

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak tahun 1950 sampai tahun 1980, komik-komik Indonesia pernah berjaya. Termasuk diantaranya adalah komik-komik yang bertema islami dengan syiar tema kepahlawanan atau pejuang nasional, dakwah agama, dan petualangan yang kerap menyampaikan pesan moral. Akan tetapi pada saat sekarang ini jarang sekali komik bertema islami beredar di pasaran seiring melesunya industri komik nasional yang dipicu oleh kedatangan komik-komik asing¹.

Sekarang kita sulit menikmati komik-komik keislaman. Walaupun ada, kurang menarik minat pembaca, karena kurang menariknya visualisasi komik-komik islami lokal bagi remaja². Padahal tidak sedikit kebudayaan negatif yang terpapar dalam komik asing dan tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Tentu saja hal ini merugikan bagi pembaca anak-anak dan remaja muslim.

Komik merupakan salah satu bagian desain komunikasi visual, dan komik adalah salah satu bacaan paling populer di masyarakat. Sehingga komik dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk lebih memahami ajaran agama, khususnya kalangan anak-anak dan remaja, karena dengan bentuk komik pesan moral dan hikmah lebih mudah terserap oleh remaja. Dan pada saat ini pun komik banyak dijadikan sebagai sarana edukasi, sebagai contoh komik *science Kuark Magazine*.

Hal ini memotivasi penulis untuk merancang komik Islami Indonesia, dengan harapan para remaja kembali menikmati dan menyukai komik-komik bernafaskan Islam buatan dalam negeri.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Bagaimana cara merancang buku komik yang menyampaikan nilai-nilai islami pada pembaca kalangan remaja Indonesia?

¹ Surjorimba Suroto, *Majalah Sequen* : 03, 2006

² *Tabel Hasil Kuesioner*

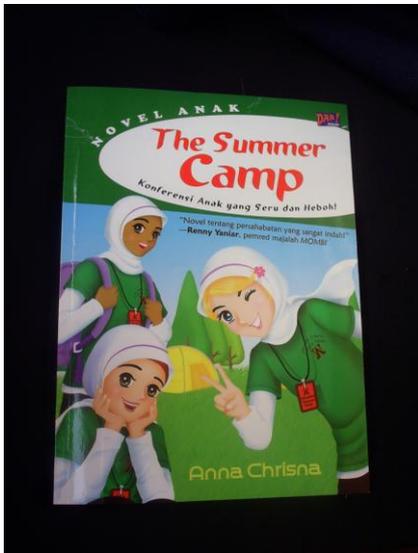
1.2.2 Ruang Lingkup

- Target Audience

Sasaran pembaca komik islami Indonesia adalah :

Demografis

- Remaja Usia : 10-14 tahun
 - Jenjang Pendidikan : SMP
 - Jenis Kelamin : Wanita
 - Pekerjaan : Pelajar
 - Status : Belum menikah
 - Ekonomi : Menengah keatas
- Novel ” *The Summer Camp*”



Judul : *The Summer Camp*

Pengarang : Anna Chrisna

Penulis memilih novel ’*The Summer Camp*’ karena di dalam novel ini terkandung nilai-nilai Islami, dengan cerita seputar dunia remaja. Oleh karena itu sesuai dengan target audience yang merupakan remaja, dan novel ini juga memungkinkan penulis untuk dijadikan komik.

Namun isi cerita dalam komik mengalami perubahan dan penyesuaian karena bahasa novel diadaptasikan ke bahasa komik. Tujuan perubahan ini, karena penulis ingin mengadaptasikan novel menjadi sebuah komik, bukan novel grafis.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan yang terkandung dari penulisan adalah sebagai berikut :

- Merancang gaya gambar karakter komik yang disukai dan mudah ditangkap oleh anak remaja.

- Menjadikan komik islami sebagai media alternatif agar remaja lebih memahami ajaran agama.
- Pesan moral yang disampaikan oleh komik diharapkan mudah diingat dan dapat membentuk pola pikir yang lebih baik bagi pembaca.
- Memperkenalkan kembali para anak-anak dan remaja kepada komik Indonesia, khususnya yang bertema Islam.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat yang terkandung dari penulisan adalah sebagai berikut :

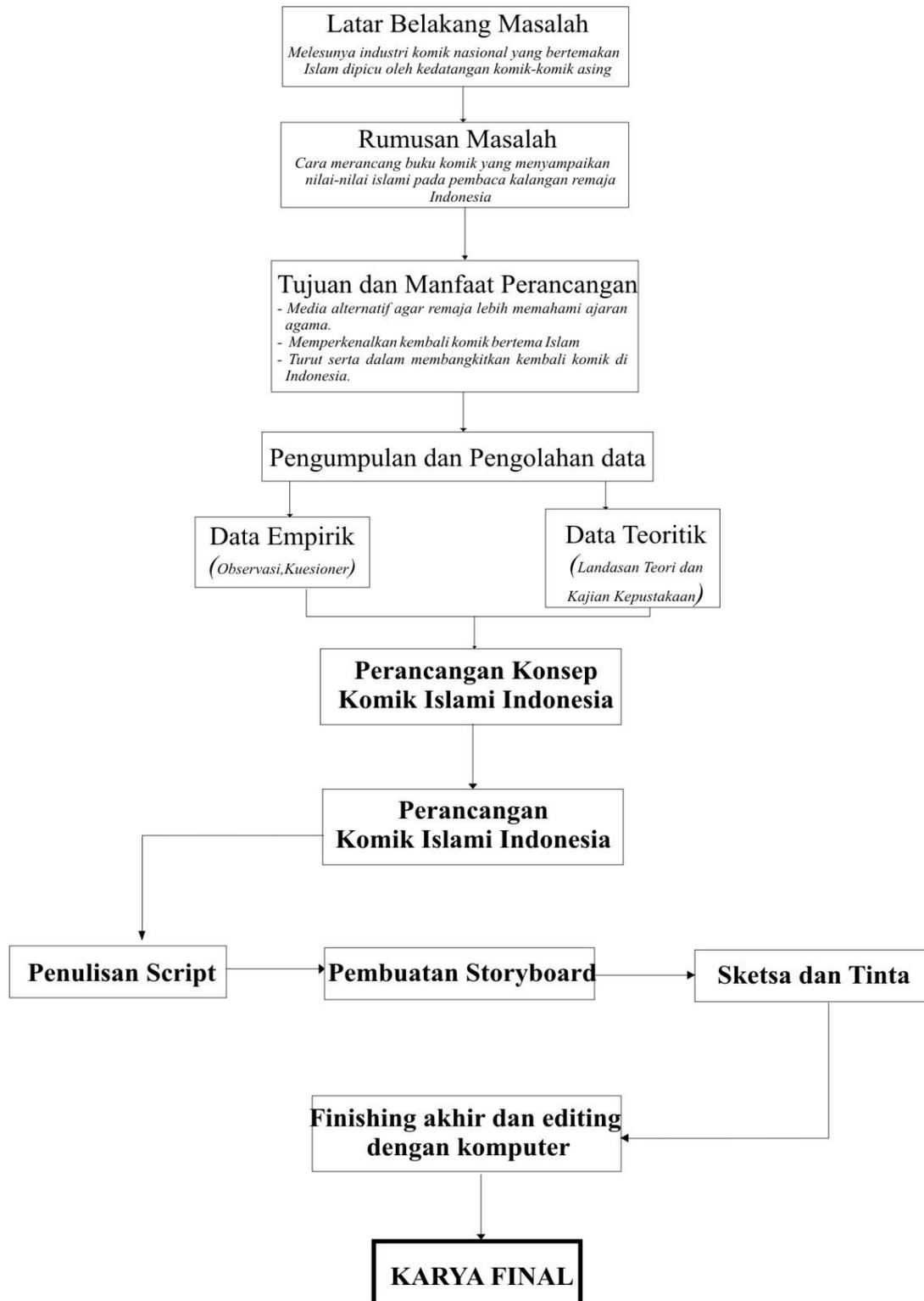
- Bagi Remaja Muslim
Dengan bentuk komik yang mudah dicerna dan mudah ditangkap diharapkan remaja dapat menyerap pesan moral islami dan membentuk pola pikir yang lebih baik bagi remaja.
- Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Memanfaatkan kemampuan mengolah visual, cerita, dan nilai-nilai moral, serta memanfaatkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk menarik minat target audience
- Bagi Komik Indonesia
Turut serta dalam membangkitkan kembali komik di Indonesia.
- Bagi Penggemar Komik
Menarik minat anak muda terhadap komik Indonesia. Membiasakan penggemar komik dengan komik yang bertemakan Indonesia.

1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Perusahaan yang akan menjadi sumber data adalah PT Mizan Pustaka (*DAR! MIZAN*) yang merupakan salah satu penerbit buku-buku novel anak Islami dan komik-komik Islami.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif, data-data dikumpulkan, kemudian disusun dan dianalisis. Data-data yang dikumpulkan berasal dari buku, internet, angket, makalah / karya tulis, serta hasil wawancara dan tinjauan langsung. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur (wawancara mendalam).

1.6 Skema Prosedur Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan