



Arty no 6 (2) 2017

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

THE STORY OF CHARITY MIRACLES AS A SOURCE OF INSPIRATION IN COMICS KISAH KEAJAIBAN SEDEKAH SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KOMIK

Deги Hanriwibawa[✉], Dr. Syakir Muharrar, M.Sn[✉], Drs. Dwi Budi Harto M.Sn.[✉]

Progam Studi Seni Rupa Kons. DKV Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2017

Disetujui Juli 2017

Dipublikasikan Juli 2017

Keywords:

Comic; Giveing;

Abstrak

Sebagai seorang yang beragama, seniman tidak terlepas dari kewajiban untuk mensyiarkan ajaran agama Islam dan menyeru kepada kebaikan. Sedekah adalah kebaikan yang merupakan perintah Allah untuk umat muslim. Sedekah berasal dari kata bahasa Arab yaitu shadaqoh yang berarti suatu pemberian yang diberikan oleh seorang muslim kepada orang lain secara spontan dan sukarela tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu. pemahaman masyarakat awam saat ini berpikiran bahwa bersedekah itu mengurangi harta atau sesuatu yang kita miliki, padahal dalam kehidupan nyata sering sekali penulis menemui peristiwa-peristiwa yang justru sebaliknya. Banyak sekali orang-orang yang semakin bersedekah justru seakin bertambah hartanya. Untuk mensyiarkan manfaat sedekah penulis dalam tugas akhir ini mengangkat kisah tentang sedekah dan balasan bagi orang yang ikhlas dalam bersedekah. Dari hal tersebutlah penulis tertarik untuk membuat sebuah karya dalam bentuk komik dengan mengangkat tema tersebut. Buku komik ini dikerjakan menggunakan teknik digital, seluruh pengerjaan dikerjakan pada adobe photoshop menggunakan pen tablet. Hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat menyampaikan / berkomunikasi dan menginspirasi para pembaca untuk bersedekah.

Abstract

As a religious person, artists can not be separated from the obligation to preach the teachings of Islam and call on the good. Alms is good that is God's command for Muslims. Alms comes from the Arabic word shadaqoh which means a gift given by a Muslim to others spontaneously and voluntarily without being limited by time and amount certain. The understanding of ordinary people today think that charity is reducing the wealth or something we have, whereas In real life many times the author encounters events that are just the opposite. Lots of people who increasingly giving charity just as surely increasing its wealth. To mensyarkan benefit alms author in this final project raised the story of alms and recompense for the sincere in charity. From this case the authors are interested in making a work in the form of comic by raising the theme. This comic book is done using digital techniques, all the work done on adobe photoshop using pen tablet. The result of this final project is expected to convey / communicate and inspire the readers to Giving charity.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: degi@student.unnes.ac.id

ISSN 2252-7517

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Berbagai macam hal dapat menjadi sumber inspirasi/gagasan berkarya seni. Sahman dalam (Hartono, 2001:1), menyatakan bahwa seorang seniman dalam mencari gagasan dapat bersumber dari berbagai macam, antara lain: lingkungan alam, dunia religius, dunia imajinasi dari berbagai perenungan dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan salah satu hal sebagai sumber inspirasi atau gagasan berkarya seni bisa saja didasari oleh faktor selera, kondisi jiwa seseorang dan faktor-faktor lainnya. Pemilihan dunia religi bisa saja didasari atas kesadaran bahwa sebagai orang yang beragama, kehidupan seorang seniman tidaklah terlepas dari faktor peraturan agama yang bersumber dari Tuhan Yang Maha menetapkan hukum. Atas dasar kesadaran tersebut seniman merasa perlu untuk mengamalkan sekaligus mengabadikan pesan-pesan Tuhan tersebut dalam bentuk karya seni.

Sedekah merupakan perintah Allah untuk umat muslim yang berasal dari kata bahasa Arab shadaqoh yang berarti suatu pemberian yang diberikan oleh seorang muslim kepada orang lain secara spontan dan sukarela tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu. Namun, pemahaman masyarakat awam saat ini berpikiran bahwa bersedekah itu mengurangi harta atau sesuatu yang kita miliki, padahal dalam kehidupan nyata sering sekali penulis menemui peristiwa-peristiwa yang justru sebaliknya. Banyak sekali orang-orang yang semakin bersedekah justru seakin bertambah hartanya. Hal tersebut banyak penulis temukan pada kisah-kisah dalam kajian "Selalu Ada JalanNya". Untuk mensyiarkan manfaat sedekah penulis dalam tugas akhir ini mengangkat kisah tentang sedekah dan balasan bagi orang yang ikhlas dalam

bersedekah. Dari hal tersebutlah penulis tertarik untuk membuat sebuah karya dalam bentuk komik dengan mengangkat tema tersebut.

Tujuan diciptakannya karya seni sangatlah bervariasi. Salah satunya adalah untuk urusan keagamaan. Seni yang digunakan untuk tujuan keagamaan digunakan sebagai media penyampaian ajaran agama, pendukung upacara keagamaan ataupun sebagai proses pemujaan kepada sang pencipta (Sachari, 2004:4). Supbechan (2008) menyatakan dalam konteks ini karya seni berfungsi sebagai media penyampaian ajaran agama, seni digunakan sebagai alat penyampai ajaran agama kepada manusia agar mau masuk, menganut, meyakini, serta melaksanakan ajaran agama. Kegiatan menyampaikan ajaran agama melalui seni bisa disebut dengan dakwah melalui seni.

Metode yang digunakan penulis dalam menganalisis kebutuhan adalah wawancara. Data kisah didapat penulis dari hasil wawancara oleh ustadz Riyadh Ahmad, Karena kisah ini berdasarkan cerita seorang jamaah kepada ustadz, yang kemudian dikemas oleh ustadz menjadi sebuah kajian berjudul kisah "Selalu Ada Jalan-Nya" sebagai motivasi jamaah lain untuk melakukan amal, dan yakin akan pertolongan Allah atas masalah-masalah hidup.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Sumber inspirasi yang digunakan dalam pembuatan komik adalah kisah keajaiban sedekah menggunakan media dan alat berupa

a. *Pen tablet Wacom Bamboo Pen and Touch small*

Pen tablet adalah alat yang digunakan untuk membuat gambar secara *digital*. Pen tablet yang akan digunakan adalah *pen*

tablet tipe Wacom Bamboo Pen and Touch karena mempunyai tingkat *preassure* dan sensitivitas yang cukup tinggi. Pada proses karya ini penulis menggunakan pen tablet sejak proses sket hingga pewarnaan.

b. *Printer* Epson L100

Alat pencetak gambar dan tulisan. Alat ini digunakan dalam mencetak gambar yang telah diolah menggunakan program *Adobe Photoshop CC*.

c. *Mifi* Smartfren

Modem diperlukan untuk mencari referensi gambar di internet.

d. *Flashdisk* Toshiba 8 Gb

Flashdisk adalah alat yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data, sehingga memudahkan dalam pengiriman data antara perangkat komputer.

e. *Hardware* (Perangkat Keras)

Laptop dengan spesifikasi:

- *Processor* : Intel (R) Core(TM) i3-4030U CPU @1,90Ghz (4CPUs), ~1,9GHz
- *Memory* (RAM): 6,00 GB

f. Perangkat lunak (*Software*)

1) *Adobe Photoshop CC*

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak yang dibuat oleh perusahaan *Adobe System*, dikhususkan untuk pengeditan foto atau membuat gambar secara *digital*. *Adobe Photoshop* merupakan sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai *image editor* dan salah satu perangkat lunak yang berguna untuk mengolah gambar atau membuat gambar berbasis *bitmap*. Mempunyai *tools* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. *Adobe Photoshop* digunakan dalam proses pengerjaan komik secara *digital*. Kali ini proses pembuatan langsung melalui *Adobe Photoshop*. Mulai pembuatan penintaan, pewarnaan, hingga penyusunan tata letak menggunakan pen

tablet *Wacom* guna mengefisienkan waktu.

