

**KISAH KEAJAIBAN SEDEKAH SEBAGAI TEMA
DALAM KOMIK**



PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Sastra Satu (S1)

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

oleh:

Nama : Degi Hanriwibawa

NIM : 2411410025

Program Studi : Seni Rupa Kons. DKV

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi yang berjudul **“Kisah Keajaiban Sedekah Sebagai Tema Dalam Komik”** telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pada

Hari : Senin

Tanggal : 11 September 2017

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP. 196008031989011001



Sekretaris

Supatmo, S.Pd., M.Hum.

NIP. 196803071999031001



Penguji I

Drs. Purwanto, M.Pd.

NIP. 195901011981031003



Penguji II

Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn

NIP. 196704251992031003



Penguji III

Dr. Syakir, M.Sn.

NIP. 196505131993031003



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Degi Hanriwibawa

NIM : 2411410025

Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa Kons. Desain Komunikasi Visual SI

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis didalam proyek studi ini dengan judul "Kisah Keajaiban Sedekah Sebagai Tema Dalam Komik" berserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 20 September 2017


Degi Hanriwibawa

2411410025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Ya Allah lapangkanlah dadaku, dan mudahkanlah urusanku, dan lepaskan kekakuan dari lidahku, supaya mereka mengerti perkataanku”.
(Q.S Thaahaa : 25-28)

PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Riyanto , Ibu Shinto Hadiyanti, Fawwaz
Jaerawibawa yang selalu memberikan semangat dan doanya.
2. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa 2010
yang selalu memberi semangat dan inspirasi
3. Almamaterku

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat , hidayah, serta innayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Kisah Keajaiban Sedekah Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Komik” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi strata satu, dan mencapai gelar sarjana seni rupa. Penulis menyadari bahwa proyek studi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohkman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan fasilitas administratif dalam penyusunan proyek studi.
3. Dr. Syakir Muharrar, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang memberi fasilitas administratif, motivasi dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
4. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn. dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, motivasi, arahan, doa serta ilmunya kepada penulis sehingga terselesaikannya proyek studi ini

5. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis selama menempuh studi di jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
6. Bapak Riyanto, Ibu Shinto Handiyanti, Fawwaz Jaerawibawa yang memberikan restu, doa, semangat, spiritual, dan materi kepada penulis
7. Ustadz Riyadh Ahmad yang selalu memberikan ilmu dan Nasehatnya selama proses pengerjaan proyek studi ini
8. Bagas, Ajis, Anto, Yafi, Nurman, Fandi, Danang, Aqsho wimba, Iyul, Sueb, Wildan, Aris, Fatma dan teman-teman Seni Rupa 2010 lainnya yang telah membantu, menginspirasi, dan mewarnai pelaksanaan proyek studi.
9. Teman-teman “kontrakan Lamper & welut”, Icha fotocopy, “Spartan FC”, “Fasta”, dan RILAMAN yang memberi dukungan doa dan semangatnya.

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi proyek studi ini. Semoga proyek studi ini bermanfaat untuk kedepanya.

Semarang, Agustus 2017

SARI

Hanriwibawa, Degi. 2017. “*Kisah Keajaiban Sedekah Sebagai Tema Dalam Komik*”. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Syakir Muharrar, M.Sn dan Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn

Kata Kunci : Kisah, Sedekah, Komik

Masuknya dakwah-dakwah melalui media membuat dakwah tidak lagi menjadi hal yang tabu bagi kalangan remaja. Sehingga menumbuhkan gairah remaja untuk beramai-ramai mendatangi majelis talim. Begitu juga yang terjadi di kota Semarang ini mulai maraknya para remaja yang mengikuti kajian-kajian dan mulai ramainya kajian-kajian yang dibuat khusus untuk kalangan remaja. Salah satunya adalah kajian “Selalu Ada Jalan-Nya”. Penulis berharap dengan dibuatnya komik ini dakwah tidak hanya berhenti di depan mimbar saja, melainkan bisa dinikmati dimanapun dalam bentuk komik.

Ide berawal dari penulis mengikuti kajian “Selalu Ada Jalan-Nya” yang diasuh ustadz Riyadh Ahmad berisi tentang kisah yang menurut penulis menarik untuk divisualisasikan. Cerita didapat melalui beberapa kali melakukan wawancara kepada ustadz yang kemudian diputuskan untuk mengangkat bab sedekah. Yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan menginspirasi pentingnya sedekah. Setelah mendapat cerita, Penulis kemudian melanjutkan membuat *storyline*, menentukan naskah yang akan ditampilkan, kemudian membuat karakter sesuai kebutuhan cerita, penulis masuk ke tahap *sketch* dan pewarnaan. Dan kemudian diproduksi menggunakan digital print.

Hasil dari komik ini berupa buku komik berwarna berukuran 14x20cm yang mudah dibawa kemanapun. Dengan sampul *soft cover* dan 64 halaman isi dengan kecenderungan menggunakan warna biru yang memiliki sifat dingin dengan arah baca dari kiri atas kebawah. Keseimbangan visual yang dibentuk dari susunan panel memiliki kecenderungan asimetris namun menjadi satu irama cerita. Ritme muncul pada beberapa halaman dengan tujuan untuk membedakan beberapa objek didalam cerita.

Pada komik ini kecenderungan cara wimba 1 menggunakan *medium shot* dan *close up* karena banyak menampilkan karakter ekspresif. Wimba 2 sudut wajar dan kecenderungan cara wimba 3 pada komik ini adalah diperkecil karena komik dicetak dalam bentuk buku, sehingga tidak memungkinkan menggunakan ukuran manusia sebenarnya. Pendekatan pada komik ini dilakukan secara kartunal, dengan tujuan menambahkan kesan estetis tersendiri dan selalu menggunakan stilisasi pada cara wimba 4, kecenderungan cara wimba 5 pada komik ini menggunakan sudut wajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2 Alasan pemilihan Jenis Karya	4
1.3 Riset	5
1.4 Analisis Kebutuhan.....	5
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.6 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN KONSEPTUAL	
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.2 Sedekah.....	7
2.2.1 Pengertian.....	7

2.2.2 Bentuk-bentuk Sedekah.....	8
2.3 Komik	10
2.3.1 Pengertian Komik.....	10
2.3.2 Sejarah Komik	10
2.3.3 Jenis-Jenis Komik.....	13
2.3.4 Corak Komik	18
2.3.4.1 Bentuk Kartun	18
2.4 Fungsi Komik	19
2.5 Unsur Komik	19
2.6 Media Gambar Komik	20
2.7 Teknik Berkarya Ilustrasi Buku Komik.....	21
2.7.1 <i>Traditional</i>	21
2.7.2 <i>Digital</i>	22
2.7.3 <i>Hybird</i>	22
2.8 Prinsip Berkarya Ilustrasi Buku Komik.....	22
2.8.1 Kesesuaian dengan tulisan dan maksud (tema).....	22
2.8.2 Mudah dimengerti dan menarik.....	23
2.8.3 Disesuaikan dengan sasaran pembaca	23
2.8.4 Prinsip Komposisi	23
1. Kesatuan (<i>Unity</i>)	23
2. Keserasian (<i>Harmony</i>)	24
3. Irama (<i>Rhythm</i>)	24
4. Dominasi (<i>Emphasis</i>).....	25

5. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	26
6. Keseimbangan (<i>Proportion</i>)	27
7. <i>Hierarki Visual</i>	27
2.8.4 Bahasa Rupa (<i>Visual Language</i>)	27
1. Pengertian Bahasa Rupa.....	27
2. Jenis - Jenis Bahasa Rupa	27
BAB III METODE BERKARYA	
3.1 Media Berkarya	31
3.1.1 Alat	31
3.1.2 Bahan	33
3.1.2 Teknik Berkarya	34
3.2 Proses Berkarya	34
3.2.1 Pencarian Ide	34
3.2.2 Penetapan Konsep Komik	35
3.2.3 Pengumpulan Data.....	35
3.2.4 Penetapan Tujuan	35
3.2.5 Pembuatan Ceritan Komik	36
3.2.6 Visualisasi.....	38
3.2.6.1 Pembuatan Karakter Tokoh Cerita.....	38
3.2.6.2 Perancangan Naskah Cerita	38
3.2.6.3 Grafik Penceritaan.....	42
3.2.6.4 Pembuatan <i>Sketch</i>	43
3.2.6.5 Pewarnaan	44

3.2.6.6 Proses <i>Printing</i>	45
3.2.6.7 Strategi Media Penyampaian	45
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	
4.1 Tabel Dialog Cerita	46
4.2 Analisis Desain Karakter Komik	61
4.2.1 Karakter Jamil	62
4.2.2 Karakter Hasan.....	62
4.2.3 Karakter Asob.....	63
4.2.4 Karakter Maryam.....	64
4.2.5 Karakter Dewi	64
4.2.6 Karakter Ayah Maryam.....	65
4.3 Deskripsi dan Analisis <i>Cover</i> Komik	65
4.3.1 Deskripsi Halaman <i>Cover</i>	66
4.3.2 Analisis Halaman Cover.....	67
4.3.2.1 Analisis Estetis	67
4.3.2.2 Analisis Komunikasi	69
4.4 Deskripsi dan Analisis Halaman 4	69
4.4.1 Deskripsi Halaman 4	70
4.4.2 Analisis Halaman 4	70
4.4.2.1 Analisis Estetis	70
4.4.2.2 Analisis Komunikasi	71
4.5 Deskripsi dan Analisis Halaman 14	72
4.5.1 Deskripsi Halaman 14	72

4.5.2 Analisis Halaman 14	73
4.5.2.1 Analisis Estetis	73
4.5.2.2 Analisis Komunikasi	74
4.6 Deskripsi dan Analisis Halaman 20	75
4.6.1 Deskripsi Halaman 20	75
4.6.2 Analisis Halaman 20	75
4.6.2.1 Analisis Estetis	75
4.6.2.2 Analisis Komunikasi	76
4.7 Deskripsi dan Analisis Halaman 44	77
4.7.1 Deskripsi Halaman 44	77
4.7.2 Analisis Halaman 44	78
4.7.2.1 Analisis Estetis	78
4.7.2.2 Analisis Komunikasi	78
4.8 Deskripsi dan Analisis Halaman 56 dan 59	79
4.8.1 Deskripsi Halaman 56 dan 59.....	79
4.8.2 Analisis Halaman 56 dan 59.....	80
4.8.2.1 Analisis Estetis	80
4.8.2.2 Analisis Komunikasi	81
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Grafik penceritaan	42
Gambar 3.2 <i>Sketch</i>	44
Gambar 3.3 Komik Selalu Ada JalanNya Halaman 26.....	45
Gambar 4.1 Karakter Jamil	61
Gambar 4.2 Karakter Hasan.....	62
Gambar 4.3 Karakter Asop	63
Gambar 4.4 Karakter Maryam	64
Gambar 4.5 Karakter Dewi	64
Gambar 4.6 Karakter Ayah Maryam.....	65
Gambar 4.7 <i>Cover</i>	66
Gambar 4.8 Halaman 4 Komik Selalu Ada JalanNya.....	69
Gambar 4.9 Halaman 14 Komik Selalu Ada JalanNya.....	72
Gambar 4.10 Halaman 20 Komik Selalu Ada JalanNya.....	75
Gambar 4.11 Halaman 44 Komik Selalu Ada JalanNya.....	77
Gambar 4.12 Halaman 56 dan 59 Komik Selalu Ada JalanNya	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyline</i>	7
Tabel 4.1 Dialog cerita.....	46





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Berbagai macam hal dapat menjadi sumber inspirasi/gagasan berkarya seni. Sahman dalam (Hartono, 2001:1), menyatakan bahwa seorang seniman dalam mencari gagasan dapat bersumber dari berbagai macam, antara lain: lingkungan alam, dunia religius, dunia imajinasi dari berbagai perenungan dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan salah satu hal sebagai sumber inspirasi atau gagasan berkarya seni bisa saja didasari oleh faktor selera, kondisi jiwa seseorang dan faktor-faktor lainnya. Pemilihan dunia religi bisa saja didasari atas kesadaran bahwa sebagai orang yang beragama, kehidupan seorang penulis tidaklah terlepas dari faktor peraturan agama yang bersumber dari Tuhan Yang Maha menetapkan hukum. Atas dasar kesadaran tersebut penulis merasa perlu untuk mengamalkan sekaligus mengabadikan pesan-pesan Tuhan tersebut dalam bentuk karya seni.

Sebagai seorang yang beragama Islam, penulis tidak terlepas dari kewajiban untuk mensyiarkan ajaran agama Islam dan menyeru kepada kebaikan. Selain itu sebagai bentuk rasa syukur terhadap kelebihan yang dimiliki terlebih dalam hal berkesenian, saya merasa perlu untuk mensyukuri karunia yang diberikan Allah SWT dengan mensyiarkan ajaran Islam melalui media komik. Penulis mencoba berkontribusi menyampaikan dakwah menggunakan media seni.

Dengan pesatnya perkembangan media khususnya media sosial yang saat ini mudah diakses, dan masuknya dakwah-dakwah melalui media membuat dakwah tidak lagi menjadi hal yang tabu bagi kalangan remaja. Tidak dipungkiri para remaja semakin inten mengkonsumsi konten-konten dakwah di media sosial baik sengaja maupun tidak. Sehingga menumbuhkan gairah remaja untuk beramai-ramai mendatangi majelis talim. Begitu juga yang terjadi di kota Semarang ini mulai maraknya para remaja yang mengikuti kajian-kajian dan mulai ramainya kajian-kajian yang dibuat khusus untuk kalangan remaja. Salah satunya adalah kajian “Selalu Ada Jalan-Nya” yang diinisiasi dan diasuh oleh seorang ustadz muda di Kota Semarang yaitu Ustadz Riyadh Ahmad. Kajian yang diselenggarakan setiap Rabu Malam di Masjid An-Nur, Lamper Tengah ini sebagian besar jamaahnya adalah para remaja. Materi yang disampaikan berisikan kisah-kisah dari hasil testimoni dan konseling kepada ustadz tentang permasalahan hidup yang sedang dihadapi beserta solusinya sesuai yang dianjurkan dalam Al-Quran. Pembawaan ustadz yang ringan dalam mengemas materi menjadi salah satu alasan Kajian ini ramai dikunjungi para remaja Kota Semarang.

Menariknya cerita yang dibawakan ustadz dan ramainya para remaja yang datang membuat penulis tertarik memvisualisasikan cerita tersebut ke dalam bentuk komik. Dengan harapan dapat membantu menyebarkan cerita yang bermuatan dakwah ini tidak hanya berhenti didepan mimbar saja melainkan dapat sampai kerumah-rumah, kampus, bahkan bisa dinikmati di tempat tongkrongan sekalipun. Sehingga semakin banyak lagi orang yang menerima pesan dari cerita tersebut dan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Setelah melakukan beberapa kali

wawancara dengan ustadz dan mendapatkan beberapa kisah yang telah disampaikan, Akhirnya penulis memilih untuk mengangkat cerita bertemakan tentang sedekah. Dengan alasan didalam kisah ini tokoh dan cerita didalamnya paling menggambarkan fase remaja, dimana kisah ini merupakan kisah seorang mahasiswa yang menyedekahkan barang kesayangannya, yang ternyata membawanya ke jenjang pernikahan. Topik berbau pernikahan menjadi daya tarik tersendiri dikalangan para remaja. Selain itu penulis memilih kisah ini dikarenakan ingin memberi tahukan kepada pembaca tentang banyaknya manfaat dari sedekah itu sendiri seperti melancarkan urusan, menolak bala', meningkatkan rasa syukur, dan menambah rezeki yang jarang para remaja ketahui.

Tujuan awal penulis memilih jenis karya komik yakni agar penulis dapat dengan mudah menyampaikan / berkomunikasi dan menginspirasi para pembaca. Karena komik merupakan jenis karya seni yang mudah dicerna dan dipahami banyak orang tanpa harus mempelajari pertimbangan visualisasi komik, prinsip-prinsip seni, unsur-unsur seni, dsb. Dimana pada umumnya komik, hanya melihat gambar dan membaca narasinya, maka kita bisa menikmati cerita dari komik tersebut.

