

REILUSTRASI KOMIK “TAMAN FIRDAUS” KISAH KEHIDUPAN KARMA DAN SALEH (SURGA DAN NERAKA) KARYA K. T AHMAR CETAKAN 1961

Ardiansya¹, Muh. Saleh Husain², Irfan Arifin³

¹²³Desain Komunikasi visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

¹ardiansya2812@gmail.com

²muhsalehhusain@gmail.com

³irfan.arifin@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat reilustrasi komik Taman Firdaus karya K.T Ahmar supaya pesan yang terdapat pada komik bisa tersampaikan kepada khalayak khususnya kepada anak-anak serta dibuat dengan tampilan visual yang menarik supaya setiap khalayak dapat tertarik dan menikmati dalam membaca komik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* model *ADDIE*. Penulis hanya menggunakan dua langkah model *ADDIE* yakni analisis (*analysis*) dan desain (*design*). Analisis yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan isi komik Taman Firdaus mulai dari bentuk visual hingga tulisan yang digunakan. Selanjutnya, desain yang dilakukan mengacu pada desain gaya ilustrasi yang digunakan zaman sekarang hingga beberapa konten yang terkait dengan komik Taman Firdaus. Hasil perancangan komik Taman Firdaus adalah meilustrasikan kembali komik dengan konsep desain modern yang didukung dari gaya ilustrasi *flat design* yakni segala macam atribut yang melekat pada karakter tokoh, arsitektur, alat transportasi serta sosial dan budaya maupun gaya cerita yang berkembang saat ini dan tetap mempertahankan alur ceritanya hanya saja tiap bagian cerita sedikit dikembangkan berdasarkan kondisi saat ini dengan memperhatikan peristiwa apa saja yang terjadi. Gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun yang simple dan modern yang penuh dengan warna berdasarkan dari kesukaan anak-anak sekitar umur 10-12 tahun.

Kata kunci: Reilustrasi Komik, Taman Firdaus, Kisah Kehidupan, K.T Ahmar

Abstrack

Title: *Re-illustration of Comic "Firdaus Park" The life Story of Karma and Saleh (Heaven and Hell) By K.T Ahmar edition 1961*

This design aims to create a comic re-illustration of Firdaus Park by K.T Ahmar so that the message contained in the comic can be conveyed to the audience, especially to children and made with an interesting visual appearance so that every audience can be interested and enjoy in reading comics. This research uses research method of Research and Development (R&D) Development of ADDIE model. The author uses only two steps of ADDIE model, namely analysis and design. The analysis is to analyze the problems of the contents of Firdaus Park comics ranging from visual forms to the writing used. Furthermore, the design refers to the design of the illustration style used today to some content related to the Firdaus Park comic. The result of Firdaus Park comic design is to re-illustrate the comic with modern design concept supported from flat design illustration style, namely all kinds of attributes attached to the character, architecture, transportation as well as social and cultural as well as story style that develops today and still maintain the storyline only each part of the story is slightly developed based on current conditions by paying attention to what events occur. The visual style used is a simple and modern cartoon style that is full of colors based on the preferences of children around the age of 10-12 years.

Keyword: *Comic Reillustration, Firdaus Park, Life Story, K.T Ahmar*

PENDAHULUAN

Sebuah buku yang berjudul Taman Firdaus cetakan 1961 pernah dikenal oleh kalangan generasi 1960-an hingga 1990-an. Buku ini diterbitkan dengan tujuan untuk mempengaruhi pikiran anak bangsa berdasarkan isi sambutan komik Taman Firdaus. Komik Taman Firdaus dapat dijadikan sebagai acuan dengan tujuan dakwah Islam.

Salah satu daya tarik dalam buku komik Taman Firdaus adalah menjelaskan berbagai masalah yang terjadi pada kehidupan seseorang dalam bentuk gambaran yang dapat menarik selera pembacanya. Berbagai upaya dalam menemukan sebuah buku dan alat pendidikan yang dapat memenuhi kriteria pendidikan anak-anak dan dapat pula memenuhi selera anak-anak. Hal itu tercantum dalam selebar sambutan dari Sekretaris Umum Persatuan Guru Islam Indonesia (PGII) Muttaqin.

