

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI KISAH
KETELADANAN NUSAIBAH BINTI KA'AB BAGI REMAJA
MUSLIMAH USIA 18-22 TAHUN**

Arini Azzinda Ningrum¹, Alfian Candra Ayuswantana², Sri Wulandari³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

¹19052010023@student.upnjatim.ac.id; ²alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id;

³sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id;

ABSTRACT

Late adolescence is an age range that enters a period of searching for self-identity as the formation of someone. Having a role model or role model of Islamic figures in this age is very important for adolescent Muslim women as a guide in living life. Especially with the existence of social media that is growing, so that it also influences someone's character, especially teenagers, with all kinds of information generated. The low interest of adolescent Muslim women in Islamic education affects how the character is formed. This design aims to introduce, educate, and media update the exemplary stories of the Prophet's era so that they are easy to consume and attract the interest of adolescent Muslim women so that good character is formed. The methods used in this design are questionnaires, interviews, and observations which are then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques to obtain the main points in data collection. The existence of this design was made as an innovation in introducing and instilling exemplary values of Islamic figures in the lives of adolescent Muslim women.

Keywords: *adolescent Muslim women; islamic education; character; exemplary*

ABSTRAK

Remaja akhir merupakan rentang usia yang memasuki masa pencarian identitas diri sebagai pembentukan karakter seseorang. Memiliki tokoh panutan atau role model tokoh islami dizaman sekarang ini sangat penting bagi remaja muslimah sebagai petunjuk dalam menjalani kehidupan. Apalagi dengan adanya sosial media yang semakin berkembang, sehingga turut mempengaruhi karakter seseorang, khususnya remaja, dengan segala macam informasi yang dihasilkan. Rendahnya minat remaja muslimah terhadap edukasi Islami mempengaruhi bagaimana karakter mereka terbentuk. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan, mengedukasi, dan pembaruan media kisah keteladanan zaman nabi agar mudah dikonsumsi dan menarik minat remaja muslimah sehingga terbentuk karakter yang baik. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kuisioner, wawancara, dan observasi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh poin-poin utama dalam pengumpulan data. Adanya perancangan ini dibuat sebagai inovasi baru dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai keteladanan tokoh Islami dalam kehidupan remaja muslimah.

Kata Kunci: remaja muslimah, edukasi islami, karakter, keteladanan

1. PENDAHULUAN

Metode kisah memiliki fungsi edukatif dalam memproses penanaman nilai-nilai ajaran Islam. Tak hanya itu, metode kisah memiliki daya tarik yang dapat menyentuh perasaan, kejiwaan, dan pola berpikir seseorang (Mubarak, 2018:115). Sehingga metode kisah memiliki aspek penting dalam pendekatan suatu edukasi.

Kisah-kisah keteladanan merupakan kisah-kisah yang mengandung banyak pelajaran khususnya terhadap moral Islam. Melalui keteladanan, seseorang dapat mempelajari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga keteladanan menjadi salah satu aspek terpenting dalam memberikan pendidikan karakter (Arif, dkk., 2017:815). Secara psikologis, manusia selalu membutuhkan seorang model atau gambaran ideal dalam hidupnya yang dapat digambarkan dalam bentuk tokoh pahlawan sebagai contoh untuk diikuti, maupun dalam bentuk tokoh antagonis yang harus dijauhi sifat dan karakternya (Prabowo, 2017:24). Adanya metode kisah dengan konsep keteladanan sendiri bertujuan supaya kisah-kisah Rasul dan para sahabatnya dapat dijadikan sebagai teladan bagi kehidupan seseorang, baik sifat maupun tokohnya.

Memiliki teladan atau *role model* berperan penting dalam pendidikan karakter remaja, khususnya pada remaja akhir atau dewasa awal. Pada kisaran usia ini, yaitu rentang usia 18-25 tahun, perkembangan emosional remaja akhir ditandai dengan perubahan yang signifikan seperti peningkatan upaya untuk memahami diri sendiri dan pencarian identitas diri (Santrock, 2018:428).

Realitas pendidikan Islam pada zaman sekarang bisa dikatakan tengah mengalami masa-masa krisis. Beberapa krisis yang terjadi antara lain, rendahnya kepemimpinan nasional, lemahnya semangat juang (*fighting spirit*) generasi muda, dan yang paling penting adalah krisis identitas (Anwar dan Salim, 2018:236). Ustadzah Florensia, S. IP melalui kanal berita Universitas Islam Indonesia (2022), menegaskan salah satu tantangan terbesar yang kini tengah dihadapi oleh Gen Z adalah sosial media. Menurut beliau, melalui sosial media akan berbahaya bagi remaja akhir jika tidak bisa memilah siapa yang akan diikutinya. Remaja perlu berpikir cerdas dalam memilih role model di sosial media.

Fenomena yang terjadi pada zaman digitalisasi membuat generasi saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bersosial media. Adanya perkembangan sosial media membuka akses penuh bagi seluruh lapisan masyarakat, khususnya remaja muslimah, dalam menyerap segala bentuk informasi dan budaya. Hal ini berdampak pada remaja khususnya muslimah yang lebih bangga menjadikan para tokoh artis sebagai idolanya. Krisis ini dipertegas lagi oleh Buya Yahya pada ceramahnya melalui *chanel Youtube* Al-Bahjah TV (2018), diakses pada 12 Oktober 2022, bahwa fenomena remaja lebih banyak mengidolakan artis dibandingkan tokoh agama merupakan fenomena pergeseran nilai Islam yang merupakan bentuk dari krisis iman sehingga yang diagungkan bukan Allah dan Rasul-Nya. Fenomena pergeseran dalam pendidikan Islam seperti yang disebutkan sebelumnya, dipicu oleh kisah Islami yang semakin terbelakang atau bahkan sama sekali tidak dikenal oleh umatnya sendiri karena terlena dengan kemudahan dari berkembangnya teknologi, khususnya sosial media yang menjadi tantangan terbesar bagi para muslimah (Syam, dkk., 2021:12).