Pemanfaatan multimedia digunakan penulis untuk membuat karya komik dan media yang penulis gunakan adalah media digital, membuatnya langsung di dalam *software adobe photoshop* mulai dari proses sket hingga pewarnaan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan komik ini adalah cetak *digital printing* diatas kertas. Proses pembuatan karya melalui media komputer. Pemilihan

media komputer oleh penulis adalah pemanfaatan teknologi dan merupakan alternatif lain selain membuat komik dengan cara manual atau *free hands*.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Tujuan diciptakannya karya seni sangatlah bervariasi. Salah satunya adalah untuk urusan keagamaan. Seni yang digunakan untuk tujuan keagamaan digunakan sebagai media penyampaian ajaran agama, pendukung upacara keagamaan ataupun sebagai proses pemujaan kepada sang pencipta (Sachari, 2004:4). Supbechan (2008) menyatakan karya seni berfungsi sebagai media penyampaian ajaran agama, seni digunakan sebagai alat penyampai ajaran agama kepada manusia agar mau masuk, menganut, meyakini, serta melaksanakan ajaran agama. Kegiatan menyampaikan ajaran agama melalui seni bisa disebut dengan dakwah melalui seni.

Alasan utama dalam pemilihan dan pembuatan karya ini adalah ingin mengangkat tema Sedekah. Namun secara spesifik dinyatakan sebagai berikut:

1. Komik adalah karya seni rupa yang memiliki kelebihan dalam menyampaikan suatu kejadian yang komunikatif secara berurutan.
2. Memvisualisasikan kisah dalam bentuk komik
3. Komik adalah wahana yang mampu menceritakan kembali sebuah aktivitas dengan penyajian gambar-gambar yang berurutan sehingga bisa menyuguhkan cerita yang menarik.

1.3 Riset

Metode yang digunakan penulis dalam menganalisis kebutuhan adalah wawancara. Data kisah didapat penulis dari hasil wawancara oleh ustadz Riyadh Ahmad, Karena kisah ini berdasarkan cerita seorang jamaah kepada ustadz, yang kemudian dikemas oleh ustadz menjadi sebuah kajian berjudul kisah “Selalu Ada Jalan-Nya” sebagai motivasi jamaah lain untuk melakukan amal, dan yakin akan pertolongan Allah atas masalah-masalah hidup.

1.4 Analisis kebutuhan

Pada tugas akhir ini yang memiliki beberapa kebutuhan yaitu ; kebutuhan narasumber, kebutuhan pelaku kisah, kebutuhan perancang komik, dan kebutuhan pembaca komik.

1. Kebutuhan ustadz yaitu berupa konseling jamaah sebagai tempat pengumpulan kisah untuk ustadz.
2. Kebutuhan pelaku kisah yaitu berupa konseling kepada ustadz sebagai tempat mencurahkan cerita dan mencari saran yang baik dari ustadz
3. Kebutuhan pembaca yaitu bentuk fisik komik tersebut.

1.5 Tujuan

Proyek studi ini bertujuan:

1. Membantu menyebarkan cerita yang bermuatan dakwah agar tidak hanya sebatas didepan mimbar saja. Sehingga semakin banyak lagi orang yang menerima pesan dari cerita tersebut dan mengaplikasikannya dalam kehidupan.
2. Menginspirasi dan mengedukasi para pembaca untuk bersedekah.

1.6 Manfaat

Dalam penyusunan Proyek Studi yang berjudul “Kisah Keajaiban Sedekah sebagai Tema dalam Komik” mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi penulis, karya yang dibuat dapat digunakan untuk syarat penyelesaian proyek studi dan portofolio serta laporan yang telah dijilid dapat digunakan untuk rujukan karya proyek studi serupa (komik)
2. Bagi masyarakat, karya yang dihasilkan dari Proyek Studi ini dapat digunakan sebagai media inspirasi dan edukasi tentang sedekah
3. Bagi Jurusan Seni Rupa, karya Proyek Studi ini dapat dijadikan sebagai referensi karya komik dibidang pendidikan Agama Islam

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Kisah

Kisah berasal dari kata *Al-qashash* yang berarti mencari atau mengikuti jejak. Kata *Al-qashash* menurut bahasa berasal dari bentuk mashdar yaitu kata *Al-qishah* yang mempunyai arti berita dan keadaan (Qatthan, 1973).

2.2 Sedekah

2.2.1 Pengertian

Sedekah asal kata bahasa Arab *shadaqoh* yang berarti suatu pemberian yang diberikan oleh seorang muslim kepada orang lain dengan sukarela tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu. Juga berarti suatu pemberian yang diberikan oleh seseorang sebagai kebajikan yang mengharap ridho Allah SWT dan pahala semata. Sedekah dalam pengertian di atas oleh para *fuqaha* (ahli fikih) disebut *sadaqah at-tatawwu'* (sedekah secara spontan dan sukarela).

Para *fuqaha* sepakat hukum sedekah pada dasarnya adalah sunnah, berpahala bila dilakukan dan tidak berdosa jika ditinggalkan. Di samping sunnah, adakalanya hukum sedekah menjadi haram yaitu dalam kasus seseorang yang bersedekah mengetahui pasti bahwa orang yang bakal menerima sedekah tersebut akan menggunakan harta sedekah untuk kemaksiatan. Terakhir ada kalanya juga hukum sedekah berubah menjadi wajib, yaitu ketika seseorang bertemu dengan orang lain yang sedang kelaparan hingga dapat mengancam keselamatan jiwanya,

sementara dia mempunyai makanan yang lebih dari apa yang diperlukan saat itu. Hukum sedekah juga menjadi wajib jika seseorang bernazar hendak bersedekah kepada seseorang atau lembaga

Menurut *fuqaha*, sedekah dalam arti *sadaqah at-tatawwu'* berbeda dengan zakat. Sedekah lebih utama jika diberikan secara diam-diam dibandingkan diberikan secara terang-terangan dalam arti diberitahukan atau diberitakan kepada umum. Hal ini sejalan dengan hadits Nabi SAW dari sahabat Abu Hurairah. Dalam hadits itu dijelaskan salah satu kelompok hamba Allah SWT yang mendapat naungan-Nya di hari kiamat kelak adalah seseorang yang memberi sedekah dengan tangan kanannya lalu ia sembunyikan seakan-akan tangan kirinya tidak tahu apa yang telah diberikan oleh tangan kanannya tersebut.

Sedekah lebih utama diberikan kepada kaum kerabat atau sanak saudara terdekat sebelum diberikan kepada orang lain. Kemudian sedekah itu seyogyanya diberikan kepada orang yang betul-betul sedang mendambakan uluran tangan. Mengenai kriteria barang yang lebih utama disedekahkan, para fuqaha berpendapat, barang yang akan disedekahkan sebaiknya barang yang berkualitas baik dan disukai oleh pemiliknya.

2.2.2 Bentuk-bentuk Sedekah

Dalam Islam sedekah memiliki arti luas bukan hanya berbentuk materi tetapi mencakup semua kebaikan baik bersifat fisik maupun non fisik, Berdasarkan hadist, para ulama membagi sedekah menjadi 11 yaitu:

1. Memberikan sesuatu dalam bentuk materi kepada orang lain.

2. Berbuat baik dan menahan diri dari kejahatan.
3. Berlaku adil dalam mendamaikan orang yang sedang bersengketa.
4. Membantu orang lain yang akan menaiki kendaraan yang akan ditumpanginya.
5. Membantu mengangkat barang orang lain kedalam kendaraannya.
6. Menyingkirkan benda-benda yang mengganggu dari tengah jalan seperti duri, batu kayu dll.
7. Melangkahkan kaki ke jalan Allah.
8. Mengucapkan zikir seperti tasbih, takbir, tahmid, tahlil dan istighfar.
9. Menyuruh orang lain berbuat baik dan mencegahnya dari kemungkarannya.
10. Membimbing orang buta, tuli dan bisu serta menunjuki orang yang meminta petunjuk tentang sesuatu seperti alamat rumah.
11. Memberikan senyuman kepada orang lain.

Dari uraian diatas tentang sedekah maka ada beberapa perbedaan antara sedekah dengan zakat dilihat dari tiga aspek :

Orang yang melakukan, sedekah dianjurkan kepada semua orang beriman baik yang memiliki harta atau tidak karena bersedekah tidak mesti harus orang yang berharta sedangkan zakat diwajibkan kepada mereka yang memiliki harta.

Benda yang disedekahkan, benda yang disedekahkan bukan hanya terbatas pada harta secara fisik tetapi mencakup semua macam kebaikan. Adapun zakat,

benda yang dikeluarkan terbatas hanya harta kekayaan secara fisik seperti uang, hasil pertanian, peternakan, perdagangan, dan hasil profesi lainnya.

