

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Keteladanan adalah sesuatu yang patut untuk ditiru atau dicontoh oleh pihak lain yang berkaitan dengan perkataan, perbuatan, sikap, dan perilaku seseorang. Keteladanan merupakan suatu hal yang penting bagi tumbuh kembang anak, karena secara aspek umurnya anak-anak diusia 7 – 12 tahun masih fresh untuk menerima hal-hal baru dan masih bisa dibentuk pola pikirnya.

Hal tersebut benar adanya karena anak umur sekian bersifat relevan dengan niat kita untuk mengubah pola pikir dan perilakunya. Menurut Zera Mendoza, M. Psi., seorang pakar psikologi, *“Anak-anak usia 7 - 12 tahun perkembangan sosial mereka mulai menambah objek dekatnya yang sangat mempengaruhi anak-anak. Kalau sebelumnya hanya dari orang tua, itu mulai bertambah kepada guru sehingga pengaruh dari guru itu sangat kuat mempengaruhi perkembangan kepribadian anak termasuk cara anak berfikir, mengasah dan berperilaku (Zera Mendoza, M. Psi., 30 Agustus 2022)”*.

Salah satu cara untuk membentuk pola pikirnya melalui edukasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) edukasi merupakan upaya mengubah sikap dan perilaku seseorang ataupun kelompok dalam bentuk pendewasaan melalui proses latihan maupun proses pembelajaran. Anak-anak sekarang biasanya suka meniru tokoh-tokoh yang disukainya seperti tokoh-tokoh hero.

Dari aspek psikologi anak-anak yang suka meniru itu kita bisa masuki dengan mengenalkan tokoh-tokoh islam, sehingga anak-anak bisa mengenal bahwa selain dari tokoh-tokoh superhero sang pemberantas kejahatan yang biasa mereka idolakan, juga ada hal-hal baik yang bisa diambil dari tokoh-tokoh islam.

Kita mengenal Khulafaur Rasyidin itu adalah pemimpin pengganti setelah Rasulullah SAW meninggal dunia. “Kata Khulafa merupakan kata jama’ dari khalifah yang berarti pengganti. Dan kata Ar-Rasyidin yang berarti petunjuk. Jadi Khulafaur Rasyidin merupakan para pemimpin yang menggantikan tugas-tugas Rasulullah SAW” (Abu Sahla, 2017: 12). Khulafaur Rasyidin terdiri dari empat orang yang secara bergantian memimpin umat islam dan memberikan kontribusi besar dalam peradaban Islam. Khalifah yang memimpin selalu menerapkan nilai-nilai ajaran islam dalam kepemimpinannya dan mereka dikenal mempunyai perilaku terpuji yang patut untuk dicontoh.

Abu Bakar Ash Shiddiq adalah khalifah pertama yang memimpin umat islam, yang terkenal dengan sifat kejujurannya. Jika dikaitkan kepada anak-anak zaman sekarang perlu untuk menumbuhkan sifat keteladanan dari Abu bakar Ash Shiddiq dalam dirinya karena kejujuran akan dapat membuat anak-anak tumbuh menjadi pribadi yang baik dan dapat dipercaya semua orang.

Khalifah yang kedua menggantikan Abu Bakar Ash Shiddiq yaitu Umar Bin Khattab. Umar Bin Khattab terkenal dengan sikapnya yang pemberani. Anak-anak sekarang harus bisa bersikap berani mengungkapkan emosinya, berani untuk tampil didepan publik dan berani dalam mengambil sikap yang baik.

Utsman Bin Affan merupakan khalifah di urutan ke tiga yang memimpin setelah Umar bin Khattab, Utsman Bin Affan terkenal dengan kepribadiannya yang sangat peduli dengan sekitar juga dermawan. Pentingnya mengenalkan sikap peduli kepada anak karena di zaman sekarang anak-anak sudah mulai terpengaruh dengan perkembangan teknologi sehingga mereka tidak sedikit yang mulai cuek dengan lingkungan sekitarnya.

Ali Bin Abi Thalib ialah khalifah terakhir yang terkenal dengan sikap lemah lembutnya. Sikap lemah lembut juga harus dikenalkan kepada anak-anak agar mereka tau bagaimana bersikap baik terhadap teman, berbicara lemah lembut dengan orang yang lebih tua. Dengan begitu anak akan terbiasa dengan hal baik sampai mereka tumbuh dewasa.

Karena yang akan menjadi target audiennya anak-anak usia 7 – 12 tahun cara menginformasikannya yaitu melalui media yang paling dekat dan disenangi oleh mereka. Beberapa media yang sangat diminati oleh anak salah satunya adalah komik. Hal ini diperoleh melalui penyebaran kuisioner offline ke 50 orang anak-anak. Karena sifat komik yang menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa tentunya akan lebih menarik minat anak-anak dalam membacanya. Sangat disayangkan jika anak-anak pada usia 7-12 tahun mulai langka untuk mendapatkan ilmu tentang Khulafaur Rasyidin, karena dari Khulafaur Rasyidin terdapat banyak nilai-nilai perilaku yang bisa memberikan support kepada diri sendiri.

Menurut Zera Mendoza, M. Psi., *“anak-anak usia 7 - 12 tahun sudah terdapat sifat modeling dalam dirinya. Dimana mereka akan meniru perilaku*

*orang-orang jika pelakunya mendapat keuntungan. Jadi segala sesuatu yang akan disampaikan kepada anak harus disampaikan dengan bahasa yang sangat positif (Zera Mendoza, 30 Agustus 2022)”*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengusulkan judul usulan penciptaan “ Perancangan Komik Keteladanan Khulafaur Rasyidin Sebagai Media Edukasi Pada Anak”.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana merancang komik keteladanan Khulafaur Rasyidin yang komunikatif, estetis, dan informatif sehingga dapat menjadi media edukasi bagi anak-anak?

## **C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Dengan disajikannya kisah Khulafaur Rasyidin dapat bertujuan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan media edukasi tentang pengenalan keteladanan bagi anak melalui sosok Khulafaur rasyidin.
- b. Memberi pemahaman kepada anak-anak bagaimana bersikap teladan seperti Khulafaur Rasyidin untuk kebaikan dirinya.
- c. Menumbuhkan perasaan dan sifat baik pada anak-anak dari segi sikap, sifat, dan mental.

## 2. Manfaat Penciptaan

### a. Masyarakat

Melalui media edukasi keteladanan Khulafaur Rasyidin ini, masyarakat jadi memahami bahwa anak-anak membutuhkan sosok inspirasi yang akan dijadikan contoh dalam bersikap baik, peduli dengan sekitar agar anak-anak tumbuh dengan dasar karakter yang baik dan terdidik.

### b. Mahasiswa

Berangkat dari permasalahan yang ada dapat mendorong mahasiswa untuk mampu membuat perancangan media edukasi yang efektif dan edukatif menggunakan elemen desain yang tepat dan benar. Menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapat di perguruan tinggi dan juga mengembangkan ilmu baru dengan merancang media edukasi buku komik Khulafaur Rasyidin.

### c. Bagi Target Audiens

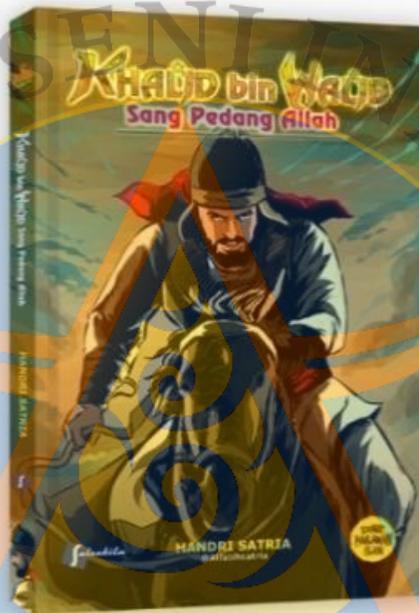
Melalui media edukasi keteladanan Khulafaur Rasyidin ini, dapat mengubah dan mengarahkan karakter anak-anak dalam perkembangan psikologi nya agar bisa memiliki sikap, sifat, dan mental yang baik di masa depan.

### d. Lembaga Pendidikan

Rancangan media edukasi ini dapat membantu sekolah sebagai media penunjang yang inovatif bagi guru sekolah dasar, orang tua untuk memotivasi siswa siswi dan anaknya.



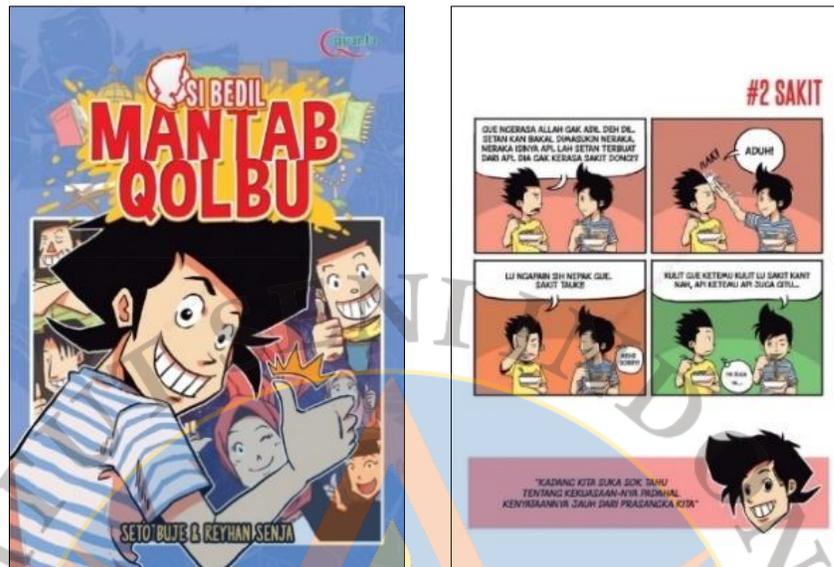
baiknya. Ketegasan Abu Bakar dalam memberantas Nabi palsu, memperluas syiar islam dengan mengirim pasukan untuk mengalahkan Persia, Romawi, Wilayah Syam dan sekitarnya.



**Gambar 3**

Buku Komik Khalid bin Walid Sang Pedang Allah  
( Sumber : eraintermedia.com 2020 )

Perbandingan kedua yaitu buku komik Khalid bin Walid Sang Pedang Allah dibuat oleh Handri Satria Handjaya. Buku komik ini sama dengan buku komik perbandingan pertama tadi yaitu berupa gambar ilustrasi komik dan *full color*. Pesan yang ingin disampaikan yaitu menceritakan kisah tokoh-tokoh dalam berjuang membela agama islam.



**Gambar 4**

Buku Komik Komik Si Bendil Mantap Qolbu  
( Sumber : Instagram @si\_bedil )

Perancang mengambil buku komik Si Bedil sebagai media pembanding komik ini masih menggunakan style gambar yang semi kartun dengan warna *full color* sesuai dengan yang diminati anak.

