

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini begitu pesat, di mana tujuannya adalah untuk memudahkan aktivitas manusia sehari-hari dan meningkatkan produktivitas kerja, mendapatkan informasi dengan mudah, dan juga menyediakan sistem pembelajaran untuk berbagai kalangan.

Melihat pesatnya teknologi tersebut tidak menutup kemungkinan memberi dampak negatif terhadap pola pikir dan perilaku manusia yang paling rentan yaitu pada generasi muda sekarang ini. Dampak tersebut dapat terjadinya antara lain: kejahatan, perubahan tingkah laku, dan penyebaran *hoax*.

Dampak negatif pada generasi muda tidak hanya pada perkembangan teknologi saja tetapi juga dari mobilitas masyarakat yang memberi andil dalam perubahan di lingkungannya. Seperti kota Bukittinggi sebagai kota wisata yang dikunjungi berbagai kalangan wisatawan cukup besar memberi pengaruh kepada generasi muda di kota tersebut.

Masyarakat pendatang baik domestik maupun mancanegara pun tanpa sengaja membawa pengaruh negatif pula. Seperti pergaulan bebas disana dapat dilihat dari segi cara berpakaian, pergaulan, dan gaya hidup di mana berpotensi melakukan penyimpangan-simpangan sosial: perampokan, mabuk-mabukan, dan berkata kotor serta fasilitas di sana yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di kota Bukittinggi.

Penelitian ini memilih kota Bukittinggi karena peneliti lebih memahami dan mengetahui bagaimana perilaku dari masyarakat kota tersebut, di mana masyarakatnya dominan beragama Islam, mendapatkan pengaruh positif dan negatif dari perkembangan teknologi dan mobilitas masyarakat. Masyarakat kota ini yang seharusnya religius tentunya bisa membedakan hal baik dan buruk yang diajarkan dalam agamanya. Namun kenyataannya aktivitas sehari-hari sudah mulai tidak dapat membedakan perbedaan itu. Bahkan mereka menganggap yang dilakukannya adalah hal biasa, dimana dalam ajaran Islam yang berpedoman kepada Al-Qur'an tentang perbuatan yang berdampak ke sebuah dosa, seperti sering terdengar anak muda berkata-kata kasar atau kotor di jalan, teman yang berbohong pada orang tuanya, berhibah bareng teman-teman, dan masih banyak yang dengan gampang meninggalkan shalat.

Kurangnya kekokohan dalam memegang nilai pada anak muda di zaman sekarang dengan sedikitnya pengenalan nilai ini dapat memperkuat terjadinya perbuatan dosa itu sendiri. Hal ini tergambarkan ke dalam sebuah buku siksa neraka yang sudah diterbitkan yang dapat merubah pola pikir bagi pembacanya, sekarang kebanyakan hanya diceritakan dari media sosial seperti *youtube*, *facebook*, dan *instagram* dalam sebuah dakwah yang sepele-sepele.

Pengenalan dosa dalam lingkungan keluarga dan sekolah lebih membahas tentang perbuatan buruk yang tidak boleh dilakukan dan berakibat buruk pada lingkungan sekitar dan kesehatan dirinya sendiri.

Melihat dampak tersebut juga berpengaruh besar terhadap kehidupan zaman sekarang. Terlihat banyaknya kelakuan-kelakuan anak zaman sekarang yang tidak sesuai dengan norma dan agama seperti yang dapat dilihat dalam media sosial maupun berbagai macam berita yang ada. Jika dibiarkan dampak ini akan sangat berpengaruh kepada masa depan baik masa depan dirinya sendiri maupun masa depan pada generasi selanjutnya yang akan menjadi manusia yang acuh tak acuh, kurangnya nilai di dalam diri, kurangnya moral dan tingkah laku.

Berdasarkan fenomena itu beserta riset pengumpulan angket dari beberapa siswa/siswi dan mahasiswa, maka diperlukan sebuah upaya untuk menyajikan media tentang akibat dari melanggar perintah Allah dalam bentuk yang efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan agar generasi muda zaman sekarang lebih menyadari, memahami, serta menerapkan sebab akibat sesuatu perbuatan buruk yang dipertanggungjawabkan di akhirat nanti serta dapat menginterpretasikan siksa neraka dalam pandangan Islam ke dalam visual komik.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengedukasi generasi muda adalah melalui pengetahuan dosa yang dirangkum dalam sebuah komik digital karena mudah, murah, dan fleksibel kepada generasi muda, seperti memahami bagaimana siksa neraka akibat dosa yang diperbuat di dunia yang berupa sebuah komik semi realis atau semi kartun.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pengaruh teknologi informasi dan mobilitas masyarakat yang dapat merubah pola pikir, prilaku, dan lingkungan bagi generasi muda.
2. Generasi muda zaman sekarang cenderung mengkhawatirkan prilakunya dalam proses pencarian jati diri yang dipengaruhi oleh teknologi yang pesat dan mobilitas masyarakat.
3. Zaman sekarang pengenalan dosa kurang diperhatikan.
4. Kurangnya pengenalan nilai pada generasi muda.

## **C. Rumusan Masalah dan Strategi Perancangan**

### **1. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik digital dengan konten siksa neraka dalam perspektif Islam yang efektif dan komunikatif kepada generasi muda sebagai media edukasi.

### **2. Strategi Perancangan**

Strategi perancangan dengan di latar belakang oleh perancangan ilustrasi siksa neraka berbentuk komik digital dengan judul “Siksa Neraka” yang menceritakan beberapa dosa dan siksaannya di neraka dari berbohong, ghibah (membicarakan orang lain), meninggalkan sholat, dan berkata kasar/kotor (kata yang tidak pantas), Komik digital ini memiliki beberapa panel dan satu panel penuh dibagian akhir untuk ilustrasi siksa neraka dengan karakteristik yang lebih berwarna dan lebih

mengedepankan unsur moral dan ilustrasi, dikarenakan komik digital ini secara tidak langsung menjadi media edukasi untuk generasi muda.