Orang yang menerima, sedekah untuk semua orang tetapi zakat dikhususkan kepada delapan golongan sebagaimana telah disebutkan.1[11]

2.3 Komik

2.3.1 Pengertian Komik

Harus diakui budaya membaca belum menjadi kebiasaan bangsa ini, dibandingkan dengan negara-negara maju lain, seperti Inggris, Jepang. Bahkan, dibandingkan negara-negara di Asia seperti Singapura dan Malaysia, negara kita banyak tertinggal. Budaya membaca di kalangan pelajar/mahasiswa masih tergolong sangat rendah. Padahal dengan membaca, kita akan mendapatkan banyak pengetahuan. Ada banyak jenis bacaan yang bisa kita baca. Mulai dari buku pengetahuan hingga buku yang bersifat hiburan. Budaya membaca harus dikembangkan, salah satunya dengan menggunakan komik. Ada banyak orang yang tidak suka membaca buku yang bersifat berat. Mereka lebih suka membaca buku yang bias menghibur. Komik merupakan salah satu jenis bacaan yang dapat menghibur sekaligus menambah pengetahuan.

Komik merupakan cabang dari seni rupa yang masuk kategori gambar ilustrasi yang menurut jenisnya termasuk dalam karya seni rupa dua dimensi. Gambar ilustrasi menurut Muharrar (2003:2), secara luas didefinisikan sebagai gambar yang bercerita dan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat

sesuatu seperti ceramah menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat dan lebih menarik. Bila dalam ilustrasi, gambar itu hanya menuangkan beberapa pilihan *setting* cerita atau menggambarkan judul saja, maka komik adalah kumpulan ilustrasi yang menampilkan gambar dalam alur suatu cerita dari awal hingga akhir. Komik diterjemahkan sebagai cergam (singkatan dari cerita bergambar). Suatu cerita dari awal buku hingga halaman terakhir dituangkan dalam bentuk kumpulan gambar. Antara gambar pertama terus kait mengait satu dengan yang lainnya, bagai untaian rantai yang saling sambung.

2.3.2 Sejarah Komik

Menurut Calista dalam Widodo (2008) sejarah komik dimulai sejak 3000 tahun sebelum masehi. Pada zaman Mesir Kuno, lukisan mengenai alam kubur dan kartun yang menarik digambar pada lembaran-lembaran *papyrus*. Komik bahkan sudah dibuat pada zaman Paleolitikum di Eropa yaitu berupa penggambaran usaha manusia saat berburu binatang. Bangsa Yunani juga telah mengabadikan berbagai tokoh dan kejadian pada dinding bangunan mereka. Sedangkan salah satu komik pertama kali yaitu “Gayeux Tapestry” pada permadani yang dibuat dengan alur menyamping yang sangat panjang, cerita dibaca dari kiri ke kanan, ada pemisah adegan yang jelas dengan teks dalam latin meskipun tanpa panel.

Sedangkan di Indonesia, menurut Bonneff (2001: 16-45) terdapat delapan tahapan evolusi komik, yakni :

1) Gambar-gambar Pertama (Prasejarah Komik)

Bukti pertama pembuatan komik terdapat pada monument-monumen keagamaan yang terbuat dari batu. Lalu wayang beber dan wayang kulit yang bercerita melalui sarana gambar dapat dianggap sebagai cikal bakal komik.

- 2) Pengaruh Barat dan Cina (tahun 1931-1954)
Pada masa ini tema-tema yang diangkat seputar kepahlawanan seperti Sri Asih, Kapten Komet yang banyak terpengaruh dari Barat, serta tema humor atau kelucuan seperti tokoh gendut Put On, Si Tolol dan Oh Koen.
- 3) Kembali ke Sumber Kebudayaan Nasional (1954-1960)
Pada masa ini, para komikus melepaskan diri dari pengaruh luar yang dianggap kurang sesuai dengan kebudayaan bangsa sehingga lahirlah komik wayang yang banyak mengambil cerita dari Mahabarata dan Ramayana, seperti Keng Po dengan lahirlah Gatotkaca, John Lo dengan Raden Palasara, serta beberapa karya dari R.A. Kosasih. Menurut para komikus bahwa komik wayang sesuai dengan kebudayaan nasional Karena mempunyai kandungan nilai-nilai moral yang tinggi.
- 4) Periode Medan (1960-1963)
Pada masa ini komik Indonesia mengalami masa keemasan perkomikan Indonesia. Ini dikarenakan tema-tema cerita yang diambil dan bakat besar para komikusnya. Komikus yang terkenal antara lain Taguan Harjo dan Zam Nuldyn. Namun pada periode ini hanya berlangsung cepat dan surut Karena ke dua komikus tersebut tidak mempunyai penerus.
- 5) Komik Nasionalisme ala Sukarno (1963-1965)
Pada periode ini, banyak bermunculan komik yang bertemakan semangat kepahlawanan. Hal tersebut dipengaruhi oleh semangat berjuang melawan penjajah yang termotivasi dan dipelopori oleh Sukarno.
- 6) Masa Roman Remaja (1964-1966)
Pada masa ini kisah-kisah dalam kehidupan remaja mulai bermunculan dalam komik. Tema-tema yang diangkat pun tentang kehidupan remaja. Tetapi pada periode ini komik mulai kekurangan pesan moral sehingga menimbulkan dampak negatif dan terjadi kasus pembakaran komik di Semarang pada tahun 1965 oleh pejabat pemerintah.
- 7) Mengembalikan Ketertiban Atas Nama Pancasila (1966-1876)
Pada periode ini dipengaruhi oleh peristiwa G 30 S/PKI sehingga dengan alasan ketertiban dan keamanan, pembuatan dan peredaran komik diawasi dengan ketat sehingga nasib komik menjadi tidak menentu. Hal ini kemudian memunculkan adanya IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia). Untuk mempertahankan komik juga dibentuk pula komisi penilaian komik yang ditugasi memeriksa komik yakni Seksi Bina Budaya dalam POLRI. Jadi komik-komik yang beredar pun harus mendapat surat izin tertib.
- 8) Menuju Stabilitas (1968-1971)
Pertumbuhan komik sampai dengan tahun 1976 bebas dari pengarahannya yang ketat. Pada masa ini komunitas yang bertekad kembali pada budaya bangsa.

Tema yang diambil sekitar kelucuan dan tokoh-tokoh wayang. Setelah tahun 1976, ekonomi Indonesia mulai stabil sehingga industri perekonomian mulai berkembang dan tema-tema yang diangkat mulai berkembang dan beragam, seperti fiksi, ilmiah, horror, silat dan sebagainya.

2.3.3 Jenis-jenis Komik

Komik memiliki banyak jenis dan bermacam-macam. Berikut adalah jenis-jenis rupa komik dengan penjabaran dalam jagoan comic (www.jagoancomic.com):

1) Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Hanya berupa satu tampilan saja, dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang mana dari gambar tersebut dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

Contoh:

Bisa dilihat pada surat kabar maupun majalah dimana suka menampilkan gambar kartun/karikatur dari sosok tokoh tertentu yang maknanya sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

2) Komik Potongan (*Strip Comic*)

Artinya penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai disitu bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Komik Potongan (*Strip Comic*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebut surat kabar, majalah

maupun tabloid/bulletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius yang asik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

Contoh: Panji Koming di surat kabar Kompas dan Gibug (Komik Potongan yang dijadikan buku saku)

3) Buku Komik (*Book Comic*)

Alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku Komik (*book comic*) ini acap kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam buku komik berisikan 32 halaman, ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, dimana didalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain. Buku Komik seperti ini didapatkan di toko-toko buku atau toko-toko komik maupun lapak-lapak. Buku Komik (*book comic*) itu sendiri terbagi lagi menjadi:

a) Komik Kertas Tipis (*trade paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan/penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.

Contoh: Gundala, Godam, Si Buta dari Gua Hantu, Lamut, Kapten Bandung, Carok, Gina, Gunturgen, Blacan, Zantoro, Komik-komik dari Marvel dan DC Comic (luar negeri)

b) Komik Majalah (magazine comic)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan misalkan 64 halaman bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.

Contoh: Tintin, Lucky Luke, Asterik/Obelik

c) Komik Novel Grafis (*Graphics Novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan kompleks serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

4) Komik Tahunan (*annual Comic*)

Bila pembuatan komik sudah terkontrak dengan penerbit, maka si penerbit akan secara teratur/berkala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku komik baik itu cerita putus maupun serial yang dibuat komikus.

