

**PERANCANGAN KOMIK STRIP UNTUK
MENUMBUHKAN KESADARAN MASYARAKAT
DALAM MENJAGA KETERTIBAN MASJID RAYA
AL-JABBAR**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 11 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

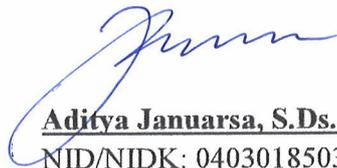
Dosen Pembimbing I



Drs. Agus Rahmat Mulyana, M.Ds.

NID/NIDK: 0414085901

Dosen Pembimbing II



Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds.

NID/NIDK: 0403018503

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.

NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Komik Strip untuk Menumbuhkan Kesadaran Masyarakat dalam Menjaga Ketertiban Masjid Raya Al-Jabbar

ANDHIKA LABBAIKA¹, AGUS RAHMAT MULYANA², ADITYA JANUARSA³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: andhikalabbaikas@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Masjid Raya Al-Jabbar merupakan tempat ibadah diresmikan Desember 2022 tahun lalu. Namun sayangnya, banyak masalah sosial yang bermunculan, seperti sampah, copet, dan perusakan fasilitas. Padahal masjid sebagai tempat ibadah, seharusnya dijaga kesuciannya. Namun masih banyak pengunjung yang kurang menyadari pentingnya menjaga ketertiban di lingkungan masjid meskipun sudah ada imbauannya. Oleh karena itu, perlu adanya media penyampaian pesan yang kreatif dan persuasif. Salah satunya merancang sebuah solusi dalam bentuk komik strip untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan dan ketertiban lingkungan masjid, sehingga kelestarian Masjid Raya Al-Jabbar terjaga dengan baik. Untuk itu, diperlukan pengumpulan dan analisis data dari studi literatur, wawancara, dan observasi untuk menyelesaikan permasalahan ini

Kata kunci: Tempat Ibadah, Masjid Al-Jabbar, Komik Strip

ABSTRACT

The Great Mosque of Al-Jabbar is a place of worship which was inaugurated in December 2022 last year. But unfortunately, many social problems have emerged, such as littering, pickpockets, and destruction of facilities. As a place of worship, its sacredness should be kept. However, there are still many visitors who are not aware of the importance of maintaining order in the mosque environment, even though there has been an appeal. Therefore, it is necessary to have creative and persuasive media for conveying messages. One of them is designing a solution in the form of a comic strip to raise public awareness in maintaining the cleanliness and order of the mosque's environment, so that the sustainability of the Great Al-Jabbar Mosque is well maintained. For this reason, it is necessary to collect and analyze data from literature studies, interviews, and observations to solve this problem

Keywords: Place of Worship, Great Mosque of Al-Jabbar, Strip Comic

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara mayoritas muslim memiliki banyak rumah ibadah yang tersebar luas. Salah satunya Masjid Raya Al-Jabbar yang diresmikan pada Desember 2022. Masjid ini terletak di Bandung, tepatnya di Jalan Cimincrang, Gedebage. Masalahpun mulai bermunculan semenjak Masjid ini dibuka untuk umum, contohnya masalah kebersihan, ketertiban, keamanan seperti sampah berserakan, kolam dimasuki oleh pengunjung, pedagang liar, dan copet yang mengganggu para pengunjung lainnya. Menurut Kepala Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Jawa Barat, Ade Afriandi, per tanggal 15 Januari 2023, ada 500 pengaduan terkait Masjid Al-Jabbar. Padahal, di lingkungan Masjid Raya Al-Jabbar sudah disediakan tempat sampah di 30 titik di sekeliling masjid, dan sudah ada upaya dengan edukasi lingkungan terkait sampah kepada para undangan, UMKM, serta masyarakat pada peresmian masjid. Berdasarkan riset yang dilakukan Kementerian Kesehatan, hanya ada sekitar 20% masyarakat Indonesia atau sekitar 52 juta orang yang peduli terhadap kebersihan dan kesehatan. Perilaku ini terbentuk dari budaya di masyarakat sekitar. Menurut Desi (2022) rendahnya tingkat pendidikan masyarakat menjadi faktor penguat perilaku membuang sampah sembarangan. Ironisnya, perilaku ini muncul dari jamaah masjid yang bisa diasumsikan masyarakat yang beragama, padahal dalam agama Islam sudah mengajarkannya melalui Al-Qur'an surat Al-A'raf ayat 56 yang intinya janganlah berbuat kerusakan di bumi.

Hasil observasi dan wawancara terhadap pengunjung, petugas masjid, dan warga sekitar, menunjukkan bahwa kurang kepedulian dan rendahnya kesadaran pengunjung dalam menjaga kebersihan lingkungan, meskipun sudah ada petugas yang bertugas untuk menjaga dan mengingatkan sesama pengunjung di area masjid. Menurut Maslow's Hierarchy of Needs, perilaku manusia yang kurang peduli untuk merawat dan menjaga suatu hal dikarenakan kurangnya Sense of Belonging atau rasa memiliki, sehingga orang cenderung merasa bahwa menjaga lingkungan bukanlah tanggung jawab mereka dikarenakan sudah menjadi tanggung jawab orang lain, yaitu petugas kebersihan. Kurangnya media persuasif untuk mengimbau pengunjung dalam menjaga ketertiban juga menjadi salah satu penyebab ketidakpedulian pada aturan yang berlaku, karena terkesan menghakimi dan menggurui.

Salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan persuasif yaitu media ilustrasi dengan *copywriting*. Dari penelitian yang dilakukan Firlyana Dadiamar tentang Dakwah melalui ilustrasi kartun: Analisis semiotika pesan dakwah visual pada akun Instagram @Taqwart. Kaum muda lebih mudah menerima dakwah secara digital, tidak hanya secara konvensional seperti ceramah, tabligh akbar, dan kajian. Oleh karena itu, dirancang komik strip yang bertujuan untuk menyindir perilaku pengunjung, dengan pendekatan humor agar muncul kesadaran untuk menjaga lingkungan Masjid Raya Al-Jabbar, sehingga kelestarian Masjid Raya Al-Jabbar sebagai tempat ibadah dan tempat wisata religi, terjaga dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif *Ethnography* diawali dengan menganalisis artikel, jurnal, dalil Quran, maupun hadits yang berhubungan dengan judul penelitian ini. Untuk melihat perilaku pengunjung, karakter pengunjung, cara berpakaian pengunjung. Observasi dilakukan dengan mengambil gambar yang nantinya digunakan untuk studi karakter dan background dalam ilustrasi komik. Wawancara juga dilakukan kepada pengunjung, petugas, pengurus, dan warga sekitar untuk mengetahui penyebab kotornya lingkungan masjid. Selain itu, wawancara

bertujuan untuk mendapatkan cerita-cerita serta insight, sehingga pembuatan cerita komik bisa dipahami masyarakat

2.2 Metode Perancangan

Perancangan karya dilakukan menggunakan model Design Thinking dengan lima tahapan, yaitu *Empathize* yang diawali dengan pengumpulan data primer secara langsung ke lokasi Masjid Raya Al-Jabbar dengan melakukan wawancara kepada pengurus, pekerja, dan pengunjung dari masjid Al-Jabbar, serta warga sekitar, untuk mendapatkan cerita-cerita permasalahan yang banyak muncul di lingkungan Masjid. Pada tahap ini juga dilakukan observasi dengan melihat dan mengambil foto dari perilaku pengunjung, karakter pengunjung, cara berpakaian pengunjung, yang nantinya digunakan untuk studi karakter dan studi *background* untuk merancang karakter dan latar tempat. Kemudian, menganalisis artikel, jurnal, dalil Quran, maupun hadits yang berhubungan dengan judul penelitian ini, untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Setelah itu *Define*, dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang mengganggu sesama pengunjung di Al-Jabbar dan memberikan tawaran solusi untuk menyelesaikan masalah ini. Lalu *Ideate*, dengan melakukan *Mindmapping* dan mulai membuat sketsa untuk menghasilkan ide cerita dan desain karakter. Setelah itu, dibuat perencanaan isi komik dengan membagi ide cerita menjadi beberapa chapter. Setelah memiliki karakter dan cerita, dibuat script untuk setiap panel dalam 1 chapter. Dari script yang sudah dibuat, dilanjutkan dengan *Prototyping* dengan membuat sketsa, inking, color blocking, detailing, dan terakhir *layouting*. Terakhir tahapan *Test* dengan menguji komik strip yang sudah jadi kepada audiens untuk mengetahui apakah pesan-pesan sindiran sudah bisa dipahami dan mampu menyadarkan masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Tidak terjaganya ketertiban di lingkungan masjid mengakibatkan area dipenuhi sampah dan pengrusakan area masjid. Hasil wawancara menunjukkan bahwa hal ini disebabkan oleh rendahnya kepedulian, rasa tanggung jawab, rasa memiliki, serta ketidaksadaran bahwa yang mereka lakukan merupakan perbuatan dosa. Kurangnya media persuasif untuk mengimbau pengunjung dalam menjaga ketertiban juga menjadi salah satu penyebab ketidakpedulian pada aturan yang berlaku, karena terkesan menghakimi dan menggurui. Dari penelitian yang dilakukan Firlyana Dadiamar tentang Dakwah melalui ilustrasi kartun : Analisis semiotika pesan dakwah visual pada akun Instagram @Taqwart. Kaum muda lebih mudah menerima dakwah secara digital, tidak hanya dalam bentuk lisan atau ceramah seperti tabligh akbar. Menurut Scott McCloud (1994) komik secara umum berarti seni berkesinambungan berbentuk gambar disusun yang menceritakan suatu pesan atau kejadian dengan berbagai macam pendekatan, salah satunya humor. Komik strip yang terdiri dari 4-6 panel dengan pendekatan humor membuat pesan yang disampaikan menjadi singkat dan mudah dipahami. Maka dari itu, dirancang pesan kreatif dalam bentuk komik strip untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat dalam menjaga ketertiban Masjid Raya Al-Jabbar.

3.2 Konsep Komik



Gambar 1. Logo Komik

D'Jabar merupakan komik strip bertemakan dakwah dan religi, komik ini terdiri dari 16 chapter yang terbagi menjadi 4 volume. Nama D'Jabar merupakan plesetan dari "Di Jabbar (Masjid Al-Jabbar)", "Di Jabar (Jawa Barat)". Selain itu, Jabar juga menjadi singkata dari judul di setiap volume, yaitu volume 1: Jaga Bareng, volume 2: Jangan Barbar, volume 3: Jadi Barokah, volume 4: Jaga Barang.

Pemilihan Skema Warna



Gambar 2. Skema Warna Komik D'Jabar

Untuk menumbuhkan kesan komik yang lucu, ceria, hangat, dipilih warna-warna cerah, seperti warna Cornslik #FFF9DF sebagai background, Chestnut #5A413C sebagai outline ataupun warna paling gelap

