana-mana. Hal ini ditemukandi dalam dunia nyata maupun didalam dunia maya, misalnya dalam kehidupan nyata terjadi perkelahian, pembunuhan, pelecehan seksual, dan tauran. Sedangkan di dunia

maya banyaknya hal yang berhubungan dengan suka mencampuri urusan orang lain dan bersifat bohong.

Sebagai masyarakat muslim bukan hanya sikap harga menghargai saja yang perlu diperhatikan, tetapi banyak dari akhlak terpuji lainnya yang harus diterapkan bagi seorang muslim. Dalam kehidupan bermasyarakat harus memiliki sikap saling menyanyangi, beramal shaleh, berlaku adil, serta menjaga persaudaraan.

Al-Qur'an dan Al-Hadits merupakan acuan ajaran Islam dan merupakan acuan bagi umat Islam. Ajaran-ajaran dalam Al-Qur'an dan Hadits mengajarkan bagaimana berakhlak sebagai seorang muslim. Seperti yang kita ketahui hadits adalah sumber landasan ajaran Islam yang kedua setelah Al-Qur'an.

Kedudukan Al-Hadits dalam kehidupan dan *ideologi* Islam sangat penting, karena selain memperkuat dan memperjelas berbagai persoalan dalam Al-Qur'an, juga memberikan landasan pemikiran yang lebih lengkap mengenai penerapan berbagai kegiatan yang mesti dikembangkan dalam pola hidup dan kehidupan umat Islam. Banyak Al-Hadits Nabi yang memiliki relevansi ke arah landasan *ideologi* dan implikasi langsung bagi pengembangan dan penerapan dunia pendidikan (Akmansyah, 2015).

Kurangnya minat baca terhadap Al-Qur'an dan Al-Hadist menyebabkan turunnya kualitas akhlak masyarakat Indonesia yang beragama Islam terutama pada remaja. Berdasarkan data yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2006 minat baca masyarakat Indonesia terhadap buku ilmu pengetahuan seperti Al-Hadist masih tergolong rendah. Data itu

menggambarkan bahwa penduduk Indonesia berumur di atas 15 tahun yang membaca koran hanya 55,11%. Masyarakat yang membaca majalah atau tabloid hanya 29,22%, buku cerita 16,72%, buku pelajaran sekolah 44,28% dan yang membaca buku ilmu pengetahuan lainnya hanya 21,07% (BPS, 2012).

Pengaruh globalisasi kalau dilihat dari sisi kelemahannya banyak mempengaruhi etika dan moral, antara lain pengaruh arus informasi tanpa batas yang mudah di akses dan dibaca melalui internet. Semua informasi, video, film, bisa dilihat seluruh masyarakat.

Pada saat sekarang ini kurangnya media yang memperlihatkan bagaimana berperilaku atau berakhlak yang baik dalam bergaul dalam bermasyarakat berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadits, terutama pada media cetak yang bersifat menghibur seperti komik.

Komik merupakan sarana komunikasi yang cukup digemari oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa hingga sekarang. Karena komik merupakan suatu bentuk seni yang memakai susunan banyak gambar yang tidak bergerak dan membentuk jalinan cerita. Komik dapat dipahami dengan cepat karena komik menyampaikan pesannya melalui gambar-gambar yang menarik.

Komik bukan hanya sekedar media yang menghibur tetapi juga bisa mengedukasi pembaca tergantung konten atau cerita yang ada di dalamnya. Konten itu bisa bermuatan positif, seperti contoh menyelipkan informasi yang sifatnya mengedukasi pembaca dan tema yang dibahas bisa berisi ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Komik diharapkan dapat menjadi alternatif baru untuk menyampaikan sebuah pesan dengan konten yang mengedukasi mengenai akhlak. Melalui komik dapat dijadikan untuk mensosialisasikan hadits yang merupakan sumber selanjutnya setelah Al-Qur'an yang menjadi landasan ajaran Islam, misalnya bagaimana etika pergaulan sehari-hari ditengah masyarakat secara Islam.

Penulis memilih komik sebagai media penyampai pesan karena berdasarkan pengalaman dan pengamatan, dari dulu hingga sekarang penggemar atau pembaca komik selalu tumbuh dari generasi ke generasi. Komik sangat populer baik dikalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa, bahkan komik sekarang muncul dan dipublikasikan melalui media sosial selain cara konvensional dalam bentuk cetak.