2) *Corel Draw X8*

Corel Draw adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit gambar berbasis vektor. *Corel Draw* ini dibuat oleh *Corel*, sebuah perusahaan perangkat lunak yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. *Corel Draw* memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Pada proses pengerjaan komik, *software* ini hanya digunakan pada saat penataan letak saat akan proses cetak buku. Karena hampir sebagian besar pengerjaan karya dikerjakan di *Adobe Photoshop*.

Teknik Berkarya

Teknik yang digunakan dalam perancangan proyek studi ini adalah dengan membuat karya komik secara *digital* menggunakan beberapa *software*, yaitu *Adobe Photoshop Cc* dan *Corel Draw X8*. Mulai dari penintaan, pemberian warna, dan mengubah konten komik juga lebih mudah jika dikerjakan secara *digital*

Proses Berkarya

Pencarian Ide

Pencarian ide adalah tahap awal dalam setiap pembuatan karya. Sebuah ide akan direalisasikan melalui sebuah karya. Proses pencarian ide merupakan proses yang pertama kali kita lakukan sebelum melakukan pembuatan karya dengan cara menghimpun gagasan dan pengalaman yang berkaitan dengan karya. Melalui proses ini beberapa kemungkinan digali sehingga memperoleh sebuah pemahaman mendalam, luas dan

terperinci sebelum proses perencanaan. Usaha yang penulis lakukan berawal dari mengikuti sebuah kajian "Selalu Ada JalanNya" ustadz Riyadh Ahmad yang menceritakan tentang kisah-kisah tersebut yang menurut penulis sangat menarik untuk divisualisasikan menjadi sebuah komik. Yang kemudian penulis konfirmasi ke ustadz dan disetujui. Dari kisah-kisah yang ustadz paparkan, penulis memutuskan untuk mempersempit topik bahasan yaitu mengenai bab sedekah, yang dipilihlah salah satu kisah yang berkenaan bab tersebut.

Setelah keseluruhan ide ditetapkan, penulis menentukan konsep gambar komik yang akan dibuat. Dalam studi proses berkarya, melakukan studi pengamatan atas karya-karya komikus lain menjadi sangat penting. Studi tersebut berfungsi sebagai pemacu dan memperkaya wawasan proses berkarya.

Penetapan Tujuan

Penetapan tujuan yaitu menetapkan hasil akhir yang akan dicapai dari pembuatan proyek studi. Penetapan tujuan adalah hal paling utama dalam pembuatan karya ini. Tujuan ini menjadi landasan dalam membuat rancangan agar tetap sesuai dan fokus pada tujuan awal. Pembuatan ilustrasi bertujuan untuk menghasilkan karya komik yang mengedukasi dan menginspirasi akan pentingnya sedekah.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa kali melakukan wawancara langsung kepada Ustadz guna memvalidkan cerita yang disampaikan.

Penetapan Konsep Komik

Pada kisah ini, penulis mengemas cerita dengan target audience remaja, Dikarenakan

kisah aslinya yang merupakan kehidupan pada fase remaja yaitu kuliah dan menikah. Nama tokoh dalam cerita ini pun disamarkan karena menjaga privasi pemilik kisah tersebut. Dalam komik ini penulis membumbui kisah agar tampak lebih menarik sesuai imajinasi penulis, baik kisah maupun tempat. Di beberapa bagian penulis juga memberikan informasi berupa teks untuk memotivasi dan menginfokan beberapa hal yang terdapat dalam kisah. Komik ini dikerjakan dalam bentuk buku yang full warna sehingga lebih menarik pembaca.

Pembuatan Cerita Komik

Pembuatan cerita pada komik merupakan tahap setelah memperoleh cerita hasil wawancara dengan ustadz. Cerita pada komik juga menjadi rancangan awal pembuatan gambar untuk menjadi komik yang utuh. Dari cerita yang didapat, penulis merancang *storyline* untuk menentukan bagian yang perlu ditampilkan. Cerita yang dipilih untuk komik adalah kisah seorang mahasiswa yang mendapatkan balasan tak terduga dan berlipat dari sedekah yang pernah ia berikan ke seorang pembantunya yang sedang membutuhkan.