Perbedaan perancangan saya dengan komik yang lain mulai dari jenis ilustrasi nantinya menggunakan gambar semi kartun dengan warna *full color* , kemudian dari narasinya disampaikan dengan bahasan yang ringan dan halus agar baik untuk anak-anak. Setelah bagian komik tentang keteladanan dari masing-masing khalifah perancang akan membuat narasi lagi tentang aktifitas anak yang di relevankan dengan keadaan sekarang yang akan tergambar dalam komik. Nantinya dihalaman akhir akan ditampilkan pop up yang bertujuan untuk memunculkan interaksi lain bagi anak-anak saat membacanya.

## **E. Landasan Teori**

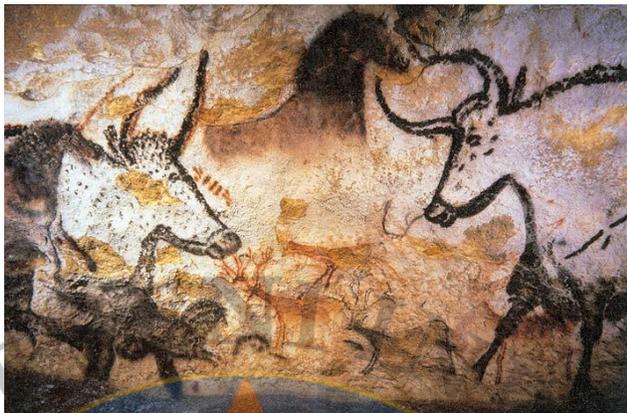
### **1. Pengertian Komik**

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar dengan kata-kata. Gambar didalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (Scott McCould 2002:9).

Komik cukup terkenal di kalangan anak-anah dan juga remaja, komik terdiri dari gambar, teks atau narasi yang berfungsi sebagai penjelas dialog dan alur cerita.

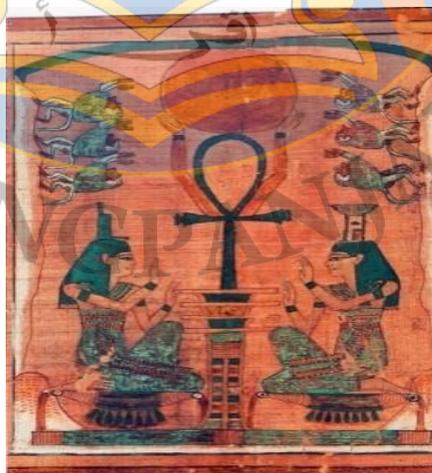
### **2. Sejarah Komik**

Perancis dikenal sebagai pencetus ide-ide komik cemerlang, sejarah komik dimulai pada masa pra sejarah digua Lascaux, Perancis Selatan, dengan ditemukannya torehan berupa gambar-gambar bison, banteng atau kerbau Amerika. (Koendoro, 2007:41)



**Gambar 5**  
Gambar bison digua Lascaux, Perancis  
( Sumber : wikipedia )

Cikal bakal komik ini belum mengandung unsur yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan pesan sebagai upaya dalam menyampaikan komunikasi non verbal paling kuno. Di Negara Mesir, cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan Raja Nakht yang ditoreh diatas kertas papyrus.



**Gambar 6**  
Gambar kitab kematian, di Mesir  
( Sumber : Wikipedia )

Kemudian komik diatas daun beralih ke bentuk Mozaik yang terdiri dari susunan lempeng batu berwarna di Yunani. Karya tersebut berlangsung sampai abad ke 4 Masehi, pada masa jaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat dan selanjutnya menyebar hamper keseluruhan Eropa.



**Gambar 7**  
Gambar babi hutan digua Leng-leng  
( Sumber : okezone.com )

Di Indonesia cikal bakal komik banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Ditemukannya gua leng-leng, Sulawesi Selatan, temuan ini berupa gambar babi hutan dan candi-candi sekitar abad ke 18, juga ditemukan gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta berwarna, gambar menyerupai komik karena disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa jawa yang dipakai dalam penyebaran agama islam.

Di Bali komik dibuat diatas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa Kuno.



**Gambar 8**

Gambar Komik Ramayana diatas daun lontar  
(Sumber : tanaair.com)

Di candi-candi Borobudur dan Prambanan terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan, juga kita kenal dalam cerita wayang beber dan wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat Jawa yang menjadi referensi timbulnya komik Indonesia.

### 3. Unsur-unsur Komik

Dibuku *Understanding Comics* McCloud (1993) menyebutkan didalam komik terdapat unsur atau elemen yang membentuk komik, diantaranya adalah sebagai berikut :

#### a. Panel

Panel merupakan bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik.

Terdapat dua jenis panel yaitu :

### 1) Panel tertutup

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas atau disebut juga dengan *frame*.

### 2) Panel terbuka

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel terbuka sekarang banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya.

Dalam komik terdapat satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *Closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang diantara panel. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran.

### b. *Gutter* atau Parit

*Gutter* adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

### c. Balon Kata

Balon kata memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh-tokoh komik. Pada umumnya ada dua jenis balon kata yaitu:

#### 1) Balon kata normal

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal.

## 2) Balon kata ekspresi

Balon kata yang menunjukkan ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.

### d. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata. Komik Jepang biasanya menggunakan lebih sedikit narasi dari komik Amerika.

### e. Efek

Dalam pembuatan komik yang biasa dikenal ada dua macam efek yakni :

#### 1) Efek Suara

Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau *font* menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

#### 2) Efek Gerak

Efek gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.