Buku Taman Firdaus berupa cerita bergambar yang isinya mengandung sebuah kisah kehidupan Karma dan Saleh. Kisahnya ini mengikuti perjalanan tokohnya dari lahir, semasa hidup, meninggal, mengalami siksa kubur, hingga kiamat dan akhirnya masuk Surga atau Neraka. Tulisan yang digunakan masih tulisan lama. Komik ini cuma bagian sampulnya berwarna dan bagian isinya berwarna hitam putih. Komik Taman Firdaus bercerita tentang dua laki-laki yaitu Karma dan Saleh. Dari namanya saja, Saleh dapat ditebak kepribadiannya, Saleh lahir dalam keadaan miskin, rajin beribadah, rajin belajar, suka beramal. Ia berperilaku baik, dan pedagang sukses yang sering membagi-bagi hartanya untuk umat. Setelah wafat Ia masuk Surga. Intinya Saleh merupakan tokoh protagonis yang berakhir masuk Surga. Karma kebalikannya, lahir dari keluarga kaya, Karma dimanja sejak kecil. Setelah remaja Ia sering bolos sekolah dan malas belajar. Setelah dewasa kerjaan hanya berfoya-foya dengan kekayaan dari orang tuanya dan kerap memperlakukan wanita. Setelah wafat Ia masuk Neraka. Karma merupakan tokoh antagonis yang berakhir di Neraka. Sementara gambaran Neraka begitu menyeramkan. Komik ini mengeksplorasi imaji

tentang beratnya hukuman bagi pendosa di Neraka.

Panel yang berdampingan ini dapat menjadi pembeda antara kehidupan Saleh dan Karma. Perbedaan Malaikat Maut datang mencabut roh Karma dan Saleh. Di alam kubur, Karma disiksa sedangkan Saleh dilapangkan dan diterangkan kuburannya. Setelah kiamat, saat semua makhluk di bumi ditentukan nasibnya masuk Neraka atau Surga. Tapi, komik ini lebih banyak menampilkan siksa Neraka yang didera Karma. Hanya ada satu panel sehalaman penuh di akhir buku yang mengatakan Saleh, "Hidup abadi penuh dengan nikmat dan ridji berlimpah-limpah. Itulah pahala dari Tuhan bagi mereka jg taat kepada agama dan mengerdjakan amal saleh". Gambarnya taman indah dengan kolam air mancur di tengah, di latar belakang bangunan pencakar langit serta masjid. Ada catatan tambahan di gambar itu: "Gambar tjiptaan semata-mata."

Menurut penulis, komik ini begitu sangat luar biasa, hampir separuh pesan-pesan yang disampaikan begitu kental dengan dakwah Islam yang begitu mudah dipahami. Hampir disetiap cerita baik atau buruk terdapat firman Tuhan berupa penggalan-penggalan ayat Al Quran dalam aksara Arab juga artinya dalam bahasa Indonesia. Komik ini lalu ditutup dengan sebuah ayat mengutip dari Qs Al Kahfi ayat 107 dan tertulis dalam aksara gundul tanpa arti. Kesan yang mendalam serta pesan-pesan moral yang disampaikan cukup jelas dari hasil membacanya. Komik tersebut merupakan alat komunikasi sederhana yang mudah dicerna oleh pola pikir anak-anak dan menimbulkan efek bertahun tahun hingga saat ini, komik ini memang di desain sebagai komik agama yang bertujuan untuk membangkitkan akhlak anak-anak tentang kehidupan beragama.

Adanya gambar pada buku ini sehingga baik yang buta huruf saja dapat mengerti karena ada ilustrasi yang menampilkan adegan penyiksaan yang sangat pedih. Siksaan disini bukan siksaan biasa yang terdapat di dunia. akan tetapi, siksaan yang apabila disiksa sampai tubuh hancur akan dikembalikan tubuh ini menjadi utuh kembali.

Gambaran perbedaan perilaku baik dan perilaku buruk yang sangat ekstrim, sehingga menimbulkan keinginan yang kuat untuk menjadi sosok sebagai orang yang memiliki perilaku baik dikemudian hari dan mengandung pendidikan yang bernilai moral tinggi antara lain hidup prihatin membentuk seseorang dapat mensyukuri kehidupan ini dengan apa adanya. Memiliki semangat hidup dan mau bekerja keras. Peduli dengan lingkungan sosial. Timbul rasa kasih sayang tidak saja terhadap sesama bahkan kepada hewan sekalipun dan memiliki keyakinan tinggi bahwa apa saja perbuatan yang dilakukan selama masih hidup di dunia sementara ini, maka akan menuai hasil di kehidupan kekal kemudian hari.

Komik ini memiliki tampilan ilustrasi gambar yang didasarkan pada versi zamannya yakni tahun 1961 sehingga tidak sesuai dengan realitas zaman sekarang seperti penggunaan *smartphone*, angkutan umum, dan sebagainya. Tulisan ejaan yang digunakan masih menggunakan ejaan zaman dulu sehingga tulisan ceritanya tergolong sulit dipahami oleh generasi sekarang. Tampilan visual tampak terlihat vulgar dan tampak lebih sadis yang tidak cocok dibaca oleh anak-anak. Berbagai atribut pada tampilan latar belakang antara lain pakaian, transportasi, maupun arsitektur yang digunakan pada zamannya. Ada beberapa panel memiliki narasi dan balon kata yang cukup banyak.

Oleh Karena itu, perlu mengilustrasikan kembali komik Taman Firdaus karena materi yang disampaikan adalah bernilai agama sehingga generasi sekarang khususnya anak-anak tertarik dalam membaca sebuah komik dengan gaya ilustrasi terkini dan ejaan yang digunakan masa kini yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat reilustrasi komik Taman Firdaus Karya K.T Ahmar dengan tampilan visual yang menarik. Perancangan komik religius yang diharapkan memberikan manfaat adalah agar pesan yang terdapat pada komik bisa tersampaikan kepada khalayak dan agar setiap khalayak tertarik dan dapat menikmati dalam membaca komik. Perancangan komik Taman Firdaus memiliki batasan masalah adalah Gaya

kartun 2D didukung gaya ilustrasi *flat design* yang disukai oleh anak-anak. Komik ini memiliki tampilan visual yang tampak vulgar dan penyiksaan sehingga hal tersebut akan dihilangkan. Penggunaan ejaan zaman sekarang yang cocok digunakan oleh generasi sekarang Ilustrasi yang ditampilkan akan sesuai dengan realitas zaman sekarang berupa pakaian, transportasi, maupun arsitektur bangunan.

Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dan seterusnya, memberi hiasan dengan gambar (Salam, 2017:2).

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Witabora, 2012:660). Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari buku dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan. Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara verbal (Kusrianto, 2009:140). Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lainnya.

Ilustrasi menurut Rakhmat Supriyono (2010:51) adalah gambar atau foto yang bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami informasi serta menambah daya tarik desain. Visual atau gambar/foto sebagai salah satu unsur dari desain grafis merupakan salah satu bagian penting desain grafis yang memiliki peran dalam menyampaikan informasi (Irfan, Jalil, & Satriadi, 2019:29). Namun seiring perkembangan zaman, ilustrasi bukan hanya sekedar melengkapi teks, tetapi justru ilustrasi digunakan sebagai senjata andalan dalam menarik perhatian orang.

Reilustrasi dalam kamus bahasa Inggris kata *Re* yang artinya kembali sedangkan

ilustrasi yang artinya jelas. Jadi, reilustrasi adalah sebuah gambar untuk membantu memperjelas sebuah naskah yang berdasarkan sebuah karya ilustrasi pada masa sebelumnya untuk melakukan perubahan dengan mengisahkan cerita yang sama atau hampir mirip. Karya ilustrasi komik yang sudah ada akan dibuat kembali dengan gaya visual sendiri, tetapi dengan mengikuti kaidah-kaidah yang disukai anak-anak.

Komik dalam etimologi Bahasa Indonesia berasal dari kata *comic* yang kurang lebih secara semantic berarti lucu, lelucon atau kata *kōmikos* dari *kōmos revel* Bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke 16 (Gumelar, 2011:2). Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutic*(tafsiran) tentang hal-hal lucu. Scott McCloud (2001:9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang *terjukstaposisi* (bedekatan) dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Bagaimanapun, komik merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas (Bonneff, 2008:194). Dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar yang berurutan yang terdiri dari beberapa tokoh dan disertai dengan teks pendukung.

Menurut Bonneff, komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik atau *comic book* (Bonneff, 2008:9). Dalam perkembangan komik ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita buku yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula web comic atau komik online (Maharsi, 2011:15).

Pengertian Taman secara umum adalah sebuah area yang mempunyai ruang dalam berbagai kondisi diantaranya lokasi, ukuran atau luasan, iklim, dan kondisi khusus lainnya seperti tujuan serta fungsi spesifik dari pembangunan taman (Sintia & Murhananto, 2004:3). Taman menurut Al Qur'an dalam

bahasa Arab, taman dirumuskan dalam istilah *jannah* yang artinya sebidang tanah yang subur yang mengandung air, pada umumnya mengacu pada wujud sebuah lapangan subur yang bukan hasil bajakan, namun ditutupi rumput dan bunga-bunga (Nasda, 2015:11). Taman atau Surga digambarkan sebagai suatu tempat yang dikelilingi aneka bunga, berbagai tumbuhan, harumnya wewangian yang semerbak dan serbaguna buah segar yang muncul dibalik kerimbunan pepohonan yang dibawahnya mengalir sungai-sungai yang jernih dan didalamnya terdapat bidadari-bidadari serta minuman yang lezat. Kenikamatan seperti ini, juga terdapat dalam Surga *Firdaus* yang terdapat pada Q.S Al Kahfi/18:107 dan Q.S Al Mu'minin/23: 11 (Mansyur, 2018:8).

Tinjauan desain yang relevan yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan ini adalah Komik Edukasi Tentang Dosa-dosa Kecil sebagai Media Komunikasi Visual untuk anak yang dibuat oleh Syaiful Adi Mustafa (2013). Perancangan ini terdapat pokok masalah yakni masih banyak anak-anak yang tanpa sadar atau tidak mengetahui hal tersebut telah sering melakukan dosa-dosa kecil. Hal tersebut dapat dicegah dengan memberikan pemahaman tentang agama. Akan tetapi, banyaknya anak-anak sekarang tidak memiliki keinginan dalam menambah ilmu agama karena banyak hal. Penyebabnya adalah penyampaian agama kalah menariknya sama game dan komik. Perancangan ini berupa buku komik yang diharapkan mampu memberikan media edukasi terhadap suatu permasalahan yang dihadapi anak-anak tentang dosa kecil.

Selanjutnya, Perancangan Komik Edukasi Sosial Islamiah: Mahmud dan Soleh merupakan karya Bambang Budiman (2014). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara yang disempurkan dengan metode analisis data 5W+1H. Masalah yang dihadapi adalah pada masa saat sekarang ini kurangnya media yang memperlihatkan bagaimana berperilaku atau berakhlak yang baik dalam bergaul ditengah-tengah masyarakat berdasarkan Al-quran dan Al-Hadits, terutama pada media cetak yang bersifat menghibur dan mengedukasi seperti komik. Jadi, hasil perancangan ini adalah media buku komik yang

menyampaikan sebuah pesan dengan konten edukasi berupa akhlak untuk bersosialisasi antar muslim dengan cerita yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Komik Edukasi Akhlak untuk Anak dengan Pendekatan Superhero yang dirancang oleh Ayu Febiryanti dan Aditya Rahman Yani (2013). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner sebagai data primer sedangkan pencarian sumber buku dan literatur maupun media online sebagai data sekunder. Komik tersebut dilatarbelakangi oleh 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. Padahal akhlak sangat diperlukan oleh setiap muslim. 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.

METODE

Penelitian model pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2012:107). Menurut Branch (2009:2), metode penelitian R&D memiliki lima langkah, dikenal dengan pendekatan *ADDIE* yaitu singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uraian tersebut Penulis hanya menggunakan dua tahap yakni analisis dan desain. Tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang terdapat pada komik Taman Firdaus yakni tampilan visual tidak sesuai dengan realitas sekarang, Tampilan visual tampak sadis dan vulgar, serta ejaan dan Bahasa yang tergolong sulit dipahami. Tahap desain yang dilakukan adalah dimulai dari merancang konsep dan konten apa saja yang berkaitan dengan komik Taman Firdaus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Bahan observasi berupa buku komik dengan memperhatikan tampilan visual yang digunakan zaman sekarang serta beberapa penggunaan atribut berupa pakaian, alat komunikasi, arsitektur, transportasi dan sebagainya yang digunakan zaman sekarang. Selanjutnya, Mewawancarai seorang ahli agama Islam berupa pertanyaan seputar agama Islam. Studi pustaka berupa materi buku-buku agama Islam.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis isi dan analisis visual. Secara umum, analisis isi dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik interensin dari isi (Eriyanto, 2013:15). Sehingga jika melihat gambar komik Taman Firdaus. Pesan dari komik tersebut adalah apa terlihat secara fisik, karakter dalam komik ini. Makna dari komik ini apa yang ditafsirkan tentang tokoh-tokoh dalam komik ini. Sedangkan analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Pola dan gejala visual yang muncul dari hasil analisis isi selanjutnya dianalisis secara visual (Soewardikoen, 2013:39). Proses pembuatan komik lama yakni komik Taman Firdaus menggunakan teknik tradisional dengan mengikuti gaya visual Amerika. Dilihat dari penggunaan font masih menggunakan tulisan tangan.

Objek materi komunikasi komik Taman Firdaus berupa memperbaharui tampilan visual yakni akan dibuat ilustrasi gaya terkini dengan cara mengubah isi cerita komik yang sesuai dengan realitas zaman sekarang dengan tema yang sama yakni tema Pendidikan Agama Islam dan tetap mengikuti alur ceritanya serta gaya cerita zaman sekarang yakni menceritakan kehidupan dua karakter tokoh yang berbeda. Saleh dengan perilaku terpuji sedangkan Karma dengan perilaku tercela. Dalam ajaran Islam, Kedua orang tersebut akan dibalas sesuai dengan perbuatan yang dilakukan didunia. Saleh diberikan hadiah berupa nikmatnya Surga sedangkan Karma jatuh dari neraka yang penuh siksa dan penderitaan.

Selain itu dalam membuat cerita komik yang harus diperhatikan adalah setting cerita. Menentukan setting cerita merupakan bagian dari segala atribut yang menyertai settingan tersebut. Komik Taman Firdaus diterbitkan tahun 1961 dengan menggunakan setting cerita pada zamannya. Agar komik Taman Firdaus bisa mengikuti perkembangan zaman maka berdasarkan cerita pada komik ini akan menggunakan setting cerita zaman sekarang mulai dari pakaian, arsitektur bangunan, transportasi hingga segala pernak-pernik yang ada pada masa sekarang.

Dalam merancang sebuah karya buku komik ini, pasti akan menemukan satu atau dua pesaing bahkan lebih pesaing. Pesaing dalam artian yaitu memiliki produk sejenis yang akan ditawarkan kepada konsumen. Oleh karena itu, penulis menemukan beberapa pesaing dengan komik tema yang sama bahkan ada yang menjiplak komik Taman Firdaus yang dikutip dari CNN Indonesia (2019). Bahkan beberapa komik memiliki cerita dan gambar dengan sedikit modifikasi. Beberapa komik yang mengekor ini seperti Taman Surga, Indahnya surga dan Indahnya Taman Surga, serta Pedihnya Siksa Neraka.

Setiap karya desain termasuk komik, memiliki beberapa variasi atau perbedaan gaya ilustrasi maupun cerita yang digunakan tergantung ide dan tema yang dibuat. Perancangan komik Taman Firdaus, perbedaan yang paling mendasar adalah terletak dari cerita dan disematkan beberapa dalil sebagai pendukung yang bersumber dari Al Quran dan Hadits serta komik yang dibuat berbasis digital dan berwarna.

Setelah membaca dan melihat tampilan visual serta menganalisa komik Taman Firdaus maka perancangan reilustrasi komik Taman Firdaus akan dirombak total tampilan visual yang sesuai dengan kriteria anak-anak zaman sekarang sekitar umur 10-12 yakni tampilan visual yang tidak tampak vulgar dan bentuk penyiksaan yang dilakukan Karma maupun pelaku maksiat yang tidak sempat bertaubat dimana tampilan visual baik siksa kubur maupun neraka akan dikurangi kadarnya yang akan diperkuat dengan ditambahkan keterangan yang menjelaskan bagian panel tersebut.

Tentunya ada pengawasan orang tua yang bisa menjelaskan tiap panel.

Mengenai tema komik yang akan diusulkan yakni tentang dakwah Islam yang sesuai tema komik yang diangkat sebelumnya dan tetap mengikuti alur ceritanya. Namun ada beberapa peristiwa yang akan dikembangkan oleh penulis. Pengembangan cerita disini bukan menyaingi komik sebelumnya, akan tetapi hanya memperdalam ceritanya yang sebelumnya tidak jelaskan dan juga membuang bagian cerita yang tidak diperlukan.

Secara sederhana, media komunikasi adalah perantara dalam penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk efisiensi penyebaran informasi atau pesan tersebut (Suryanto, 2015:185). Pada dasarnya, media komunikasi dilihat dari segi bentuknya, terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Penulis akan memilih salah satu jenis media komunikasi dalam perancangan komik adalah media cetak dan media elektronik. Adapun macam-macam media cetak yang sering digunakan dan dikenal luas di Indonesia seperti surat kabar, majalah, buku, brosur, poster, dan lain-lain. Media elektronik yang tersebar di era teknologi yang dikenal oleh masyarakat di Indonesia adalah internet, dimana internet bisa mencakup dari media sosial seperti *Facebook*, *Instagram* hingga *website*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