Untuk membatasi cerita supaya tidak melebar, dibuatlah cerita yang lebih terfokus pada satu tokoh yaitu Jamil. Adapun naskah sebagai berikut:

1. Narasi Cerita

Narasi cerita yaitu pembuatan cerita secara umum mengenai keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. Adapun narasi cerita yang dibuat untuk komik ini adalah sebagai berikut: Jamil adalah seorang mahasiswa desain, suatu saat sepulang kuliah Jamil makan di sebuah warung makan padang favoritnya. Sepulang makan dia melihat

rumah minimalis yang bagus, dijual dengan harga 300juta. Rumah tidak terlalu besar, tetapi membuat Jamil ingin memilikinya.

Semenjak itu Jamil pun terus bermunajat. Sepulang makan di rumah mendapat kiriman surat dari mbok Nem mantan pembantu sekaligus orang yang mengasuh Jamil sewaktu kecil. Isi suratnya menceritakan bahwa mbok Nem sedang butuh uang untuk pengobatan. Sebenarnya surat itu ditujukan untuk orangtua Jamil. Namun Jamil tidak tega untuk menyampaikan karena kondisi ekonomi keluarga yang sedang turun.

Dilema pun terjadi, jika surat diberikan, Ayahnya sedang tidak ada dana, takut kepikiran. Namun jika surat tidak diberikan, kasihan mbok Nem yang sedang butuh uang. Rasa iba pun membuat Jamil terpanggil untuk membantunya, Jamil memutuskan untuk menjual motornya demi pengobatan mbok Nem. Sebagian sisa uang hasil jual motor dibelikan motor bekas, lainnya dikirim untuk biaya pengobatan Mbok Nem.

Walaupun berlalu, hingga pada saat dia akan lulus, ketika hampir lulus, Jamil naksir seorang akhwat. Dan akhwat tersebut menegaskan, jika memang serius silahkan datang kerumah untuk menemui orangtuanya. Jamil pun membuktikan keseriusannya dengan memberanikan diri menemui orang tua Maryam untuk menyampaikan niat baiknya meminang anaknya. Niat baik Jamil pun direspon baik dan disetujui juga oleh orang tua Maryam.

Setelah mau pamit pulang, Jamil kaget, karena rumah itu ternyata rumah yang diinginkan jamil semasa kuliah. Kemudian Jamil menanyakan perihal ini kepada ayah Maryam, apakah rumah ini pernah dijual dulu?. Dan ternyata benar, rumah tersebut pernah sempat mau dijual oleh si Ayah, namun ayahnya berubah pikiran dan tidak

jadi menjualnya, karena rumah ini akan disiapkan untuk Maryam dan suaminya kelak.

2. Pembuatan Karakter Tokoh Cerita

Setelah melakukan pembuatan cerita, hal yang dilakukan kemudian adalah membuat karakter tokoh cerita. Pembuatan karakter tokoh cerita dibuat sesuai karakter yang menggambarkan tokoh berdasarkan imajinasi penulis.

3. Pembuatan Sket dan *Storyline*

Pembuatan ilustrasi komik atau visualisasi pada tahap ini penulis mulai mengerjakan konsep gambar yang telah disepakati yaitu dengan pembuatan sket. Sket dibuat membentuk alur cerita yang sudah dibuat sebelumnya yang disebut story board. Pembuatan sket langsung menggunakan software photoshop untuk mempercepat waktu pengerjaan. Tahap sket merupakan tahap lanjutan dari penyelesaian pengumpulan data sampai pembuatan cerita komik yang divisualisasikan.

Dalam membuat suatu karya dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan dan merealisasikan sebuah ide, sehinggamembutuhkan proses berkarya yang panjang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi resiko tingkat kesalahan dalam pembuatan desain. Berikut beberapa tahapan kerja yang dilakukan penulis dalam membuat karya.