### f. Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.

### g. Latar Belakang/*Background*

Latar belakang sangat berkaitan dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar belakang harus mampu mengembangkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

## 4. Jenis-jenis Komik

Menurut Aluran (2013) berdasarkan media yang digunakan dalam menampilkan atau menerbitkan, komik dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

### a. Komik Strip

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya karikatur kartun.

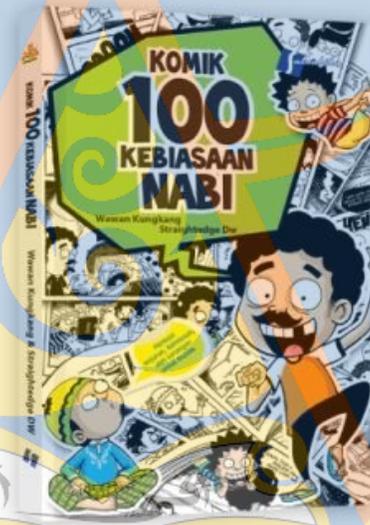


**Gambar 9**

Gambar Komik Strip  
( Sumber : rysetcomic.com )

### b. Buku Komik

Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.



**Gambar 10**

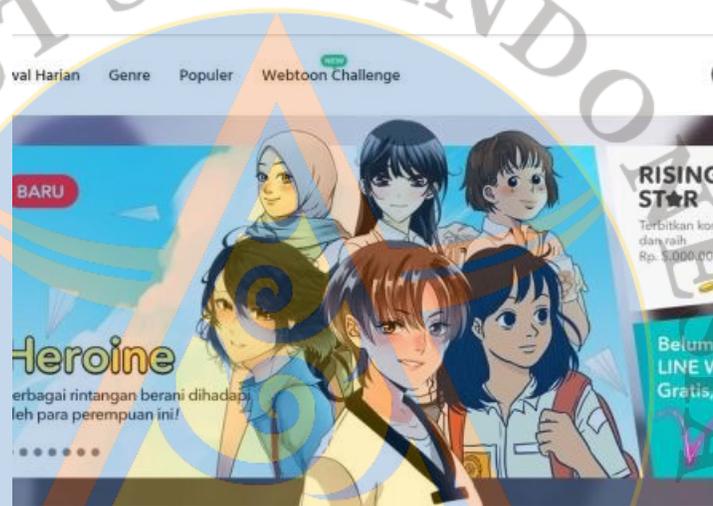
Gambar Buku Komik 100 kebiasaan nabi  
(Sumber : kautsar.co.id)

### c. Graphic Novel

*Graphic Novel* atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditunjukkan untuk pembaca dewasa.

#### d. Webcomic

*Webcomic* adalah komik yang diterbitkan oleh media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relative murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia.



**Gambar 11**

Gambar contoh webcomic  
( Sumber :digation. Id )

#### e. Komik Instruksional

Komik instructional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar atau symbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat-alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.



**Gambar 12**

Gambar komik instruksi Jokowi tentang vaksin covid-19  
( Sumber : suara.com)

## 5. Fungsi Komik

Komik memiliki fungsi dalam kehidupan manusia baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Namun saat ini fungsi dari komik lebih mengarah untuk anak-anak sebagai berikut :

- a. Komik dibuat dengan tujuan untuk menghibur. Hiburan yang ditampilkan dari komik adalah sekumpulan gambar statis yang memiliki alur cerita yang unik.
- b. Komik juga berfungsi sebagai alat untuk mencerdaskan bangsa khususnya generasi muda. Dari komik yang berlatar belakang tokoh sejarah misalnya dapat mengajarkan nilai-nilai baik dari tokoh yang diceritakan tersebut. Hal

ini tentunya dapat menjadi peran penting dalam mencerdaskan generasi muda.

- c. Komik berfungsi sebagai penyalur suatu informasi kepada orang yang belum tahu. Dari komik yang dibuat peminat komik mendapat informasi baru tentang suatu hal.

Rohidi. 2002. “Manfaat Komik Dalam Dunia Pendidikan” dalam <http://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6274618/7-manfaat-komik-dalam-dunia-pendidikan-apa-saja/amp>, diakses pada tanggal 5 September 2022

## 6. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984:87).

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa memiliki beberapa fungsi yaitu :

- a. Fungsi Deskriptif, yaitu digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan yang panjang melalui gambar.
- b. Fungsi Ekspresif, yaitu mengekspresikan suatu ide atau gagasan melalui sebuah gambar.
- c. Fungsi Analitis mengekspresikan secara detail bagian-bagian suatu benda.
- d. Fungsi Kualitatif, yaitu digunakan untuk membuat table, grafik, foto, symbol, gambar, dan lain-lain.

Dalam ilustrasi juga terdapat beberapa gaya atau aliran *style* yang sudah banyak diketahui oleh masyarakat umum diantaranya:

1) *Cartoon Style*

Di beberapa Negara terdapat tokoh-tokoh dengan *cartoon style* yang berbeda beda.

- a) USA-Eropa : contoh *cartoon style* yang terkenal dari USA-Eropa seperti Mighty Mouse, Donal Duck, Tintin, Smurf dan lain-lain.
- b) Jepang : contoh *cartoon style* yang terkenal dari Jepang seperti Sin Chan, Kobo, Doraemon.
- c) Indonesia : contoh *cartoon style* yang terkenal dari Indonesia seperti Panji Koming, Timun Emas, Kompopilan.