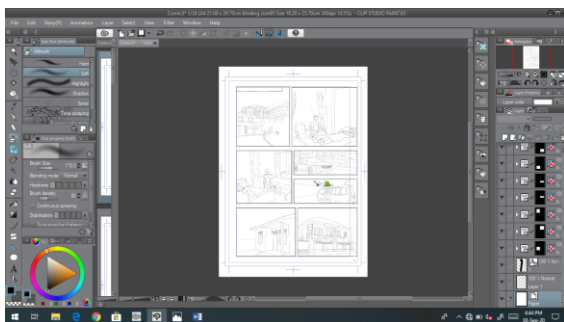
Konsep desain yang digunakan dalam merancang sebuah ilustrasi komik Taman Firdaus adalah modern. Konsep desain modern termasuk juga gaya desain simpel dan sederhana yang mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan konsep modern yang akan difokuskan dalam aspek-aspek kekinian yang cenderung terjadi dalam realitas kehidupan sekarang seperti menggunakan *gadget*, menggunakan mobil sebagai kendaraan dan sebagainya yang tentunya sangat berbeda dengan ilustrasi yang telah ada sebelumnya. Konsep desain modern yang didukung dari

penggunaan gaya ilustrasi *flat design* agar pembaca mudah memahami seluruh cerita dengan menggunakan *full color* sehingga menarik untuk dibaca.

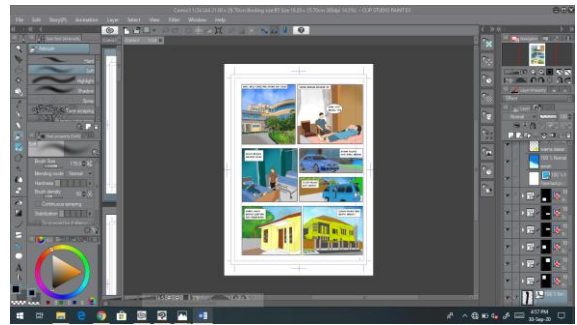
Komik Taman Firdaus menceritakan tentang perbedaan sifat dan perilaku bagi orang beriman dan tidak beriman kepada Allah SWT. Perbedaan orang beriman dan tidak beriman pada saat rohnya yang akan dicabut oleh Malaikat Maut, kondisi orang beriman dan tidak beriman saat berada di alam kubur dan serta orang beriman tempatnya adalah surga, sedangkan orang tidak beriman tempatnya adalah Neraka sehingga ilustrasi yang dihasilkan menggunakan perbedaan ilustrasi kedua karakter tokoh tersebut.

Supaya informasi yang terdapat pada komik Taman Firdaus bisa tersampaikan kepada anak-anak maka dari itu dibuatlah dengan tampilan visual gaya kartun *flat design* yang simple dan modern dengan menggunakan *full color*. Setelah itu, Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia karena termasuk Bahasa sehari-hari dengan gaya Bahasa yang sesuai dengan karakter anak-anak sekitar umur 10-12 tahun serta. Penggunaan kata-kata dibuat dengan seminimal mungkin dengan mempertahankan gambar suasana yang jelas.

Proses digitalisasi dari sketsa akan diolah dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* yang akan menjadi desain akhir. Proses ini juga akan menampilkan gaya visual masa kini yang sesuai dengan kriteria anak-anak.



Gambar 1 *Line art*



Gambar 2 *Coloring*

Perancangan Reilustrasi Komik Taman Firdaus yang nantinya akan menggunakan media utamanya sebagai media cetak yakni sebuah buku. Komik ini akan menggunakan bahan *kingstruk* dengan ukuran 210 mm x 297 mm. Ilustrasi komik menggunakan penuh warna dimana tiap halaman terdapat narasi untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi kemudian terdapat balon kata sebagai dialog. Komik ini terdiri dari 1 halaman sampul depan, 1 halaman keterangan penerbit, 22 halaman bagian isi, 1 halaman kosong, dan 1 halaman sampul belakang. Jadi, setelah dijilid akan menggunakan 6 lembar isi timbal balik dan 2 lembar sampul. Teknik jilid yang digunakan adalah Teknik klip tengah. Bagian akhir sampul menggunakan laminasi doff sebagai perlindungan agar gambar tahan lama.



Gambar 3 Buku Komik

Pada bagian sampul depan terdapat ilustrasi dan judul teks dimana ilustrasi ini menjelaskan tentang gambaran Surga. Kenikmatan Surga belum pernah dilihat oleh mata, di dengar oleh telinga atau dibayangkan dalam hati manusia. Pada bagian sampul belakang terdapat ilustrasi yang menjelaskan

tentang gambaran Neraka yang didalamnya terdapat api bergejolak yang dapat menghancurkan tubuh sehingga ilustrasi depan maupun ilustrasi belakang hanya ilustrasi semata berdasarkan penjelasan dari Al-Qur'an dan hadits. Tulisan yang terdapat pada sampul belakang berisi tentang ringkasan cerita serta menggunakan bahan Art Paper 260 gsm berukuran A4 (210 mm x 297 mm).



Gambar 4 Sampul

Pada halaman 1 terdapat tujuh panel yang menjelaskan tentang kelahiran Saleh dan Karma dirumah sakit dengan tampilan arsitektur yang modern, Kamar yang berbeda kelas, menggunakan kendaraan umum dan pribadi dimana zaman sekarang kebanyakan menggunakan kendaraan umum, perbedaan arsitektur rumah yang dulu dengan yang sekarang. Pada bagian isi menggunakan bahan Art Paper 150 gsm dengan ukuran A4 (210 mm x 297 mm).



Gambar 5 Bagian Isi Halaman 1

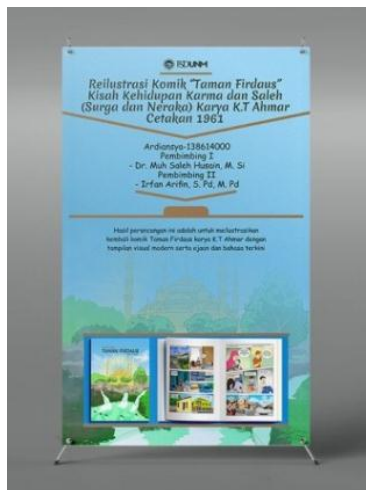
Media Promosi

X Banner merupakan salah satu media promosi yang biasa digunakan pada saat pameran dengan ukuran 60x160 cm dalam bentuk portrait yang berbahan *Vynill korea*. Media ini menggunakan warna biru muda bergradasi biru gelap dengan menambahkan sedikit background yang terdapat pada ilustrasi sampul depan buku. Setelah itu, ilustrasi bagian bawah menggunakan mockup buku sebagai ilustrasinya agar media ini menjelaskan tentang media buku sebagai media utamanya. Adapun bagian teks menjelaskan tentang tujuan, metodologi perancangan, dan manfaat.



Gambar 6 X Banner

Mini X Banner merupakan salah satu sarana media promosi yang mudah digunakan biasanya diletakkan diatas meja dengan ukuran 25x40 cm berbahan *art Paper*. Media ini hampir sama dengan ilustrasinya hanya saja pada bagian teks menjelaskan tentang hasil perancangan.



Gambar 7 Mini X Banner

Media Pendukung

Tote Bag merupakan tas besar yang memiliki pegangan paralel yang digunakan untuk berbelanja dan populer dikalangan anak muda. Tas tersebut bisa anda desain sendiri

tergantung kebutuhan anda. Tote Bag ini berbahan kain. Desain yang digunakan adalah sampul depan komik sebagai bagian dalam mempromosikan buku komik.



Gambar 6 Tote Bag

Media baju yang digunakan yakni memiliki varian warna dan ukuran. Penulis memilih warna merah marunn yang berukuran L. Ilustrasi ini diambil dari sampul buku hanya saja bentuknya disederhanakan yakni gambar masjid dan judul buku ditambah dengan karya K.T.



Gambar 8 Baju

Gantungan kunci menggunakan sampul depan dengan ukuran diameter 5 cm berbahan akrilik berbentuk lingkaran.



Gambar 9 Gantungan Kunci

Pembahasan

Pembahasan hasil perancangan komik Taman Firdaus adalah untuk meilustrasikan kembali komik Taman Firdaus karya K.T Ahmar cetakan 1961 serta penggunaan bahasa dan ejaan zaman sekarang dengan pemilihan font yang mudah dibaca. Komik ini tetap mengikuti alur cerita hanya saja ada beberapa peristiwa yang akan dikembangkan yakni Saleh ikut pengajian, masuk perguruan tinggi dan sebagainya. Tampilan visual komik Taman Firdaus akan menggunakan *full color* yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yakni penggunaan *gadget*, mobil sebagai angkutan umum dan sebagainya yang pada akhirnya akan berbeda dengan tampilan visual sebelumnya yakni penggunaan warna hitam putih, delman sebagai kendaraan umum, sedan lama dan sebagainya. Pada ilustrasi sebelumnya terdapat tampilan visual yang sadis dan vulgar yang dirasa tidak cocok dibaca oleh anak-anak, oleh karena itu ilustrasi yang dibuat sekarang akan menghilangkan tampilan sadis dan vulgar sehingga cocok dibaca oleh anak-anak. Penggunaan gaya kartun yang simpel dan modern sebagai salah satu strategi komunikasi yang sesuai dengan kriteria anak-anak zaman sekarang yang berumur antara 10-12 tahun sehingga akan dibuat semenarik mungkin supaya anak-anak maupun semua kalangan bisa tertarik dalam membaca sebuah komik.

Hasil perancangan reilustrasi komik Taman Firdaus bila dibandingkan dengan desain relevan yang telah dikaji sebelumnya adalah gaya ilustrasi, gaya panel, narasi dan

balon teks. Gaya ilustrasi kajian desain relevan dibidang lumayan bagus hanya saja ada beberapa upaya yang dilakukan penulis supaya komik Taman Firdaus bisa bersaing dengan desain relevan yakni menggunakan gaya ilustrasi yang sederhana dan modern, narasi dan balon teks dibuat seminimal mungkin dan tetap mempertahankan gambaran suasana, dan gaya panel berdampingan yaitu perbuatan baik dibalas dengan Surga, dan perbuatan buruk dibalas dengan Neraka sehingga hanya komik Taman Firdaus yang memiliki cerita tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan perancangan ini adalah komik Taman Firdaus merupakan buku cerita bergambar karya K.T Ahmar cetakan 1961 yang telah diilustrasikan kembali dengan tampilan yang lebih modern berdasarkan kondisi realitas saat ini melalui buku komik. Tampilan visual yang terlihat sadis dan vulgar dihilangkan berdasarkan kriteria anak-anak serta penggunaan ejaan dan Bahasa zaman sekarang.

Penulis merasa masih banyak kekurangan dalam proses perancangan komik, namun proses inilah penulis memiliki saran yakni penulis berharap supaya generasi sekarang dapat mengenal komik ini dalam upaya untuk meningkatkan ketertarikan sebagai bacaan yang berkaitan dengan dakwah Islam karena didalamnya terdapat beberapa dalil-dalil yang bersumber dari Al Quran dan hadits yang sekaligus menjelaskan perbuatan baik maupun perbuatan buruk seseorang dalam bentuk visual yang menarik bagi anak-anak sehingga baik para orang tua maupun para guru memberikan kemudahan dalam mengajarkan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, M. (2008). *Les Bandes Desinees Indonesia atau Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia.

- Budiman, B. (2018). *Perancangan Komik Edukasi Sosial Islamiah: Mahmud dan Sholeh*. Padang: Jurnal. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Jurusan Seni dan Desain. Fakultas Seni dan Bahasa. Universitas Negeri Padang.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Febiryanti, A., & Yani, A. R. (2015). Komik Edukasi Akhlak untuk Anak dengan Pendekatan Superhero. *CREATEVITAS*, 227-238.
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making (Cara Membuat Komik)*. Jakarta: Indeks.
- Irfan, I., Jalil, J., & Satriadi, S. (2019). Kreativitas Visual Pada Desain Poster Iklan Komersial Karya Mahasiswa. *JURNAL PAKARENA*, 28-35.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mansyur, S. (2018). Konsep Al-Qur'an Tentang Surga. *Al-Asas Vol. 1 No. 2*, 1-13.
- Mccloud, S. (2001). *Understanding Comic: The Invisible Art atau Memahami Komik*. Terjemahan S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mustafa, S. A. (2013). *Komik Edukasi tentang Dosa-dosa Kecil sebagai Media Komunikasi untuk Anak-anak*. Surakarta: Pengantar Tugas Akhir. Tidak diterbitkan. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Nasda, S. (2015). *Taman Edukasi sebagai Ruang Publik Di Kabupaten Sinjai*. Makassar: Skripsi. Program Sarjana Arsitektur. Jurusan Teknik Arsitektur. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sintia, M., & Murhananto. (2004). *Mendesain, Membuat, dan Merawat Taman Rumah*. Tangerang: PT. Agromedia Pustaka.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Tim. (2019, Mei 12). *Komik Siksa Neraka, dari 'Surga' Dakwah ke 'Neraka' Komoditas*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190511213923-241-394066/komik-siksa-neraka-dari-surga-dakwah-ke-neraka-komoditas>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora Vol 3*, 659-667.