

TUGAS AKHIR

KOMIK EDUKASI AKHLAK ISLAMI UNTUK ANAK DENGAN PENDEKATAN SUPERHERO



Disusunoleh:

AYU FEBIRYANTI

1154010023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

JAWA TIMUR

2015

**KOMIK EDUKASI AKHLAK ISLAMI UNTUK ANAK DENGAN
PENDEKATAN SUPERHERO**

TUGAS AKHIR

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Diajukan oleh:

AYU FEBIRYANTI

1154010023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR**

2015

TUGAS AKHIR

KOMIK EDUKASI AKHLAK ISLAMI UNTUK ANAK DENGAN PENDEKATAN SUPERHERO

Dipersiapkan dan disusun oleh
AYU FEBIRYANTI
1154010023

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 10 Juni 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom.
NPT. 3 8109 10 0303 1

Masnuna, ST.,M.Sn.
NPT. 3 8405 10 0307 1

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Aris Sutejo, S.Sn.,M.Sn. **Widyasari, ST.,MT.** **Aileena S.C.R.E.C., ST.,M.Ds.**
NPT. 3 8511 13 0353 1

Ketua Jurusan

Koordinator

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPT. 3 7102 96 0061 1

Aditya Rahman Yani., ST., M.Med.Kom.
NPT. 3 8109 10 0303 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)
Tanggal :
Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni Juliardi AR., M.Kes.
NIP. 19590729 198603 2 00 1

ABSTRAK

Anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan menaruh minatnya terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Inilah saat dimana peranan pendidikan sangat dibutuhkan dalam membentuk akhlak yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pendidikan akhlak merupakan alat terpenting untuk menjaga diri dan memelihara nilai-nilai positif sehingga anak-anak dapat mengetahui mana hal yang sesuai dengan nilai-nilai agama maupun tidak sesuai. Akhlak menjadi hal sangat penting dalam kehidupan seorang muslim karena tidak sedikit muslim yang mengikuti gaya hidup barat dan melupakan gaya hidup muslim yang sesuai dengan tuntunan moral Islam atau ajaran Rasulullah.

Penting mengenalkan lebih dekat bagaimana akhlak Rasulullah sebagai suri tauladan dan *role model* yang ideal bagi seluruh manusia, sebagaimana Allah telah memilihnya. Banyak sifat-sifat dan perilaku Rasulullah yang tertulis dalam hadist untuk dijadikan suri tauladan kepada anak-anak sehingga mereka mengidolakan akhlak Nabi. Pengajaran akhlak dapat dilakukan melalui media-media yang disukai anak-anak, dalam kasus ini media yang disukai anak-anak adalah komik. Komik dapat dipakai sebagai sarana edukasi yang menyenangkan dan memudahkan untuk memahami pesan yang ingin disampaikan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang dipakai yaitu melalui pendekatan sosok superhero sebagai tokoh utama yang senantiasa memberi contoh kepada anak-anak tentang akhlak, sesuai dengan ajaran Islam yang bersumber pada hadist-hadist Nabi dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat yang dapat menjadi panutan bagi pembaca. Melalui pendekatan superhero, diharapkan anak-anak memiliki tokoh idola yang berakhlak Islami dan sesuai dengan tuntunan Rasulullah, sehingga mereka memiliki idola yang mengajak mereka untuk belajar lebih dekat tentang akhlak.

Konsep yang akan dipakai dalam komik yaitu “Keteladanan Akhlak Islami”, dimana akan mengedepankan pada sisi edukasi dan nilai-nilai Islam. Hadist-hadist terkait akhlak dan pesan moral yang ingin disampaikan dalam setiap ceritanya sehingga dapat menambah wawasan pembaca mengenai hadist. Komik akan dibuat dengan warna hitam putih yang bertujuan untuk memainkan imajinasi pembaca, sedangkan bagian penjelasan hadist dibuat berwarna supaya pesannya dapat tersampaikan dengan mudah kepada anak-anak melalui visual yang berwarna. Gaya gambar yang akan digunakan mengacu pada gambar kesukaan anak-anak yaitu gaya gambar komik jepang.