Contoh:

-Dalam negeri: (M&C, Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi langit, Jagoan Comic, dsb).

-Luar Negeri : (Marvel comics, DC Comics, etc)

5) Album Komik (*album comic*)

Para penggemar bacaan komik baik itu komik karikatur maupun komik strip dapat mengkoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan), dimana

hasil koleksinya dikumpulkan dan disusun rapih (pengklipingan) menjadi sebuah budelan/album bacaan.

6) Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar , majalah, tabloid dan bulletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs web maka para pengunjung/pembaca dapat menyimak komik. Dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas (diseluruh dunia yang memiliki koneksi internet dapat mengaksesnya) dari pada media cetak. Komik Online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relative lebih murah dibanding yang relatif lebih murah dibanding media cetak.

Contoh : www.gibug.com, www.kaptenbandung.com

7) Buku Instruksi dalam format komik (*Instructional comic*)

Tidak sedikit sebuah panduan atau instruksi sesuatu dikemas dalam format komik, Bisa dalam bentuk buku komik, poster, atau tampilan lainnya. Pengguna/pembaca akan lebih mudah dan cepat mengerti bila melihat alunan gambar dari pada harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain ini dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

8) Rangkaian Ilustrasi (*storyboard*)

Biasanya didalam dunia perfilman maupun periklanan, sebelum melangkah dalam pembuatan film/iklan akan lebih mudah berkerjanya bila dibuatkan rangkaian ilustrasinya terlebih daulu, biasanya rangkaian ilustrasi ini dibuat dalam bentuk gambar, dan sudah tentu rangkaian ilustrasi gambar tersebut disusun

menjadi sebuah rangkaian yang bisa disebut komik. Namun tidak usah jauh-jauh kedalam dunia perfilman/iklan, sebelum para komikus membuat komik sudah pasti terlebih dahulu membuat sebuah rangkaian ilustrasi (storyboard) nya, setelah itu baru diproses penataan tampilan (layout) dan penggambaran, penintaan, pewarnaan.

9) Komik Ringan (*simple comic*)

Biasanya jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan kopian dan penjilidan (buatan tangan). Hal ini pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik-komik dan berkarya, cara ini digunakan sebagai alternatif cara untuk turut berkarya kecil-kecilan, bisa dijadikan langkah awal bagi para komikus.

Sedang menurut Bonneff (2001:104-130) terdapat empat jenis komik yakni:

1) Komik wayang

Bagi masyarakat Indonesia komik wayang adalah jenis komik asli. Komik ini muncul untuk menyaingi komik impor dipasaran dan membatasi pengaruh negatifnya. Komik ini banyak diilhami oleh cerita-cerita wayang klasik, sehingga sering disebut cerita klasik bergambar.

2) Komik silat

Sesuai namanya, pada komik ini banyak menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pertarungan, pertumpahan darah, dan sebagainya. Pada komik ini digolongkan menjadi dua kelompok yaitu cerita silat Tionghoa dan cerita silat sejarah Indonesia. Kelompok pertama kebanyakan diisi oleh terjemahan buku yang diterbitkan di Hongkong dan Taiwan. Sedangkan pada kelompok yang kedua merupakan kreasi asli komikus Indonesia. Komikus Indonesia yang terkenal diantaranya Ganes Th.

3) Komik Humor

Pada komik ini menonjolkan unsur kelucuan dengan mengutamakan adegan-adegan yang lucu. Komik humor ini banyak menceritakan realita kehidupan sehari-hari. Komikus Indonesia yang terkenal antara lain Sopoiku yang melahirkan tokoh humor Put On.

4) Komik Roman Remaja

Komik jenis ini menceritakan kehidupan remaja atau kaum muda dengan segala kisah cinta maupun seputar permasalahan remaja. Pada komik ini banyak mengambil tema cerita dari skenario film asing, terutama produksi

melodrama hongkong, cerita roman, maupun seri cerita dari luar negeri. Komikus Indonesia yang terkenal dari komik ini yaitu Zaldy Armendaris dan Simon Iskandar.

2.3.4 Corak Komik

Corak komik jika dilihat dari penugasan gambarnya menurut Sumarna (2003:191)

dibagi menjadi dua bentuk:

2. 3. 4. 1 Bentuk Kartun

Triyono (2003:10) menyatakan bahwa gambar kartun adalah sebuah gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Selain itu biasanya gambar-gambar kartun adalah gambar-gambar yang disederhanakan yang bertujuan untuk mencari kegembiraan. Hal-hal kecil yang tidak penting dibesar-besarkan agar terlihat lucu dan menggelikan.

Kartun adalah gambar yang dibuat secara representatif atau hanya simbolis dengan maksud melucu dan membuat orang tertawa. Secara umum kartun dapat dibagi menjadi tiga macam:

1) Kartun biasa (*gag carton*)

Gag cartoon dalam kartun yang perwujudannya hanya ingin berkelakar belaka.

2) Kartun opini (*editorial cartoon*)

Kartun ini diberi pesan, kritik, dan sebagainya (Pramono, 1996:46). Dalam wujudnya tidak hanya ingin berkelakar namun sudah ada unsur tendensi dari penciptaannya berupa kritik social, dalam bentuk sindiran halus yang bersifat sublimatif.

3) .Karikatur (*caricature*)

Karikatur merupakan pengembangan wajar seseorang. Biasanya orang terkenal dengan melebih-lebihkan (*exaggerated*) karakter lahiriah, secara humoristis sehingga menjadi lebih menarik dan berbeda.

4) Bentuk Non Kartun (*Realis*)

Realis adalah gambar yang dibuat sesuai dengan sebenarnya baik proporsi, anatomi maupun bentuknya menyerupai dengan obyek.

2.4 Fungsi Komik

Menurut Setyadi (dalam Kustiono, 2000:7), ada beberapa fungsi komik yaitu:

- 1) Memberikan kenikmatan bagi pembaca. Karena apa yang ada pada komik merupakan karangan yang dikemas ke dalam wujud wacana narasi, artinya cerita yang dibuat oleh pengarang berupa cerita rekaan.
- 2) Akibat penyajian cerita komik berwujud wacana narasi maka pembaca akan menemukan unsur-unsur intrinsic karya sastra.

- 3) Memberikan hiburan sebagaimana yang ditawarkan oleh pengarang melalui pengalaman imajinasinya yang mengandung nilai manfaat yaitu kearah menyenangkan dan berguna.
- 4) Sebagai selingan, komik dapat menghilangkan kejenuhan dari aktifitas sehari-hari

2.5 Unsur-unsur Komik

Pada sebuah komik terdapat unsur-unsur yang membedakan komik dengan karya-karya seni rupa lain. Unsur-unsur tersebut menurut Masdiono (2001: 12-13) adalah :

- a) Halaman pembuka, yang terdiri dari
 - 1) Judul serial adalah nama yang dipakai untuk buku yang dapat menyiratkan secara pendek isi buku yang dibuat berurutan.
 - 2) Judul cerita adalah nama yang dipakai untuk buku yang menyiratkan secara pendek sebuah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman orang baik yang sungguh terjadi maupun yang rekaan belaka.
 - 3) *Credits* adalah keterangan pengarang, penulis, dan sebagainya.
 - 4) *Indicia* adalah keterangan tentang penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta, dan sebagainya.
- b) Halaman isi, yang terdiri dari
 - 1) Panel (gambar tunggal)
 - Panel tertutup yaitu panel yang menggunakan garis pembatas panel pada setiap sisinya.
 - Panel terbuka yaitu sebuah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Balon kata/balon ucap yaitu Salinan yang menunjukkan apa yang dibicarakan.
 - 2) Narasi yaitu keterangan yang menerangkan tentang waktu, tempat.
 - 3) Efek suara yaitu kalimat penyangat untuk memperjelas adegan.
 - 4) Sela/spasi yaitu jarak antara panel dengan panel lainnya.