Berdasarkan yang telah dijelaskan diatas komik bisa dijadikan media yang edukatif dalam menyampaikan studi sosial berdasarkan agama Islam. Melalui gambar-gambar yang menarik dalam menyampaikan sebuah cerita.

B. Metode Analisis Data

1) Data yang Diperlukan

Dalam memulai perancangan ini ada dua jenis data yang dipakai,

yaitu :

- a. Data primer merupakan wawancara dengan penulis naskah atau *story line* komik "Mahmud dan Sholeh"

b. Data sekunder merupakan data yang telah ada dan menggarapnya menjadi sebuah data yang sesuai dalam pembuatan komik “Mahmud dan Sholeh” ini.

2) Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara melalui komunikasi langsung seperti dialog tanya jawab secara lisan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai hadist, sehingga penulis mendapatkan informasi tentang beberapa hadist yang akan digunakan dalam perancangan komik “Mahmud dan Sholeh” ini.

Untuk memperkuat dan menyempurnakan perancangan komik edukasi ini memerlukan metode analisis data. Metode yang digunakan untuk perancangan ini yaitu 5W+1H.

5W+1H adalah sejumlah pertanyaan yang terdiri dari *what*, *why*, *who*, *where*, *when*, dan *how*, dan dinamakan *Kipling Method* (Miller J, 2009).

1) *What* (Apa)

Apa permasalahan yang di angkat dalam cerita komik Mahmud dan Sholeh ini?Permasalahan yang diangkat dalam komik ini yaitu beberapa masalah kecil yang sering disepelekan seperti tidak menghargai waktu, kurang bisa menjaga amanah, dan lainnya. Di komik ini memperlihatkan sebagian kecil adab bergaul sesama muslim seperti saling mengingatkan terhadap yang baik dan saling harga-menghargai.

2) **Who (Siapa)**

Siapa subjek yang di jadikan topik utama pada komik “Mahmud dan Sholeh ini?Subjek pada komik “Mahmud dan Sholeh” ini terfokus pada kedua tokoh yaitu Mahmud dan Sholeh yang memiliki kepribadian yang jauh berbeda tetapi mereka bisa saling harga-menghargai satu sama lain.

3) **Where (Dimana)**

Dimanakah setingan komik “Mahmud dan Sholeh” ini yang dirancang?Setingan komik ini didasarkan pada kehidupan mahasiswa yang berada di kampus maupun di kostan.

4) **When (Kapan)**

Kapan hadits dibahas dalam komik “Mahmud dan Sholeh “ini? Hadits akan di bahas oleh Sholeh ketika Mahmud membuat persoalan yang melenceng dari ajaran Islam.

5) **Why (Kenapa)**

Kenapa hadits di angkat dalam perancangan komik “Mahmud dan Sholeh” ini?Karena kurangnya minat baca masyarakat terutama pada remaja terhadap hadits, yang mana hadits adalah sumber kajian dalam Islam yang kedua setelah Al-Qur’an yang menjadi penguat dan penjelas dari berbagai persoalan baik yang ada di dalam Al-Qur’an maupun yang dihadapi dalam persoalan kehidupan kaum muslim yang didakwahkan dan dipraktikkan Nabi Muhammad SAW. yang dapat dijadikan landasan pendidikan Islam.

6) *How* (Bagaimana)

Bagaimana cara menyampaikan hadits kepada target *audiens*? Penyampaian hadits kepada target audiens melalui bahasa yang tidak kaku, karena target audiens dalam perancangan komik "Mahmud dan Sholeh" ini ditujukan terutama kepada remaja maka bahasa yang dipakai adalah bahasa yang biasa digunakan dalam pergaulan sehari-hari, dan diselipkan sedikit humor agar komik "Mahmud dan Sholeh" ini tidak kaku.

C. Pembahasan

Media adalah penempatan atau alat yang berisi pesan kepada target *audience*. Pesan tersebut berupa informasi untuk masyarakat mengetahui memahami dan mengerti apa yang kita tawarkan.

1. Media Utama

Dipilih komik sebagai media utama untuk menampung karya dan pesan penulis, karena sifatnya yang menghibur, sehingga pembaca dapat menerima pesan tanpa merasa berat atau jenuh. Komikus di Indonesia memang banyak tetapi sedikit yang muncul atau memunculkan diri ke permukaan, komikus yang karyanya dimuat sampai saat ini memang lebih cenderung pada *gayamanga*, dan gaya Amerika.