Pemilihan Typeface

Typeface: Komika, Montserrat



Gambar 3. Typeface yang Digunakan dalam Komik D'Jabar

Desain Karakter

a. Ustad Hakim

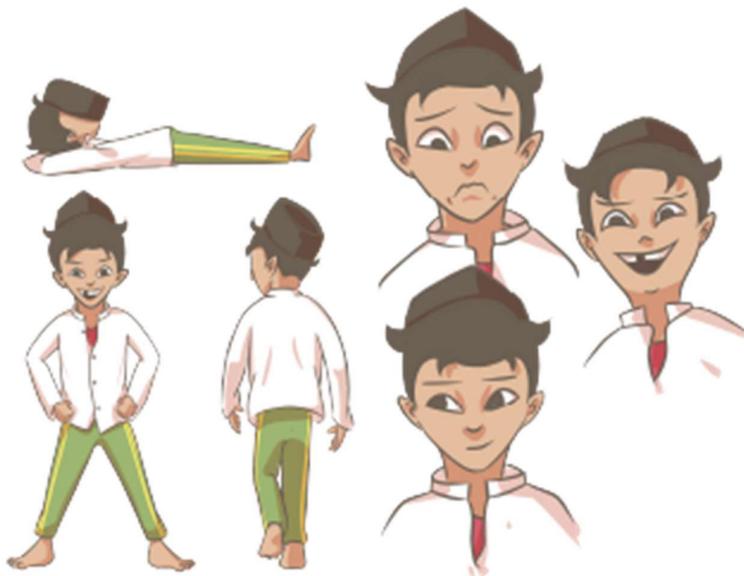
Ustad Hakim merupakan salah satu pengurus Masjid Raya Al-Jabbar. Nama Hakin berarti bijaksana, diharapkan Ustad Hakim bias menjadi teladan bagi pengunjung.



Gambar 4. *Desain Karakter Ustad Hakim*

b. Jabar

Jabar Merupakan anak-anak yang tinggal di daerah sekitar Masjid Raya Al-Jabbar. Nama Jabar juga berarti keagungan, diharapkan Jabar menjadi teladan bagi anak-anak lainnya.



Gambar 5. *Desain Karakter Jabar*

c. Hafizh

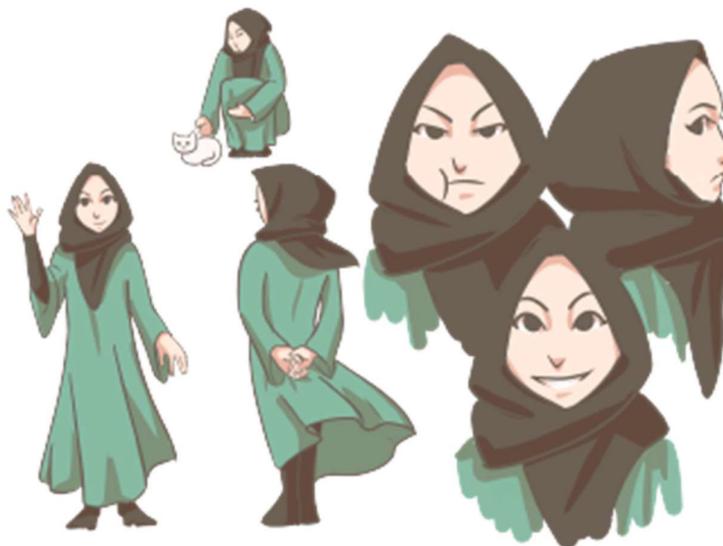
Hafizh merupakan pemuda yang gemar mengikuti kegiatan di masjid. Nama Hafizh berarti menjaga, dan diharapkan bisa menjaga ketertiban di masjid.



Gambar 6. Desain Karakter Hafizh

d. Nur

Nur merupakan pemuda yang gemar mengikuti kegiatan di masjid. Nur sendiri berarti cahaya, dan diharapkan bisa menjadi pencerahan bagi teman-temannya



Gambar 7. Desain Karakter Nur

Preview Komik

Komik terdiri dari 4 volume, yang tiap volumenya berisi 4 chapter. Komik D'Jabar memiliki total 16 chapter. Berikut sampel komik di setiap volume:

a. Volume 1 Jaga Bareng – Chapter 1: Sampah



Gambar 8. Komik D'Jabar Chapter 1 - Sampah

b. Volume 2 Jangan Barbar – Chapter 6: Copet



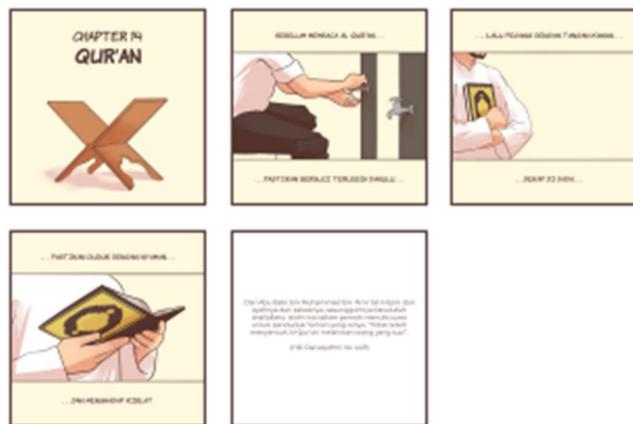
Gambar 9. Komik D'Jabar Chapter 6 - Copet

c. Volume 3 Jadi Barokah – Chapter 10: Luruskan Shaf



Gambar 10. Komik D'Jabar Chapter 10 – Luruskan Shaf

d. Volume 4 Jaga Barang – Chapter 14: Quran



Gambar 11. Komik D'Jabar Chapter 14 – Qur'an

Prototype Buku Komik

Seluruh chapter digabungkan menjadi 1 Buku yang akan ditawarkan kepada pihak Masjid Raya Al-Jabbar sebagai bahan bacaan bagi pengunjung.

Perancangan Komik Strip untuk Menumbuhkan Kesadaran Masyarakat dalam Menjaga Ketertiban Masjid Raya Al-Jabbar



Gambar 12. Prototype Buku Komik D'Jabar

Poster Promosi

Poster dibuat untuk memperkenalkan dan mempromosikan komik D'Jabar yang disebar melalui Instagram



Gambar 17. Poster Komik D'Jabar

Sticker

Ekspresi-eksperi karakter komik yang menarik dijadikan sticker agar mudah diingat oleh pembaca. Berikut beberapa sampel sticker



Gambar 13. Sticker Komik D'Jabar

Totebag

Totebag dibuat sebagai gimmick untuk menarik pembaca.



Gambar 14. Totebag D'Jabar

4. KESIMPULAN

Kurangnya kepedulian terhadap lingkungan disebabkan oleh kurangnya rasa memiliki. Untuk menyadarkan masyarakat betapa pentingnya menjaga kebersihan dan ketertiban, bisa ditumbuhkan dengan pendekatan humor dalam bentuk komik strip, sehingga masyarakat menyadari dan paham pentingnya menjaga kebersihan dan ketertiban lingkungan tanpa

merasa digurui dan dihakimi. Jika masyarakat sudah sadar, diharapkan ke depannya masyarakat akan mencegah terjadinya pencemaran di lingkungannya, khususnya di lingkungan Masjid Raya Al-Jabbar sebagai tempat ibadah yang suci. Adapun saran untuk pengembangan karya ke depannya, antara lain sebagai berikut:

- a. Pembuatan konsep untuk cover komik masih bisa dikembangkan sesuai dengan konsep komiknya
- b. Konsep cerita pada beberapa chapter masih bisa dikembangkan sesuai dengan norma-norma dalam Islam
- c. Perilaku tokoh dalam cerita jangan sampai *out of character* dari konsep yang sudah dibuat
- d. Pada panel terakhir di setiap chapter bisa ditambahkan epilog tidak hanya berupa copywriting, tapi juga ditambahkan ilustrasi agar lebih mudah dipahami

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, rahmat, dan kekuatan kepada saya selama proses penulisan tugas akhir ini. Tidak lupa berterima kasih kepada semua yang terlibat dalam penyelesaian tugas akhir saya, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Tanpa dukungan dan bantuan kalian, saya tidak akan mampu mencapai titik ini. Terima kasih atas:

1. Pembimbing saya, Drs. Agus Rahmat Mulyana, M.Ds dan Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds. yang telah memberikan arahan, panduan, dan waktunya dalam mengarahkan saya selama penulisan tugas akhir ini. Saya sangat menghargai kesabaran dan dedikasinya dalam membantu saya mengatasi setiap tantangan yang saya hadapi.
2. Rekan-rekan dan teman-teman satu bimbingan saya yang memberikan dukungan moral dan saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Kolaborasi dan diskusi dengan kalian telah membantu saya memperluas pemahaman saya tentang topik ini.
3. Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan tanpa henti sepanjang perjalanan ini. Terima kasih atas dorongan, doa, dan motivasi yang tak tergantikan. Saya sangat beruntung memiliki kalian dalam hidup saya.
4. Institusi pendidikan yang telah memberikan fasilitas dan sumber daya untuk menyelesaikan tugas akhir saya. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan dan lingkungan akademik yang memungkinkan saya untuk belajar dan berkembang.
5. Responden dan partisipan yang telah meluangkan waktu mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian atau pengujian saya. Tanpa keterlibatan mereka, penelitian ini tidak akan lengkap.

Saya benar-benar berterima kasih kepada semua yang telah berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir saya. Semua bantuan dan dukungan kalian berarti sangat berarti bagi saya. Terima kasih sekali lagi atas segala yang telah kalian lakukan untuk membantu saya mencapai tujuan ini. Semoga tulisan ini bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN¹

- Ahmad, F. (2021, September 9). *Fungsi Masjid: Ibadah, Wujudkan Kesejahteraan dan Ketertiban Sosial*. Diambil kembali dari NuOnline: <https://nu.or.id/shalat/fungsi-masjid-ibadah-wujudkan-kesejahteraan-dan-ketertiban-sosial-IU9qp>
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The Art of Layouting and Storyboarding*. Kildare: Leixlip, Co.
- Clow, K. E., & Baack, D. E. (2013). *Integrated Advertising*.
- CNN Indonesia. (2023, Januari 6). *Respons Cibiran Netizen, RK Sebut Kawasan Al Jabbar Bukan Hanya Masjid*. Diambil kembali dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230106080627-20-896853/respons-cibiran-netizen-rk-sebut-kawasan-al-jabbar-bukan-hanya-masjid>
- CNN Indonesia. (2023, Januari 3). *Wisata Religi Masjid Al Jabbar yang Viral Kolamnya Jadi Tempat Renang*. Diambil kembali dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230103100010-269-895362/wisata-religi-masjid-al-jabbar-yang-viral-kolamnya-jadi-tempat-renang>
- Fauziah, P. I. (2023, Januari 12). *Masjid Al Jabbar Bandung: Lokasi, Fasilitas, dan Aturan Berkunjung*. Diambil kembali dari IDN Times: <https://www.idntimes.com/travel/destination/putri-intan-nur-fauziah/masjid-al-jabbar-bandung-1?page=all>
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Oxford: Elsevier.
- Halawati, F. (2021). EFEKTIFITAS MANAJEMEN MASJID YANG KONDUSIF TERHADAP . *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman*, 18.
- Harbani, R. I. (2021, September 30). *11 Hadits Kebersihan dalam Islam, Terapkan di Sekolah Yuk!* Diambil kembali dari detikedu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5746982/11-hadits-kebersihan-dalam-islam-terapkan-di-sekolah-yuk>
- Interaction Design Foundation. (t.thn.). *What is Design Thinking?* Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking#:~:text=Design%20thinking%20is%20an%20iterative%2C%20non%2Dlinear%20process%20which%20focuses,%2C%20Ideate%2C%20Prototype%20and%20Test.>
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of comics, manga, and garphic novels*. New York: HarperCollins Publishers Inc.
- Putri, & Agustina, D. (2023, Februari 22). *Viral Halaman dan Danau Masjid Al Jabbar Penuh Sampah, Vibesnya Kayak Pasar Malam*. Diambil kembali dari Indo Zone: <https://www.indozone.id/travel/bnsP7M7/viral-halaman-dan-danau-masjid-al-jabbar-penuh-sampah-vibesnya-kayak-pasar-malam/read-all>
- Syakura, A., & Madani, M. A. (2023, Januari 7). *In Picture: Masjid Raya Al Jabbar Ramai Pengunjung Saat Akhir Pekan*. Diambil kembali dari Republika: <https://visual.republika.co.id/berita/ro4c5l283/masjid-raya-al-jabbar-ramai-pengunjung-saat-akhir-pekan>