

KOMIK EDUKASI AKHLAK UNTUK ANAK DENGAN PENDEKATAN SUPERHERO

Ayu Febiryanti¹
Aditya Rahman Yani²

¹Mahasiswa, ²Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Akhlak sangat diperlukan oleh setiap muslim. Karena sedikitnya orang tua yang menanamkan akhlak islami pada karakter diri seorang muslim sejak dini, tanpa disadari banyak muslim yang mengikuti gaya hidup barat dan melupakan gaya hidup islami yang sesuai ajaran Rasulullah. Mengajarkan akhlak kepada anak-anak dapat dimulai sejak dini karena anak-anak memiliki kecenderungan untuk menirukan sifat tokoh idolanya. Maka penting mengenalkan kepada anak sosok yang memiliki akhlak islami, dan sosok tersebut terdapat dalam diri Rasulullah SAW. Akhlak yang diajarkan kepada anak bersumber dari hadist-hadist Nabi, karena selain mengedukasi tentang pentingnya akhlak islami, anak-anak juga dapat mempelajari sumber hukum islam yaitu hadist. Mengajarkan pendidikan akhlak kepada anak-anak dapat dilakukan melalui media favorit anak, dan salah satunya adalah komik. Konten yang diberikan dalam komik ini berisikan tuntunan akhlak dalam keseharian antar sesama manusia yang mengajarkan sopan santun dan etika yang baik dalam bermasyarakat. Komik dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu informasi sehingga konten yang berat dapat terasa ringan dan pesan-pesannya dapat tersampaikan dengan baik kepada anak-anak.

Kata Kunci: Komik Edukasi, Akhlak, Superhero Islami

ABSTRACT

Morals are required by every Muslim. There are still many Muslims who follow western lifestyle and forget about the appropriate Islamic lifestyle teachings of the Prophet Muhammad, because there are parents who do not instil Islamic morals in children from an early age, Teaching akhlaq for children can begin from early age because children have a tendency to try to imitate their idolized figure. It is essential to introduce a figure who has Islamic akhlaq, and such figure can be found in Rasulullah SAW. Akhlaq that is taught to children comes from hadith the prophet, because in addition to educate about the importance of Islamic akhlaq, children will also learn the source of Islamic law, the hadith. Teaching education of akhlaq for children can be done through comic, which is one of their favourite medium. The comic contents containing guidelines in daily life behaviour among the society, and also teaches manners and good attitude. Comics can be an effective media to convey information and heavy content can be told in lighter manner and the messages can be easily accepted by the children.

Keyword: Comics Education, Akhlaq, Islamic Superhero

I. PENDAHULUAN

Anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, berminat terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Inilah usia dimana anak-anak memiliki kepekaan intelektual yang tinggi namun pengalaman hidup yang kurang membuat mereka mudah mengambil keputusan tanpa pertimbangan. Diperlukannya sebuah pendidikan yang dapat mengasah kepekaan intelektual dan juga kecerdasan spiritual anak-anak, karena pada dasarnya pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan Islam diperlukan sebagai suatu upaya dalam pengembangan pikiran, penataan perilaku, pengaturan emosional, hubungan peranan manusia dengan dunia ini, serta bagaimana manusia mampu memanfaatkan dunia sehingga mampu meraih tujuan kehidupan sekaligus mengupayakan perwujudannya (Kaelany, 2000:241).

Penting mengenal lebih jauh bagaimana akhlaq Rasulullah Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan dan *role model* yang ideal (*uswatun hasanah*) bagi seluruh manusia, sebagaimana Allah telah memilihnya (Al-Jawisy, 2014:7). Cara pengajaran pendidikan agama ini sendiri seharusnya tidak terlalu sulit bagi para orang tua, pendidikan agama ini dapat diberikan melalui media-media yang disukai oleh anak-anak sehingga mereka merasa tertarik untuk mempelajarinya (Nuris, 2014:57). Komik juga merupakan salah satu media yang sangat efektif sebagai media grafis karena dalam penyampaian pesannya memiliki kekuatan tidak hanya pada bahasa tulis saja, namun dengan bahasa gambar juga (Kusrianto,2007:186). Melalui media komik, edukasi akhlak dapat diajarkan kepada anak-anak dengan cara yang lebih menyenangkan dan mempermudah anak-anak memahami dan menerapkan akhlak yang terpuji dalam sehari-hari.

II. METODE PERANCANGAN

Setelah menganalisa fenomena yang terjadi disekitar anak-anak usia 10-12 tahun, kemudian dilakukan langkah selanjutnya yaitu menentukan problematika dengan cara observasi dan mencari sumber data terkait komik edukasi akhlak dengan berbagai metode, yang kemudian dilakukan analisa untuk menarik hasil identifikasi masalah.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam perancangan komik edukasi akhlak dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner untuk pengumpulan data primer, sedangkan untuk data sekunder menggunakan metode pencarian pada sumber buku dan literatur sekaligus media online. Metode wawancara dilakukan pada Vbi Djenggoten,

Kepala sekolah KBTK Al-Uswah, dan Target audiens. Narasumber adalah orang-orang yang ahli dibidang komik, pendidikan akhlak, Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku literatur yang memiliki keterkaitan dengan komik, buku desain komunikasi visual, psikologi anak - anak dan pendidikan akhlak dalam Islam. Sumber Internet berupa artikel mengenai karakteristik anak pra-remaja, serta jurnal yang menangkat tentang komik yang dapat mendukung data primer.

2.2. Analisa Data

2.2.1. Analisa Data Kuesioner

Kuisisioner ini berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai minat mereka terhadap komik, tokoh-tokoh favorit mereka dan pemahaman mereka mengenai akhlak yang bersumber dari hadist-hadist Nabi. Proses pembagian kuisisioner ini dilakukan kepada 100 responden yang tinggal dikota besar, lalu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. 90 dari 100 responden menyukai membaca komik dan 10 responden tidak suka membaca komik. Hasil ini membuktikan bahwa komik sangat diminati responden dengan rentang usia 10-12 tahun dan 75 responden menjawab, mereka membaca komik saat waktu luang mereka.
2. 85 responden membaca komik jepang, 0 responden membaca komik amerika atau eropa dan 13 responden membaca komik Indonesia, 2 responden membaca komik korea. Data ini menunjukkan bahwa komik Jepang jauh lebih diminati oleh anak-anak karena sebagian besar komik di toko buku didominasi oleh komik Jepang.
3. 60 responden menyukai komik dari segi cerita yang bergenre action dan petuangan, 40 responden lainnya menyukai cerita yang lucu yang dapat menghibur pembacanya.
4. 13 responden yang pernah membaca komik Islam dan 87 responden tidak pernah membaca komik Islam. Karena mereka tidak tahu adanya komik Islam dan lainnya beranggapan komik Islam kurang menarik. Komik Islam yang ada ditoko buku ditempatkan tidak dengan komik-komik lainnya jadi mereka tidak mengetahui adanya komik Islam tersebut.
5. 100 responden mengetahui tentang hadist namun 65 responden tidak memahami tentang hadist tersebut. Dibutuhkan pemahaman dan pengajaran kepada anak-anak mengenai pentingnya hadist sebagai pedoman hidup seorang muslim.
6. 100 Responden tertarik dan berminat dengan perancangan komik Islam yang membahas mengenai akhlak dengan bersumber dari hadist Nabi.

2.2.2. Analisa Data Wawancara

Data riset didapat melalui proses wawancara dengan berbagai narasumber yang berkompetensi dibidang perancangan komik Islam, pendidikan akhlak terhadap anak-anak dan narasumber lain yaitu target audiens dari perancangan komik ini. Berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan terhadap ketiga narasumber. Pertama, wawancara kepada Vbi Djenggoten, Jauhnya masyarakat dengan nilai Islam membuat akhlak mereka kurang sesuai dan bahkan melenceng jauh dari ajaran Islam. Penggunaan media komik sebagai pembelajaran akhlak untuk anak-anak dapat efektif karena selain mereka lebih menyukai visual, mempelajari tentang Islam akan menjadi lebih menyenangkan tanpa meninggalkan nilai-nilai Islam yang dibawanya. Kedua, wawancara dengan kepala sekolah KBTK Al-Uswah dimana menurut beliau Faktor utama yang dapat mempengaruhi akhlak anak adalah lingkungan, karena sejak anak sudah siap bersosialisasi maka dia akan menerima banyak pengaruh baik dan buruk dari lingkungan sekitar seperti rumah dan sekolah. Maka diperlukan peranan orang tua sebagai *brain washing* saat anak mulai terpengaruh dengan hal yang kurang baik. Tidak hanya itu, diperlukan juga komunitas disekitar anak yang peduli terhadap akhlak. Ketiga, wawancara terhadap target audiens dimana anak-anak kurang memiliki pemahaman tentang hadist dan mereka mengidolakan tokoh-tokoh superhero luar yang tidak merepresentasikan akhlak Islami.

2.3. Target Segmen

Demografis Target *Audience*:

- Laki-laki dan Perempuan (*unisex*)
- Usia 10 sampai 12 tahun
- Pelajar
- Pendidikan Sekolah Dasar
- Status sosial Menengah keatas

Psikografis Target *Audience*:

- Memiliki ketertarikan dengan komik
- Memiliki ketertarikan dengan tokoh superhero
- Religius
- Memiliki keinginan untuk belajar

2.4. *Consumer Insight*

Consumer Insight adalah proses mencari tahu lebih mendalam dan holistic, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya (Maulana, 2009:25). Setelah melakukan Consumer Journey, dapat dilihat bahwa target audiens yang merupakan anak-anak, umumnya melakukan aktifitas seperti sekolah, mengaji dan bersantai di rumah. Target audiens menyukai membaca komik dan bermain game. Dia membaca komik saat bersantai sepulang sekolah karena saat malam Target Audience fokus untuk belajar, target audiens memiliki koleksi komik seperti naruto, doraemon dan sebagainya.

2.5. *Unique Selling Proposition*

Unique Selling Proposition secara garis besar dalam komik ini sebagai berikut:

1. Adanya karakter *superhero* yang merepresentasikan muslim yang berakhlak islami sehingga dapat menjadi *role model* dan memberikan solusi kepada pembaca.
2. Pengkhususan konten mengenai akhlak Islami dalam keseharian antara orang tua dan teman.
3. Terdapat pesan moral pada setiap akhir cerita.
4. Terdapat penjelasan mengenai hadist-hadist terkait akhlak Islami yang dibahas pada setiap *chapter* cerita.
5. Di akhir halaman komik akan diberikan kamus kata-kata, untuk menambah pengetahuan anak mengenai kata-kata islami.

III. KONSEP PERANCANGAN

Keyword yang ingin disampaikan ialah “keteladanan akhlak Islami”. *Keyword* tersebut memiliki sebuah makna dimana “Keteladanan” diambil dari anak-anak yang membutuhkan *role model* yang dapat dicontoh keteladanannya, dikarenakan sifat anak-anak yang suka menirukan sesuatu yang diidolakannya. Dalam komik ini keteladanan dapat digambarkan melalui karakter superhero, yang mana nantinya karakter tersebut merepresentasikan akhlak islami. Sedangkan “Akhlak Islami” diambil dari seorang muslim yang hendaknya memiliki akhlak Islami yang berpedoman dari hadist Nabi. Kata Islami juga dapat memunculkan turunan visual dengan penggabungan bentuk-bentukan Islam dengan elemen pada komik. “Keteladanan Akhlak Islami” nantinya akan menjadi konsep dalam perancangan komik yang bercerita mengenai hadirnya seorang superhero yang akan membantu masyarakat supaya memiliki kembali akhlak Islami yang semakin

jauh mereka tinggalkan dan superhero tersebut menjadi sebuah model keteladanan di era modern ini yang mengajarkan akhlak Islami dengan bersumber pada hadist-hadist Nabi. Pembaca dapat menjadikan komik ini sebagai media pembelajaran akhlak Islami yang berpedoman dari hadist-hadist Nabi sekaligus dapat menerapkannya dalam keseharian pembaca. Selain itu terdapat hadist-hadist terkait akhlak dan pesan moral yang ingin disampaikan dalam setiap ceritanya sehingga dapat juga menambah wawasan pembaca mengenai hadist-hadist Nabi.

3.1. Deskripsi Konten

- Daftar Isi

Berisi judul disetiap *chapter*nya berikut nomor halamannya. Daftar isi berfungsi untuk memberikan kemudahan pembaca untuk mencari cerita yang ada dalam komik.

- Pengenalan Karakter

Mengenalkan tokoh utama dan pendukung yang akan muncul dalam komik, beserta deskripsi singkat mengenai tokoh tersebut.