2) *Semi Cartoon Style* (Gaya Semi Realis)

Gaya gambar ini merupakan gabungan dari realis dan *cartoon* . berikut beberapa contoh aliran semi kartun dari beberapa negara :

- a) USA-Eropa : contoh gambar semi *cartoon style* atau kartun semi realis yang berasal dari USA-Eropa seperti Teen Titans, Batman Gaya semi kartun.
- b) Jepang : contoh aliran gambar semi *cartoon style* atau kartun semi realis yang berasal dari Jepang seperti Sailor Moon, Dragon Ball.

c) Indonesia: contoh aliran gambar semi *cartoon style* atau kartun semi realis yang berasal dari Indonesia seperti Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan.

### 3) *Realism Style*

Gaya gambar realis dimana gambar komik dibuat semirip mungkin dengan mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah dan ras baik itu manusia, hewan, tumbuhan, dan makhluk cerdas lainnya.

### 4) *Fine Art Style*

Gaya gambar ini menggambarkan sesuai dengan apa yang timbul dalam pikiran artist-nya, tanpa melihat orang tersebut punya latar seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak, tujuan utamanya adalah agar rasa seni itu sendiri tanpa diikat oleh bentuk *cartoon*, semi *cartoon*, dan realis.

## 7. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan, baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat-sifat secara jelas. Warna merupakan satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, namun apabila salah dalam memilih warna hal tersebut akan menghilangkan minat untuk membaca.

Warna merupakan factor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda-beda. Pada setiap Negara warna memiliki makna atau arti yang berbeda-beda, namun arti warna berikut ini merupakan dasar lingkup universal (Anggraeni dan Natalia, 2014:37).

- a. Merah : menyimbolkan agresivitas, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, dan vitalitas.
- b. Hitam : memiliki kesan elegan, hampa, duka dan misterius.
- c. Putih : menyimbolkan kesucian, ringan dan kebebasan.
- d. Biru: melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, kesetiaan, ketenangan, sensitive, kepercayaan.
- e. Kuning : menyimbolkan persahabatan, optimism, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, eksentrik.
- f. Hijau : melambangkan alam, kehidupan, sehat, dan natural.
- g. *Orange* : melambangkan sosialisasi keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.
- h. Ungu : memberi kesan spiritual yang magis, misterius, mistis dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.
- i. Coklat : merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi, dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberikan kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.

## 8. Tipografi

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki nilai fungsional dan nilai estetik (Sihombing, 2001:2).

Didalam komik tipografi mempunyai peran penting untuk menyampaikan makna melalui visualitasnya. Tipografi diterapkan pada balon kata dan dalam memvisualkan suara yang dihasilkan dalam suatu cerita.



**Gambar 13**  
How to Fight, episode 68  
( Sumber : [webtoon.com/id](http://webtoon.com/id) )

Pada tipografi “SRAAT” memberi kesan efek suara yang dihasilkan pada ilustrasi tersebut, dalam font yang digunakannya pun berbeda dengan tipografi pada balon kata, jadi untuk tipografi pada percakapan dan efek akan berbeda dan cara penyampaiannya akan berbeda.

## 9. Khulafaur Rasyidin

Menurut (Imam as-Suyuthi : 2001) Khulafaur Rasyidin adalah para khalifah yang mendapat petunjuk diutus untuk mengganti kepemimpinan setelah Nabi Muhammad SAW meninggal. Khulafaur Rasyidin adalah sahabat-sahabat yang paling dekat dengan Nabi Muhammad SAW baik itu ketika Nabi Muhammad SAW berdakwah, membenarkan peristiwa yang dilalui Nabi Muhammad SAW seperti Isra Miraj, melindungi Nabi dari serangan kaum musyrikin, dan menemani Nabi dalam menyebarkan agama Islam. Keempat sahabat ini rela melakukan apapun demi Nabi Muhammad SAW, untuk kaum muslim dan mejadi para pemimpin yang dipercaya oleh Nabi Muhammad SAW dalam menyebarkan agama Islam ke seluruh penjuru dunia.

Para Khulafaur Rasyidin memerintah antara tahun 632-661 M di Jazirah Arab, bukti dari hasil kepemimpinan para kahlifah ini agama Islam tersebar sampai Persia, pada masa kepemimpinannya para Khulafaur Rasyidin memimpin dengan cara yang bijaksana, sering bermusyawarah, setia dan mengikuti ajaran Islam yang sudah diajarkan Nabi Muhammad SAW.

Khulafaur Rasyidin menjadi media penyebaran ilmu pengetahuan, selain karena kisahnya yang patut dicontoh juga karena akhlak Khulafaur Rasyidin yang juga dapat menjadi contoh teladan. Penokohnya dijelaskan memiliki sifat dan akhlak yang baik untuk dicontoh bagi generasi muda jaman sekarang sebagai teladan yang baik dalam pergaulan, berikut para tokoh Khulafaur Rasyidin :

(Imam as-Suyuthi : 2001) Telah menguraikan sejarah tentang para Khalifah, serta membaginya dari beberapa masa. Salah satu masa diantaranya adalah masa kekhalifahan Khulafaur Rasyidin.

**a. Abu Bakar Ash-Shiddiq ra. (11-13 H / 632-634 M)**

Nama aslinya adalah Abdul Ka'bah. Kemudian rasul menggantinya dengan Abdullah. Lengkapnya Abdullah bin Abi Quhafah at-Tamimi.

Terlahir dari pasangan Usman (Abu Quhafah) bin Amir dan Ummu Khair Salma binti Sakhr yang berasal dari suku Taim, suku yang melahirkan tokoh-tokoh terhormat.

Sejak kecil beliau terkenal dengan sifat yang lemah lembut, jujur dan sabar. Sehingga, disaat usianya menginjak remaja, beliau telah bersahabat dengan Rasulullah SAW. Ia terkenal dengan julukan Abu Bakar As-Siddiq merupakan gelar yang diberikan oleh para sahabat, karena ia sangat mempercayai dan membenarkan Rasulullah SAW dalam segala hal. Abu Bakar diangkat menjadi khalifah dengan jalan musyawarah antara kaum Anshar dan kaum Muhajirin di Saqifah Bani Sa'idah (balai pertemuan di

kota Madinah). Dalam masa kepemimpinannya, khalifah Abu Bakar telah mencapai usaha dan prestasi yang sangat luar biasa.

(Gamal Komandoko, 2007:346) dalam bukunya Kisah 25 Kekasih Allah SWT dan Para Sahabat Rasulullah SAW, menceritakan bahwa peristiwa Isra Mi'raj yang dilaksanakan oleh Rasulullah SAW sesungguhnya merupakan peristiwa yang mengandung ujian sangat berat bagi sekalian kaum Muslimin pada waktu itu, antara mempercayainya dan tidak. Namun bagi Abu Bakar, apa yang dilaksanakan Rasulullah SAW adalah sesuatu yang pasti mutlak benarnya. Mustahil orang semulia Muhammad SAW akan berdusta. Jika kali ini Nabi Muhammad SAW mengatakan telah melaksanakan Isra Mi'raj, keyakinan sempurna yang dimiliki Abu Bakar menegaskan bahwa Rasulullah SAW pasti telah melaksanakannya. Abu Bakar menegaskan : “Tentu saja aku mempercayainya. Dan bahkan yang lebih jauh dari hal itu, berita-berita tentang surge dan neraka”.

Dan sejak itulah Rasulullah SAW memberi gelar Ash-Shiddiq kepada Abu Bakar, yang bermakna orang yang senantiasa membenarkan.

**b. Umar Bin Khattab ra. (13-23 H / 634-644 M)**

Setelah wafatnya Abu Bakar Ash-Shiddiq, kepemimpinan islam diserahkan kepada Umar Bin Khattab, Usia Umar bin Khattab 13 tahun lebih muda dari Nabi Muhammad. Sejak usianya masih kecil, ia sudah terkenal dengan sifat pemberani dan cerdas. Tidak pernah takut menyatakan kebenaran dihadapan siapapun. Jadi tidak heran saat Umar bin Khattab

memeluk agama islam, barisan kaum muslimin ditakuti oleh orang kafir Quraisy. Sebelum masuk Islam, ia sangat menentang Islam. Namun saat Umar bin Khattab masuk Islam ia sangat berani menghadapi musuh-musuh Islam sehingga ia terkenal dengan sebutan “Singa Padang Pasir” yang amat disegani.

Disaat semua orang yang masuk islam secara diam-diam Umar bin Khattab justru malah masuk islam secara terang-terangan dan menantang siapa saja yang menghalanginya akan kehilangan nyawa, kisah tersebut menunjukkan betapa beraninya Umar bin Khattab dalam menegakkan kebenaran.

#### **c. Utsman Bin Affan (644-656 M)**

Utsman menjadi khalifah ke 3 setelah Abu Bakar dan Umar Bin Khattab, Utsman memimpin Islam selama 12 tahun dari 644-656 M. Utsman lahir pada 573 M 6 tahun setelah Nabi Muhammad lahir, beliau merupakan saudagar kaya yang merupakan warisan ayahnya. Utsman menikahi 2 putri Nabi Muhammad SAW yaitu Ruqayyah Binti Muhammad dan Ummu Kultsum Binti Muhammad atas dua pernikahan tersebut Utsman mendapat gelar “*Dzurunnain*” (pemilik dua cahaya). Beliau dikenal memiliki sifat dermawan. Ia tidak segan segan untuk membagikan rezekinya secara cuma-cuma untuk kebutuhan berperang atau pun khalayak luas.

#### **d. Ali Bin Abi Thalib ra. (36-41 H / 656-661 M)**

Ali Bin Abi Thalib merupakan khalifah terakhir yang menjadi pemimpin Islam, Ali Bin Abi Thalib lahir di Mekah 32 tahun setelah Nabi Muhammad SAW lahir, ayahnya bernama Abu Thalib bin Abdul Muthalib dan ibunya Fatimah binti Asad. Ali dipilih sebagai pemimpin karena mempunyai sifat lemah lembut, setia, pintar dan mengerti tentang keagamaan.

Ali Bin Abi Thalib memiliki sikap yang lemah lembut rendah hati, dan dekat dengan rakyatnya. Ia pun suka berkeliling sekedar untuk menantikan siapapun yang menghampirinya guna meminta bantuan atau bertanya padanya. Biasanya ia menasihati orang yang tersesat, menunjukkan arah kepada orang yang kehilangan, menolong orang yang lemah, hingga menasihati para pedagang dan penjual sayur.

### **F. Metode Penciptaan**

#### **1. Persiapan**

Agar memperoleh hasil yang baik dalam perancangan komik keteladanan Khulafaur Rasyidin sebagai media edukasi pada anak, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya.

##### **a. Metode pengumpulan data**

Unit analisis dalam perancangan ini adalah individu, kemudian data yang telah terkumpul disusun secara sistematis.