Adanya modernisasi dalam pendidikan Islam sangat diperlukan agar dapat memenuhi tuntutan yang ada pada zaman sekarang. Proses modernisasi atau pembaruan inilah yang akan dapat menyesuaikan antara pendidikan Islam dengan kemajuan zaman (Basinun, 2017:257). Maka dari itu mengembangkan media yang lebih interaktif merupakan aspek penting agar dapat menarik minat remaja dizaman teknologi modern ini. Menurut Prasetya (2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aspek penting lainnya dalam suatu media pembelajaran adalah proses pengolahan suatu informasi seseorang terdiri dari auditori atau suara yang dapat didengar dan

visual atau sesuatu yang dapat dilihat. Dengan mengkombinasikan kedua aspek ini secara seimbang dalam suatu media pembelajaran, seseorang dapat menyimpan suatu informasi dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, media dalam perancangan ini akan mengkombinasikan kedua aspek tersebut agar dapat menciptakan memori yang bertahan dalam jangka waktu yang lama pada benak penonton.

Salah satu upaya dalam mengembangkan media interaktif tersebut adalah melalui media *motion comic*. *Motion comic* adalah bentuk media digital yang merupakan pembaruan dari komik tradisional yang dikembangkan dengan menambahkan animasi sederhana tanpa menghilangkan unsur-unsur komiknya (Kurniati, 2020:3). Memaanfaatkan media digital merupakan salah satu upaya menarik perhatian *audience* dalam era digital ini (Wulandari, dkk, 2022:73). Menurut Booker (2014:1823), keunikan media ini terdiri dari kombinasi antara komik tradisional dengan elemen-elemen dalam animasi yaitu transisi, *panning*, dan *zooming*. Pada media ini, juga dilengkapi narasi maupun *backsound* yang dapat memberikan suasana unik dan berbeda kepada *audience* (Maharsi, 2018:17). Selain itu, generasi muda saat ini cenderung lebih menyukai media dengan bentuk yang kekinian, salah satunya dalam format komik (Ayuswantana dan Rizkiantono 2014:F-2).

2. METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini, metode penelitian yang digunakan terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh perancang melalui sumber informasi yang berkaitan dengan perancangan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini terdiri dari kualitatif dan kuantitatif. Pada metode kualitatif, data diperoleh dengan wawancara ahli dan observasi, sedangkan pada metode kuantitatif diperoleh dengan menyebar kuisioner kepada target segmen. Target segmen tersebut adalah orang yang akan menjadi sumber dalam mendapatkan informasi dan data yang akan dibutuhkan.

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber yang sudah ada sebelumnya untuk melengkapi sekaligus mendukung data primer pada suatu perancangan. Data ini diperoleh melalui jurnal terdahulu, buku, dan artikel yang berkaitan dengan perancangan.

Data primer dan data sekunder yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menarik poin-poin kesimpulan dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan target segmen melalui *google form*. Kesimpulan ini ditarik berdasarkan keterkaitan data yang satu dengan data lainnya dan kebutuhan perancangan.

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menarik poin-poin kesimpulan dari hasil observasi melalui sosial media dan wawancara dengan narasumber yang relevan atau terkait dengan topik perancangan ini. Selain itu untuk menarik poin-poin dari data sekunder yaitu melalui jurnal, buku, dan artikel yang digunakan dalam perancangan ini. Semua kesimpulan-kesimpulan dari sejumlah teknik analisis data tersebut kemudian disintesis agar didapatkan poin-poin utama secara garis besar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Analisis Data Primer

a) Kuisioner

Kuisioner dibuat melalui *Google Form* dan dibagikan melalui sosial media kepada target dalam rentang waktu pengumpulan data mulai pada 13 Oktober hingga 31 Oktober 2022. Pada

kuisisioner ini ditargetkan kepada muslimah remaja akhir usia 18-22 tahun yang beragama islam. Hasil kuisisioner tersebut sebagai berikut:

1. Pada data kuisisioner terdapat jumlah responden sebanyak 121 orang, dengan jumlah persentase keseluruhan terbanyak ada pada usia 20 tahun. Jumlah masing-masing rentang usia yaitu 6,6% usia 22 tahun dengan jumlah 8 orang, 19,8% usia 18 tahun dengan jumlah 24 orang, 21,5% usia 21 tahun dengan jumlah 26 orang, 25,6% usia 19 tahun dengan jumlah 31 orang, dan 26,4% usia 20 tahun dengan jumlah 32 orang.
2. Remaja muslimah mayoritas memiliki role model dalam hidupnya, 111 orang diantaranya mengatakan memiliki role model, sementara hanya 10 orang saja muslimah usia 18-22 tahun yang tidak memiliki role model.
3. Mayoritas remaja muslimah usia 18-22 tahun ternyata memiliki role model utama diluar dari tokoh Islami. Dari 111 jawaban, didominasi oleh role model tokoh artis, sementara hanya 7 orang yang menuliskan tokoh-tokoh agama atau tokoh Islam. Melalui hal ini, diduga bahwa mayoritas muslimah usia 18-22 tahun saat ini memiliki kecenderungan krisis dalam meneladani tokoh Islami, khususnya Rasul dan para sahabatnya.
4. Berdasarkan hasil kuisisioner, remaja muslimah usia 18-22 tahun sudah paham pentingnya memiliki role model dalam kehidupan, meskipun 19% diantaranya masih ragu. Hal ini dapat dibuktikan melalui jumlah persentase yang didominasi oleh jawaban penting dengan 79,3% dan jawaban mungkin dengan 19%. Selain itu, berdasarkan alasan yang diberikan oleh masing-masing responden terlihat bahwa mereka benar-benar paham fungsi dan pentingnya role model dalam kehidupan.
5. Remaja muslimah usia 18-22 tahun mengatakan memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap kisah rasul dan para sahabatnya. Hal ini terbukti dengan jumlah persentase tertinggi ada pada jawaban sangat tertarik sebanyak 51,2%, diikuti dengan jawaban lainnya yaitu 44,6% cukup tertarik, 3,3% belum tertarik, dan 0,8% tidak tertarik.
6. Sedangkan, dari jawaban 121 responden ketika ditanyakan alasan mereka yang belum atau tidak tertarik terhadap kisah Rasul dan para sahabatnya, diperoleh sebanyak 28,9% menjawab belum menemukan media yang menarik, 24% mengatakan bahasa yang sulit dipahami, dan 6,6% menjawab cerita yang membosankan. Selain itu sebanyak 95,9 remaja muslimah menginginkan adanya media yang menarik dengan bahasa yang mudah dimengerti dalam menceritakan kisah Rasul dan para sahabatnya.

b) Observasi

Hasil observasi melalui aplikasi Tiktok untuk mengetahui konten yang dibuat atau sedang ramai dikalangan remaja muslimah melalui sosial media adalah sebagai berikut:

1. Beberapa konten tren, khususnya di Indonesia, mayoritas menunjukkan perilaku penyimpangan dari nilai agama. Salah satunya adalah tren konten dengan sebutan “#tren bareng pacar” yang setiap tahunnya selalu ada tren berbeda dikalangan remaja. Hal ini sangat disayangkan karena cukup banyak oknum, khususnya perempuan berhijab yang juga mengikuti tren ini.
2. Beberapa tren lainnya juga sempat ramai dikalangan remaja Indonesia, khususnya perempuan muslim. Konten yang dari awal adanya Tiktok hingga saat ini tetap ada adalah konten video berjoget dengan menggunakan sound yang sedang viral.
3. Pada bulan Oktober 2022, menurut berita dari laman tvonenews terdapat konten kontroversial yang viral. Konten tersebut dibuat oleh salah satu akun muslimah yang membuat video melalui Tiktok ketika dia berada di mekkah dengan membawa *Photo Card (PC)* artis idolanya. Konten ini memperoleh banyak komentar kritikan dari netizen, karena tindakan membawa *Photo Card*

idol K-Pop saat beribadah Umrah dan menunjukkannya di depan Ka'bah dianggap sangat tidak pantas untuk dilakukan

c) Wawancara Ahli

1. Hasil wawancara dengan Ustadzah dr. Dyah Sania Artiwi, meliputi:

- Sosok suri tauladan terbaik itu adalah Rasulullah dan terbukti dari kisah-kisah hidupnya yang relevan dengan umat manusia sehingga dapat menjadi pendukung dalam perancangan ini.
- Pentingnya memilih role model yang tepat bagi seseorang khususnya remaja muslimah adalah agar memiliki pendirian yang teguh. Kebanyakan dizaman sekarang cukup banyak remaja yang salah kaprah dalam memilih panutan atau role model sehingga menimbulkan perilaku yang menyimpang.
- Meneladani Rasul dan sahabatnya akan berpengaruh pada karakter/akhlak seseorang karena ajarannya yang sesuai dengan manusia di seluruh zaman dan misi Rasulullah untuk menyempurnakan akhlak manusia.
- Salah satu dampak dari tidak menjadikan Rasul dan sahabatnya sebagai panutan adalah tidak adanya pedoman dan orientasi akhlak dalam menjalani kehidupan yang benar.
- Berdasarkan pendapat narasumber, kekhawatiran dalam mengidolakan tokoh yang bukan berasal dari agama islam, seperti artis/idol, adalah dalam hal keterpautan hati dan kesadaran setiap orang yang semakin menormalisasi dosa-dosa kecil yang justru menjerumuskan mereka.

2. Hasil wawancara dengan komikus Islami, Rizki Goni meliputi:

- Aspek yang perlu diperhatikan dalam menata pesan dan visual agar tersampaikan pada *audience* adalah dengan menata gaya bahasa menggunakan bahasa yang ringan namun tetap tidak berbeda jauh dari sejarah dan diberi visual sebagai pendukung sebagai penjelas.
- Dalam menyampaikan atau menceritakan sebuah kisah, harus sesuai dan tidak boleh ada cerita yang ditambah atau dikurangkan agar tidak terjadi bid'ah, namun pemilihan kata dapat menyesuaikan dengan zaman.
- Generasi muda saat ini memang memiliki minat rendah khususnya dalam nilai-nilai Islami.
- Menurut narasumber, dalam membawakan kisah Rasul dan sahabatnya atau topik berdakwah harus santai agar mudah diterima oleh generasi muda khususnya di zaman sekarang. Selain itu, berkaitan dengan minat generasi muda yang rendah terhadap nilai-nilai Islami, juga dipengaruhi dari kesadaran pribadi itu sendiri.
- Menurut narasumber, terkait penggambaran karakter aspek yang perlu diperhatikan adalah bahwa gambar yang tidak boleh disembah atau sebagai maksiat, dan nabi tidak boleh digambarkan.

3.2. Hasil Analisis Data Sekunder

a. Hasil analisis jurnal "Urgensi Kisah-Kisah Dalam Al-Qur'an Al-Karim Bagi proses Pembelajaran PAI Pada MI/SD" oleh Jauhar Hatta tahun 2013, yaitu:

Pada jurnal ini membahas tentang apa saja urgensi atau pentingnya kisah-kisah berdasarkan Al-Qur'an mulai dari definisi kisah, tujuan dan manfaat kisah dalam hal pembelajaran. Kaitan jurnal berikut dalam perancangan ini adalah sebagai dasar pemilihan metode edukasi suatu kisah inspiratif agar dapat dengan mudah dan menarik bagi *audience*.

b. Hasil analisis Skripsi/Thesis "Peranan Wanita Sahabat Rasulullah Saw Dalam Perang Uhud Tahun 3 H/625 M" oleh Gilang Ansori tahun 2018, yaitu:

Pada skripsi/thesis judul di atas membahas alur kisah cerita Nusaibah binti Ka'ab dari beberapa sumber, mulai dari peran Nusaibah dalam perang Uhud dan bagaimana perang tersebut dapat berlangsung. Hal ini diperlukan sebagai sumber dalam perancangan agar dapat menceritakan kembali kisah yang diangkat sesuai dengan apa yang terjadi pada zaman tersebut.

- c. Hasil analisis buku "Life Span Development" edisi 17, karya John W. Santrock tahun 2018, yaitu:

Membahas tentang perkembangan dan pertumbuhan yang terjadi pada tiap segmen usia manusia dan koneksi pada berbagai aspek perkembangan masa hidup manusia mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Pada buku ini terdapat informasi terkait remaja akhir mulai dari permasalahan apa yang dialami dan bagaimana perubahan dalam pola pikir usia tersebut. Sehingga dalam buku ini didapat kesimpulan bahwa usia remaja akhir dinilai merupakan usia dimana manusia mulai memasuki masa berpikir secara kompleks khususnya dalam mencari dan memahami jati dirinya untuk menentukan tujuan arah hidup mereka, maka dapat disimpulkan pada usia ini, manusia memerlukan adanya role model atau panutan sebagai petunjuk yang baik dalam menjalani kehidupan yang baik.

