

## Perancangan Komik Strip Digital Islami Sebagai Media Edukasi Dalam Pendidikan Adab Pada Remaja

**Arrafie Smart Satya Nugraha**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur

**Diana Aqidatun Nisa**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur

Alamat : Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

**Abstract.** *This journal discusses the design of Islamic digital comic strips as educational media in adab education for teenagers. The significant development of technology has changed the way humans receive information. This research aims to design a digital comic strip that is innovative and effective in conveying Islamic manners values to teenagers. Using the research method of relevant literature studies and observations of appropriate comic strip content, the process and results of designing digital comic strips will meet the standards of the times and successfully achieve the objectives of designing comic strips as educational media in etiquette education for adolescents. The results of this study can provide theoretical insights into the design of comic strips that are effective and in accordance with the times.*

**Keywords :** *Comic Strip, Educational Media, Teenagers, Ettiquete*

**Abstrak.** Jurnal ini membahas perancangan komik strip digital Islami sebagai media edukasi dalam pendidikan adab pada remaja. Perkembangan teknologi yang signifikan telah mengubah cara manusia dalam menerima berbagai informasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah komik strip digital yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai adab Islam kepada remaja. Menggunakan metode penelitian studi literatur yang relevan dan observasi terhadap konten komik strip yang sesuai, proses dan hasil dari perancangan komik strip digital akan memenuhi standar perkembangan zaman dan berhasil mencapai tujuan perancangan komik strip sebagai media edukasi dalam pendidikan adab pada remaja. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan teori mengenai perancangan komik strip yang efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

**Kata Kunci:** Komik Strip, Media Edukasi, Remaja, Adab

### LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini memasuki tingkat dimana interaksi manusia bisa dilakukan secara kapanpun dan dimanapun baik secara langsung maupun tidak langsung salah satunya menggunakan perangkat ponsel pintar *smartphone*. Danuri (2019) menjelaskan perkembangan teknologi informasi pada *smartphone* yang memanfaatkan internet membuat banyak aktivitas sehari-hari dapat dengan mudah diakses contohnya komunikasi digital dengan media sosial.

Dengan segala kemudahan interaksi yang didapat dari penggunaan *smartphone*, sebagian besar penduduk dunia telah memiliki perangkat tersebut dan menggunakan *software* media sosial untuk saling berinteraksi satu sama lain. Namun dari segala kebebasan dan kemudahan yang diberikan, terdapat dampak negatif yang perlu dipertimbangkan. Listiana

(2021) mengungkapkan dampak perkembangan teknologi dan informasi menjadikan pengguna yang dalam hal ini adalah pelajar atau remaja terbawa arus globalisasi sehingga menimbulkan salah pergaulan dan kenakalan remaja. Maka dari itu, pendidikan adab sangat diperlukan pada masa kini.

Bentuk informasi yang tersebar dengan tujuan tertentu sangatlah beragam salah satunya adalah menggunakan gaya ilustrasi. Menurut Kusrianto (2007) Ilustrasi merupakan seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual (dalam Maharsi, 2016, p. 12). McCloud (2001) dalam penjelasan buku komiknya apabila kumpulan ilustrasi itu diturutkan dan dirancang memiliki alur cerita tertentu, maka seni gambar akan berubah nilainya jadi seni komik.

Media komik saat ini sangat digemari oleh berbagai kalangan karena memiliki sebuah gambar yang menjadi media cerita yang menarik dan tidak monoton. Target audiens dari media komik dapat ditentukan berdasarkan *style* atau gaya gambar dari komik itu sendiri. Apabila dideskripsikan, *style* yang digemari para remaja memiliki karakteristik penggambaran anak muda seperti cerita masa sekolah, karakter remaja, dan penggambaran visual yang terbilang cukup sederhana.

Dengan menggabungkan kekuatan media sosial, urgensi akan pendidikan adab, dan potensi dari media komik, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah komik strip islami yang mengikuti standar kualitas yang menarik perhatian pengguna sosial media, khususnya Instagram. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan upaya dalam pembelajaran akhlak islami yang dibutuhkan pada masa perkembangan teknologi saat ini.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Definisi Komik *Strip***

Menurut McCloud (2001), Komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjutapoksisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dengan kata lain, komik bisa dikatakan seni gambar berturutan.

Menurut Gumelar (2010), Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai kebutuhan.