### 1) Wawancara

Data yang diperoleh dari wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yang dapat mendukung informasi penelitian perancangan komik keteladanan Khulafaur Rasyidin sebagai media edukasi pada anak. Salah satunya wawancara yang dilakukan dengan Psikolog Bapak Zera Mendoza, M. Psi. untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan psikologi anak sebagai target audiens dalam perancangan.

### 2) Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari data-data teori yang berkaitan dengan penelitian secara ilmiah. Mencari informasi melalui media cetak maupun elektronik, seperti buku komik, buku Khulafaur Rasyidin, jurnal, dan website.

### 3) Kuesioner

Pada tahapan ini dilakukan penyebaran kuesioner pada target audiens. Kuesione tersebut berisi 6 pertanyaan yang berhubungan seputar komik dan Khulafaur rasyidin, yaitu :

- a) Apakah adek-adek pernah mendengar tentang Khulafaur Rasyidin?
- b) Apakah adek-adek mengetahui tentang kisah Khulafaur Rasyidin?
- c) Waktu sepulang sekolah lebih banyak digunakan untuk belajar/bermain?

- d) Jika disuruh memilih adek-adek lebih senang membaca komik atau buku pelajaran?
- e) Dirumah adek-adek lebih sering bermain hp atau belajar?
- f) Mana yang lebih disukai membaca komik dari buku atau dari hp?

Data yang diperoleh yaitu melalui angket offline, wawancara dan studi pustaka.



**Gambar 14**

Pengisian Kuesioner Offline  
(Sumber : Ummil Khairiyati)



**Gambar 15**  
Pengisian Kuesioner Offline  
(Sumber : Ummil Khairiyati)

Penulis telah melakukan pembagian kuesioner secara offline kepada anak-anak umur 7-12 tahun sebanyak 50 orang, Rangkuman dari hasil kuesioner tersebut 66% anak-anak tidak mengetahui dan tidak mengenal tokoh Khulafaur Rasyidin dan 94% anak-anak lebih suka komik dengan gambar semi kartun, juga lebih menyukai membaca komik lewat buku.

b. Metode analisis data

Metode yang digunakan dalam perancangan yaitu analisis 5W+1H .

**Analisis 5W+1H**

- 1) *What*, Apa informasi yang perlu disampaikan ? Informasi yang perlu disampaikan adalah bagaimana anak-anak mengetahui sikap keteladanan

Khulafaur Rasyidin yang patut untuk dicontoh dan dijadikan panutan dalam besikap baik.

2) *Who*, Siapa target sasarannya ?

Target sasaran dalam perancangan buku komik ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun yang sedang menduduki bangku sekolah dasar serta guru dan orang tua sebagai pendamping dalam mengajarkan edukasi keteladanan Khulafaur rasyidin sebagai panutan bagi anak-anak.

3) *Where*, Dimana buku komik tersebut diberikan ?

Buku komik ini akan diberikan kepada anak-anak dengan dampingan guru dan orang tua.

4) *When*, Kapan buku komik tersebut perlu disampaikan ?

Buku komik ini perlu disampaikan sesegera mungkin ke generasi muda, mula dari sekarang sampai seterusnya.

5) *Why*, Mengapa buku ini perlu disampaikan ?

Buku komik keteladanan Khulafaur Rasyidin ini perlu disampaikan, mengingat pentingnya memupuk sikap baik kepada anak-anak dari dini yang akan sangat berpengaruh bagi perkembangannya dimasa depan.

6) *How*, Bagaimana buku ini akan disampaikan ?

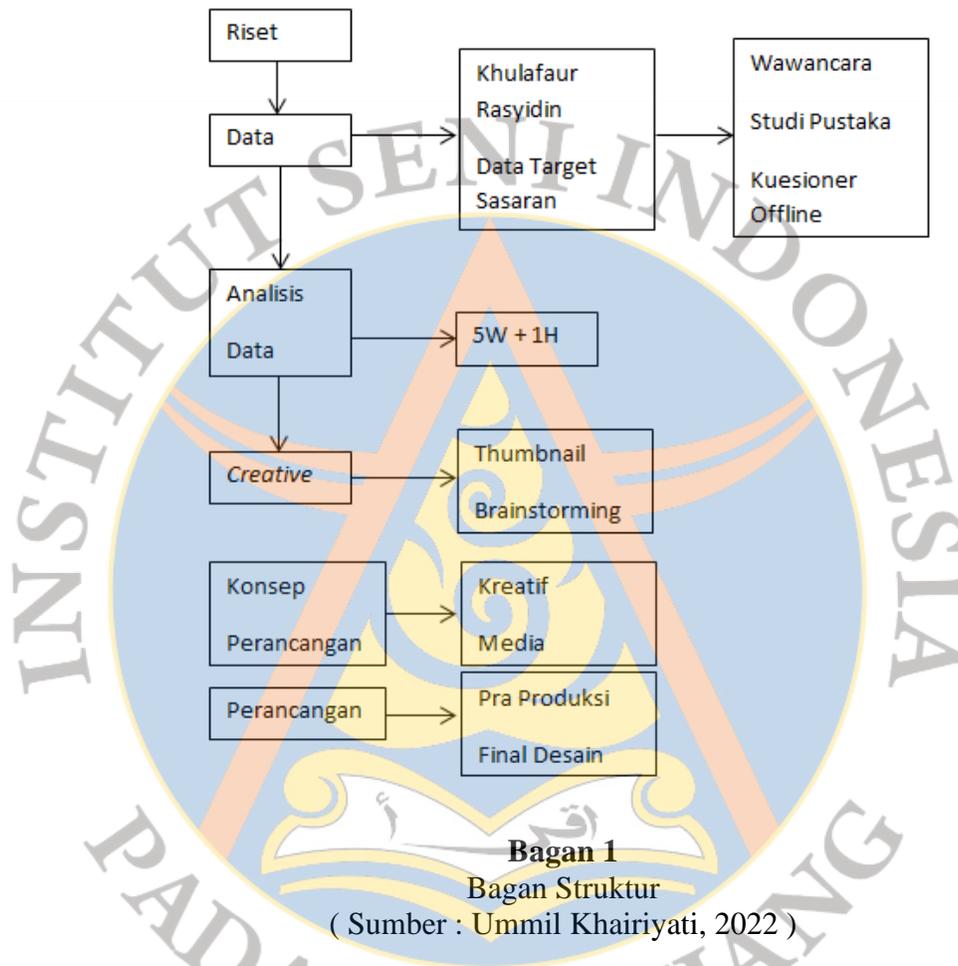
Buku komik ini disampaikan dalam bentuk cetak yang mudah dijangkau oleh target audiens. Buku ini juga akan diberikan ke sekolah untuk bahan bacaan anak-anak.