- d. Hasil analisis buku "Pendakwah Perempuan Di Masa Nabi" oleh Dr. H.M Shofin dan Dr. Umdatul Hasanah, M.Ag tahun 2016, yaitu:

Pada buku judul di atas membahas kumpulan kisah-kisah pendakwah perempuan di masa Nabi, salah satunya adalah kisah Nusaibah binti Ka'ab. Buku ini menceritakan alur kisah cerita Nusaibah binti Ka'ab, mulai dari apa saja peran Nusaibah dalam perang Uhud yang menjadikannya memiliki julukan perisai Rasulullah dan bagaimana perang tersebut dapat berlangsung pada zaman tersebut. Pada buku ini, dapat disimpulkan bahwa salah satu kisah sahabat wanita Nabi ini memiliki nilai-nilai keteladanan atau dapat dijadikan sebagai inspirasi khususnya bagi remaja muslimah agar dapat dijadikan sebagai contoh.

- e. Hasil analisis buku "KOMIK: Dunia Kreatif Tanpa Batas" oleh Maharsi tahun 2011, yaitu:

Pada buku judul di atas, membahas tentang apa definisi komik, jenis-jenis komik, elemen penting yang perlu diperhatikan dalam komik, hingga pembuatan komik digital dan manual, selain itu menjelaskan bagaimana menggabungkan *limited animation* kedalam sebuah komik. Berdasarkan buku ini diperoleh aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan nantinya dalam membuat *motion comic* pada perancangan ini.

- f. Hasil analisis buku "Understanding Comics" oleh Scott McCloud, terjemahan S. Kinanti tahun 2002, yaitu:

Pada buku ini, berisi tentang semua hal dasar terkait komik, mulai dari definisi komik, jenis-jenis komik, elemen penting dalam komik, hingga pembuatan sebuah komik. Berdasarkan buku ini diperoleh aspek penting yang perlu diperhatikan dalam menerapkan elemen dalam membuat komik pada perancangan ini.

- g. Hasil analisis artikel "12 Prinsip Animasi" <http://www.dapoeranimasi.com>, diakses 1 November 2022, yaitu:

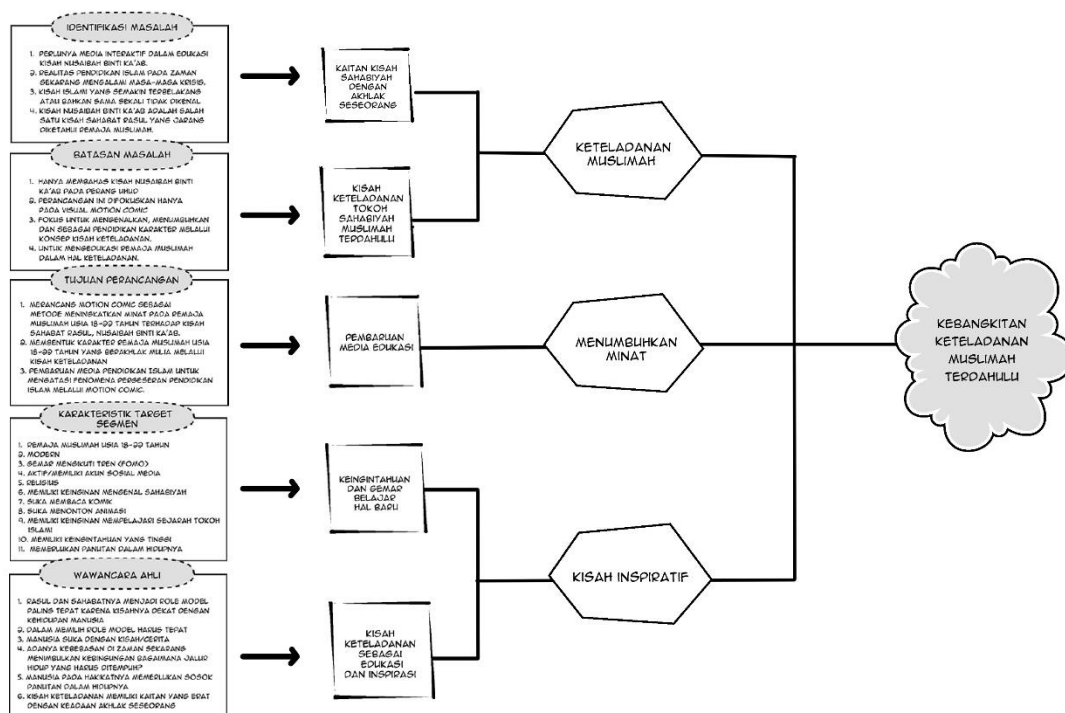
Pada artikel ini membahas tentang 12 pengenalan prinsip animasi yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*, beserta dengan contoh penerapannya dalam suatu animasi.

3.3. Pembahasan

a) Konsep Kreatif

Pada perancangan ini, *keyword* ditentukan melalui beberapa komponen yang terdiri dari poin identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, karakteristik target segmen, dan wawancara ahli. Kelima komponen tersebut kemudian disusun menjadi untuk menghasilkan poin-poin utama. Berdasarkan hal ini, diperoleh *keyword* untuk perancangan ini yaitu “Kebangkitan Keteladanan Muslimah Terdahulu”.

Secara denotasi *keyword* tersebut memiliki makna yang terdiri kata “kebangkitan” yang memiliki kata dasar bangkit, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti menjadi sadar atau perihal bangkit dari mati. Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “keteladanan” yang memiliki kata dasar teladan berarti hal yang dapat ditiru atau dicontoh. Sedangkan kata “muslimah” dalam bahasa arab berarti perempuan beragama Islam. Kata “terdahulu” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti paling dahulu atau mula-mula. Sedangkan secara konotasi, *keyword* “Kebangkitan Keteladanan Muslimah Terdahulu” memiliki makna secara keseluruhannya yaitu menumbuhkan rasa cinta dengan mengenali dan memahami kisah inspiratif muslimah pada zaman rasulullah.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 1. Alur Konsep Keyword

b) Implementasi Visual

- Desain Tipografi Judul

Penggambaran desain judul mengacu pada inti atau topik cerita, serta menggunakan warna yang mewakili masing-masing kata. Warna yang digunakan merupakan palet warna *warm tone* atau warna hangat mengacu pada warna-warna islami dan warna kearaban (gurun) yang cenderung hangat. Sedangkan tipografinya merupakan modifikasi dari font yang sudah ada dengan menambahkan shadow, gradasi warna, dan simbol.