Tujuan membuat komik ini karena adanya peluang di bidang ini, penulis melihat adanya tema yang belum pernah muncul dalam perkomikan Indonesia yaitu kisah untuk remaja dengan tema sosial islami yang dibuat dalam format buku komik.

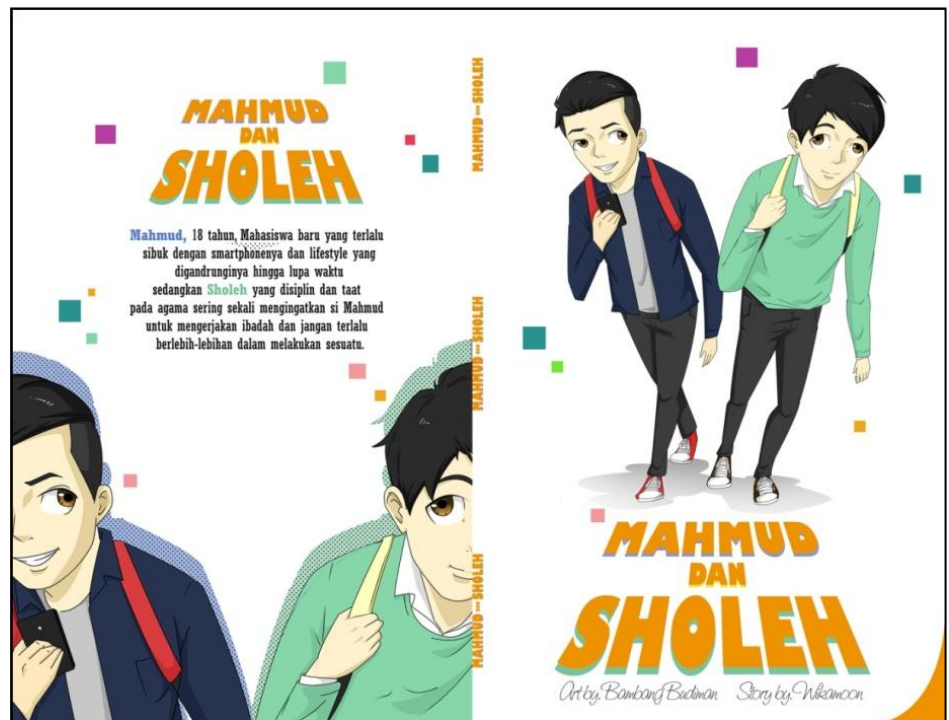
Melihat kecenderungan di atas dapat disimpulkan minat masyarakat akan komik semakin bertambah dari hari ke hari, menjadikan

komik sebagai media yang berpotensi menjadi media dengan efektifitas dan efisiensi yang tinggi.

Singkatnya komik dipilih karena merupakan media hiburan yang dapat menampung seni, desain, ilmu pengetahuan dan pemikiran penulis dengan gaya yang khas milik penulis, Komik juga di pilih karena tingkat kesulitan dan ketekunannya yang tinggi. Sehingga dinilai cocok sebagai uji coba kemampuan penulis (ilustrasi, tipografi, layout, warna, konsep, dan lain-lain) sebelum benar-benar terjun dalam dunia desain. Disamping itu semua komik dipilih juga karena penulis menyukai komik, hobi menggambar, dan menganggap komik sebagai media informasi yang fleksibel yang mampu menampung pemikiran dari pujian hingga kritikan dengan lebih bebas, sebab komik adalah media yang bersifat subyektif.

Final Desain Komik “Mahmud dan Sholeh”

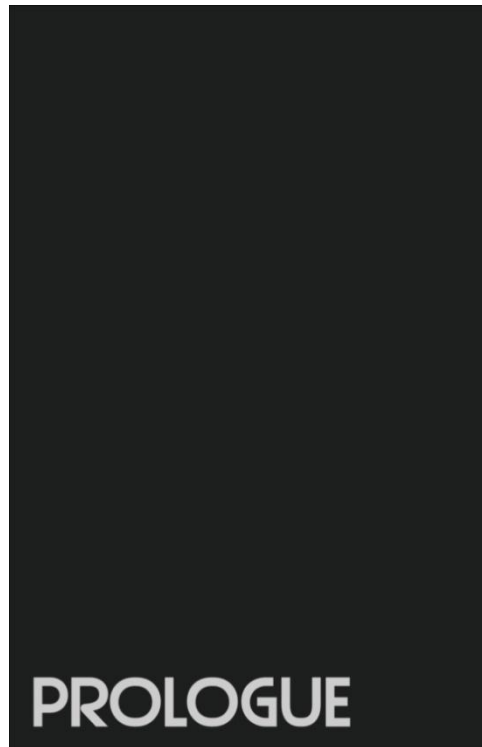
1) Cover



Cover Komik Tampak Belakang

Cover Komik Tampak Depan

2) Isi



Halaman 1 (Sub Judul)