## 2. Perancangan

Media edukasi berupa buku komik ini akan menampilkan sebuah cerita edukasi yang menginspirasi tentang keteladanan Khulafaur Rasyidin. Desain bentuk dari komik yang akan dirancang nantinya dari jenis ilustrasi menggunakan gambar semi kartun dengan warna *full color*, kemudian dari narasinya disampaikan dengan bahasan yang ringan dan halus agar baik untuk anak-anak. Setelah bagian komik tentang keteladanan dari masing-masing khalifah perancang akan membuat narasi lagi tentang aktifitas anak yang di relevankan dengan keadaan sekarang yang akan tergambar dalam komik. Nantinya juga akan ada terapi edukasi berupa pertanyaan tentang sikap ketauladanan, dan di halaman akhir akan ditampilkan pop up yang bertujuan untuk memunculkan interaksi lain bagi anak-anak saat membacanya.

Strategi promosi untuk anak secara visual, isi buku dan bentuk buku nantinya dibuat agar memiliki daya persuasi kepada anak dan menarik minat anak untuk memilikinya. Media publikasi berupa video launching buku dibuat bertujuan untuk memberikan keputusan kepada orang tua karena orang tua lah yang dapat menentukan kalau buku ini bagus dan bisa dibeli untuk anaknya, beberapa merchandise dihadirkan juga tidak lain tujuannya untuk menarik minat orang tua. Pembentukan karakter anak melalui media komik tentunya juga dapat menarik minat guru untuk menyampaikan kepada anak-anak pada proses belajar karena pada komik nanti penyampaiannya dengan visualisasi

yang menarik dapat mempermudah anak dalam mengingatnya juga dengan bahasa yang sederhana dan tidak membosankan.



### 3. Perwujudan

Buku Komik dipilih sebagai media informasi yang tepat dikarenakan buku komik merupakan media yang paling dekat dan mudah digunakan pada anak-anak juga untuk digunakan pada sekolah-sekolah sebagai penunjang pembelajaran tentang edukasi keteladanan.

Dalam penerapannya ada beberapa media yang diperlukan untuk mendukung perancangan buku komik, antara lain sebagai berikut :

a. Video

Video yang dijadikan media pendukung untuk menyampaikan launching buku kepada target audien melalui media sosial seperti youtube, instagram dan media sosial lainnya.

b. T-shirt

T-shirt dengan sablon tokoh Khulafaur Rasyidin untuk digunakan anak-anak agar lebih dekat dengan tokoh cerita yaitu keempat tokoh Khulafaur Rasyidin.

c. Sosial media

Sosial media yang digunakan sebagai promosi buku komik keteladanan Khulafaur Rasyidin sebagai media edukasi pada anak adalah instagram, tiktok, youtube. Karena jangkauan yang luas dan mudah ditemukan.

d. Poster

Poster berisi gambar tulisan atau kombinasi antara keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai.

e. X-Banner

Banner berisi kata-kata menarik, juga gambar yang memberikan pesan informasi lebih dari kata-kata yang tertera pada banner, sehingga banner dapat menjadi media pendukung yang tepat.

f. Stiker

Stiker nantinya menampilkan karakter dari masing masing tokoh Khulafaur Rasyidin.

g. Pin

Aksesoris yang biasa digunakan untuk promosi. Pin mempunyai bentuk yang simple dan menarik juga ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan, juga ditambah dengan gambar-gambar yang menarik.

#### 4. Penyajian Karya

Penyajian karya ini akan dilaksanakan dalam sajian pameran sebagai bentuk publikasi kepada khalayak ramai. Dalam pameran nantinya akan menampilkan beberapa media antara lain, *graphic standard manual book*, media perancangan,

Pada saat pameran nantinya akan ada media cetak dengan ukuran A2 yang berisi pemberitahuan launching buku. Nantinya juga akan dipamerkan 4 buku komik. Pada pameran nanti juga ada video launching buku komik yang akan ditampilkan pada laptop.

Manual book akan dipajang diatas meja pajang bertujuan agar pengunjung nantinya bisa melihat dan memahami lebih jelas tentang proses pembuatan komik keteladanan tersebut. X-banner berukuran 160 x 100 cm berisikan poster dan penjelasan singkat dari masing-masing tokoh Khulafaur Rasyidin.



**Gambar 16**  
Display Pameran  
( Sumber : Ummil Khairiyati, 2022 )