- Isi Komik

Komik ini terdiri dari sembilan *chapter* yang membahas tentang akhlak dalam bermasyarakat, dengan rincian halaman awal setiap pembuka *chapter* terdapat *cover* pembuka *chapter* dan halaman terakhir setiap *chapter* terdapat pesan moral dan penjelasan hadist tentang akhlak yang dibahas.

- Penutup

Bagian penutup berisikan pesan moral dari keseluruhan cerita tentang pentingnya memiliki akhlak Islami bagi seorang muslim.

- Profil Penulis

Memuat biografi singkat mengenai penulis.

3.2. Spesifikasi Buku

Komik ini akan dicetak dalam bentuk buku yang berukuran lebar 15 cm, tinggi 20 cm, jalur putih kiri, kanan, atas dan bawah 1 cm. Kertas yang akan dipakai untuk isi komik adalah kertas *enhance*, gramatur 120. Jenis kertas *rives reflection* dipakai karena kertas tersebut bertekstur serat dan mudah menyerap tinta cetak sehingga warna dapat muncul dengan baik, sedangkan gramatur 120 dipakai untuk memudahkan pembaca membuka setiap halaman komiknya dan tidak terlalu tebal. Cover depan komik akan

diberi jaket buku yang berfungsi untuk melindungi cover dalam buku agar tidak mudah rusak. Menurut Iyan Wb (2007:64) Ukuran yang dipakai untuk jaket buku adalah lebar 25 cm dan panjang 20 cm. Kertas yang akan digunakan adalah jenis kertas *Art Paper* dengan *finishing glossy*. *Finishing* buku memakai *finishing perfect binding* yang diaplikasikan pada buku *soft cover*.

3.3. Strategi Komunikasi

Bahasa yang akan digunakan dalam komik adalah bahasa Indonesia sehari-hari atau informal. Hal ini untuk menyesuaikan karakteristik target audiens anak-anak 10-12 tahun yang biasa menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari, sekaligus untuk memudahkan pembaca dalam memahami cerita dan pesan-pesan yang ingin disampaikan.

3.4. Strategi Visual

Strategi visual dalam komik ini akan menitik beratkan pada ilustrasi yang masih selaras dengan konsep yang diusungnya. Pada komik ini karakter superhero dibuat sebagai seorang muslim dengan sifat-sifat keteladanan yang dibawanya, sehingga dapat merepresentasikan seorang muslim yang berakhlak Islami. Berkaitan dengan anak-anak maka, visual akan dibuat menarik dan menyenangkan dengan penggunaan warna-warna yang lembut seperti warna pada komik jepang. Nuansa yang dibangun selaras dengan konsep islami yang dipakai maka setiap elemen-elemen pada komik nantinya akan dikombinasikan dengan bentukan modern pada setiap enviroment yang akan muncul dalam komik. Karakter komik akan dibuat untuk anak-anak dengan gaya kartun yang memperhatikan detail untuk memunculkan ciri khas pada karakter tersebut, sehingga mudah untuk diingat oleh pembaca.

3.5. Gaya Gambar

Gaya gambar yang akan dipakai pada komik ini adalah gaya kartun yang tidak realis namun tetap detail dalam penggambarannya. Gaya gambar kartun merupakan suatu bentuk gambar yang dibuat dengan proses pelebih-lebihan, penekanan, dan pemletotan, sehingga bentukan gambar kartun tidak sesuai dengan bentuk aslinya karena gaya gambar kartun berpeluang lebih dikenal semua orang daripada gambar realistik. Menurut Scott Mc Cloud (2001:36) karakter yang dibuat dengan ilustrasi kartun dan sederhana mampu untuk menyedot kesadaran dari pembaca, dan mampu mengaburkan identitas pembaca

sehingga membuat pembaca menjadi bagian dari komik. Gaya gambar yang akan dipakai mengadaptasi dari gaya gambar Jepang yang digabungkan dengan gaya gambar Indonesia. Gaya tersebut dipilih karena anak-anak menyukai karakter Jepang, untuk memperlihatkan kesan tegas dan heroik maka digabungkan dengan karakter khas Indonesia.

3.6. Tipografi

Font yang akan dipakai dalam komik ini ada tiga yaitu font teks, sound efek, judul dan subjudul. Untuk font teks dialog ataupun narasi akan menggunakan jenis huruf *sans serif*, jenis huruf sans serif cocok didampingkan dengan grafis modern dan dapat dengan mudah dibaca. Font teks dialog dan narasi yang dipakai adalah *comic sans*. font *sound effect* akan dibuat dengan penggabungan ilustrasi yang mewakili suara yang ingin dihasilkan, sehingga dapat memunculkan suasana yang ingin dibangun dibenak pembaca. Tipografi untuk judul dan subjudul dibuat dengan bentukan yang dinamis yang mengacu pada bentukan huruf sans serif yang dikembangkan menjadi huruf yang berkesan tegas, kuat namun tetap terlihat menyenangkan untuk anak-anak.

3.7. Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang mudah menarik perhatian. Sesuai dengan target konsumen anak-anak maka komik akan dibuat hitam putih untuk memainkan imajinasi pembaca dan pada penjelasan hadist dibuat berwarna supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca melalui warna-warna visual yang menarik untuk membangun sebuah citra yang menyenangkan bagi anak-anak. Warna yang akan dipakai dalam komik ini mengacu pada pewarnaan komik Jepang yang memakai warna-warna yang beragam dan *shading* untuk menambah efek dramatis pada pewarnaan.

3.8. Panel

Panel yang akan dipakai pada komik ini dibuat lebih dinamis untuk beberapa scenenya dan untuk menghilangkan kesan statis dalam panel komik nanti ada beberapa scene yang ilustrasinya dibuat overlap dari panel maupun tanpa menggunakan panel. Panel yang akan dipakai nanti memakai empat sampai enam panel dengan alur baca dari kiri ke kanan.

3.9. Format Komik

Komik ini akan dibuat cerita pendek yang didalamnya terdapat tujuh chapter tentang akhlak dan satu chapter prolog dan penutup, total cerita komik 81 halaman. Pada setiap subjudulnya akan digunakan cover pembuka sebagai awal pembuka cerita dan di akhir cerita akan dilampirkan hadist terkait dan pesan moral apa yang ingin disampaikan kepada pembaca.

IV. KESIMPULAN

Anak-anak sangat membutuhkan bahan bacaan khususnya komik yang memiliki muatan edukasi terutama yang membahas tentang akhlak Islami. Pendidikan akhlak sejak dini dibutuhkan anak-anak untuk membentuk karakteristik yang memiliki nilai-nilai Islami.

KEPUSTAKAAN

- Al-Jawizy, Muhammad Ismail. 2014. *Nabi Muhammad Sehari-Hari*. Jakarta: Zahira.
- HD, Kaelany. 2000. *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics : The Invisible Art*. USA: Kitchen Sink Press.
- Nuris, Syaifurizza. 2014. “*Komik Yang Mengajarkan Hadist Pokok Dalam Islam*”. *Createvitas*. Volume.3 No.1.
- WB, Iyan. 2007. *Anatomi Buku*. Bandung : Kolbu.

BIODATA PENULIS

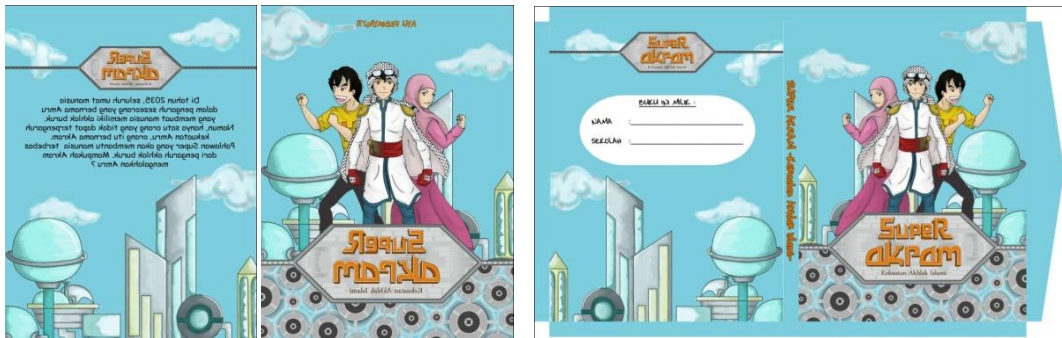
Ayu Febiryanti, ST lahir di Surabaya, 1 Februari 1993. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi.

Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom lahir di Madiun, 29 September 1981. Pendidikan S1 diselesaikan pada tahun 2005 di Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya (ITS) Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan judul tugas akhir “Perancangan Kampanye KDRT”. Kemudian melanjutkan master di bidang Media dan Komunikasi, Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2008-2010 dengan judul thesis “*Gambaran Kehidupan Sosio-Kultur Etnis Jawa Kelas Bawah Dalam Iklan Korporat Gudang Garam.Tbk*”. Saat ini aktivitasnya adalah mengajar di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim. Beberapa kali melakukan penelitian di bidang Visual Culture dan dipresentasikan dalam berbagai seminar/konferensi Internasional diantaranya “Representasi Kehidupan Sosio-kultural Orang Melayu dalam Film Upin-IPin”, “Gambaran Postmodernisme dalam Film Perempuan Berkalung Sorban”, “Etika dan Estetika Seni Islam dan Seni Barat” dan “*Designing Picture Book About Religious and Science Education Based On Multiple Intelligence*”.

LAMPIRAN

SUPER AKRAM IFTANDA TAK MAMPU

Gb.1. Judul dan Sub Judul

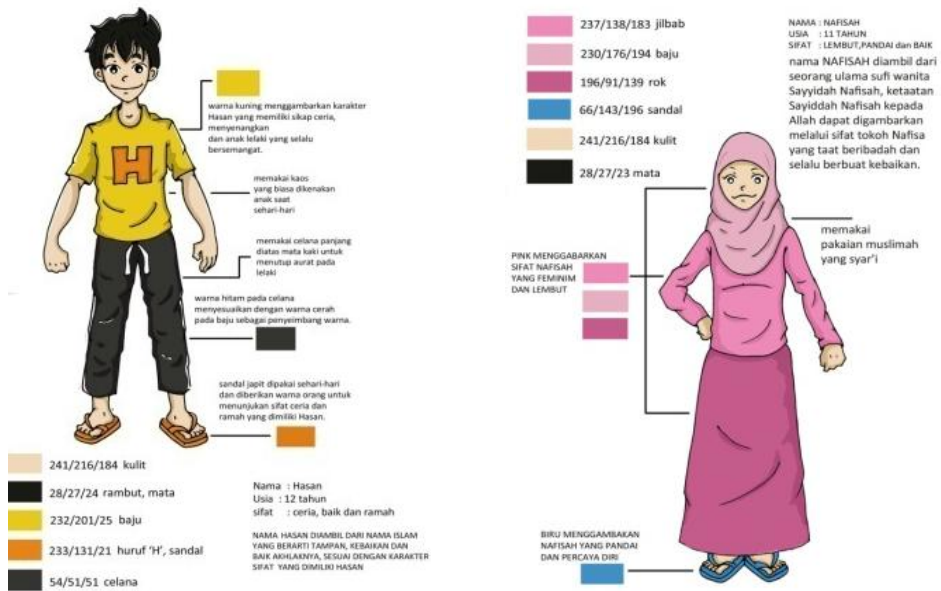


Gb.2. Cover Depan-belakang dan Sampul buku

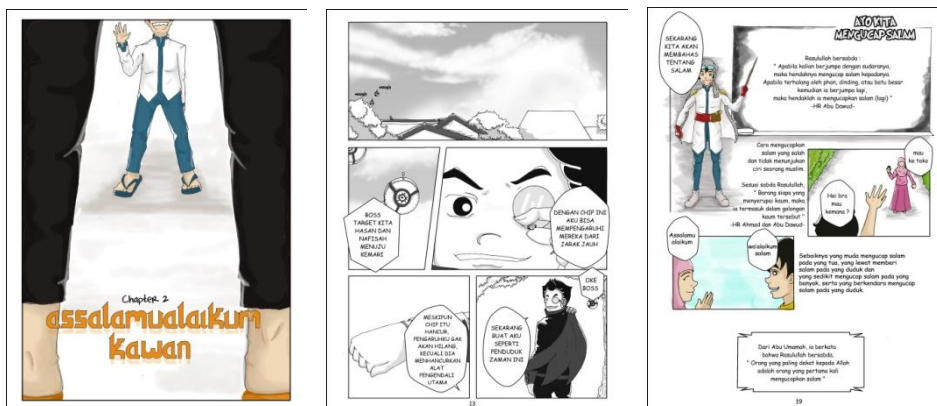


Gb.3. Karakter

Ayu Febiryanti. Komik Edukasi Akhlak Untuk Anak Dengan Pendekatan Superhero



Gb.4. Karakter



Gb.5. Isi Komik



Gb.6. Stand Pameran