Pembelajaran agama melalui media bacaan khususnya komik sangat diminati anak-anak ditambah lagi dengan melakukan pendekatan superhero yang membuat anak semakin antusias karena mereka dapat menirukan akhlak Islami yang digambarkan melalui karakter superhero tersebut dan tidak lagi menirukan tokoh superhero dari komik lain yang tidak merepresentasikan akhlak Islami seorang muslim. Selain melalui komik anak-anak merasa lebih antusias untuk belajar tentang akhlak sehingga komik ini menjadi bahan bacaan yang tidak hanya menyenangkan namun yang terpenting dapat mengedukasi mereka mengenai akhlak Islami dengan sumber hukumnya yang tercantum dalam hadist-hadist Nabi hingga pesan didalamnya dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Kata Kunci: Komik Edukasi, Akhlak, Superhero Islami

ABSTRACT

Children having a sense of curiosity and high interest to put everything that happened around him .This is a time when the role of education is needed in shaping behavior in accordance with islamic values. Moral education is a most important to keep themselves and maintaining the positive values so that children can know where things in accordance with religious values and not appropriate. Their attitude to this more important in the life of a muslim because not a muslim who follows western lifestyle and forget the style of muslim life in accordance with the guidance of moral islam or tenets of rasulullah .

Important introduce closer how their attitude of rasulullah as examples and ideal role model for all of mankind , just as god had chosen him. Many of the properties and behavior of rasulullah that are written in hadist to be an example to a child so that they the prophet to idolize their attitude. Teaching their attitude can be done through a medium that favored child , in this case a medium that favored the son was of comic .Comic can be used as a means to educate that are pleasing and easier to understand a message that want to be transmitted by and apply it in the life. Methods were used for example through the figure of superhero approach as the main figure is continuously set an example to children about their attitude , in accordance with the teachings of islam are to hadist prophet in the life and participate in community events that can be a bust for an audience. Through the approach of superhero , it is hoped children have heroes in accordance with islamic and ethical guidance of rasulullah , so they have an idol to close them to learn more about their attitude .

The concept that will be used in comic namely “Keteladanan Akhlak Islami” , where will be put on the side of education and the value of islam .Hadist related behavior and a moral message conveyed in want every story that can add to the reader an insight about hadist .Comic will be made with grayscale color that aims to play the reader imagination, while the explanation of hadist made colored that the message can leave on you with easy to a child through visual colored. Style picture will be used reference to child favorite pictures is a style of japanese comic picture .

Especially through media of religious learning very interested in reading children comic approach combined with a superhero who makes children more enthusiastically because they can resembled behavior islamic described through the superhero characters and no longer quoted figures from superhero comic other islamic morals not represent a muslim. Besides through comic children felt more eager to learn about their attitude so that this comic to reading materials that not only fun but ultimately can educate them about the morals of islamic law with the stipulated in the message it can until the hadist leave on with good to the reader .

Keyword: *Comics Education, Moral, Islamic Superhero*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 10 Juni 2015

Ayu Febiryanti

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur kami panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul Komik Super Akram : Kekuatan Akhlak Islami dapat selesai sesuai dengan yang dilaporkan.

Penyusunan laporan tugas akhir ini dapat selesai, karena senantiasa mendapat bimbingan, petunjuk, dan saran dari beberapa pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan tugas akhir ini, baik moral, mental, spiritual maupun material terutama kepada Bapak Aditya Rahman Yani ST.,M.Med.Kom. dan juga Ibu Masnuna ST.,M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini.

Semoga Komik Super Akram : Kekuatan Akhlak Islami dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya anak-anak agar memiliki akhlak yang sesuai dengan ajaran Rasulullah. Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam laporan ini sehingga sangat dibutuhkan kritik dan saran dari semua pihak manapun yang ingin memberikan masukan terhadap hasil karya tulis tugas akhir ini.

Akhir kata Wassalamuallaikum Wr. Wb.

