



## PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MELALUI KISAH FABEL AL-QURAN SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER

Arifiyah Ayati<sup>1</sup>, Novian Denny Nugraha<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

<sup>1</sup>arifiyaha@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,

### Abstrak

Ketersediaan buku di Indonesia dari segi kualitas dan kuantitas masih sangat minim beredar. Padahal buku yang berkualitas merupakan salah satu sarana yang dapat membantu pembentukan karakter karena membangun nilai intelektual, emosional, sosial dan moral. Salah satu contohnya adalah buku bacaan yang dikreasikan melalui sastra berbentuk fabel dengan unsur edukasi dan moral yang terkandung didalamnya, yang umumnya berkaitan erat dengan ajaran agama seperti dalam agama Islam pada al-quran dalam surat An-Naml (semut). Namun jumlah pengkajian pembentukan karakter berbasis cerita fabel al-quran masih terbatas. Bertepatan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini komik tidak hanya berbentuk media konvensional tetapi juga berbentuk digital contohnya platform komik digital yang dapat diakses dengan mudah dan gratis seperti Webtoon. Hal inilah yang melatarbelakangi perancangan komik webtoon melalui kisah fabel al-quran sebagai media pembentukan karakter. Penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif dengan data yang diperoleh melalui studi pustaka dan wawancara serta menggunakan metode analisis matriks dan SWOT. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku bahan bacaan yang mudah dijangkau oleh masyarakat Indonesia.

**Kata kunci: Fabel Al-Quran, pembentukan karakter, komik webtoon.**

### Abstract

*The availability of books in Indonesia in terms of quality and quantity is still very minimal in circulation. Whereas a quality book is one of the means that can help character formation because it builds intellectual, emotional, social and moral values. One example is reading books created through literature in the form of fables with educational and moral elements contained in them, which are generally closely related to religious teachings such as Islam in the Qur'an in Surah An-Naml (ant). However, the number of studies on character formation based on the Koran fable story is still limited. Coinciding with the development of the times and current technology, comics are not only in the form of conventional media but also in digital form, for example digital comic platforms that can be accessed easily and for free such as Webtoon. This is the background for designing webtoon comics through the fable of the Koran as a medium for character building. The study used qualitative methods with data obtained through library research and interviews and using matrix and SWOT analysis methods. With this design, it is hoped that it can improve the quality of reading materials that are easily accessible to the people of Indonesia.*

**Keywords: Fabel of the quran, character building, webtoon comics.**



## **PENDAHULUAN**

Minimnya ketersediaan buku-buku bahan bacaan yang ada di Indonesia baik dari segi kuantitas maupun kualitas menjadi salah satu faktor dari kurangnya minat baca masyarakat Indonesia. Masih banyak masyarakat Indonesia yang mengandalkan ketersediaan buku dari sekolah atau perpustakaan umum yang bukunya didominasi oleh buku paket pelajaran (Witanto, 2018). Banyak buku-buku bacaan yang masih kurang bervariasi dari segi judul dan mutu pada isi narasi serta dari segi visual masih monotone sehingga pembaca cenderung hilang selera karena buku kurang menarik perhatian.

Buku-buku bacaan yang berkualitas merupakan salah satu sarana yang dapat membantu pembentukan karakter anak yang dapat membangun nilai-nilai intelektual, emosional, sosial dan moral anak (Widuroyekti, 2010). Salah satu buku bacaan yang berkualitas dikreasikan melalui sastra berbentuk fabel yang dapat digunakan sebagai media untuk membentuk karakter anak dengan unsur edukasi dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya seperti cinta kepada Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kejujuran, rendah hati, dan bekerja keras yang digambarkan melalui deskripsi tokoh, tuturan, serangkaian sifat, tindakan, dan akibat yang ditimbulkan. Selain itu fabel memiliki kesederhanaan bentuk dan bahasa yang akan lebih mudah dicerna dan diterima sekaligus menghibur (Yono, 2014).

Menurut penelusuran sumber yang dilakukan Intan Puspitasari dan Miftah Khilmi Hidayatulloh jumlah pengkajian pembentukan karakter anak berbasis cerita fabel dalam Al-Quran masih terbatas (Puspitasari & Hidayatulloh, 2020). Padahal nilai-nilai moral pada umumnya sangat berkaitan erat dengan ajaran agama seperti dalam agama Islam pada kitab suci Al-Quran mengajarkan nilai-nilai moral melalui kisah fabel seperti dalam An-Naml (semut) dan beberapa kisah Nabi bersama hewan lainnya.

Salah satu buku bacaan yang terbilang populer adalah komik karena digemari oleh semua kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa sekalipun. Dalam penyajiannya komik mengandung unsur visual dan cerita dalam bentuk balon kata sehingga pembaca terlibat secara imajinasi dan emosional yang membuat pembaca ingin terus membaca hingga selesai. Selain itu pesan yang ingin disampaikan dalam komik mudah dipahami dan tidak terkesan menggurui (Khairi, 2016).

Buku-buku bacaan seperti komik dan fabel yang berkualitas sekaligus menarik yang beredar di toko-toko harganya masih terbilang cukup mahal sehingga kurang dapat dijangkau oleh beberapa masyarakat Indonesia. Namun bertepatan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang berkembang dengan pesat, saat ini buku bacaan tidak hanya berbentuk dalam media cetak atau konvensional saja tetapi juga berbentuk digital. Contohnya seperti Webtoon yang merupakan platform komik digital yang dapat diakses tanpa biaya atau gratis dengan berbagai macam genre yang berbeda serta lebih efektif dan terjangkau dibandingkan dengan harus membeli komik dengan harga yang relatif mahal. Menurut hasil uji validasi oleh para ahli dengan audien dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fabel berbasis komik dapat dikatakan sangat layak dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu 87.4 (Saputro & Fujiastuti, 2021)

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka dirasa perlu adanya media bacaan yang berkualitas untuk membentuk karakter anak dengan baik. diharapkan dengan adanya komik fabel berdasarkan Al-Quran melalui Webtoon dengan ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan kualitas buku bacaan.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif dengan data yang diperoleh melalui studi Pustaka (*journal*, buku dan artikel sebagai referensi dan teori pendukung yang berkaitan dengan topik) dan wawancara (narasumber seorang ustad, guru, dan *illustrator*) serta metode analisis matriks (perbandingan karya sejenis) dan analisis SWOT (mengidentifikasi faktor luar dan dalam dengan meningkatkan kekuatan dan peluang serta mengurangi kekurangan dan ancaman).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Landasan Teori

#### a. Perancangan

Desain merupakan suatu kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *design* yang memiliki arti sebagai rancangan suatu ide, namun makna dari desain memiliki beberapa aspek yang lebih luas dibanding rancangan (Sachari & Sunarya, 2000).

#### b. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mengeksplorasi konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, yang diaplikasikan menggunakan elemen desain grafis seperti gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout dalam upaya untuk menyampaikan pesan kepada audiens baik melalui visual, audio, dan audio visual (Tinarbuko, 2015).

#### c. Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk yang divisualisasikan dari suatu tulisan yang berfungsi untuk mengkomunikasikan suatu konsep cerita atau pesan dalam bentuk visual. Pada komik, ilustrasi merupakan elemen yang penting karena komik mengkomunikasikan pesan dengan teks dan gambar (Supriadi, 2016).

#### d. Komik Webtoon

Komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai menjadi suatu alur cerita gambar sehingga menjadi suatu media komunikasi visual. Selain itu komik juga dapat digunakan sebagai alat bantu pendidikan yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komunikasi belajar dapat berjalan maksimal apabila pesan pembelajaran yang disampaikan jelas, runtut dan menarik (Waluyanto, 2005). Format dari komik webtoon ini mirip seperti buku komik pada umumnya, hanya saja komik webtoon memiliki panel yang lebih sederhana yang dibaca dengan menggulir dari atas ke bawah (Apsari & Krisna Aditya, 2019).

#### e. Pembentukan Karakter

Karakter menurut Pusat Bahasa adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak” (Sudrajat, 2010).

#### f. Cerita Fabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, fabel adalah cerita fiksi dongeng yang watak perilakunya diperankan oleh binatang. Karakter binatang yang ada dalam cerita fabel dianggap mewakili perilaku manusia dan bertindak selayaknya manusia tetapi tidak menghilangkan karakter binatangnya.

### Konsep dan hasil perancangan

#### a. Konsep pesan

Berdasarkan latar belakang dan hasil data pada bab sebelumnya telah dipaparkan, maka dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam perancangan ini. Pesan yang akan disampaikan adalah memberikan sarana bahan bacaan yang berkualitas seperti pembentukan karakter anak dengan unsur edukasi dan nilai-nilai moral melalui komik webtoon yang menarik dan disampaikan dalam kisah fabel Al-Quran yang diambil dari kisah Semut dan Burung Hudhud bersama Nabi Sulaiman AS.

Melalui perancangan ini diharapkan para audiens dapat memahami nilai-nilai pembentukan karakter yang terkandung di dalamnya seperti cinta kepada Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kejujuran, rendah hati, dan bekerja keras yang digambarkan melalui deskripsi tokoh, tuturan, serangkaian sifat, tindakan, dan akibat yang ditimbulkan, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu fabel memiliki kesederhanaan bentuk dan bahasa yang akan lebih mudah dicerna dan diterima oleh anak sekaligus menghibur

#### b. Konsep kreatif

Konsep kreatif pada perancangan ini yaitu mengaplikasikan gaya visual media digital painting dalam mengilustrasikan pesan yang disampaikan dalam bentuk cerita serta menggunakan bentuk balon kata yang berisikan perkataan karakter sehingga audiens terlibat secara imajinasi dan emosional yang membuat pembaca ingin terus membaca hingga selesai. Selain itu pesan yang ingin disampaikan dalam komik mudah dipahami dan tidak terkesan menggurui. Perancangan ini berfokus pada bagaimana menyampaikan cerita fabel Al-Quran yang mengandung nilai pembentukan karakter ini dapat disampaikan dengan benar dan sesuai dengan tafsir yang ada.

#### c. Konsep media utama

Pada perancangan ini media yang digunakan adalah komik digital. Platform komik digital yang digunakan adalah Line Webtoon karena sangat populer di Indonesia, sehingga peluang untuk menjangkau audiens akan lebih luas. Platform dapat diakses tanpa biaya atau gratis sehingga kehadiran Line Webtoon ini memberikan kesempatan dan kemudahan untuk menghubungkan para kreator dan pembaca komik. Isi konten yang akan dimuat dalam 2 episode yaitu Kisah Semut bersama Nabi Sulaiman a.s. dan Kisah Burung Hudhud bersama Nabi Sulaiman a.s.

#### d. Konsep visual

Penggunaan ilustrasi pada perancangan ini adalah menggunakan teknik digital painting dengan gaya kartun karena memiliki bentuk struktur objek yang sederhana sehingga mudah diingat oleh audiens. Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan jenis huruf sans serif dengan nama font Mabook karena memiliki kesan yang fun dan tidak kaku. Penggunaan font ini digunakan karena mudah dibaca dan familiar sehingga kebanyakan komik memakai font tersebut. Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna-warna cerah yang bold karena akan menimbulkan kesan yang lebih menarik, semangat dan ekspresif.

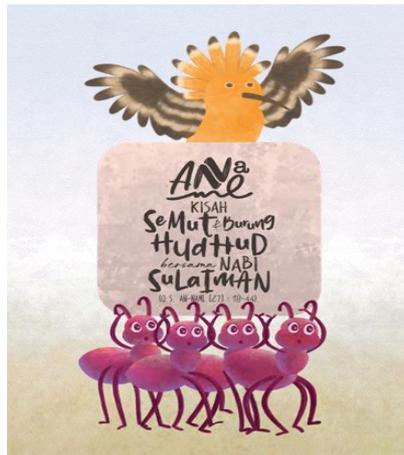
#### e. Konsep bisnis

Kisah fabel Al-Quran ini akan diterbitkan melalui platform komik online yang bernama Webtoon secara gratis baik dari sisi komikus maupun sisi pembaca. Sementara untuk media pendukung akan dibuat seperti totebag, notebook, gantungan kunci dan sticker yang dapat dibeli oleh pembaca. Harga *merchandise* yang akan dipasarkan; Totebag dengan biaya produksi Rp.30.000 jika keuntungan yang diambil sekitar 30% maka harga jualnya Rp.39.000, Notebook dengan biaya produksi Rp.20.000 jika keuntungan yang diambil sekitar 30% maka harga jualnya Rp.26.000, Gantungan Kunci dengan biaya produksi Rp.10.000 jika keuntungan yang diambil sekitar 30% maka harga jualnya Rp.13.000, Sticker dengan biaya produksi Rp.5.000 jika keuntungan yang diambil sekitar 30% maka harga jualnya Rp.6.500,

## Hasil perancangan

### a. Media utama

#### 1. Thumbnail



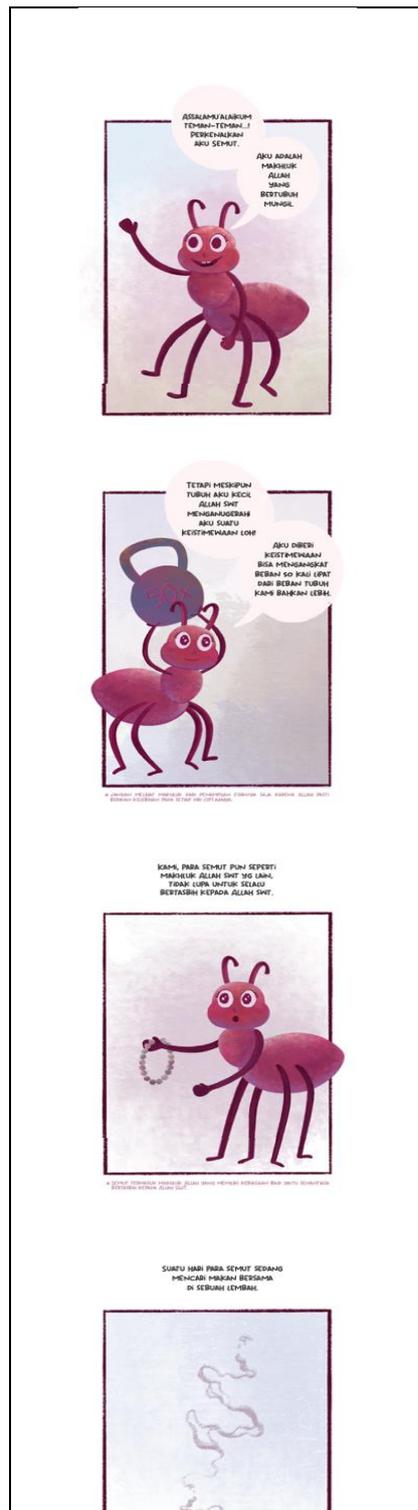
Gambar 4. 1 Thumbnail An-Naml  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

#### 2. Isi

Tabel 4. 1 Isi An-Naml Webtoon

Kisah Semut bersama Nabi Sulaiman a.s.
The image shows the cover of the webtoon. It features a light pink rectangular box at the top with the title 'KISAH SeMut bersama NABI Sulaiman' written in a black, handwritten font. Below the box, there are five stylized pink ants with large eyes and antennae, standing in a row. At the bottom of the cover, the text 'by: arifiyah' is written in a small, black, handwritten font.

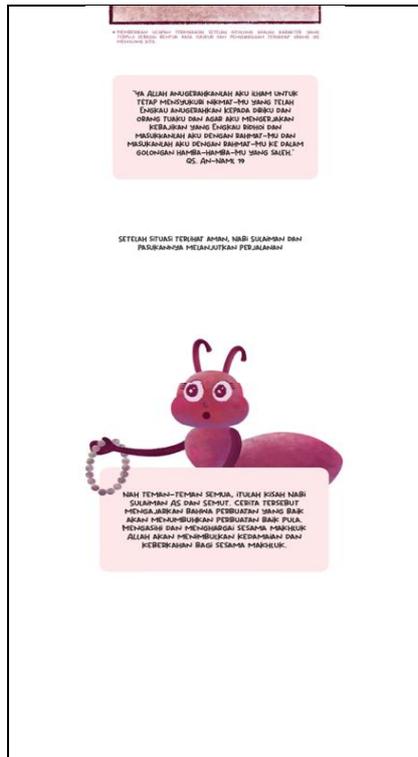
**Perancangan Komik Webtoon Melalui Kisah Fabel Al-Quran Sebagai Media Pembentukan Karakter**  
Arifiyah Ayati, Novian Denny Nugraha





**Perancangan Komik Webtoon Melalui Kisah Fabel Al-Quran Sebagai Media Pembentukan Karakter**  
 Arifiyah Ayati, Novian Denny Nugraha

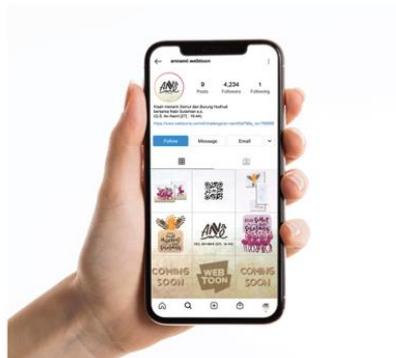




(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

b. Media pendukung

1. Sosial media instagram



Gambar 4. 2 Sosial Media Instagram  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

2. X banner



Gambar 4. 4 X banner  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

3. Poster



Gambar 4. 5 Poster  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

4. Totebag



Gambar 4. 6 Totebag  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

5. Notebook



Gambar 4. 7 Notebook  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

## 6. Gantungan kunci



Gambar 4. 8 Gantungan Kunci  
(sumber: Arifiyah Ayati, 2022)

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan, Pada perancangan komik webtoon mengenai kisah fabel al-quran ini dapat menambah bahan bacaan yang berkualitas karena terdapat nilai-nilai pembentukan karakter didalamnya serta nilai keteladanan, keimanan, kesabaran, keberanian, kejujuran, dan kegigihan. Perancangan komik webtoon ini menggunakan cerita fabel yang benar terjadi nyata pada zaman dahulu sehingga fantasi pembaca bertemu dengan kenyataan, selain itu cerita fabel ini bersumber dari Al-Quran pada surat An-Naml ayat 18-44 mengenai kisah semut dan burung hudhud bersama Nabi Sulaiman AS.

Diharapkan dengan adanya perancangan komik webtoon mengenai kisah fabel Al-Quran ini dapat membantu ketertarikan anak muslim supaya termotivasi dan mencontoh untuk melakukan hal yang baik dan meninggalkan hal yang buruk. Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru mengenai cerita fabel yang bersumber dari Al-Quran. Namun dengan pengetahuan yang terbatas sehingga perancangan komik webtoon sebagai media pembentukan karakter melalui kisah fabel al-quran ini masih jauh dari kata sempurna, dengan demikian tentunya masih dapat dikembangkan supaya lebih baik lagi secara penulisan maupun perancangan. Selain itu perancangan kedepannya diharapkan dapat mengembangkan dan mengangkat cerita fabel Al-Quran yang lain dengan lebih baik lagi.

## Acknowledgment

Terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada Kaprodi Pendidikan Seni Rupa UST Yogyakarta yang memfasilitasi dan dukungan akses publikasi ilmiah. Tak lupa kami sampaikan terima kasih kepada semua tim penyusun artikel publikasi ilmiah ini serta support pihak *publisher* Jurnal Cilpa (Prodi Pendidikan Seni Rupa UST).

## Perancangan Komik Webtoon Melalui Kisah Fabel Al-Quran Sebagai Media Pembentukan Karakter

Arifiyah Ayati, Novian Denny Nugraha

### DAFTAR PUSTAKA

Apsari, D., & Krisna Aditya, D. (2019). *The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (n.d.). *Arti kata fabel - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Retrieved May 11, 2022, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fabel>

Khairi, A. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.

Puspitasari, I., & Hidayatulloh, M. K. (2020). *Penanaman Nilai Moral-Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel dalam Surat Al-Fiil* (Vol. 12, Issue 1). <https://jurnalwacana.psikologi.fk.uns.ac.id/>

Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *TINJAUAN DESAIN*.

Saputro, D., & Fujiastuti, A. (2021). *PEMBELAJARAN FABEL DI ERA NEW NORMAL DENGAN MEDIA KOMIK*.

Sudrajat, A. (2010). *Apa Pendidikan Karakter itu? | AKHMAD SUDRAJAT*. Blog Pendidikan AKHMAD SUDRAJAT Tentang PENDIDIKAN. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter/>

Supriadi, O. A. (2016). *PERANCANGAN KOMIK PERANG BUBAT VERSI KIDUNG SUNDA UNTUK REMAJA DESIGNING BUBAT WAR COMIC FOR TEENAGERS IN KIDUNG SUNDA VERSION*.

Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual*.

Waluyanto, H. D. (2005). *KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PEMBELAJARAN*. <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>

Widuroyekti, B. (2010). *PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BUKU BACAAN*.

Witanto, J. (2018). *MINAT BACA YANG SANGAT RENDAH*

Yono, S. (2014). *NILAI EDUKASI DALAM FABELSENTANI*.