Definisi dari para ahli tersebut sama artinya dengan definisi komik *strip* karena dalam buku *Comic Making: Membuat Komik* oleh Gumelar menyatakan bahwa awal mula

kemunculan komik dimulai dengan Komik *Strip*. Secara modern, komik telah berkembang dari hanya sebuah kumpulan gambar dengan penceritaan pendek, hingga menjadi komik dengan berbagai *genre*.

## 2. Definisi Adab dan istilah yang berkaitan

Apabila membahas mengenai adab, muncul istilah lain yang berkaitan seperti akhlak, etika, dan moral. Semua istilah tersebut saling berkaitan tentang perilaku manusia namun memiliki makna yang berbeda.

Menurut Rasyidin (2008) arti adab secara keseluruhan yaitu segala bentuk sikap, perilaku, atau tata cara hidup yang mencerminkan nilai sopan santun, kebaikan budi pekerti atau akhlak. Menurut Samsul dan Munir (2016) akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab yang merupakan jamak dari kata *khuluq* yang berarti adat kebiasaan. Menurut Sudirman (2011) Moral dan etika berasal dari kata "*mores*" dari bahasa latin yang berarti adat dan kebiasaan. Sedangkan etika adalah sebuah tatanan perilaku berdasarkan suatu sistem tata nilai di masyarakat. Etika lebih banyak dikaitkan dalam ilmu falsafat. (dalam Maya, 2017, p. 8).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua metode. Pertama, pendekatan studi literatur digunakan sebagai pengumpulan data yang relevan mengenai dasar perancangan sebuah komik strip yang diminati oleh remaja. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data literatur mengenai adab yang baik sesuai ajaran islam yang kemudian dijadikan topik utama dalam penyusunan penceritaan perancangan komik strip. Kedua, melakukan pendekatan observasi terhadap *platform* digital yang menyediakan konten komik strip yang dinikmati oleh kalangan remaja sehingga dapat menjadi acuan akan hasil yang diharapkan mengenai aspek-aspek dari perancangan komik strip islami. Dalam penelitian kali ini, *platform* yang dipilih adalah media sosial *Instagram*. Pengguna *Instagram* yang aktif membagikan konten komik strip untuk remaja dengan username *@arthyleric* terpilih sebagai referensi perancangan karena memiliki tingkat *engagement* yang tinggi dalam setiap hasil posting di profile *Instagram*-nya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Batang Tubuh Komik

Pada dasarnya, komik merupakan suatu media seni gambar yang memiliki banyak sekuens sehingga memberikan kesan bercerita secara bertahap. Dalam buku *Yuk, Bikin Komik* oleh Dwi Koendoro, setidaknya ada 4 elemen utama yang menjadikan suatu kumpulan ilustrasi menjadi sebuah komik yaitu :

1. Sosok Gambar atau Ilustrasi
2. Unsur tulisan atau teks
3. Unsur kotak (*frame*)
4. Balon kata

Dalam sebuah komik, elemen ilustrasi adalah komponen paling utama yang harus ada. Tanpa ada sebuah ilustrasi yang ditampilkan, maka bukan merupakan karya komik, melainkan sebuah novel apabila berisi sebuah kumpulan teks. Ilustrasi yang dibuat tidak cukup hanya satu, melainkan harus lebih dari satu sehingga dapat disebut seni gambar sekuens atau komik.

Unsur tulisan atau teks dalam komik akan memberikan nilai penceritaan yang unik. Tulisan atau teks tersebut dapat berupa dialog (percakapan lebih dari satu orang), monolog (percakapan seorang diri), narasi (keterangan dalam penceritaan), dan efek suara (*sound effect*). Sesuai kebutuhan komikus, sebuah tulisan atau teks bisa saja tidak dimunculkan dalam karyanya sehingga disebut dengan *silent comic*, menunjukkan penceritaan melalui sekuens gambar tanpa menggunakan teks.

Unsur kotak atau *frame* dalam komik merupakan pembatas berbentuk kotak dalam setiap sekuens gambar. Ukuran dan variasi bentuk *frame* menyesuaikan dengan kreativitas komikus dalam memberikan kesan tertentu yang hendak disampaikan.

Balon kata merupakan tempat dimana unsur tulisan atau teks ditempatkan. Letak balon kata biasanya ada disetiap sekuens gambar yang memerlukan teks untuk menjelaskan penceritaan yang hendak disampaikan oleh komikus. Ukuran dan variasi bentuk balon kata mengikuti dari kreativitas komikus berdasarkan kebutuhan kesan suasana yang ingin disampaikan.

### **Adab dalam Sosial Media**

Novita (2022) menyatakan dalam beraktivitas internet terdapat etika dan etiket yang perlu diperhatikan sebagai pedoman dalam penggunaan media internet. Meskipun interaksi digital yang dilakukan tidak terlihat batasan yang nyata, etika yang dibawa dari dunia nyata harus tetap diterapkan.

Ahmad Rifa'I (2020) menyatakan, Sebagai seorang islam, mengetahui adab/etika adalah sebuah keharusan untuk diterapkan tidak terkecuali di media sosial (dalam Novita, 2022, p.89). Maka dari itu beberapa acuan adab sosial media yang didapatkan dari studi literatur adalah sebagai berikut :

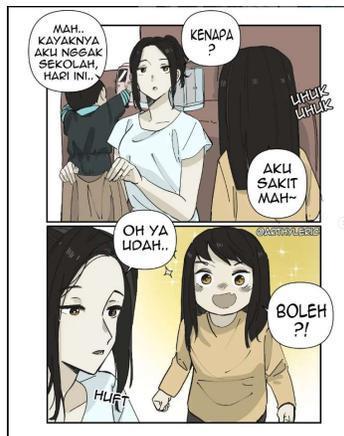
1. Saling menghormati sesama pengguna menggunakan bahasa yang santun dan tidak menyinggung perasaan pengguna lain.

2. Menghindari update atau mengupload berita yang niatnya buruk (berburuk sangka, mencari kesalahan orang lain, dan menggunjing)
3. Saling menghormati perbedaan pendapat
4. Tidak menyebarkan berita bohong dan ujaran kebencian.

### Perancangan Komik Strip

#### 1. Analisa Referensi

Dalam penelitian ini, penulis memilih pengguna *Instagram* yang aktif memposting konten komik strip dengan username *@arthyletic* sebagai referensi dalam perancangan yang dilakukan. Apabila dilihat secara 4 elemen utama pembuatan komik, hasil karya milik *@arthyletic* telah memiliki elemen ilustrasi dengan ditunjukkan beberapa tokoh dan memiliki kesan berturutan dalam setiap panelnya. Unsur teks juga ditampilkan untuk memberikan keterangan dialog yang terjadi antar karakter yang muncul. Dalam satu slide komik strip yang dibuat, *@arthyletic* menggunakan unsur kotak yang sederhana dan memiliki dua panel dalam satu slide. Balon kata yang dipakai merupakan gaya normal karena sedang menunjukkan percakapan yang dalam kondisi normal. Selain itu, gaya gambar yang dipakai oleh *@arthyletic* dapat dikategorikan kedalam *style* jepang. Tata bahasa yang digunakan juga cukup santai dan lucu sehingga menambah daya tarik dari komik itu sendiri.



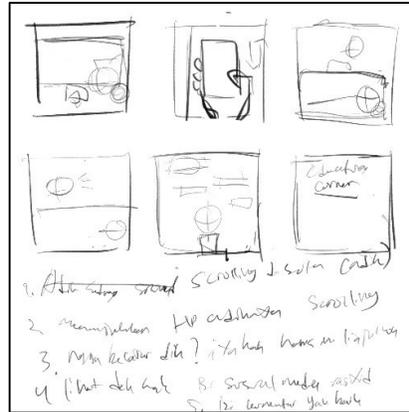
Sumber : Instagram *@arthyletic*

**Gambar 1. Referensi Komik Strip**

#### 2. Storyboarding

Untuk memudahkan penulis dalam perancangan komik strip, penulis menggunakan metode *storyboarding*. Didalam lembar *storyboarding*, penulis mencurahkan berbagai ide hasil *brainstorming* menjadi gambaran kasar yang cukup memberikan pandangan pada tahap sketsa. Topik edukasi yang diangkat pada perancangan kali ini adalah adab bersosial media sehingga penulis memikirkan beberapa sketsa visual yang menunjukkan aktivitas bersosial media. Selain

itu, penulis mencoba memasukkan alur cerita yang ringan dan lucu dengan membawakan nilai edukasi didalamnya. Agar penceritaan tidak menimbulkan salah paham dan kekurangan informasi, penulis mengonsep slide ke-6 sebagai kesimpulan dan penjelasan yang lebih detail.



Sumber : Dokumen Pribadi

**Gambar 2. Hasil Storyboard**

### 3. Tahap Sketsa

Dari proses *storyboarding*, terdapat 6 slide yang diperlukan untuk menyampaikan konten edukasi dalam perancangan ini. Proses . Gaya gambar penulis tidak melalui proses *lineart* sehingga hasil sketsa kasar akan dirapikan kembali.



Sumber : Dokumen Pribadi

**Gambar 3. Tahap Sketsa 5 slide**

#### 4. Coloring

Mengikuti gaya visual yang diambil dari referensi, desain komik strip melalui tahap *coloring* atau pewarnaan dinilai akan menambah daya tarik dari sebuah komik. Proses pewarnaan dimulai dari pewarnaan *base color* lalu dilanjutkan dengan *shading* dan *lighting* agar memberikan kesan kedalaman pada ilustrasi.

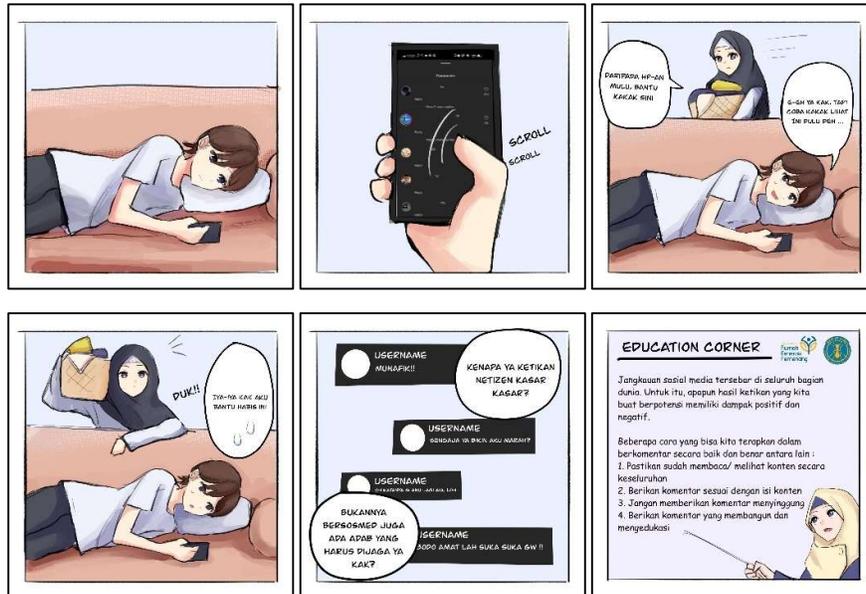


Sumber : Dokumen Pribadi

**Gambar 4. Hasil Coloring**

#### 5. *Layouting* dan *Finishing*

Tahap terakhir dari perancangan komik strip. Proses *Layouting* mencakup penataan dari berbagai elemen seperti unsur teks dan balon kata sesuai kebutuhan suasana yang hendak disampaikan dalam komik. Setelah itu, tahap *Finishing* memberikan sentuhan efek dan tinjauan ulang atas materi yang hendak disampaikan untuk menghindari miskonsepsi apabila konten komik strip akan disebarluaskan atau diupload ke kanal tertentu.



Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 5. Hasil Layouting dan Finishing

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Disatu sisi, manusia dimudahkan dalam pencarian dan penerimaan informasi yang beredar dalam internet. Namun semua itu menjadikan interaksi sosial *borderless* atau tidak dibatasi sama sekali. Sebagai seorang muslim, interaksi dunia maya atau digital harus tetap mengikuti etika yang baik seperti halnya di dunia nyata.. Ini menunjukkan urgensi edukasi mengenai adab dan etika dalam menggunakan media sosial. Salah satu media edukasi yang memiliki potensi dalam pendidikan adab adalah komik strip yang seringkali diminati oleh kalangan remaja. Agar tujuan perancangan tercapai dengan baik, perlu dilakukan kajian materi dan studi literatur yang matang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544-1550.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, bikin komik*. DAR! Mizan.
- Mydin, S. A. H., Shukri, A. S. M., & Razak, M. A. A. (2020). Peranan akhlak dalam kehidupan: Tinjauan wacana akhlak Islam. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporer*, 21(1), 38-54.
- Novita, N. N. I. (2023). Penguatan Etika Digital Melalui Materi “Adab Menggunakan Media Sosial” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Menghadapi Era Society 5.0. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 73-93.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic making: Membuat komik*. AnImage.
- Maya, R. (2017). Karakter (Adab) Guru dan Murid Perspektif Ibn Jama’ah Al-Syafi’i. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(02), 33.