Tabel 1. *Storyline*

1	Jamil adalah seorang mahasiswa, jurusan desain di salah satu universitas di jogja
2	seperti mahasiswa umumnya jamil kadang juga begadang untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaannya
3	Namun banyaknya tugas tidak membuat Jamil lupa dengan urusan akhirat, bangun

	dan sholat malam selalu menjadi kebiasaan jamil,		keinginan yang hanya kepada Rabb nya dia meminta, termasuk keinginan memiliki rumah idaman
4	Hari-harinya diawali dengan ibadah, termasuk baca Qur'an	15	Sesampai dirumah, jamil melepas penatnya setelah seharian dikampus dengan merebahkan badan
5	Walaupun resikonya terkadang mengantuk disaat jam kuliah siang karena tidur yang kurang	16	Baru sebentar, terdengar suara ketukan pintu
6	Suatu hari sepulang kuliah JAMIL dan teman-temannya merencanakan makan siang, jamil mengajak makan rendang di tempat biasa mereka makan,	17	Jamil yang sempat tertidur sebentar karena kecapekan akhirnya kaget terbangun dan menghampiri tamu yang datang, ternyata pak pos yang mengirimkan surat
7	Akhirnya diputuskan makan dirumah makan padang langganan mereka,	18	Surat dari mbok nem untuk ayahnya, tapi JAMIL penasaran dan dibukanya surat tersebut. Yang isinya mengabarkan jika mbok nem sekarang sedang sakit dan ingin meminjam uang untuk berobat
8	Mereka pun kesampaian makan rendang, seperti halnya anak muda kekinian, sehabis makan merekapun sibuk dengan gadget masing-masing	19	Setelah membaca surat tersebut, jamil teringat masa kecilnya, dimana mbok nem yang mengasuh jamil saat kecil
9	Mendekati ktu ashar jamil mengajak bergegas pulang, sedangkan hasan dan asop sedikit panik karena takut kurang uangnya untuk membayar. Namun beruntunglah mereka, karena kali ini jamil yang nraktir	20	Jamil mulai galau, karena ayahnya sedang tidak punya duit, tapi mbok nem juga butuh uang untuk berobat. Jika surat diberikan Ayahnya, JAMIL takut menambah pikiran ayahnya. JAMIL berusaha mencari solusi
10	Dengan senang hati jamil membayar, dan kemudian bergegas keluar	21	Jamil memilih mencari solusi diluar, sembari ngopi,
11	Diparkiran, mata jamil tiba-tiba tertuju dengan rumah yang ada didepan rumah makan. Rumah tersebut seperti rumah yang jamil inginkan. JAMIL ingin sekali memiliki rumah seperti itu. Namun apadaya, jamil seorang mahasiswa yang mustahil untuk membeli rumah seharga segitu.	22	Dijalan jamil mendapat ide, untuk menjual montornya buat pengobatan mbok nem
12	Diperjalanan, adzan berkumandang, mereka pun menyempatkan sholat di masjid terdekat.	23	Jamil menuju tempat ngopi favoritnya, mengajak asop untuk ngopi
13	Jamil sangat mengerti manfaat sholat tepat waktu, sadar bahwa panggilan ini ada panggilan Tuhannya yang harus disegerakan	24	Sembari menunggu asop, jamil memikirkan jalan untuk menjual montornya tersebut
14	Salah satu manfaatnya adalah, tidak tertolaknya doa diantara adzan dan iqomah, jamil sadar bahwa dia banyak	25	Jamil pun menceritakan ini ke asop, dan kebetulan sekali kakak asop tau kemana jualin montor
		26	Dengan penuh kegirangan jamil mengajak segera bertemu kakak asop
		27	Mereka berdua menuju rumah asop dengan penuh harapan

28	Setiba dirumah asop, Jamil menunggu, dan berkenalan dengan kakak asop		konfirmasi
29	Kakak asop bertegur sapa dengan jamil, dan memulai obrolan mengenai montornya yang akan dijual,	43	Keesokan hari dewi bertemu dengan maryam, dan menyampaikan jika ada temen yang ingin kenal dengannya, namun maryam ingin ijin dengan orangtuanya dulu
30	Jamil menyantap jamuan dari asop,		
31	Keesokan harinya jamil dan kakak asop janji bertemu dengan temen kakak asop, si pemilik showroom motor	44	Akhirnya si maryam mengabari dewi, dilain sisi, jamil mencoba mengkepo maryam lewat sosmed
32	Ternyata kakak asop telah berkabar sebelumnya mengenai motor jamil yang akan dijual, sehingga langsung terjadi transaksi	45	Jamil mendapat kabar dari dewi kalau maryam siap untuk berkenalan lebih. Jamil pun semakin kenceng doanya
33	Jamil pun segera menerima uang dengan terharu	46	Begitupula dengan maryam, mereka saling bertemu dalam doa, dewi pun mengabari jika jamil suruh main kerumah maryam untuk bertemu orangtuanya.
34	Saat itu juga jamil membeli motor dengan harga yang lebih murah, yang uang sisanya akan dikirim untuk pengobatan mbok nem	47	Keesokan harinya jamil bertemu hasan, seperti biasa hasan selalu memberikan solusi untuk jamil
35	Pokonya intinya begitu, jamil dapat montor dan bisa ngirim uang untuk mbok nem	48	Tiba harinya jamil kerumah maryam, sesampai dirumahnya keringat dingin mulai bercucuran,
36	Alhamdulillah, kiriman sampai juga ke rumah mbok nem yang ditrima langsung oleh anaknya	49	Jamil kaget ketika yang membukakan pintu maryam,disambut dengan senyumnya yang malu-malu. baru pertama kalinya jamil melihat maryam dari jarak dekat, semakin ndak karuan hati jamil.
37	Mbok nem terharu ketika mendengar kiriman itu dari jamil, yang kemudian secara spontan langsung mendoakan jamil	50	Jamil pun disambut ayahnya kemudian, tanpa basa basi dengan sedikit grogi jamil menyampaikan maksud kedatangannya
38	Waktupun cepat berlalu, tak terasa jamil sudah hampir menyelesaikan masa kuliahnya	51	Jamil mulai mendapat pertanyaan-pertanyaan dari ayah maryam, karena baru pertama kalinya jamil datang kerumah tapi langsung menyampaikan niat ingin menikahi putrinya.Dengan jawaban yang jujur dan yakin sesuai saran hasan jamil mencoba meyakinkan ayah maryam
39	Diakhir masa kuliahnya jamil naksir seorang akhwat, yang bertemu dikajian,tingkah jamil yang sempet dipergoki hasan	52	Tampaknya ayah menerima niat baik jamil, seketika maryam ditanya oleh ayah, maryam pun terkejut dan mengembalikan lagi keputusan ke ayahnya. Hati jamil
40	Akhirnya jamil menceritakan ke hasan, dan hasan memberikan pencerahan yang sangat solutif		
41	Jamil mendapat solusi untuk menghubungi si dewi, dan meminta tolong untuk menjadi perantaranya		
42	Si dewi pun menyarankan untuk menyiapkan cv sembari menunggu		

	semakin ndak karuan menunggu jawaban.
53	Dengan sangat tidak diduga, ayah menawarkan untuk menikah bulan depan, Jamil dan Maryam pun kaget ketika mendengarnya, semakin ndak karuan perasaan Jamil. Begitu mudahnya ayah maryam menerima jamil.
54	Jamil pun mengiyakan, dan semua tersenyum. Jamil pamit untuk pulang.
55	Ketika pamitan, jamil terkejut emlihat warung disebuang, baru sadar jika rumah maryam ini ternyata rumah yang jamil inginkan waktu itu. Jamil memberanikan diri untuk tanya ke ayah maryam tentang rumah ini.
56	Akhirnya ayah jamil menceritakan, bahwa dulu emang rumah ini berencana akan dijual, namun berubah pikiran. Dan berencana akan dikasihkan maryam dan suaminya kelak untuk tinggal berumah tangga disini. Jamil bengong, dan semakin ndak percaya. Rumah yang dulu diinginkan sebentar lagi akan dipakainya plus tinggal berdua bersama anak pemilik rumah tersebut. MasyaAllah selalu ada jalan

Pewarnaan

Pewarnaan juga langsung dikerjakan langsung dalam *Adobe Photoshop*, menggunakan *tools brush* yang tersedia. Pada step pewarnaan dibagi menjadi dua, yaitu *flating*, proses ngeblok untuk mempermudah *editing* warna dan *shading*, yaitu menentukan gelap terang gambar



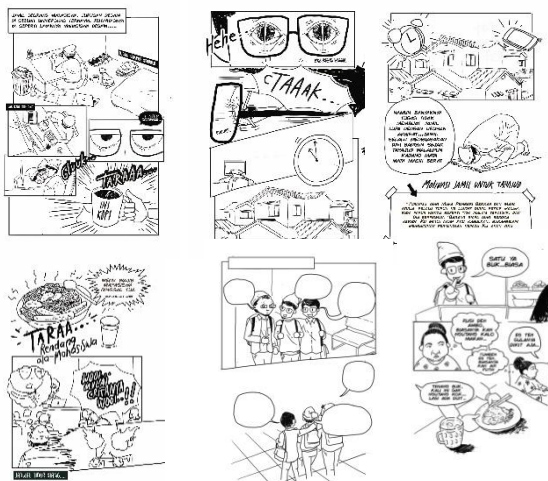
Gambar 2. Pewarnaan

Pencetakan

Proses pencetakan merupakan proses lanjutan setelah komik sudah di *layout* komputer dan siap untuk dicetak.

Strategi Media Penyampaian

Strategi media penyampaiannya yaitu memamerkan karya yang berupa buku komik jadi kepada penikmat atau pembaca. Karya di *display* menarik untuk menjadikan daya tarik khalayak ramai sehingga karya dapat dinikmati oleh pembaca.



Gambar 1. Sket komik

SIMPULAN

Tujuan dari proyek studi tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan komik berdasarkan karya ustadz yang menjadi sebuah kajian berjudul kisah “Selalu Ada Jalan-Nya” sebagai motivasi jamaah lain untuk melakukan amal, dan yakin akan pertolongan Allah atas masalah-masalah hidup sesuai dengan target *audiens* yang telah ditentukan berdasarkan observasi dan proses pengolahan gagasan ide, sehingga diperoleh hasil yang sesuai dengan target yang dituju. Setelah penentuan ide maka selanjutnya dilakukan proses eksekusi dengan pengumpulan materi sebelum proses desain yaitu foto dan referensi, Setelah terkumpul proses eksekui desain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS4 Portable* dan *CorelDRAW X7*, berikutnya dihasilkan karya jadi berupa *dummy* yang kemudian dipamerkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baskoro, Bambang Dwi. 2011. *Pengadilan Anak di Indonesia (Suatu Pengantar dan Reorientasi)*. Semarang: Universitas Dipeonegoro
- Cenadi, Chistine Suharto. 1999. *Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Bandung
- Dinas Kesejahteraan Sosial Provinsi Jawa Tengah. 2005. *Dinamika Sosial*. Semarang
- Dinas Kesejahteraan Sosial Provinsi Jawa Tengah. 2012. *Dinamika Sosial*. Semarang
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi. Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. *Departemen Pendidikan Nasional Edisi ke-3*. Jakarta: Gramedia
- Kasali, Rhenald. 1993. *Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Klimchuk, Mariane Rosner & Krasovec, Sandra A. 2007. *Desain Kemasan Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Translate by Bob Sabran, MM. 2006. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nathalia, Kirana dan Lia Anggraini S. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Nugrahani, R. (2008). Perkembangan Ambient Media di Indonesia. *Imajinasi*, 4(1).
- Sachari, Agus. 1998. *Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sanyoto, Sadjiman Endi. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary.2007. *Metode Riset untuk Desain Komnunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Venus, Antar. 2009. *Manajemen Kampanye*.
Bandung: Simbiosis Rekatama Media