Menggunakan visual semi kartun/ semi realis untuk dapat dengan mudah dipahami baik anak-anak, remaja, maupun dewasa dimana visual semi realis dan kartun ini menggabungkan antara gaya gambar kartun dan gaya gambar realis, jadi anatomi masih terlihat jelas menyerupai aslinya.

Hasil akhir dilakukan penyebaran media melalui komik digital kepada siswa/siswi/ mahasiswa maupun ke sekolah dan kampus.

#### **D. Tujuan Perancangan**

1. Mendukung tentang siksa Neraka dalam pandangan Islam pada visual komik bagi generasi muda.
2. Untuk memberikan pemahaman tentang dosa-dosa yang dilakukan pada usia 12-20 tahun dalam mengetahui sebab akibat dari perbuatannya dan kemudian memberikan nilai moral dan nilai agama yang dikemas dalam pengetahuan teknologi.
3. Media ini memberikan pemahaman tentang larangan-larangan dalam Islam yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Media ini merubah perilaku bagi remaja generasi muda.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Anak sekarang umur 12-20 tahun tereduksi dan merubah perilaku mereka dari yang buruk menjadi baik.
2. Media ini telah memberikan wawasan, informasi tentang dosa-dosa yang dilarang agama Islam yaitu dosa-dosa kecil.
3. Media ini sebagai cambuk untuk para pembaca dalam mengingat dosa-dosa yang telah dilakukan.
4. Sebagai sarana edukasi generasi muda tentang nilai moral dan agama.
5. Memudahkan orang dewasa untuk memberikan edukasi serta gambaran siksa neraka kepada anak-anak serta remaja.

#### **F. Orisinalitas Perancangan**

Perancangan sebuah karya perlu ditinjau dari keaslian karya, hal ini bertujuan sebagai pembanding karya yang penulis ciptakan dengan karya-karya yang telah ada dan menemukan perbedaan serta nilai-nilai pembaharuan dalam karya yang akan diciptakan. Oleh sebab itu, untuk memberikan keyakinan terhadap karya maka dicarilah referensi-referensi tentang buku Siksa Neraka yang sejenis. Inilah beberapa referensi buku Siksa Neraka :

## 1. Buku Siksa Neraka



Gambar.1  
Komik Siksa Neraka  
(Sumber: VICE Channels, 2017)

Gambar satu adalah sebuah komik yang ditulis oleh MB Rahimsyah AR dan dilukis oleh Ema Wardana, berdasarkan tafsir hadis dari kitab fiqh Irsyadul Anam dan Durratun Nashihin. Komik Siksa Neraka dengan menggunakan adegan yang dipaparkan dalam setiap panel komik semacam versi *gore* puisi epik *Inferno* karya Dante Alighieri. Sastra klasik tentang penyucian dosa manusia itu menjadi inspirasi sang komikus siksa neraka. Bedanya siksa neraka tidak fokus pada perjalanan roh tapi lebih pada visualisasi kekerasan brutal yang mencolok. Plotnya sederhana, cerita dibuka dengan penggambaran ruh manusia melesat ke langit setelah mati. Di akhirat setiap manusia mendapat hukuman dan penghargaan yang setimpal. Menggunakan gambar yang *vulgar* dengan memaparkan adegan-adegan siksa di dalam neraka. Berwarna monokrom yaitu hitam dan putih dengan dicetak seperti buku tangan.

Perancangan komik digital yang dirancang yaitu berupa komik siksa neraka dengan menggunakan tema seperti buku siksa neraka

menggunakan teknik digital untuk publikasinya, dengan menambahkan warna untuk kesan yang hidup dan halus dalam menampilkan gambar siksaan.

## 2. Game Limbo



Gambar.2  
Game teka – teki LIMBO  
(Sumber: game LIMBO, 2010)

Gambar dua adalah sebuah permainan video teka-teki platform yang dikembangkan oleh studio *independen playdead*. Permainan tersebut dirilis pada juli 2010 di *Xbox Live Arcade*, dan sejak itu di porting ke beberapa sistem lain, termasuk *Playstation 3* dan *Microsoft Windows*.

Dengan visual monokrom serta gaya ilustrasi yang simple membuat game ini sangat dipenuhi dengan misteri beserta teka-teki di dalamnya. Struktur dasarnya sangat mendasar, tugas pemain adalah membimbing anak lelaki yang anonim serta sebagian seluet melalui hutan yang basah kuyup menuju akhir.

Perancangan digital komik yang dirancang yaitu menggunakan efek serta suasana seperti pada game Limbo.

### 3. Komik Tales of the Unusual



Gambar. 3  
Komik Webtoon berjudul “Tales of the Unusual”  
(Sumber: komik Webtoon, 2016)

Gambar tiga adalah salah satu serial komik yang diterbitkan oleh *Webtoon* yang merupakan karya dari Sungdae Oh. *Webtoon* sendiri adalah tempat penerbitan gratis bagi para pembuat komik untuk menampilkan karya mereka kepada para pecinta komik di seluruh dunia.

Komik digital yang berjudul “Tales of the Unusual” ini mengisahkan tentang kumpulan-kumpulan cerita horor yang memiliki cerita berbeda disetiap episode nya. Menggunakan ilustrasi *dark* yang menimbulkan kesan horor bagi pembacanya.

Perancangan komik digital yang dirancang yaitu menggunakan warna serta gambaran komik dengan sedikit balon kata serta *sound effect comic* seperti di komik tersebut.