Halaman 2



Halaman 3



Halaman 4



Halaman 5



Halaman 6



Halaman 7

1) Media Pendukung.

a. Poster

Poster merupakan media promosi yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepada target *audience* yang berupa selebaran yang di cetak yang memiliki informasi produk yang akan di iklankan.

b. Baju

Baju kaos adalah media yang biasa dipakai pada tubuh seseorang agar dapat menampilkan *image* pada dirinya agar dapat memberikan ketertarikan kepada orang lain.

c. Totebag

Totebag menjadi salah satu tas favorit anak muda, selain bentuknya yang simple, totebag juga awet dan bisa dijadikan sebagai media promosi.

d. X banner

X banner adalah suatu media promosi yang berukuran persegi panjang yang efisien dengan desain yang menarik dan sederhana.

e. Stiker

Stiker adalah suatu media promosi dengan berbagai macam bentuk berupa sebuah kertas yang memiliki lem atau perekat dibelakangnya.

f. Pin

Pin adalah salah satu media promosi yang berupa aksesoris yang menarik untuk digunakan. Karena pin mempunyai bentuk yang simple dan tampilan yang menarik.

g. Mug

Mug media paling efektif yang baik di gunakan sebagai media promosi, mug merupakan alat minum sehari-hari yang akan di pakai 3x sehari sehingga orang akan selalu melihat dan mengingat produk yang di promosikan.

Final Desain Media Pendukung

a. Poster



b. Baju



c. Totebag



d. X-banner



e. Stiker



f. Pin



g. Mug



D. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada masing-masing bab diatas, Perancangan Komik “Mahmud dan Sholeh”. Dari perancangan ini penulis dapat mengambil kesimpulan:

1. Perancangan komik “Mahmud dan Sholeh” ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan kepada pembaca mengenai Hadist Rasulullah SAW dan bagaimana saling menghargai dengan sesama muslim.
2. Perancangan komik “Mahmud dan Sholeh” ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca, sehingga menciptakan kesadaran terhadap nilai Agama yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Perancangan komik “Mahmud dan Sholeh” juga diharapkan mampu memberikan efek kepada pembaca dengan adanya ilustrasi yang akan memunculkan ketertarikan terhadap komik bertema edukasi sosial islamiah berdasarkan Hadist Rasulullah SAW.

Perancangan komik yang memberikan informasi dan komunikasi tentang beberapa Hadist Rasulullah SAW mengenai berpikiran optimis dalam bekerja, menghargai waktu, adab laki-laki terhadap perempuan dan menjaga amanah yang diberi. Pada perancangan komik ini diharapkan dapat memberikan image (kesan) yang merespon positif oleh pembaca yang akhirnya mampu berfungsi sebagai media informasi yang efektif, komunikatif dan mendidik.

2. Saran

1. Dengan adanya Perancangan komik “Mahmud dan Sholeh” ini, diharapkan pembaca mengetahui dan mengingat beberapa Hadits Rasulullah SAW yang membahas tentang berpikiran optimis dalam bekerja, menghargai waktu, adab laki-laki terhadap perempuan dan menjaga amanah yang diberi.
2. Diharapkan kepada pembaca mengamalkan beberapa Hadits Rasulullah SAW yang membahas tentang berpikiran optimis dalam bekerja, menghargai waktu, adab laki-laki terhadap perempuan dan menjaga amanah yang diberi yang di paparkan melalui komik “Mahmud dan Sholeh” ini.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya akhir dengan :

pembimbing I **Dra. Zubaidah A, M.Sn.**

pembimbing II **Drs. Syafwan, M.Si.**

E. Daftar Rujukan

- Akmansyah, M. 2015. Al-Quran dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam. *Pengembangan Masyarakat Islam*, 8(2): 132.
- Badan Pusat Statistik. 2012, *Indikator Sosial Budaya 2003, 2006, 2009, dan 2012*. (Online),
(http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?tabel=1&daftar=1&id_subyek=27¬ab=36). Diakses 20 Januari 2018).
- Miller, J. M. 2009. *21st Century Criminology: a reference handbook*. California: Sage.