Desain tipografi yang terpilih di bawah ini, merupakan hasil dari voting wawancara dengan target segmen dan berdasarkan diskusi dengan dosen pembimbing. Pada desain terpilih ini merupakan kombinasi dari font *richardson_script* dan *banana pastry* yang kemudian dimodifikasikan bentuknya. Penggunaan warna hangat pada judul menyesuaikan dengan acuan. Penambahan simbol panah untuk mewakili makna “berani” pada judul dan makna panah sebagai penunjuk arah selaras dengan kata “di Jalan-Nya” pada judul.



Sumber: <https://www.dafont.com/banana-pastry.font> (diakses 1 Maret 2023)

Gambar 2. Font Asli Banana Pastry



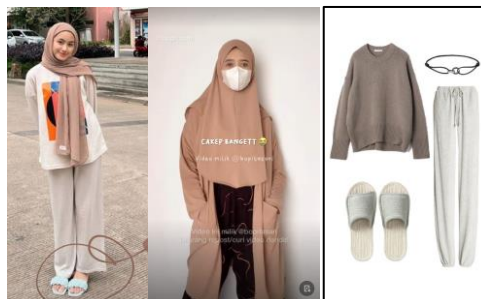
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 3. Desain Tipografi Judul Terpilih

- Desain Karakter 1

Hima merupakan salah satu karakter utama dalam cerita yang akan disampaikan pada perancangan ini. Ia memiliki ciri diantaranya *introvert*, periang (hanya dengan orang terdekat), kikuk di depan orang lain, *overthinker*, mudah cemas, dan feminim. Pada usianya yang sudah memasuki masa remaja akhir, Hima mulai mencari jati dirinya dan makna hidupnya sebagai muslimah.

Acuan penggambaran karakter Hima diambil dari remaja muslimah pada umumnya. Acuan diperoleh dengan observasi melalui internet, sosial media, serta wawancara dengan target *audience*. Hal ini dilakukan untuk menentukan pakaian, warna, dan ciri lainnya yang sesuai dengan karakter terkait.



Sumber: <https://bit.ly/3mpxPyt>; <https://bit.ly/3ITI5qa>; <https://bit.ly/3KV9HOe> (diakses pada 25 Februari 2023)

Gambar 4. Acuan Warna, pakaian, dan aksesoris karakter Hima



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 5. Desain Karakter Hima

- Desain Karakter 2

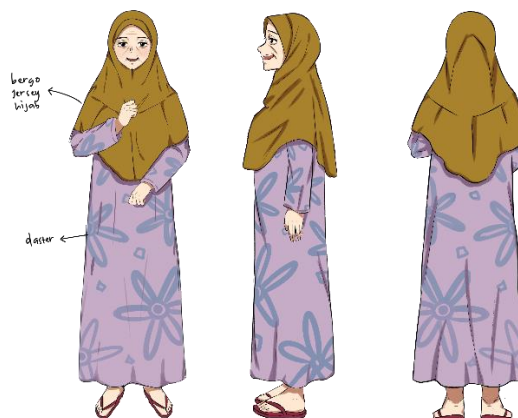
Bu Nur merupakan ibu dari Hima yang berusia 51 tahun. Ia merupakan sosok yang penyayang, ramah, tegas namun lembut. Berbeda dengan anaknya, Hima, Bu Nur memiliki kepribadian *ekstrovert*. Selain itu, bu Nur juga merupakan seseorang yang religius. Ia senang menceritakan kisah-kisah sejarah Islam pada anak semata wayangnya itu. Ia juga sosok yang dekat dengan anaknya sehingga sangat diandalkan oleh Hima dan selalu memberikan solusi yang didukung dengan nilai-nilai Islami.

Acuan penggambaran karakter Bu Nur diperoleh dari gaya/style ibu-ibu pada umumnya. Observasi melalui internet, sosial media, serta wawancara dengan target audience dilakukan untuk menentukan pakaian, warna, dan ciri khas lainnya yang sesuai dengan karakter terkait.



Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=2QjwfCqg_5Y&t=255s; <https://bit.ly/3ycHJpD> (diakses 27 Februari 2023)

Gambar 6. Acuan Karakter Bu Nur (Ibu Hima)



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 7. Desain Karakter Bu Nur (Ibu Hima)

- Desain Karakter 3

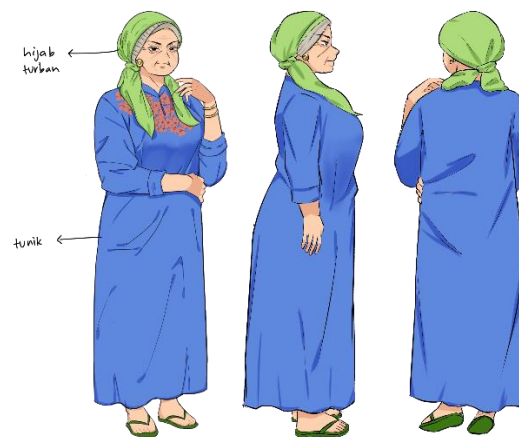
Bu Sinta merupakan tetangga sebelah keluarga Hima. Ia merupakan sosok ibu-ibu yang suka gosip, julid dengan tetangga, ketus, hobi nyinyir dan ikut campur urusan orang lain. Meskipun sifatnya terkenal tidak baik di kompleks rumah, ia sebenarnya orang yang dermawan.

Acuan penggambaran karakter Bu Sinta diperoleh dari penampilan ibu-ibu pada umumnya. Untuk menentukan pakaian, warna, dan ciri khas lainnya yang sesuai dengan karakter terkait, penulis melakukan observasi melalui internet, sinetron, serta wawancara dengan target *audience*.



Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=2QjwfCqg_5Y&t=255s; sinetron *Tukang Bubur Naik Haji* (diakses 27 Februari 2023)

Gambar 2. Acuan Karakter Bu Sinta



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 9. Desain Karakter Bu Sinta

- Desain Karakter 4

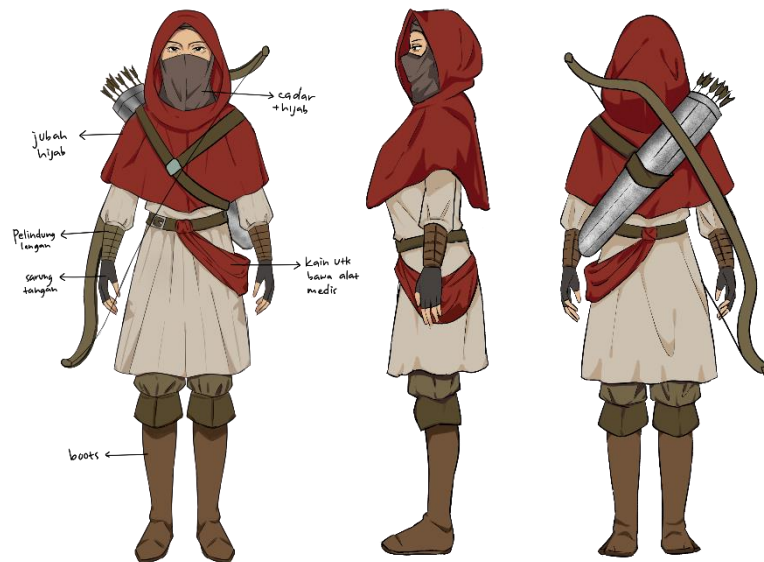
Nusaibah binti Ka'ab atau dikenal dengan sebutan yaitu *Ummu Umarah* atau *Ummu Imarah* berasal dari kalangan Al-Anshariyah, Al-Kahzrajiyyah, An-Najjariyah, Al-Maziniyyah, Al-Madaniyyah. Nusaibah juga dikenal sebagai muslimah yang suka berjihad dan sangat pemberani. Jasa-jasanya sangat terkenal dalam berbagai peperangan untuk membela Islam. Nusaibah juga tercatat sebagai salah satu figur pahlawan Islam wanita pada masa Rasulullah saw. Kepahlawanannya dizaman itu sangat menonjol terutama dari aktivitasnya ketika berperan dalam berbagai peperangan melawan kaum kafir *Quraisy*. Salah satu pertempuran besar yang beliau ikuti adalah perang Uhud. Pada perang ini, beliau mengabdikan dirinya untuk menjadi perisai, melindungi Rasulullah saw dari serangan kaum kafir *Quraisy* (Sugito dan Hasanah, 2016:138-139).

Acuan penggambaran karakter Nusaibah diperoleh dari penampilan wanita arab pada zaman nabi. Untuk menentukan pakaian, warna, dan ciri khas lainnya yang sesuai dengan karakter, penulis melakukan observasi melalui internet, film, animasi, serta wawancara dengan target *audience*.



Sumber: Film Muhammad The Messenger of God, Animasi 2D The Journey,
Animasi 3D Bilal: A New Breed of Hero (diakses 27 Februari 2023)

Gambar 3. Acuan Desain Karakter Nusaibah



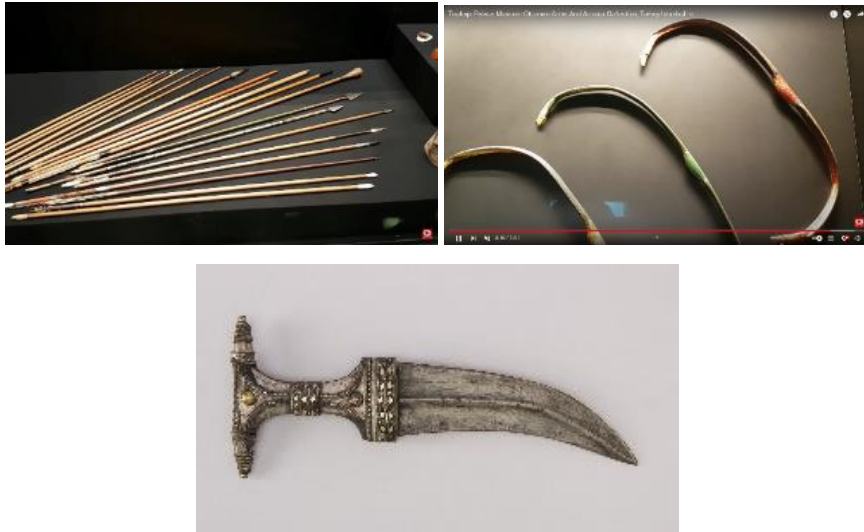
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 11. Desain Karakter Nusaibah

- Desain Karakter 5

Penggambaran karakter pasukan muslimin dan pasukan *quraisy* diperoleh dari observasi pada film Perang Badar, Animasi 3D *Bilal: A New Breed of Hero*, dan Animasi 2D *The Journey*. Hal ini dilakukan untuk menentukan bagaimana fisik prajurit pada zaman nabi, mengetahui perlengkapan perang yang digunakan mulai dari pakaian hingga senjata, serta warna dan ciri khas lainnya yang sesuai dengan karakter. Selain itu, mengacu pada gambaran pasukan *Rasyidin* atau *Rashidun*, yaitu salah satu pasukan militer yang paling kuat di dunia pada angkatan bersenjata kekhilafahan *Rasyidin* pada abad ke-7 (Glubb, 1959:34). Pasukan *Rasyidin* menggunakan zirah pakaian perang yang terdiri atas helm besi, pelindung tubuh dari kulit yang dikeraskan atau baju besi pipih yang diproduksi di Yaman, Irak, dan di sepanjang pantai Teluk Persia (Kennedy, 2001:168). Selain itu, selama Perang Uhud, Jami'at Tirmidzi mencatat kesaksian Zubayr ibn al-Awwam bahwa nabi Muhammad mengenakan dua lapis jas baja (Mayer, 1943:2).

Pada penggambaran visual senjata yang digunakan oleh pasukan dalam perang mengacu pada peninggalan senjata yang ada di Museum Topkapi, Turki dan *The Metropolitan Museum of Art*, New York. Senjata yang digunakan adalah senjata pasukan pemanah menyesuaikan dengan cerita kisah perang Uhud yaitu terdiri dari panahan, busur panah, dan jambiya (belati khas arab).