Surabaya, 10 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Abstrak.....	ii
Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Tujuan.....	7
1.5. Batasan Masalah.....	7
1.6. Manfaat Perancangan	7
1.7. Skema Perancangan.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING

2.1. Data dan Literatur.....	9
2.1.1. Definisi Komik.....	9
2.1.2. Sejarah Komik Indonesia.....	10
2.1.3. Studi Warna dalam Komik.....	11
2.1.4. Studi Gaya Gambar Komik.....	13
2.1.5. Studi Tipografi.....	15
2.1.6. Studi Layout.....	17
2.1.7. Elemen Komik.....	20
2.1.8. Studi Pergerakan Panel Komik.....	25
2.1.9. Berfikir Sinematografis.....	27
2.1.10. Pengertian Akhlak.....	31
2.1.11. Klasifikasi Akhlak.....	33

2.2. Studi Eksisting.....	34
2.2.1 Studi Komparator Komik “Magic Stone Hanja”.....	34
2.2.2 Studi Kompetitor Komik “Akhlak : Seri Tanya Jawab Anak Muslim”.....	39
2.2.3 Studi Kompetitor Komik “100 Kebiasaan Nabi”.....	43
2.2.4 Studi Kompetitor Komik “Ikut Kata Nabi”.....	49

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Definisi Operasional Judul.....	54
3.1.1 Definisi Komik.....	54
3.1.2 Definisi Akhlak.....	55
3.1.3 Definisi Anak-anak.....	55
3.1.4 Definisi Pendekatan Superhero.....	56
3.2. Populasi dan Sample.....	56
3.2.1 Target <i>Audience</i>	56
3.2.2 Populasi.....	57
3.2.3 Sample.....	57
3.3. Jenis dan Sumber Data.....	58
3.3.1 Data Primer.....	58
3.3.2 Data Sekunder.....	58
3.3.3 Sumber Data.....	59
3.4. Analisis Data.....	59
3.4.1 Analisis TWOS Matriks.....	59
3.5. <i>Consumer Journey</i>	60
3.6. <i>Consumer Insight</i>	62
3.7. Metode Perancangan.....	62
3.8. Kerangka Berpikir.....	64

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1. Analisis Data Riset.....	65
4.1.1 Analisis Data Wawancara.....	65
4.1.2 Analisis Data Kuisisioner.....	69
4.1.3 Analisis Target Segmen.....	70
4.1.4 Analisis Kompetitor.....	71
4.2. <i>Unique Selling Proposition</i>	71
4.3. <i>Keyword</i>	73
4.3.1 Bagan Konsep.....	73
4.3.2 Definisi <i>Keyword</i>	73
4.4. Penjabaran Konsep.....	75
4.4.1 Pendekatan Kreatif Cerita.....	75
4.4.2 Pesan Moral.....	75
4.4.3 Deskripsi Konten.....	76
4.5. Spesifikasi Buku.....	77
4.6. Konsep Perancangan Media Pendukung.....	78
4.7. Strategi Komunikasi.....	79
4.8. Strategi Visual.....	80
4.8.1 Gaya Gambar.....	81
4.8.2 Tipografi.....	82
4.8.3 Warna.....	83
4.8.4 Panel.....	84
4.8.5 Format Komik.....	85
4.8.6 Sinopsis.....	87
4.8.7 Deskripsi Karakter.....	87
4.8.8 <i>Environment</i>	89
4.8.9 <i>Storyline</i>	92
4.9. Layout Desain.....	99
4.9.1 Karakter.....	99
4.9.2 <i>Environment</i>	103
4.9.3 Elemen Komik.....	104

4.9.4 Layout Komik.....	106
4.9.5 Cover Komik.....	107
4.9.6 Tipografi.....	107

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Desain Karakter dan Environment.....	108
5.1.1 Desain Karakter.....	108
5.1.2 Desain Environment.....	114
5.2. Desain Komik.....	114
5.2.1 Desain Cover.....	114
5.2.2 Desain Sampul Buku.....	115
5.2.3 Desain Layout.....	116
5.2.4 Desain Tipografi.....	117
5.3. Media Pendukung.....	117
5.3.1 Desain Poster.....	117
5.3.2 Desain <i>Action Figure</i>	118
5.3.3 Desain X-Banner.....	118
5.3.4 Desain Alat Sekolah.....	119
5.3.5 Desain Kotak Pensil.....	120
5.3.6 Desain Poster Sholat.....	120
5.4. Sistem Produksi Buku.....	121
5.4.1 Spesifikasi Buku.....	121
5.4.2 Estimasi Harga Cetak Buku.....	122

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan.....	123
6.2. Saran.....	123
Kepustakaan.....	125
Lampiran.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram penjualan komik	4
Gambar 1.2 Skema Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Warna Komik Amerika	11
Gambar 2.2 Warna Komik Eropa.....	12
Gambar 2.3 Warna Komik Indonesia.....	12
Gambar 2.4 Komik Indonesia	13
Gambar 2.5 Gaya Gambar Komik Amerika.....	14
Gambar 2.6 Gaya Gambar Komik Eropa.....	14
Gambar 2.7 Gaya Gambar Komik Jepang.....	15
Gambar 2.8 <i>Pure Visual</i>	16
Gambar 2.9 Huruf dan Balon Kata	16
Gambar 2.10 Huruf Sebagai <i>Sound Effect</i>	16
Gambar 2.11 Huruf Sebagai Narasi	17
Gambar 2.12 <i>Sequence</i>	18
Gambar 2.13 <i>Emphasis</i>	18
Gambar 2.14 <i>Balance</i>	19
Gambar 2.15 <i>Unity</i>	20
Gambar 2.16 Elemen Gambar.....	20
Gambar 2.17 Teks dalam Balon Kata	21
Gambar 2.18 <i>Sound Effect</i>	21
Gambar 2.19 Teks bagian dari Gambar.....	22
Gambar 2.20 Elemen Bingkai	23
Gambar 2.21 Waktu dalam Panel.....	23
Gambar 2.22 <i>Splash</i>	24
Gambar 2.23 <i>Gutter</i>	24

Gambar 2.24 Elemen Balon Kata.....	25
Gambar 2.25 Momen ke Momen	25
Gambar 2.26 Aksi ke Aksi	26
Gambar 2.27 Subyek ke Subyek	26
Gambar 2.28 Lokasi ke Lokasi	26
Gambar 2.29 Aspek ke Aspek.....	27
Gambar 2.30 <i>Non Sequentur</i>	27
Gambar 2.31 <i>Long Shot</i>	28
Gambar 2.32 <i>Full Shot</i>	28
Gambar 2.33 <i>Medium Shot</i>	29
Gambar 2.34 <i>Close up</i>	29
Gambar 2.35 <i>Big Close up</i>	29
Gambar 2.36 <i>Low Angel</i>	30
Gambar 2.37 <i>Eye Level</i>	30
Gambar 2.38 <i>High Angel</i>	30
Gambar 2.39 <i>Birds Eye View</i>	31
Gambar 2.40 Magic Stone Hanja.....	34
Gambar 2.41 Karakter.....	35
Gambar 2.42 Kuis dalam Komik.....	35
Gambar 2.43 Warna Komik.....	36
Gambar 2.44 Pengenalan Karakter.....	36
Gambar 2.45 Penjelasan Huruf China.....	37
Gambar 2.46 Panel.....	37
Gambar 2.47 Balon Kata.....	38
Gambar 2.48 Tipografi Judul.....	38
Gambar 2.49 KomikSeri Tanya Jawab Anak Muslim.....	39
Gambar 2.50 Panduan Orang Tua.....	39

Gambar 2.51 Daftar Konten Komik.....	40
Gambar 2.52 Penggunaan Metode Tanya Jawab.....	41
Gambar 2.53 Narasi pada Komik.....	41
Gambar 2.54 Karakter dan Background Komik.....	42
Gambar 2.55 Tone Warna Komik.....	42
Gambar 2.56 Panel Statis.....	43
Gambar 2.57 Karakter Komik.....	44
Gambar 2.58 Tone Warna Komik.....	44
Gambar 2.59 Potongan Komik pada Cover.....	45
Gambar 2.60 Hadist pada Komik.....	45
Gambar 2.61 Panel Lebih Dinamis.....	46
Gambar 2.62 Cerita dibuat Satu Halaman.....	46
Gambar 2.63 Cerita dibuat Satu Halaman.....	47
Gambar 2.64 Warna Hitam Putih.....	47
Gambar 2.65 Ruang Kosong pada Panel Komik.....	48
Gambar 2.66 Tipografi kurang Dinamis.....	48
Gambar 2.67 Cover Komik Ikut Kata Nabi.....	49
Gambar 2.68 Karakter Komik.....	49
Gambar 2.69 Cerita Mengajarkan Bersyukur.....	50
Gambar 2.70 Dicantumkan Hadist.....	50
Gambar 2.71 Tipografi Judul.....	51
Gambar 2.72 Cerita Satu Halaman.....	52
Gambar 2.73 Tipografi Judul.....	52
Gambar 2.74 Warna Hitam Putih.....	53
Gambar 3.1 <i>Consumer Journey</i>	61
Gambar 4.1 Bagan Perumusan Konsep.....	73
Gambar 4.2 Ukuran Komik.....	77

Gambar 4.3 Ukuran Jacket Komik.....	78
Gambar 4.4 Jacket Buku.....	78
Gambar 4.5 Gaya Bahasa Informal.....	80
Gambar 4.6 Kaligrafi Modern.....	80
Gambar 4.7 Gaya Gambar Acuan.....	82
Gambar 4.8 Tipografi Teks Dialog dan Narasi.....	82
Gambar 4.9 Tipografi Sound Effect.....	83
Gambar 4.10 Tipografi Judul dan Sub Judul.....	83
Gambar 4.11 Acuan Warna Komik Jepang.....	84
Gambar 4.12 Alur Baca Komik.....	84
Gambar 4.13 Panel Dinamis.....	85
Gambar 4.14 <i>Splash</i>	85
Gambar 4.15 Alur Pembuatan Komik.....	86
Gambar 4.16 Balon Kata.....	86
Gambar 4.17 Rumah.....	89
Gambar 4.18 Kantin Sekolah.....	90
Gambar 4.19 Lapangan.....	90
Gambar 4.20 Sekolah.....	91
Gambar 4.21 Kota Masa Depan.....	91
Gambar 4.22 Alternatif Karakter Hasan.....	101
Gambar 4.23 Alternatif Karakter Nafisah.....	102
Gambar 4.24 Alternatif Karakter Akram.....	103
Gambar 4.25 Alternatif Karakter Amru.....	103
Gambar 4.26 Enviroment Rumah.....	103
Gambar 4.27 <i>Enviroment</i> Kantin.....	104
Gambar 4.28 <i>Enviroment</i> Lapangan.....	104
Gambar 4.29 Elemen Komik Simbol Ekspresi dan <i>Sound Effeck</i>	104

Gambar 4.30 Elemen Komik Garis Efek.....	105
Gambar 4.31 Elemen Komik Panel.....	105
Gambar 4.32 Layout Komik.....	106
Gambar 4.33 Alternatif Cover	107
Gambar 4.34 Alternatif Tipografi.....	107
Gambar 5.1 Karakter Akram.....	108
Gambar 5.2 Karakter Akram.....	109
Gambar 5.3 Karakter Amru.....	110
Gambar 5.4 Karakter Amru.....	111
Gambar 5.5 Karakter Hasan.....	112
Gambar 5.6 Karakter Nafisah.....	113
Gambar 5.7 <i>Enviroment</i> Komik.....	114
Gambar 5.8 Cover Depan dan Cover Belakang.....	115
Gambar 5.9 Sampul Komik.....	115
Gambar 5.10 Layout Komik.....	116
Gambar 5.11 Tipografi.....	117
Gambar 5.12 Poster <i>Launching</i>	117
Gambar 5.13 <i>Action Figure</i>	118
Gambar 5.14 X-Banner.....	119
Gambar 5.15 Alat Tulis.....	119
Gambar 5.16 Kotak Pensil.....	120
Gambar 5.17 Poster Sholat.....	121

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Analisis TOWS Matrik	59
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey</i>	60
Tabel 3.3 Kerangka Berpikir.....	64
Tabel 4.1 <i>Storyline Chapter 1</i>	92
Tabel 4.2 <i>Storyline Chapter 2</i>	93
Tabel 4.3 <i>Storyline Chapter 3</i>	94
Tabel 4.4 <i>Storyline Chapter 4</i>	95
Tabel 4.5 <i>Storyline Chapter 5</i>	96
Tabel 4.6 <i>Storyline Chapter 6</i>	96
Tabel 4.7 <i>Storyline Chapter 7</i>	97
Tabel 4.8 <i>Storyline Chapter 8</i>	98
Tabel 4.9 <i>Storyline Chapter 9</i>	99