

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ENAM NASIHAT
IMAM AL-GHAZALI KEPADA REMAJA MUSLIM

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan oleh :

AHMAD DANDY DANUASTRA

20052010001

Pembimbing 1 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/202

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ENAM NASIHAT
IMAM AL-GHAZALI KEPADA REMAJA MUSLIM**

Disusun oleh:

AHMAD DANDY DANUASTRA

20052010001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing II



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900202 202203 1008

Penguji I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 19810929 202121 1002

Penguji II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 20119850106174

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.

NIP/PPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ENAM NASIHAT
IMAM AL-GHAZALI KEPADA REMAJA MUSLIM**

Disusun oleh:

AHMAD DANDY DANUASTRA

20052010001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

NIP. 19880505 201903 1018



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900202 202203 1008

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 202121 2004

ABSTRAK

Menurunnya tingkat religiositas remaja muslim saat ini membutuhkan metode dakwah yang sesuai dengan anak muda, nasihat merupakan salah satu bentuk dakwah kepada sesama muslim supaya kembali kepada ajaran agama Islam. Imam Al-Ghazali disebut sebagai bapak filsafat dan cendekiawan Islam yang memberikan nasihat berharga kepada umat Islam tentang moral, akhlak dan jalan menuju Allah. Perancangan komik digital menjadi salah satu solusi yang dapat dijadikan sebagai media penyampaian pesan yang sesuai dengan anak muda, hal ini muncul karena penyampaian dakwah yang kurang relevan dengan realitas remaja saat ini.

Dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, studi literatur, kuesioner dan analisis *consumer journey*. Pada proses ini terdapat dua tahap yaitu tahap persiapan dan perancangan. Komik digital dipilih karena daya tariknya di kalangan remaja dan kemudahan aksesnya. Hasil dari tahap persiapan ini membuahakan konsep “komik aksi memahami enam nasihat Imam Al-Ghazali” yang akan diterapkan sebagai acuan pada tahap perancangan. Komik ini akan diunggah melalui LINE Webtoon dengan gaya gambar *semi-realis* serta penggunaan warna cerah dan hangat yang mencerminkan emosi dan semangat. Dengan demikian, diharapkan komik ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas iman remaja Muslim dan memberikan pesan dakwah yang relevan dengan kehidupan mereka.

Kata Kunci: Al-Ghazali, Komik Digital, Remaja Muslim, Webtoon.

ABSTRACT

The decline in the level of religiosity of Muslim adolescents today requires da'wah methods that are suitable for young people, advice is one form of da'wah to fellow Muslims to return to the teachings of Islam. Imam Al-Ghazali is called the father of philosophy and Islamic scholars who gave valuable advice to Muslims about morals, morals and the path to Allah. The design of digital comics is one solution that can be used as a medium for delivering messages that are suitable for young people, this arises because the delivery of da'wah is less relevant to the reality of today's teenagers.


In this design using qualitative research methods using interview techniques, literature studies, questionnaires and consumer journey analysis. In this process there are two stages, namely the preparation and design stages. Digital comics were chosen because of their appeal among teenagers and their ease of access. The results of this preparation stage resulted in the concept of "action comics understanding the six advice of Imam Al-Ghazali" which will be applied as a reference in the design stage. This comic will be uploaded through LINE Webtoon with a semi-realist drawing style and the use of bright and warm colors that reflect emotion and enthusiasm. Thus, it is hoped that this comic can be an effective solution to improve the quality of faith of Muslim teenagers and provide da'wah messages that are relevant to their lives.

Keywords: Al-Ghazali, Digital Comic, Muslim Teenagers, Webtoon.

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

14 Mei 2024

Ahmad Dandy Danuastira

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul "**Perancangan Komik Digital Enam Nasihat Imam Al-Ghazali kepada Remaja Muslim**". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Dalam perancangan ini, remaja muslim dengan rentang usia 18-21 tahun diharapkan dapat mengenal dan mengambil hikmah dari nasihat Imam Al-Ghazali melalui media komik digital.

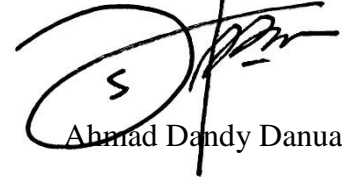
Penulisan laporan dan penyelesaian perancangan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, bapak Alfian dan Ibu Zulaikhah yang telah memberikan dukungan doa, moral dan materi.
2. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku pembimbing utama yang telah memberikan semangat, ilmu, dan arahan dalam penyusunan laporan dan perancangan komik serta Bapak Pungky Febi Arifianto selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan masukan dalam penyusunan jurnal.
3. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom. selaku Penguji I dan Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn. M.A. selaku Penguji II yang telah memberikan masukan yang membangun ketika seminar proposal dan Sidang Kolokium 1 (K-1)
4. Bapak Andityas Praba dan Ustadz Afkar Jauhara yang telah berkenan menjadi narasumber ahli.
5. Moh. Lutfi, Salsabila Aulia Zaki, Ihsan Rangga, Farah Aulia, Ersya Vinorian, Amelany Delwis yang telah berkenan menjadi narasumber target audiens.
6. Alfie Ade, Azrial, Berni, Dayat, Dhicky, Dinda, Herdito, Mashuda yang sering menemani saat pengerjaan perancangan ini, memberikan masukan, dan memberikan semangat supaya penulis dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
7. Tanlia Gunawan yang telah banyak membantu secara teknis dalam menyelesaikan perancangan komik ini.

8. Teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah bersama-sama berjuang menemani selama masa perkuliahan.
9. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang terlibat dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena pengetahuan yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan dan perancangan komik digital ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang desain komik digital.

Surabaya, 14 Mei 2024



Ahmad Dandy Danuastira

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL & BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Batasan Masalah	7
1.5. Tujuan Perancangan.....	7
1.6. Manfaat Perancangan.....	8
1.7. Kerangka Perancangan	9
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	10
2.1. Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1. Definisi Komik Digital	10
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. Tinjauan Imam Al-Ghazali	11
2.2.2. Tinjauan Dakwah.....	15
2.2.3. Tinjauan Komik Digital.....	18
2.2.4. Tinjauan Remaja.....	33
2.3. Studi Eksisting	36
2.3.1. Studi Komparator	40
BAB III METODOLOGI DESAIN	44
3.1. Metode Perancangan.....	44
3.1.1. Menemukan Permasalahan	44
3.1.2. Asumsi Sementara	44
3.1.3. Perumusan Masalah.....	44

3.1.4.	Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	44
3.1.5.	Studi Eksisting.....	45
3.1.6.	Pengumpulan Data.....	45
3.1.7.	Analisis Data	45
3.1.8.	Perumusan Konsep Desain	45
3.1.9.	Alternatif Desain.....	45
3.1.10.	Hasil Akhir	46
3.2.	Objek Perancangan	46
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.3.1.	Data Primer.....	46
3.3.2.	Data Sekunder	48
3.3.3.	Segmentasi Target Audiens	51
3.4.	Teknik Analisis Data	51
3.4.1.	Analisis Data Wawancara.....	52
3.4.2.	Analisis Data Kuesioner	55
3.4.3.	Analisis Data <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	57
3.4.4.	Analisis Consumer Journey	61
3.4.5.	Analisis <i>Consumer Insight</i>	63
3.4.6.	Analisis <i>TOWS Matrix</i>	64
3.4.7.	Sintesis Data	65
3.4.8.	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	66
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		67
4.1.	Perumusan Konsep	67
4.1.1.	Perumusan Keyword	67
4.1.2.	Konsep Verbal	68
4.1.3.	Konsep Visual	74
4.1.4.	Konsep Media.....	84
4.2.	Proses Perancangan Desain	86
4.2.1.	<i>Rough</i> Desain (Sketsa Kasar)	87
4.2.2.	Komprehensif Desain	91
4.2.3.	Validasi Desain.....	96
4.2.4.	Desain Final (Final Artwork)	101
4.3.	Implementasi Desain.....	108
4.3.1.	Tampilan Komik pada Platform Webtoon.....	108

4.3.2. Implementasi Isi Komik	109
4.3.3. Media Pendukung.....	111
4.4. Rancangan Anggaran Proyek.....	115
BAB V PENUTUP	117
5.1. Kesimpulan	117
5.2. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Unduhan Aplikasi LINE Webtoon	5
Gambar 1. 2 Webtoon ID Demography	6
Gambar 2. 1 Unsur Dasar Komik.....	20
Gambar 2. 2 Ekspresi Wajah	21
Gambar 2. 3 Bird Eye View.....	25
Gambar 2. 4 High Angle.....	25
Gambar 2. 5 Low Angle.....	26
Gambar 2. 6 Eye Level	26
Gambar 2. 7 Frog Eye	26
Gambar 2. 8 Close Up.....	27
Gambar 2. 9 Extreme Close Up	27
Gambar 2. 10 Medium Shot.....	27
Gambar 2. 11 Long Shot.....	28
Gambar 2. 12 Extreme Long Shot	28
Gambar 2. 13 Variasi Balon Kata	29
Gambar 2. 14 Gaya Tulisan Suara pada Komik.....	30
Gambar 2. 15 Sampul Komik Nasihat Al-Ghazali	37
Gambar 2. 16 Gaya Ilustrasi Komik Nasihat Al-Ghazali	37
Gambar 2. 17 Tipografi yang digunakan	38
Gambar 2. 18 Tata Letak yang Digunakan	38
Gambar 2. 19 Kelebihan Komik Nasihat Al-Ghazali	39
Gambar 2. 20 Kekurangan Komik Nasihat Al-Ghazali	39
Gambar 2. 21 Sampul Komik Heroes Pahlawan Islam.....	40
Gambar 2. 22 Gaya Ilustrasi Komik Heroes Pahlawan Islam.....	41
Gambar 2. 23 Warna yang Digunakan.....	41
Gambar 2. 24 Tipografi yang Digunakan	41
Gambar 2. 25 Tata Letak Komik	42
Gambar 2. 26 Kelebihan Komik Heroes Pahlawan Islam	42
Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara Ustadz Afkar Jauhara.....	52
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara online dengan Author Komik Nasihat Al-Ghazali...	53
Gambar 3. 3 Diagram hasil kuesioner 1.....	55
Gambar 3. 4 Diagram hasil kuesioner 2.....	55

Gambar 3. 5	Diagram hasil kuesioner 3.....	56
Gambar 3. 6	Diagram hasil kuesioner 4.....	56
Gambar 3. 7	Dokumentasi FGD	57
Gambar 3. 8	Foto Amelany.....	61
Gambar 3. 9	Foto Ersya	62
Gambar 4. 1	Gaya Gambar	74
Gambar 4. 2	Warna komik.....	75
Gambar 4. 3	Referensi Layout	75
Gambar 4. 4	Referensi Tipografi Judul.....	83
Gambar 4. 5	Font Laffayette Comic Pro.....	84
Gambar 4. 6	Referensi Tipografi pada Efek Suara	84
Gambar 4. 7	Sketsa desain karakter Ali.....	87
Gambar 4. 8	Sketsa desain karakter Guru.....	88
Gambar 4. 9	Sketsa desain karakter Faris	88
Gambar 4. 10	Sketsa desain karakter Hira	89
Gambar 4. 11	Sketsa desain karakter Haris	89
Gambar 4. 12	Sketsa desain karakter Kazib	90
Gambar 4. 13	Sketsa desain karakter Tuan Mus.....	90
Gambar 4. 14	Sketsa desain thumbnail.....	91
Gambar 4. 15	Komprehensif desain logo judul	91
Gambar 4. 16	Komprehensif desain karakter Ali	92
Gambar 4. 17	Komprehensif desain karakter Guru	92
Gambar 4. 18	Komprehensif desain karakter Faris	93
Gambar 4. 19	Komprehensif desain karakter Hira	93
Gambar 4. 20	Komprehensif desain karakter Haris.....	94
Gambar 4. 21	Komprehensif desain karakter Kazib.....	94
Gambar 4. 22	Komprehensif desain karakter Tuan Mus	95
Gambar 4. 23	Komprehensif desain thumbnail	95
Gambar 4. 24	Hasil polling Instagram logo judul.....	96
Gambar 4. 25	Hasil kuesioner karakter Ali	97
Gambar 4. 26	Hasil kuesioner karakter Guru	97
Gambar 4. 27	Hasil kuesioner karakter Faris.....	98
Gambar 4. 28	Hasil kuesioner karakter Hira	98

Gambar 4. 29 Hasil kuesioner karakter Haris	99
Gambar 4. 30 Hasil kuesioner karakter Kazib	99
Gambar 4. 31 Hasil kuesioner karakter Tuan Mus	100
Gambar 4. 32 Hasil kuesioner Thumbnail	100
Gambar 4. 33 Desain final logo judul	101
Gambar 4. 34 Desain final karakter Ali	102
Gambar 4. 35 Desain final karakter Guru	102
Gambar 4. 36 Desain final karakter Faris	103
Gambar 4. 37 Desain final karakter Hira	103
Gambar 4. 38 Desain final karakter Haris.....	104
Gambar 4. 39 Desain final karakter Kazib.....	104
Gambar 4. 40 Desain final karakter Tuan Mus	105
Gambar 4. 41 Desain final thumbnail	105
Gambar 4. 42 Desain Latar Desa Jayanegara	106
Gambar 4. 43 Desain Latar Kota Bancanagara.....	107
Gambar 4. 44 Desain Latar Pegunungan Pelangi	107
Gambar 4. 45 Desain Latar Pulau Kolod	108
Gambar 4. 46 Tampilan pada Platform Webtoon	108
Gambar 4. 47 Cuplikan Episode 1	109
Gambar 4. 48 Cuplikan Episode 2	109
Gambar 4. 49 Cuplikan Episode 3	110
Gambar 4. 50 Cuplikan Episode 4	110
Gambar 4. 51 Cuplikan Episode 5	111
Gambar 4. 52 Media Pendukung Kaos	111
Gambar 4. 53 Media Pendukung Totebag	112
Gambar 4. 54 Media Pendukung Keychain	112
Gambar 4. 55 Media Pendukung Notebook.....	113
Gambar 4. 56 Media Pendukung Stiker WhatsApp.....	113
Gambar 4. 57 Media Pendukung Stiker Cetak.....	113
Gambar 4. 58 Media Promosi X-Banner	114
Gambar 4. 59 Media Peromosi Instagram	114

DAFTAR TABEL & BAGAN

Bagan 1. 1 Perubahan Tingkat Religiositas Usia 14-24 Tahun	5
Bagan 1. 2 Kerangka Perancangan	9
Tabel 3. 1 Studi Literatur Buku	48
Tabel 3. 2 Studi Literatur Jurnal	50
Tabel 3. 3 Kegiatan Amelany dalam sehari	61
Tabel 3. 4 Kegiatan Ersya dalam sehari	63
Tabel 3. 5 Tabel TOWS <i>Matrix</i>	64
Tabel 4. 1 Lembar Karakter	76
Tabel 4. 2 Lembar Background	80
Tabel 4. 3 Referensi <i>Thumbnail</i> Utama	82
Tabel 4. 4 Referensi <i>Thumbnail</i> Episode	83
Tabel 4. 5 Rancangan Anggaran Proyek.....	115