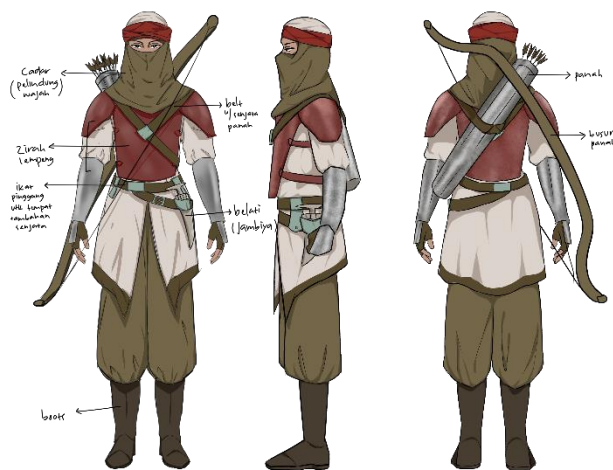
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=pbtFWU4t_8A, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/31745>, (diakses pada 1 Maret 2023)

Gambar 4. Acuan Desain senjata Pasukan Muslimin



Sumber: Film Perang Badar, Animasi 2D The Journey, Animasi 3D Bilal: A New Breed of Hero, (diakses pada 1 Maret 2023)

Gambar 13. Acuan Desain Karakter Pasukan Muslimin



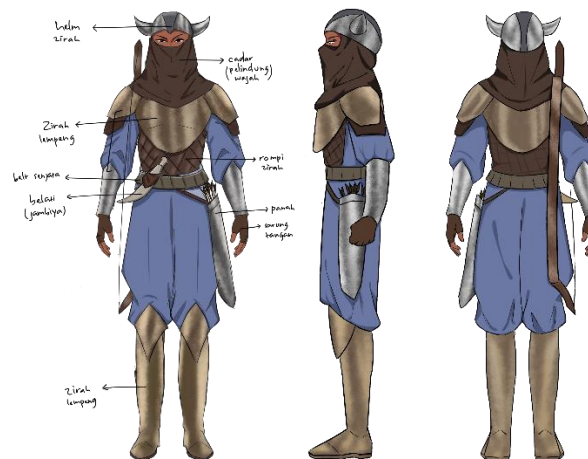
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 5. Desain Karakter Pasukan Muslimin



Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=pbtFWU4t_8A, Film Perang Badar, Animasi 2D The Journey, (diakses pada 1 Maret 2023)

Gambar 6. Acuan Desain Karakter Pasukan Quraisy



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 16. Desain Terpilih Karakter Pasukan Quraisy

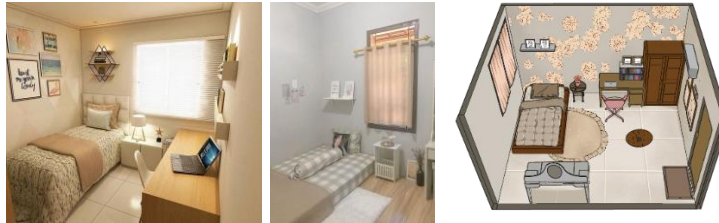
- Desain Latar Tempat (Rumah Keluarga Hima)

Latar tempat bagian pertama pada *motion comic* dalam perancangan ini akan berlangsung di rumah Hima, terutama bagian kamar Hima. Acuan visual untuk penggambaran rumah keluarga Hima ini diambil dari salah satu kompleks yang ada di Jakarta, menyesuaikan dengan latar belakang asal karakter. Sedangkan untuk kamar Hima menggunakan warna yang soft nude menyesuaikan dengan kepribadiannya.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 17. Desain Rumah Keluarga Hima



Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/781233866607243564/>; <https://id.pinterest.com/pin/1097541371662602534/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Dokumentasi Pribadi)

Gambar 18. Desain Kamar Hima

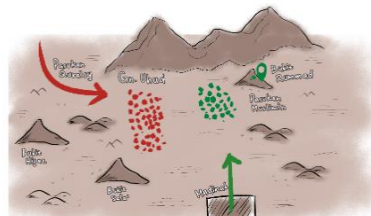
- Desain Latar Tempat (Gunung Uhud)

Latar tempat kedua ada dibagian ketika kisah Nusaibah mengikuti perang Uhud yaitu yang berlangsung di Gunung Uhud. Acuan penggambaran lokasi perang ini diperoleh dari peta Perang Uhud asli yang ada di Madinah.



Sumber: https://twitter.com/Kemenag_RI/status/1170313407255502849 (diakses pada 1 Maret 2023)

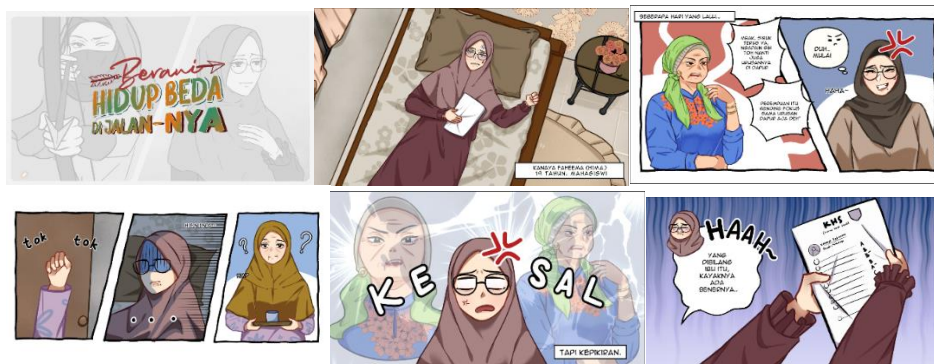
Gambar 19. Acuan Rute Perang Uhud



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 7. Visual Lokasi Perang Uhud

- Cuplikan Scene Motion Comic



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 8. Cuplikan Scene

4. PENUTUP

Adanya fenomena pergeseran dalam pendidikan Islam, menjadikan kisah Islami khususnya keteladanan sahabat nabi, yang kurang dikenal oleh remaja muslimah. Hal ini merupakan salah satu dampak dari berkembangnya teknologi, khususnya sosial media yang menjadi tantangan terbesar bagi para muslimah untuk memilah konten dan budaya asing yang akan dikonsumsi.

Fenomena tren dikalangan remaja muslimah yang mayoritas menunjukkan perilaku menyimpang dari nilai-nilai agama Islam menggambarkan bahwa moral dan akhlak remaja muslimah kebanyakan masih tergolong rendah. Hal ini juga ditunjukkan, salah satunya, melalui rendahnya pengetahuan mereka dengan keteladanan Rasulullah dan sahabatnya. Tujuan dari perancangan *motion comic* ini adalah sebagai metode pembaruan media untuk mengatasi fenomena pergeseran pendidikan Islam dalam meningkatkan minat pada remaja muslimah usia 18-22 tahun terhadap kisah sahabat rasul, Nusaibah binti Ka'ab, sehingga dapat membentuk karakter remaja muslimah yang berakhlak mulia melalui kisah keteladanan. Melalui perancangan *motion comic* ini, diharapkan dapat menarik minat remaja dalam mengenal dan menjadikan asul dan para sahabatnya sebagai teladan atau *role model*.

Perancangan ini tentunya tak luput dari kekurangan dalam proses pengerjaannya, mulai dari proses pembuatan konsep cerita hingga konsep visual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan mengenai konsep cerita serta visualisasi *motion comic* yang lebih variatif untuk menarik minat target penonton *motion comic* ini. Agar kekurangan tersebut dapat diperbaiki kembali, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dalam perancangan ini.

Ucapan Terimakasih

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal berjudul "Perancangan *Motion Comic* Sebagai Media Edukasi Kisah Keteladanan Nusaibah Binti Ka'ab Bagi Remaja Muslimah Usia 18-22 Tahun" ini. Perancangan ini tentunya tidak akan tersusun tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan keluarga penulis yang telah membantu memberikan dukungan moral dan spiritual, yang menjadi motivasi terbesar bagi penulis.
2. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis selama menyusun perancangan ini.
3. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan pada penulis.
4. Seluruh bapak/ibu dosen program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dorongan dan arahan bagi penulis
5. Teman-teman tercinta yang selalu mendukung, memberikan arahan, dan semangat kepada penulis selama perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S dan A. Salim. (2018). "Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Bangsa Di Era Milenial" dalam *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 9 No. 2 (hlm. 236, 241-242).
- Ansori, M.G. (2018). "Peranan Wanita Sahabat Rasulullah Saw Dalam Perang Uhud Tahun 3 H / 625 M". *Skripsi*. Elibrary Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Arif, A., Dirgahayu, A.L. Osti, dan Nurwahida. (2017). "Peningkatan Kualitas Moral Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan Berbasis Kisah Keteladanan Nabi Dan Rasul Di TK/TPA Nurhidayah Kampung Parang Desa Palangga" Volume 4 No. 2 (hlm. 815).
- Ayuswantana, A. C., & Rizkiantono, R. E. (2014). "Perancangan web-komik wanorosingo sebagai media alternatif pengenalan wayang cek-dong untuk generasi muda". *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(1), F1-F6.
- Basinun. (2017). "Modernisasi Pendidikan Islam Di Indonesia: Respon Muhammadiyah Terhadap Model Pendidikan Barat", Volume 16 No. 2 (hlm. 257). Garuda.
- Booker, M. Keith. (2014). "Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas", Volume 1 (page.1823). ABC-CLIO, LLC. America.
- Glubb, J.B. (1959). *Britain and The Arabs*. London: Hodder and Staughton.
- Hatta, J. (2013). "Urgensi Kisah-Kisah Dalam Al-Qur' Anal-Karim Bagi Proses Pembelajaran PAI Pada MI/SD" dalam *Jurnal: Al-Bidayah*. (hlm. 13-14).
- Kennedy H. (2001). *The Armies of the Caliphs: Military and Society in the Early Islamic State*. London: Routledge.
- Kurniati, N. L. N. (2020). Perancangan *Motion Comic* sebagai Media Informasi tentang Bulimia Nervosa untuk Remaja (*Doctoral dissertation*).
- Maharsi, I. (2011). "KOMIK: Dunia Kreatif Tanpa Batas". Yogyakarta: KataBuku
- Maharsi, I. (2018). "Penciptaan *Motion Comic* Wayang Beber Jaka Kembang Kuning" dalam *Jurnal DEKAVE*. Volume 11 No.1 (hlm.17-18)
- Mayer, L.A. (1943). *Saracenic Arms and Armor*. Volume 10 (hlm. 2). <http://www.jstor.org/stable/4515613>, diakses 30 Maret 2023
- McCloud, Scott. (2002). "Understanding Comics". New York: HarperCollins.
- Mubarok, M. Y. (2018). "Konsep Pendidikan Islam Menurut Surat Al-Kahfi Dalam Kisah Nasbi Musa Dan Khidir" (hlm. 115). Garuda: Garba Rujukan Digital.
- Prabowo, A. (2017). "Pentingnya Berkisah Al-Qur'an dan Sunnah Bagi Anak Usia Dini" dalam *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*. Yogyakarta.
- Prasetya, A.J. (2018). *Multimedia as a Media Development Skill to Improve the Quality of Learning* dalam *International Conference on Information Technology Applications and Systems (ICITAS)*. (hlm. III-31).
- Santrock, J.W. (2018). "Life-Span Development". edisi 17 (hlm.373 dan 428). McGraw-Hill Education. New York.
- Sugito, H. M. S., dan U. Hasanah. (2016). "Pendakwah Perempuan Di Masa Nabi". FTK Banten Press Jl. Jenderal Sudirman No. 30 Serang 42118 Banten
- Syam, R.S.E, S. Muamanah, S.I. Fuadi, M. Yusuf AN, dan D. Muntaha. (2021). "Pendidikan Islam Tentang Figur Wanita Dalam Al-Qur'an" dalam *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. Volume 1 No. 3 (hlm. 2 dan 12). Garuda: Garba Rujukan Digital.
- "12 Prinsip Animasi". (2018). Diakses pada 1 November 2022. <https://www.dapoeranimasi.com>
- Teladan Rasulullah yang Bisa Diikuti Generasi Z*. (2022). diakses pada 10 Oktober 2022. <https://www.uii.ac.id/teladan-rasulullah-yang-bisa-diikuti-generasi-z/>
- Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan E-Booklet Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk Siswa SD. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 71-78.
-