Selain adanya unsur-unsur seperti keterangan di atas, menurut Masdiono (2001:16-

42) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah komik, yaitu:

- 1) Proporsi yaitu perimbangan, perbandingan, kepatutan bentuk, idealisasi rupa.
- 2) Aksi (*action*) yaitu ekspresi tubuh, gerak gerak anggota badan.
- 3) Ekspresi wajah yaitu mimik, emosi wajah
- 4) Perspektif yaitu cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendarat sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, tinggi).
- 5) Bayangan dan siluet, yaitu gambar bayangan

- 6) Balon kata/balon ucapan
- 7) *Frame* yaitu garis batas panel-panel adegan komik.
- 8) Kemampuan menggambar dan menggambar segala hal
- 9) *Gaya (style)*, yaitu ragam cara, rupa, bentuk dan sebagainya.
- 10) Ukuran komik.
- 11) *Timing* yaitu suatu jarak, langkah yang dibutuhkan pembaca untuk masuk suatu rentetan adegan.
- 12) Skenario yaitu rencana lakon, sandiwaranya yang berupa adegan-adegan yang tertulis secara terperinci.
- 13) Sketsa yaitu gambaran sketsa atau rancangan gambar.
- 14) Sampul komik.

2.6 Media Gambar Komik

a. Media Basah

Media basah adalah suatu media yang menurut penggunaannya menggunakan pengencer (cat air, minyak, dan sebagainya). Masing-masing tipe pengencer memiliki sifat-sifat dan kelebihan tersendiri.

b. Media Kering atau Padat

Media kering adalah suatu media yang penggunaannya tidak memerlukan pengencer, misalnya pensil, pensil warna, konte, dan sebagainya. Kebanyakan dari media padat ini proses penggarapannya menggunakan arsir.

c. Media Campuran

Media campuran adalah penggabungan dua unsur media yang berbeda yaitu antara media basah dan media padat

d. Media Komputer

Selain menggunakan media basah, kering dan campuran, menggambar bisa menggunakan media computer. Komputer merupakan media elektronik yang mampu mengolah berbagai macam data dan program, seperti menulis, menghitung,

menggambar, mendesain, dsb. Disini penulis menggunakan media computer yang terfokus pada penggunaan program desain dan pengolahan gambar.

2.7 Teknik Berkarya Ilustrasi Buku Komik

Menurut Poerwadarminto (dalam Widyatama, 2013 :46) kata “teknik” diartikan cara (kepandaian, dan sebagainya) membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian. Teknik dalam berkarya seni diartikan sebagai cara (teknik) menggunakan bahan dan alat untuk mencapai tujuan berkarya. Menurut penulis, pemilihan cara (teknik) dalam membuat komik akan mempengaruhi jenis alat dan bahan yang akan digunakan nantinya dalam berkarya buku komik.

Dalam angel.michael@rocketmail.com (2015), ada tiga cara dalam membuat komik. Tiga cara membuat komik tersebut yaitu:

2.7.1 Traditional

Membuat komik dengan cara relatif traditional berarti komik dibuat dengan cara manual digambar langsung dengan tangan. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan komik dengan cara tradisional adalah pensil, pena (*drawing pen*), tinta bak (tinta cina atau tinta india), spidol kecil, spidol besar baik yang tahan air (*waterproof*) ataupun yang tidak, kertas gambar/HVS, cutter, dan lain-lain yang relevan.

2.7.2 Digital

Membuat komik dengan cara murni digital, berarti membuat komik tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya pada proses pembuatan sketsa langsung menggunakan pen tablet, atau komputer tablet (PC tablet). Hingga semua proses pembuatan komik dengan cara digital dilakukan murni secara digital tanpa bantuan peralatan manual (tradisional) sama sekali.

2.7.3 Hybird

Membuat komik dengan cara hybird adalah gabungan antara cara tradisional dan cara digital, berapa jumlah perbandingan penggunaan cara digital dan cara tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan porsinya. Poin paling penting dalam cara hybird adalah menggabungkan kedua cara tersebut. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional pula seperti disebutkan diatas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, komputer, serta *software* yang mendukung proses editing.

Banyak media seni rupa yang dapat digunakan untuk berkarya komik. Penggunaan teknik dalam berkarya komik mempengaruhi alat dan bahan yang digunakan. Dalam karya komik yang bertema sedekah ini menggunakan teknik digital yaitu seluruh pembuatan komik dikerjakan secara *computerize* didalam *software Adobe Photoshop* dan menggunakan *pen tablet*

2.8 Prinsip Berkarya Ilustrasi Buku Komik

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi, antara lain disesuaikan dengan tulisan dan maksud, mudah dimengerti dan menarik, disesuaikan dengan sasaran pembaca (Pakbardikujos, 2011). Dalam proyek studi ini, penulis juga menambahkan prinsip komposisi dalam prinsip berkarya ilustrasi buku komik.

2.8.1 Kesesuaian dengan tulisan dan maksud (tema)

Dalam proyek studi ini mengusung tema sedekah. Cerita yang akan diangkat yaitu mengenai permasalahan yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Adegan dan alur cerita yang terdapat di dalam komik merupakan penggabungan antara kisah yang didapat dari ustadz Riyadh Ahmad dan imajinasi penulis. Dalam cerita lakon nama disamakan tidak sesuai nama yang ada dalam kisah nyatanya.

2.8.2 Mudah dimengerti dan menarik

Penulis ingin membuat karya proyek studi berupa komik yang mudah dimengerti (komunikatif) dan menarik. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian khalayak, komik dibumbui dengan bahasa yang sering digunakan anak muda.

2.8.3 Disesuaikan dengan sasaran pembaca.

Karya ilustrasi yang dibuat ditujukan untuk kalangan remaja maka gambar ilustrasi yang ditampilkan juga disesuaikan dengan karakter anak muda.

2.8.4 Prinsip komposisi, meliputi:

1 Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, karena berkedudukan sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya. Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi. Nilai kesatuan ditentukan oleh kualitas hubungan bagian-bagian yang bertalian erat antar unsurnya sehingga saling mendukung membentuk kebulatan utuh dalam mencapai tujuan atau makna tertentu. Kesatuan yang padu merupakan tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dominasi, dan lainnya (Sunaryo, 2002: 31). Penerapan prinsip kesatuan dalam proyek studi ini yakni dengan mengaplikasikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip keserasian, irama, dominasi, keseimbangan dan kesebandingan. Prinsip kesatuan adalah prinsip yang paling menentukan dalam berkarya seni.

2 Keserasian (*harmony*)

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok antara satu

dengan yang lain, serta terdapat perpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002: 32). Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian raut, garis, ukuran, warna dan tekstur demi suatu tujuan atau makna. Menurut Graves (dalam Sunaryo 2002) keserasian mencakup keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Dalam karya komik bertema sedekah, penulis memperhatikan keserasian bentuk dan keserasian fungsi. Keselarasan bentuk dicapai dengan mempertimbangkan keselarasan antar subjek-subjek gambar komik. Mencakupi keselarasan unsur-unsur garis, raut, warna, gelap terang, tekstur dan ruang. Sedangkan keselarasan fungsi terdapat dari alunan cerita yang runtut.

3 Irama (*rhythm*)

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo, 2002: 21). Terdapat berbagai jenis irama yaitu irama repetitif, alternatif, progresif dan flowing. Irama repetitif diperoleh dengan perulangan unsur-unsur yang sama baik bentuk, ukuran dan warnanya sehingga bersifat monoton. Irama alternatif diperoleh dengan perulangan unsur secara bergantian, misalnya pengaturan secara silih berganti komposisi antara garis lurus dan lingkaran. Irama progresif menunjukkan perulangan dengan perubahan dan perkembangan bertingkat karena perkembangan unsurnya tidak tetap bersifat bergerak dan dinamis. Irama *flowing* yaitu irama yang mengalir, terbentuk dari pengaturan garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan. Jenis irama yang digunakan dalam komik bertema sedekah ini adalah irama repetitif, alternatif, irama progresif. Dilihat dari

unsur-unsur gambar yang disusun terkadang saling silih berganti antara raut-raut organis pada subyek gambar dan balon kata dan raut geometris pada panel komik serta bersifat progresif apabila dilihat unsurnya berkembang secara berangsur-angsur atau bertingkat. Dalam beberapa halaman komik, juga menggunakan irama repetitif yang berupa susunan perulangan garis yang sama seperti pada *background* yang berupa anak tangga, kren atau alat konstruksi dll.

4 Dominasi atau Tekanan (*emphasis*)

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Adanya peran yang menonjol atas suatu bagian, maka hal itu akan menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan. Dengan adanya dominasi, unsur yang ada akan tampil seragam, setara, atau sama kuat sehingga saling meminta perhatian dan tidak saling memisahkan diri, melainkan justru memperkuat kesetuhan dan kesatuan bentuk. Cara memperoleh dominasi adalah dengan cara pengelompokan bagian, pengaturan arah, kontras, dan perkecualian. Dalam komik bertema sedekah ini keempat cara tersebut digunakan pada setiap lembarnya, seperti adanya pengelompokan bagian subyek gambar, pengaturan arah dengan mengatur kedudukan subyek gambar dan pengaturan unsur garis, pemberian *background* warna gradasi agar memberikan kontras dan kedalaman. Selain itu pembuatan subyek utama yang dibuat dengan ukuran lebih besar dari subyek lain dan pembuatan subyek utama yang digambar lebih detail dibandingkan pada *background* juga cara dalam memberikan tekanan.

5 Keseimbangan (*balance*)

Sunaryo (2002: 39) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan “bobot” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Macam-macam bentuk keseimbangan yaitu: (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan penempatan. (2) Keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah. (3) Keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu yang berat.

Di dalam proyek studi ini menggunakan keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*). Subyek gambar ditata sedemikian rupa untuk memberikan variasi bentuk dengan berbagai perupaan subyek gambar. Subyek gambar ditampilkan dengan berbagai posisi dan tampilan baik secara *close up*, *medium shoot*, *long shoot*, *zoom in* dan *zoom out*. Panel-panel tertutup dan simetris atau kotak memberi kesan keseimbangan dan bila ditarik garis lurus di tengah, maka akan terlihat seimbang sisi satu dan lainnya.

6 Kesebandingan (*proportion*)

Kesebandingan atau proporsi berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terdapat keseluruhan. Pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang

pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian (Sunaryo, 2002:40). Proporsi dalam proyek studi menggunakan skala yang sama dengan manusia yaitu 1:1

7. *Hierarki Visual*

Prinsip hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan *ranking visual*. *Ranking visual* merupakan perhatian terhadap unsur visual yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian yang kedua, ketiga, dan selanjutnya. Tiga pertanyaan penting mengenai hirarki visual adalah: mana yang anda lihat pertama?, mana yang anda lihat kedua?, mana yang anda lihat ketiga dan selanjutnya.

2.8.5 Bahasa Rupa

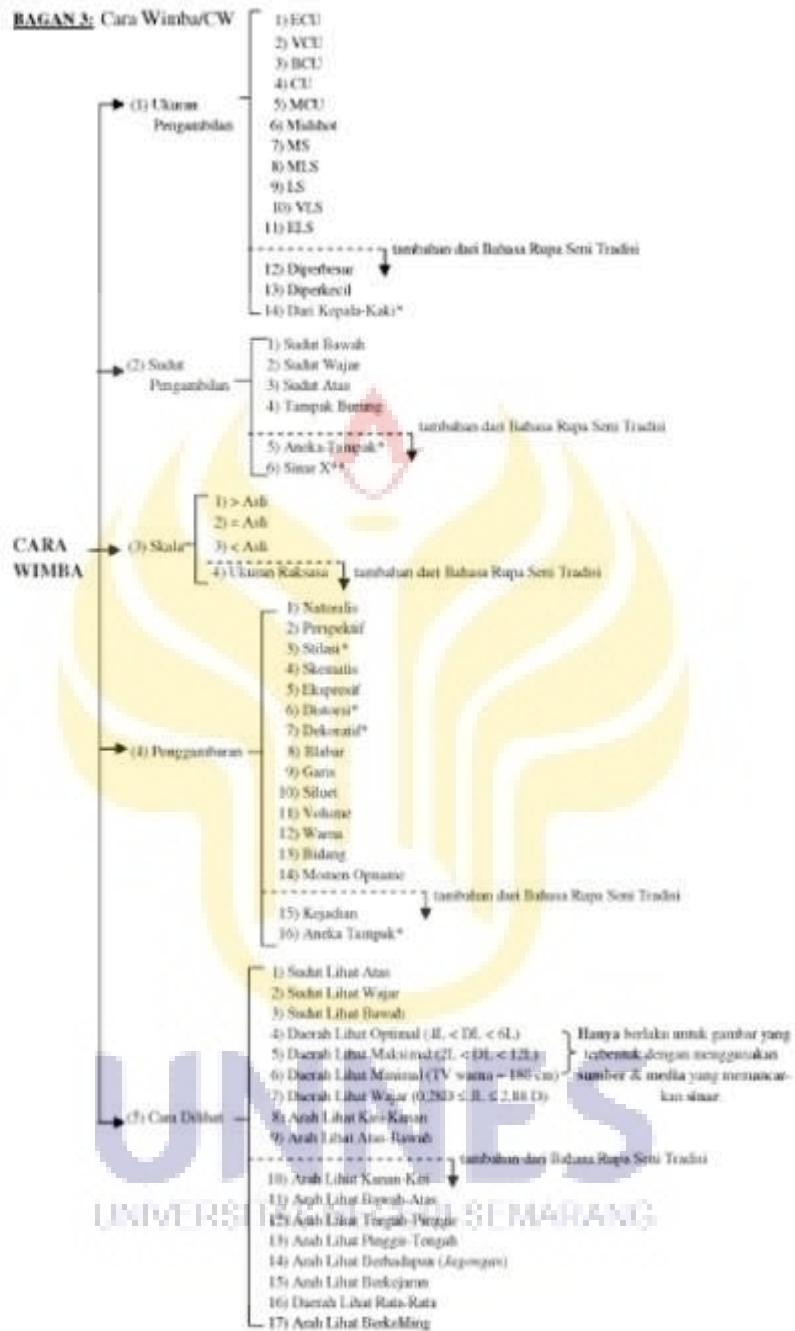
1. Pengertian

Jika diadaptasi dari Tabrani (2005: 9-10, 62, 69-74 dalam Harto dan Fanani, 2016: 553), maka bahasa rupa adalah bahasa yang tampil secara visual/kasat mata, pada karya Seni Rupa naratif/representatif yang digunakan oleh para perupa dalam menciptakan karyanya agar komunikatif, sehingga dapat menyampaikan informasi dan pesan (cerita) kepada pemirsanya. Sehingga, bahasa rupa ini tidak berlaku bagi karya Seni Rupa yang abstrak (non naratif/non representatif). Tiga hal terpenting dalam bahasa rupa adalah isi *wimba* (isi cerita/pesan/informasi), cara *wimba* (cara *mencandra*/mengidentifikasi suatu *wimba*), dan tata ungkapan (*grammar*). *Wimba* dapat disamakan dengan imaji/*image*. Cara *wimba* dan tata ungkapan memiliki banyak cara yang ada di dalamnya yang dapat digunakan untuk dasar merancang karya Seni Rupa atau pun digunakan untuk menganalisis karya seni rupa.

2. Jenis- Jenis Bahasa Rupa

Menurut Tabrani (dalam harto 2016) cara-cara dalam bahasa rupa dapat digolongkan menjadi 2 cara yaitu cara wimba (*image ways*) dan tata ungkapan (*grammar*) (lihat bagan 3 dan 4). Tanda * menunjukkan cara pada bahasa rupa tradisi.

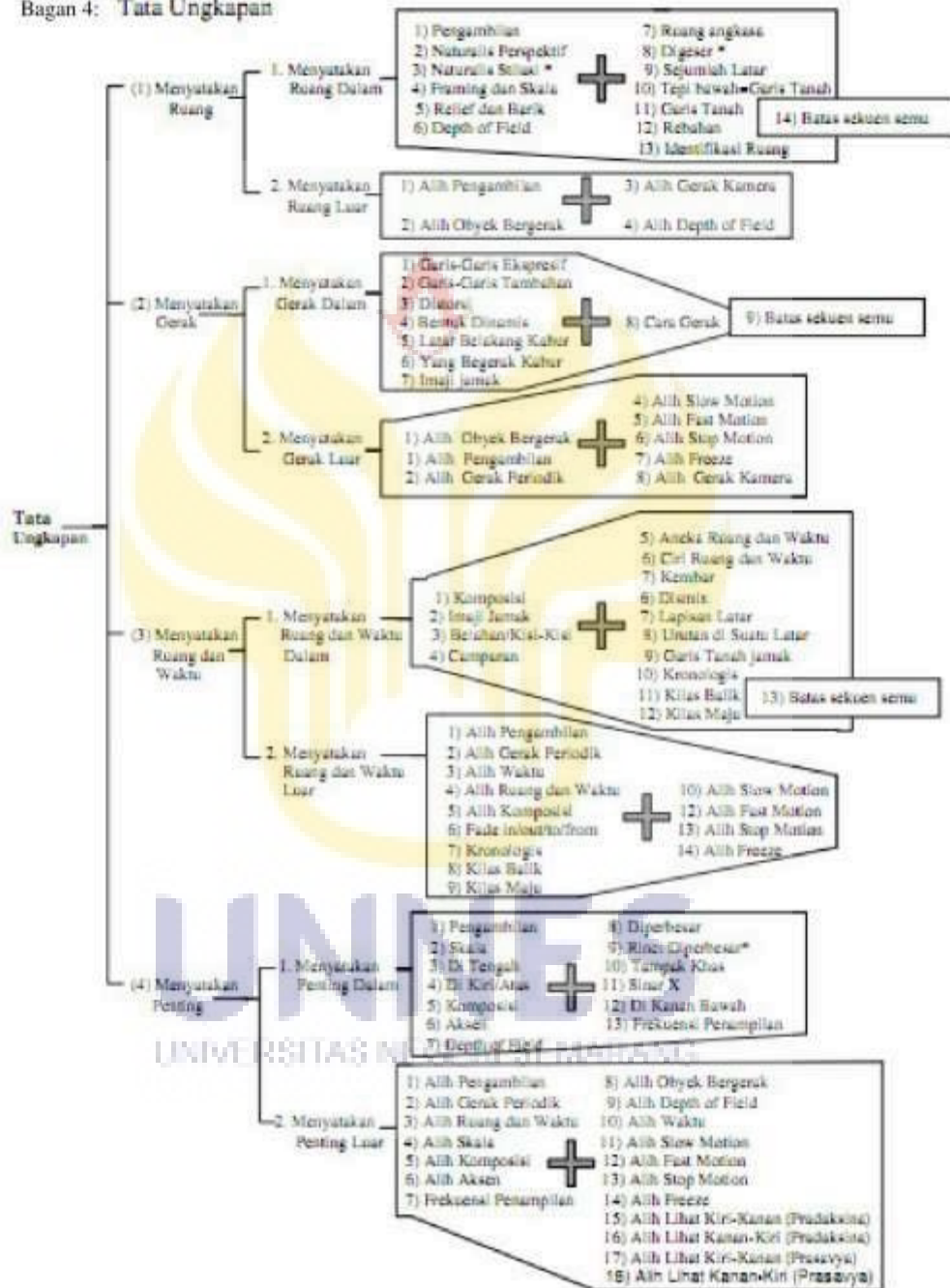




Bagan 2.1 Cara Wimba dalam Bahasa Rupa

(Sumber : Harto, 2012: 628)

Bagan 4: Tata Ungkapan



Bagan 2.2 Tata Ungkapan dalam Bahasa Rupa

(Sumber : Harto, 2012: 629)

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Komik ini merupakan sebuah bentuk edukasi dakwah melalui visual tentang keutamaan sedekah. Kemampuan dan pengetahuan penulis selama bangku perkuliahan maupun luar perkuliahan telah tcurahkan kedalam karya ini. Proses terpanjang adalah dalam pembuatan karya karena terdiri dari 60 halaman. Dengan menerapkan prinsip pada menggambar yang sering diajarkan saat perkuliahan.

Dalam proyek studi ini, penulis menyajikan karya dalam bentuk buku komik yang dicetak dengan ukuran 14 cm x 20 cm yang berjumlah 64 halaman. Penulis mencoba membantu menyebarkan cerita yang bermuatan dakwah agar tidak hanya sebatas didepan mimbar. Yang diharapkan semakin banyak orang yang menerima pesan dari cerita tersebut dan menginspirasi para pembaca untuk bersedekah, sehingga mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari aspek estetis komik ini menggunakan urutan *hierarki visual* sesuai ukuran panel sehingga hierarki pertama adalah panel terbesar dan seterusnya. Dari aspek komposisi menggunakan keseimbangan asimetris dan simetris. Ilustrasi wajah tokoh utama komik biasanya menjadi *Point of interest* dalam cerita. Ritme Alternatif muncul pada halaman 14 untuk menjelaskan antara bentuk bangunan dan bentuk helm. Proporsi terlihat pada halaman 20 panel dua ilustrasi surat tampak lebih besar dipergunakan untuk menjelaskan konflik pertama yang muncul pada

cerita tersebut bermula dari surat tersebut. Keserasian muncul pada tiap halamannya karena alunan cerita yang runtut merupakan satu keserasian fungsi.

Bahasa rupa yang digunakan dalam komik ini dapat disimpulkan menggunakan cara : Wimba 1 yaitu *Medium shot* terlihat pada halaman 14, panel ke 3 dan 4, *medium shot* ini digunakan untuk menyampaikan pesan pada gambar tersebut tokoh Jamil dan Hasan sedang berboncengan. Dan cara *close up* terlihat pada panel ke 2, cara ini digunakan untuk menyampaikan pesan ekspresi tokoh yang melamun, Bahasa rupa cara wimba 2 sudut wajar terlihat pada halaman 44, Komik ini juga menggunakan cara wimba 3 diperkecil karena karya dicetak di buku sehingga skala otomatis diperkecil dari ukuran aslinya dan menggunakan cara wimba4 stilisasi karena komik ini melakukan pendekatan secara kartun yang terlihat pada setiap halaman. Berikutnya cara wimba 5 sudut wajar ini digunakan untuk melihat karya dalam komik ini.

5.2 Saran

Bagi Penulis, penulis menyadari dalam pengerjaan proyek studi ini masih banyak kekurangan, untuk kedepannya penulis perlu meningkatkan lagi jam terbang sehingga dapat menghasilkan portofolio yang lebih maksimal. Kemudian Laporan yang telah dijilid dapat digunakan rujukan karya proyek studi serupa.

Bagi masyarakat, agar setelah membaca komik ini masyarakat menjadi terinspirasi untuk bersedekah. Komik ini akan didistribusikan awal melalui jamaah majelis talim, yang kemudian diberikan, direkomendasikan kepada teman atau lingkungan diluar majelis talim sehingga pesan tidak hanya berhenti pada jamaah.

Untuk kedepan mungkin bisa dibuat versi online sehingga lebih banyak msyarakat yang mudah mengakses komik

Bagi Jurusan Senirupa, karya Proyek Studi ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi dan referensi, terutama karya dalam bentuk buku komik



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Bonnet, Marcel. 2001. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Harto, Dwi Budi. 2012. *Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Candi Borobudur*. Artikel dalam Seminar Nasional “Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan”, 23 Juni 2012. Semarang : Universitas Dian Nuswantoro.
- Harto, Dwi Budi dan Ahmad Zainul Fanani, 2016. *Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Candi Masa Hindu-Budha sebagai Ciri Lokalitas Seni Budaya Nusantara*. Artikel dalam Proceeding Seminar Seni Budaya antar Bangsa “Koeksistensi Seni Budaya Nusantara untuk Memperkokoh Identitas Kebangsaan”, 12 Oktober 2016. Malang: Jurusan Seni dan Desain – Fakultas Sastra – Universitas Negeri Malang. Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. *Departemen Pendidikan Nasional Edisi ke-3* . Jakarta: Gramedia
- Hartono, Imam. 2002. Kaligrafi Islam dalam Seni Lukis Surrealis. *Laporan Proyek Studi Sarjana Pendidikan tidak dipublikasikan*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Muharrar, Syakir. 2003. Tinjauan Seni Ilustrasi. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Qatthan, Manna' Khalil. tanpa tahun. Mabahits fi 'ulumil Qur'an. Cet.III. 1973. Studi Ilmu-Ilmu Qur'an. Terj. Mudzakir. Jakarta: PT Pustaka Litera Antar Nusa
- Rondhi, Muhammad. 2002. Tinjauan Seni Rupa I. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa tidak dipublikasikan.

Sachari, Agus. 2003. Pendidikan Seni Rupa dan Desain untuk SMU. Jakarta: Erlangga

Shadily, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta. PT Ichtiar Baru-Van Houve.

Supbechan, 2008. *ASMAUL HUSNA* dalam karya seni kaligrafi cetak fiberglass. Laporan proyek studi sarjana pendidikan islam dan tidak dipublikasikan. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.

Sunaryo, Aryo. 2002. "Nirmana 1". Hand Out. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.

Trimono. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.

Widyatama, Ruri Mei. 2013. "Komik Banjaran Gatotkaca dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak". dalam Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

<http://www.jagoancomic.com>.





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG