

BAB II SEJARAH PERKEMBANGAN DAN PENGERTIAN MEDIA, KOMIK

A. Pengertian dan Perkembangan Media

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks di mana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut di antaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar-mengajar. Dalam lingkungan belajar itu terkandung beberapa unsur yang di kenal dengan komponen pengajaran yaitu metodologi pengajaran. Adapun metodologi pengajaran itu merupakan metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran.²⁰ Ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.

Proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pengetahuan. Pada awalnya manusia hanya mengenal komunikasi melalui suara. Komunikasi semacam ini terbatas pada jarak dekat dan *face to face* saja. Selanjutnya diciptakan komunikasi melalui isyarat, misalnya dengan jalan mematahkan ranting kayu, memukul batu-batuan dan sebagainya. Dalam tradisi Yunani misalnya telah menggunakan obor sebagai isyarat, orang Indian menggunakan unggun api yang mengeluarkan asap yang

²⁰ Nana Sudjana dan Moh. Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm.1

dapat dilihat dari jauh. Selanjutnya alat komunikasi itu berubah menjadi wujud mengorek kayu dan memukulnya. Irama pukulan tersebut dapat dijadikan sebagai informasi seperti yang digunakan oleh suku *O* di Ghana. Di Indonesia alat seperti ini dikenal dengan kentongan atau beduk yang digunakan untuk memberi tahu waktu shalat, tanda bahaya dan sebagainya.

Berikutnya timbul komunikasi tertulis yang dimulai dengan merangkai gambar-gambar dengan beberapa tanda yang sederhana yang dinamakan "Pictograph". Para pendeta di Mesir menciptakan gambar-gambar yang disebut "hieroglyph" dan telah digunakan 5000 tahun yang lalu di lembah sungai Nil. Gambar tersebut telah berhasil diterjemahkan oleh seorang Perancis bernama Champoleon. Hieroglyph ini pada akhirnya berubah menjadi ideograph yaitu lambang-lambang yang mempunyai arti tertentu.

Di samping itu di daerah antara sungai Efrat dan Tigris yakni di kota Niniveh sekitar Irak sekarang ini telah ditemui tulisan paku yang terdiri dari 25000 lempengan tanah liat.

Di India juga berkembang tulisan Sansekerta (Sanskrit). Bangsa Cina dan Jepang telah menggunakan tulisan yang di sebut ideograph tersebut di atas. Lebih kurang 1000 tahun sebelum masehi ditemui pula tulisan Punesia yang terdiri dari 22 huruf. Orang Yunani mengambil Alfabet Punesia dengan menulisnya dari kiri kekanan.

Proses komunikasi ini selalu mengalami kemajuan, terutama sekali semenjak Gutemburg bangsa Jerman pada tahun 1456 menemukan mesin cetak sederhana dan penemuannya itu menjadi pelopor timbulnya mesin cetak modern.

Selanjutnya Samuel F. B. Morse yang telah dapat mengirim berita lewat kawat dari Baltimore ke Washington pada tahun 1844, sehingga lahirlah telegraft. Pada tahun 1875 Alexander Graham Bell melakukan percakapan lewat telepon. Perkembangan alat komunikasi ini tidak berhenti sampai disitu, justru mengalami kemajuan yang sangat pesat semenjak Guglielmo Marconi tahun 1896 telah dapat mengirim pesan tanpa kawat, dilanjutkan kemudian sekitar 1919 suara manusia telah dapat disiarkan keseluruh dunia melalui radio. Berikutnya pada tahun 1930 televisi , telah dapat mengirim suara beserta gambar sebagaimana yang kita saksikan sekarang.

Pada akhir abad -20 yakni tahun 1962 Amerika Serikat telah berhasil mengorbitkan satelit komunikasi “Telstar” ke ruang angkasa, sehingga terciptalah system komunikasi antar benua tanpa kawat yang dapat mengirim gambar beserta suara sekaligus.²¹

Kemajuan teknologi komunikasi dan pengetahuan seperti yang dikemukakan tersebut sangat berpengaruh pada proses pendidikan dan pengajaran. Dan itu menjadi tuntutan bagi guru-guru atau staf pengajar agar mampu menggunakan dan menciptakan media agar dapat dipergunakan dan menunjang dalam proses belajar-mengajar.

Pada dasarnya manusia memperoleh pendidikan dari sebuah pengalaman, dan pengalaman itu diperoleh melalui beberapa tingkatan yaitu: (1) pengalaman

²¹ Basyiruddin Usman, “*Media Pembelajaran*”,(Jakarta: Ciputat Perss, 2002), hlm. 4

dengan kata-kata, (2) pengganti pengalaman nyata, dan (3) melalui pengalaman nyata.²²

Tingkat pertama pengalaman manusia adalah melalui kata-kata. Pada tingkat ini kata-kata merupakan alat informasi utama. Proses ini, guru (pemberi pesan) menyampaikan informasi kepada anak didik (penerima pesan) hanya dengan berbicara (verbalisme). Keterbatasan komunikasi dengan kata-kata sering menimbulkan kesulitan dalam Penyampaian bahan pelajaran. Kadang guru tidak menyadari dengan kata-kata yang diucapkannya tanpa memperhatikan murid. Hal ini mengakibatkan murid-murid menjadi pasif, bahkan tidak jarang apa-apa yang didengarkan masuk telinga kanan keluar telinga kiri atau pikiran mereka tidak terfokus pada pelajaran.

Tingkat kedua pengalaman manusia adalah pengganti pengalaman nyata. Dalam proses ini murid sebagai penerima pesan tidak hanya mempelajari hal-hal yang ada sekarang tetapi juga peristiwa-peristiwa masa lampau. Penyampaian materi yang berasal dari pengalaman nyata itu diperlukan pengganti yakni dengan mengikut sertakan media pengajaran dalam proses belajar-mengajar.

Tingkat ketiga dari pengalaman manusia adalah melalui pengalaman nyata. Pengalaman nyata merupakan cara pengajaran yang efektif karena dapat mengikutsertakan semua indera manusia. Siswa akan memperoleh pengertian secara langsung dan ikut berpartisipasi di dalam kegiatan yang sedang dibicarakan. Misalnya dalam membuat relief, murid langsung diajak bekerja sama mengerjakannya.

²² *Ibid.*, hlm. 5

Informasi yang diberikan kepada anak didik lebih banyak tinggal dalam pikiran mereka, apabila sebanyak mungkin inderanya dirangsang. Rangsangan dari luar diterima oleh panca indera manusia sebelum sampai ke otak. Makin banyak indera dirangsang, maka semakin banyak pula informasi yang diterima sehingga terjadi komunikasi manusia dengan lingkungan dan alam sekitar.

Komunikasi memegang peranan penting dalam pengajaran. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung dengan baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pengajaran. Dalam konsep teknologi pendidikan, tugas media bukan hanya sekedar mengkomunikasikan hubungan antara sumber (pengajar) dan sipenerima (si belajar), namun lebih dari itu merupakan bagian yang integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen yang satu dengan lainnya, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi.

Pada hakikatnya proses belajar-mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru atau dosen dan siswa/mahasiswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa/mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media

dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang skar untuk dialami langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti; objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media, kesukaran-kesukaran tersebut akan dapat diatasi.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan social dapat diajak berkomunikasi dengannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. Penggunaan media, seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Di samping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.²³

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana,

²³ Basyiruddin Usman, *Ibid.*, hlm. 13-15

konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar-mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.²⁴

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Edgar Dale mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Klasifikasi pengalaman tersebut lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*). Lebih jelas dapat dilihat pada lampiran

²⁴ *Ibid.*, blm. 11

Dari keterangan kerucut pengalaman tersebut terdapat 12 macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yakni:

1. Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya. Di sini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang ditetapkan sebelumnya.
2. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
3. Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan. Dramatisasi ini dapat dilakukan di panggung (the play), pertunjukan sejarah setempat yang dilakukan di tempat terbuka (the pageant), sandiwara bisu (pantomime), permainan yang merupakan skene yang tidak ada gerakan atau suara (tableau), sandiwara yang terdiri dari boneka-boneka yang diberi pakaian (puppet), drama yang bersifat perorangan yang menggambarkan ketegangan-ketegangan yang terdapat dalam dirinya (psycho-drama), drama kemasyarakatan (socio-drama), atau bermain peran (role playing).
4. Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai sesuatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat penganan, sabun deterjen, dan sebagainya.
5. Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak kelas ke objek di luar kelas dengan maksud memperkaya

- dan memperluas pengalaman siswa. Kelas aktif mengadakan observasi, mencatat, melakukan tanya jawab, membuat laporan dan lain-lain.
6. Pengalaman melalui pameran (study display), pengalaman tersebut diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa, perkembangan dan kemajuan sekolah. Benda-benda yang dipamerkan dapat berupa model, specimen, barang hasil kerajinan dan sebagainya.
 7. pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan lewat televisi, seperti program Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) dan program TV lainnya.
 8. Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
 9. Pengalaman melalui radio, pengalaman di sini diperoleh melalui siaran radio dalam bentuk ceramah, wawancara, sandiwara dan sebagainya.
 10. Pengalaman melalui gambar, pengalaman di sini diperoleh dari segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran, misalnya lukisan ilustrasi, karikatur, kartun, poster, potret, *slide* dan sebagainya.
 11. Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman di sini diperoleh melalui lambang-lambang visual; seperti hasil lukisan yang bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa), kombinasi garis dengan gambar yang dijemakan secara logis untuk meragakan antara fakta dan ide (bagan),

gambar yang memberi keterangan tentang angka-angka (grafik), gambar untuk pengetahuan, peringatan atau menggugah (poster), lukisan yang bersambung berupa cerita (komik), gambar untuk menghibur, mengkritik (kartun), kombinasi antara garis dan gambar yang menunjukkan gabungan intern yang bersifat abstrak (diagram), dan gambar yang melukiskan lambang dari keadaan yang sebenarnya (peta).

12. Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.²⁵

Penggunaan pendekatan sistem dalam lingkungan pendidikan telah menggugah para ahli pendidikan di Indonesia untuk menggunakan media sebagai bagian integral dalam program pengajaran. Oleh karena itu program media dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik serta diarahkan pada pembahasan tingkah laku siswa yang ingin dicapai. Oleh sebab itu para ahli media telah merumuskan ciri-ciri penggunaan media dalam pendidikan, sehingga terhimpun suatu konsepsi teknologi pendidikan yang mempunyai ciri-ciri:

- 1). Berorientasi pada sasaran atau siswa,
- 2). Menerapkan konsep pendekatan sistem,
- 3). Memanfaatkan sumber media yang bervariasi.²⁶

Sejalan dengan makin mantapnya konsepsi tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa. Di dalam kegiatan belajar mengajar, media

²⁵ *Ibid.*, hlm. 21-24

²⁶ *Ibid.*, hlm.24

pendidikan/pengajaran secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa/mahasiswa serta mempersatukan pengamatan mereka.

Media sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar-mengajar memiliki keanekaragaman bentuk, fungsi dan dari masing-masing media juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu kecermatan dan ketepatan dalam memilih agar dapat digunakan secara tepat guna.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (hard ware) dan perangkat lunak (software), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penerapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (behavior).
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
3. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur,

intelengensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
5. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
6. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.²⁷

Dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka semakin berkembang pula jenis dan format media pembelajaran, para ahli kemudian melakukan usaha-usaha pengelompokan atau pengklasifikasian menurut ciri.

Pendapat para ahli tentang media dari berbagai sudut pandang:

²⁷ *Ibid.*, hlm. 15-16.

Rudi Bretz (1977) mengklasifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Unsur visual sendiri dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linergraphic*) dan simbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Ia juga membedakan antara media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yaitu:

1. Media audio visual gerak;
2. Media audio visual diam;
3. Media audio semi gerak;
4. Media visual gerak;
5. Media visual diam;
6. Media visual semi gerak;
7. Media audio, dan
8. Media cetak.²⁸

Menurut Oemar Hamalik (1985: 63) dan 4 klasifikasi media pengajaran, yaitu:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta dan *globe*.
2. Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar misalnya; *phonograph record*, transkripsi electris, radio, rekaman pada *tape recorder*.

²⁸ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 6

3. Alat-alat yang biasa dilihat dan didengar, misalnya film dan televise, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya; model, spicemens, bak pasir, peta electricis, koleksi diorama.
4. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Disamping itu para ahli media lainnya juga membagi jenis-jenis media pengajaran itu kepada:

1. Media asli dan tiruan;
2. Media bentuk papan;
3. Media bagan dan grafis;
4. Media proyeksi;
5. Media dengar (audio);
6. Media cetak, atau printed materials.²⁹

Briggs lebih menekankan pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkannya daripada media itu sendiri, yakni kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya. Di samping itu Briggs mengidentifikasi macam-macam media yang dipergunakan dalam proses belajar-mengajar, yaitu; objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film, televise dan gambar.³⁰ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

²⁹ Basyiruddin Usman, *Op. Cit.*, hlm. 29.

³⁰ Ariel S. Sadiman, *Op. Cit.*, hlm. 23

Sedangkan Gagne membuat 7 macam pengelompokan media yaitu; 1). Benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan, 3) gambar cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film bersuara, dan 7) mesin belajar.³¹

Ke tujuh macam pengelompokan media tersebut kemudian dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkat hirarki belajar yang dikembangkannya, yaitu: pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi-kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik. Taksonomi Gagne ini dapat dilihat pada lampiran.

Schramm (1977), memandang media dari segi kerumitan dan besarnya biaya. Dia membedakan antar media, rumit dan mahal (*big media*), media sederhana dan murah (*little media*). Schramm juga mengelompokkan menurut daya liputnya menjadi media massal, kelompok, media individual. Selain itu ia juga membagi media menurut control pemakaiannya dalam pengertian portabilitasnya dan kesesuaiannya untuk di rumah, kesiapan pemakaiannya setiap saat diperlukan, cepat atau tidaknya dalam penyampaian dan dapat dikontrol, kesesuaiannya untuk belajar mandiri, dan kemampuannya untuk memberi umpan balik.³²

Dari beberapa macam klasifikasi media diatas, menunjukkan bahwa karakteristik atau ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokkannya.

³¹ Basyiruddin Usman, *Op. Cit.*, hlm. 31.

³² Basyiruddin Usman, *Ibid.*, hlm. 31-32

Sebenarnya dari pengelompokan media yang penulis kemukakan di atas memberikan gambaran bahwa belum terdapat kata sepakat tentang klasifikasi (*taksonomi*) media yang mencakup segala aspek dan berlaku umum, khususnya untuk suatu sistem pembelajaran. Karenanya, pengelompokan yang dilakukan berdasarkan atas pertimbangan dan kepentingan yang berbeda. Dan dari semua bentuk media tersebut memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru/dosen.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
4. Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh indera lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.³³

Selain itu perlu dipertimbangkan bahwa tiap media mempunyai kelemahan dan juga kelebihan masing-masing. Tidak ada satu media yang mengatasi media lain dalam segala aspeknya, sehingga dapat menggantikan segala bentuk media yang lain.

³³ Basyiruddin Usman, *Ibid.*, hlm. 24-25.

Untuk itu perlu dipahami ciri atau karakteristik masing-masing media. Pengenalan akan jenis dan karakteristik media ini akan merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media.

Berangkat dari sebuah keterbatasan, penulis mencoba untuk menguraikan perkembangan media melalui pandangan lain yang tidak jauh berbeda. Di satu sisi, bidang ini merupakan lapangan yang paling komprehensif pendokumentasiannya dan mencapai kematangan bersama dengan perkembangan metodologi riset dan evaluasi pendidikan di masa pertumbuhan Perang Dunia II dan bertambahnya pendidikan tingkat sarjana pada tahun 1950-an dan 1960-an. Dari sudut lain, media pendidikan sama tuanya dengan gambar-gambar yang dibuat di masa primitif dan merupakan suatu lapangan yang kaya dengan pembelaan (*advocacy*), tapi miskin dengan pembuktian-pembuktian.³⁴

Sekitar abad ke-20 masuklah pengaruh teknologi audio visual. Untuk mengimbangi perkembangan teknologi, maka muncul pula teknologi baru dalam dunia media ini yang dikenal dengan Audio Visual Aids (AVA) atau alat audio visual. Hal ini merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pesan dan menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi.

Ketika teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual di akhir 1950, media pun tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu. Fungsi lain dari media adalah penyalur pesan atau informasi belajar. Akan tetapi siswa yang

³⁴ Gene. L. Wilkinson, *Media dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV. Rajawali, 1984), hlm. 7

Ditambahkan pula bahwa beberapa pengamat, misalnya Saettler menelusuri perkembangan dalam bidang ini sejak tahun 1918 hingga 1965. atau penulis lain yang memfokuskan pada media tertentu saja.

menjadi komponen utama dalam proses belajar mengajar belum mendapat perhatian.

Siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar baru di perhatikan sekitar tahun 1960-1965. Ketika itu B. F. Skinner dengan teori tingkah laku (Behaviorism Theory) nya mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.³⁵

Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku ini harus tertanam dalam diri siswa sehingga menjadi kebiasaan maka setiap ada perubahan tingkah laku positif ke arah tujuan yang di kehendaki harus diberi penguatan (reinforcement) berupa pemberitahuan bahwa tingkah laku itu sudah betul. Dari teori ini di hasilkan media intruksional yang di namakan teaching machine dan programmed intruction.

Pendekatan sistem (system approach) yang mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan tahun 1960-1970, mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Program pembelajaran mulai di rencanakan dengan matang dan media yang akan digunakan pun telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pengajaran, dalam proses belajar mengajar di ketahui bahwa para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan

³⁵ Gane L. Wilkinson, *Ibid.*, hlm. 9

pengajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran.³⁶

Dari uraian tentang perkembangan media tersebut, kiranya bisa dipahami bahwa sebenarnya, media bukan sekedar alat bantu bagi guru dalam belajar. Tapi lebih dari itu, media merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan, bisa terdiri atas guru, penulis buku dan sebagainya kepada penerima pesan ini juga bisa terdiri antara siswa, pembaca, dan sebagainya. Untuk itu antara guru dan media hendaknya bahu membahu dalam memberikan kemudahan belajar bagi siswa karena proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi.

Onong Uchjana Effendy membagi proses komunikasi menjadi dua tahap yaitu secara primer dan secara sekunder. Proses secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media.³⁷

Sedangkan yang dimaksud dengan proses komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah menggunakan lambang sebagai media pertama.³⁸

Adapun tujuan pendidikan akan tercapai jika prosesnya komunikatif, dalam hal ini terjadi proses komunikasi yang efektif.

³⁶ Nana Sudjana dan Moh Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm. 3

³⁷ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), hlm. 11

³⁸ *Ibid.*, hlm. 16

B. Sejarah Perkembangan Komik Secara Umum

Dari berbagai literatur dan sumber yang ada, penulis mencoba menyampaikan sejarah komik untuk mengetahui asal-usul dan perkembangan komik di berbagai Negara termasuk Indonesia.

Sejarah menuliskan bahwa cerita bergambar semacam komik telah dijumpai di Negara Cina sejak abad ke-12. Untuk wilayah Eropa, pada abad pertengahan terdapat bentuk penelitian Kitab Suci bergambar yang dikenal dengan *Biblia Pauperum*³⁹.

Lebih jelas lagi, akar sejarah dari komik dibangun oleh seniman-seniman Inggris pada abad ke-18 khususnya William Hogarth, Thomas Rowlandson dan James Gillray. Abad ke-19 Eropa mulai di banjiri oleh karya-karya seperti ini. Di Swiss, muncul karya Rodolphe Topffer (1799-1864). Di Perancis, muncul Gustave Dore (1832-1883) dan Wilhelm Busch di Jerman. Bahkan Christophe (1889) dari Perancis dihormati sebagai pelopor komik modern.⁴⁰ Ketika itu, Eropa telah menyaksikan kelahiran bentuk seni baru. Namun bagaimanapun juga Amerikalah yang benar-benar mengembangkan komik seperti yang kita kenal sekarang. Di Amerika Serikat- negeri yang komiknya ditiru di mana-mana dan di ekspor ke seluruh penjuru dunia- menurut catatan beredar 150 juta eksemplar majalah dan buku komik selama tahun 1985. Komik telah menjadi bacaan yang merata diseluruh dunia. Dan di konsumsi oleh semua tingkatan usia.

³⁹ Atmakusuma, didalam *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1990), hlm. 54.

⁴⁰ Maurice Horn, "*Comics*" di dalam *Colliers Encyclopedia* (New York: Mac Millan Educational Company, 1988), Volume 7, hlm. 53.

Amerika Serikat sebagai pengembang komik di dunia benar-benar menjadikan komik memasyarakat. Banyak tokoh-tokoh komik yang dikenal baik oleh masyarakat. Bagaimanapun Amerika menjadi kiblat dari dunia perkomikan.

Melihat sejarah komik di Indonesia, komik strip merupakan langkah awal komik Indonesia. Komik strip pada masa itu muncul di majalah atau surat kabar dengan tema-tema yang dipilih antara lain, lelucon kehidupan sehari-hari, cerita rakyat atau legenda, petualangan dan menjelang kemerdekaan. Banyak tema perjuangan nasionalisme yang muncul pada tahun 1931, surat kabar Sin Po memuat cerita seri tokoh Put On karya Kho Wang Gie. Sedangkan Abdul Salam membuat kisah-kisah perlawanan seperti Kisah Pendudukan Yogya dan Pemberontakan Pangeran Diponegoro di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta. Mingguan Ratoe Timoer menampilkan cerita Mentjari Poetri Hidjae karya Nasroen AS sejak 1 Februari 1939.

Periode 1950-an merupakan masa keemasan komik Indonesia ditandai dengan banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan pada masa itu. Setelah itu periode 1960-an hingga awal 1980-an bisa dikatakan sebagai kebangkitan yang kedua dari komik Indonesia. Akar dan ragam komik yang tumbuh pada periode ini bisa ditelusuri pada periode sebelumnya. Walau begitu, komikus-komikus Indonesia telah berhasil menciptakan trend baru dalam dunia komik Indonesia



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB III

RELEVANSI, PERAN DAN UPAYA KOMIK SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN ISLAM

A. Relevansi Komik bagi Pendidikan Islam.

Peran pendidikan agama Islam semakin digeser menjadi persoalan akhirat seakan-akan tidak memiliki keterpautan dengan perkembangan global dan orientasi serta pembangunan masa depan, meskipun dalam retorika agama tetap dipandang penting.

Ungkapan sekilas di atas menjelaskan bahwa disatu sisi pendidikan Islam memiliki pengaruh penting sedangkan disisi lain pendidikan Islam seakan-akan tidak memberikan banyak pengaruh pada perkembangan kehidupan karena masyarakat sekarang ingin memperoleh kepastian hidup dan kehidupan yang lebih baik, tetapi disisi lain perkembangan global justru menggiring mereka kearah aliensi sebuah kondisi manusia yang asing dari kesejatan diri dan lingkungan. Kondisi dilematis-kontradiktif ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan bagi sistem pendidikan Islam untuk berpartisipasi didalam memberikan masukan bagi pembangunan masa depan manusia sejati. Pendidikan Islam sebagai sub sistem pendidikan secara universal, tentu diharapkan bagi penganutnya mampu memberikan kontribusi positif karena nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalam ajaran Islam mampu memberi kreasi imajinatif dan sensitifitas terhadap perbagai perkembangan masa depan.

Sistem pendidikan Islam diharapkan tidak saja sebagai penyangga nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat universal, tetapi sekaligus sebagai penyeru pikiran-pikiran produktif yang mampu beradaptasi dengan kebutuhan perubahan

zaman. Pendidikan Islam di harapkan tidak saja memainkan peran sebagai pelayan rohaniah, yaitu fungsi yang sangat spesifik, tetapi perlu juga terlibat dan melibatkan diri di dalam pergaulan global. Atau seperti yang dikatakan Paul Tillich (1955), pendidikan agama itu bagaimana mampu bergerak di dua kutub sekaligus, yaitu *"The eternal truth of its foundation, and the temporal situation in which the eternal truth must be received."* Karena setiap sistem pendidikan, demikian Tillich, idealnya memiliki orientasi yang bertujuan mengharmonikan tiga hal sekaligus, yaitu teknis, humanistik, dan induktif. Tujuan teknis artinya pendidikan berorientasi kepada kemahiran dan keahlian (skill), seperti kerajinan tangan dan seni, membaca, menulis, aritmatika, dan hal lain-lain berkenaan dengan kemampuan peserta didik menggunakan alat-alat dengan cekatan. Tujuan humanistik adalah sikap disiplin, penundukan pada tuntutan-tuntutan obyektif bagaimana mengolah partisipasi dan integrasi di dalam pergaulan sosial, dan pemanfaatan secara maksimal semua potensi manusia secara individual dan sosial. Sedangkan tujuan induktif adalah bagaimana membangun peserta didik ke arah kesadaran akan tradisi, simbol, dan nilai serta kepercayaan yang dipegangi bersama sehingga terjadi proses internalisasi dan inkulturalisasi. Dalam kaitan ini, sistem pendidikan Islam yang diharapkan tidak saja "melek" teknologi dan informasi, tetapi juga melapisi diri dengan kesadaran religius agar tidak terjadi split personality dan split integrity oleh penetrasi perkembangan global yang menyusup ke seluruh ruang kehidupan manusia.

Sebagai pokok bahasan dalam hal ini komik diharapkan sedikitnya dapat memberikan masukan dan kontribusi bagi perkembangan pendidikan Islam yang

tidak melulu dianggap sebagai pengantar khotbah kerohanian semata tetapi juga memiliki nilai lebih bahkan melebihi apa-apa yang sudah ada sekarang ini. Karena melalui media komik segala persoalan dan materi-materi dalam pendidikan Islam dapat disampaikan dengan keluasan imajinasi dunia komik yang dapat membawa sekaligus memberikan pengaruh kepada siswa dan masyarakat. Dengan komik segala keterbatasan penyampaian akan diwakilkan, kemajuan teknologi tidak terlepas dari pengaruh bentuk visual sebuah gambar atau garis lurus dan juga titik serta simbol-simbol yang itu semua dimiliki dan berada didalam dunia komik.

B. Peran Komik sebagai Pengembang Media Pendidikan Islam.

Komik merupakan rangkaian gambar dan masing-masing berada dalam kotak yang secara keseluruhan merupakan rentetan dari suatu cerita. Gambar-gambar komik biasanya dilengkapi balon-balon dialog dan gambaran cerita dari beberapa baris narasi.

Komik-komik pada umumnya memiliki ciri, karakter dan tipe di antaranya adalah komik fantasi yang berisi cerita fiksi dalam ilmu pengetahuan, teknik atau dongeng. Komik sejarah atau histories berisi hal-hal yang telah di capai atau dianggap sebagai sejarah. Komik nyata atau klasik yang menceritakan kembali dengan gambar dan teks-teks karya literer terkenal.⁴¹ Itu adalah sebagian dari banyak macam komik yang sekiranya dapat menerapkan beberapa bagian dari materi pendidikan Islam ke dalamnya. Apabila penulis perhatikan dari banyaknya

⁴¹ Herman Hinkel dalam Kourt and Meiyer, *Membina Minat Baca*, (Bandung: Remaja Karya, 1986), hlm. 56.

minat masyarakat yang membaca komik yang batasan usia pembacanya masuk dari segala usia, tua, muda, dewasa dan anak-anak.

Melihat fenomena ini, penulis ingin mengambil manfaat dari banyaknya peminat komik yang notabene komik merupakan salah satu media hiburan jadi dapat dimaklumi. Adapun fungsi komik selain dari struktur, kehadiran komik akan di akui apabila berguna bagi pembacanya. Dalam hal ini anak-anak yang tentunya dalam usia sekolah atau sedang belajar membaca lebih lanjut. Penulis berusaha memberikan komik-komik yang informative dengan kata-kata yang lugas, tidak berbelit-belit dengan disertai tampilan gambar yang mendukung sehingga anak mudah untuk memahami. Diantara fungsi komik lainnya salah satunya sebagai fungsi edukatif, artinya mampu memberikan penilaian bagi pembacanya.⁴² Pembacanya di harapkan dapat memahami hal positif dan negatif yang dapat diambil dari bacaan ini. Ada berbagai macam pengetahuan yang dapat dimasukkan dan dikemas dalam bentuk komik yang pada akhirnya komik benar-benar memiliki fungsi edukatif. Diantara ilmu pengetahuan yang dapat dikemas dan disampaikan melalui media komik antara lain: Sejarah Perkembangan Islam, Matematika, biologi, keterampilan bagaimana memecahkan masalah dengan baik, menjaga diri, mencari kesenangan, rileksasi/santai, kebebasan bersosialisasi yang baik, beragama yang baik dan sebagainya.

⁴² *Ibid.*, hlm. 75.

C. Karakteristik Komik Islami

Lebih pada penjelasan tentang tampilan komik yang di dalamnya mengandung unsur, ciri khas, bentuk-bentuk atau tanda khusus yang menggambarkan pendidikan Islam, baik dari isi cerita, ungkapan-ungkapan, simbol atau materi (mengikuti kurikulum PI), kemasan dan penokohan. Tetap melihat pada tujuan pendidikan Islam agar lebih dapat dikontrol, tidak terlalu meluas.

Perlu penulis jelaskan bahwa, Islami tidak berarti hanya digambarkan dengan simbol-simbol yang memakai jilbab, kopiah, sorban atau dapat penulis katakan tampilan pisik (pakaian). Tetapi penulis lebih mengutamakan pada hal-hal yang memang menggambarkan kehidupan al-Qur'an yang sewajarnya dalam kehidupan masyarakat. Karena pada kenyataannya manusia adalah makhluk yang penuh keterbatasan dengan kata lain tidak sempurna. Masing-masing individu pastilah pernah melakukan kesalahan. Seperti komik-komik yang ada, dikemas apa adanya. Dengan harapan siswa atau pembaca tidak merasa digurui.

D. Upaya Menerapkan Komik sebagai Pengembangan Media Pendidikan Islam

Berangkat dari beberapa uraian pada bab dan sub bab terdahulu, penulis kembali memberikan penegasan tentang komik yang selanjutnya bisa dijadikan pijakan untuk menjadikan komik sebagai pengembang media pengajaran khususnya media pendidikan Islam bagi anak usia sekolah.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Popularitas komik telah mendorong para pendidik untuk bereksperimen dengan media ini untuk maksud pengajaran. Banyak percobaan yang telah dibuat didalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA.

Suatu analisis terhadap komik oleh Thorndike menunjukkan ada segi yang menarik. Dapat diketahui bahwa anak yang membaca sebuah buku komik tiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat dalam buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus-menerus.

Thorndike berkesimpulan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda.⁴³

Teknik komik dapat diterapkan pada lapangan ilmu pengetahuan termasuk materi keagamaan atau pendidikan Islam. Karena penampilannya luas, teknik komik seringkali diterapkan pada penjelasan yang sungguh-sungguh daripada sebagai hiburan semata.

Untuk menjadikan komik agar benar-benar dapat digunakan sebagai pengembang media pendidikan Islam, ada beberapa hal yang dapat dilakukan:

1. menghilangkan penilaian moral yang bersifat apriori dan mencemoohkan.

⁴³ Nana Sudjana dan Moh. Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm.65-67

Komik masih sering dianggap sebagai hasil kebudayaan kelas kambing yang tak bernilai sama sekali. Ia hanya dianggap sebagai sampah khayalan untuk menyibukkan anak-anak, para buta huruf dan tukang mimpi. Kerendahan mutu karya-karya itu sendiri seolah-olah dianggap sebagai halangan untuk pendekatan ilmiah. Padahal tidak demikian. Anggapan-anggapan tersebut diatas sebaiknya dihilangkan dan cobalah untuk berfikir bahwa komik mempunyai nilai lebih yang bisa di ambil manfaatnya.

Dr. Rahayu S. Hidayat berpendapat bahwa jika dikatakan komik merupakan bacaan yang tidak bemutu, itu tergantung komiknya. Setiap produk pasti ada baik dan ada yang buruk. Karena komik adalah bacaan populer, maka komik itu tergantung manusianya.⁴⁴

Lebih jauh lagi dapat penulis uraikan bahwa pandangan para orang tua, pendidik dan mereka yang semula tidak senang dengan komik terkadang ikut mendukung tergesurnya komik. Padahal sebagai suatu hasil kebudayaan, sesungguhnya komik bisa dilestarikan. Para orang tua sering tidak senang melihat anaknya membaca komik. Jarang ada orang tua mengabdikan permintaan anaknya untuk membeli komik. Orang tua lebih memilih untuk membeli buku pelajaran anaknya daripada membeli komik. Bukan berarti buku pelajaran itu tidak baik, atau penulis mengharuskan anak membaca komik. Tapi dari buku komik tersebut, bisa menambah pengalaman, pebendaharaan kata dan lebih penting lagi meningkatkan minat baca anak.

⁴⁴ *Republika* (Sabtu 12 Oktober 1996)

Dari hal ini kiranya dapat dimulai upaya memasyarakatkan komik yang akan bermuara pada upaya memasyarakatkan membaca.

Yang lebih penulis tekankan disini adalah merubah pandangan dan penilaian tentang komik yang selama ini berkembang. Di atas telah disinggung bahwa dalam hal ini para orang tua dan pendidik harus mencoba untuk berfikir bahwa komik mempunyai nilai lebih. Ia akan semakin bernilai manakala dijadikan sebagai media pendidikan.

Guna mewujudkan hal itu, kerjasama beberapa pihak sangat diperlukan karena ini menyangkut perubahan pola pikir masyarakat meskipun tidak semua, namun karena menyangkut orang banyak, maka bisa diistilahkan “masyarakat”.

Pemerintah atau melalui departemen yang terkait bisa mulai untuk berkampanye dan mencanangkan gerakan cinta komik. Dengan demikian, gerakan cinta buku, gemar membaca dan sejenisnya yang telah dicanangkan akan ikut terlaksana. Anjuran cinta komik terserah istilah lainnya, memang agak spesifik dan terdengar aneh. Namun hal tersebut akan membangkitkan minat baca dan pembuatan-pembuatan komik bermutu serta bisa untuk merubah persepsi masyarakat yang apriori terhadap komik.

Dalam The Education Encyclopedia memang dijelaskan bahwa ada dua tipe komik. Tipe pertama yaitu yang di produksi khusus untuk pengajaran dan di gunakan untuk materi-materi yang diajarkan dengan pendekatan-pendekatan komik. Tipe kedua yaitu komik fiksi yang digunakan oleh anak dan remaja untuk

bacaan santai, terlepas dari tipe pertama tadi.⁴⁵ Tipe kedua ini biasanya bernilai jual dan memang sengaja diciptakan untuk keperluan santai.

Namun demikian, menurut penulis tidak ada salahnya jika tipe kedua itu diisi juga dengan pendidikan seputar disiplin kehidupan, contohnya; rutinitas dalam satu hari yang teratur dengan pemanfaatan waktu, waktu shalat, istirahat, makan, belajar dan lainnya. Banyak sebenarnya materi-materi pendidikan Islam yang bisa di uraikan dalam bentuk komik. Sehingga dalam waktu santai pun anak bisa mendapatkan materi yang sesuai dengan bahan pelajarannya di sekolah. Dengan demikian anak akan semakin mengerti dan menyukai pelajarannya.

2. Menciptakan Cerita atau Bacaan anak yang Bermutu.

Menyitir kembali pendapat Dr. Rahayu S. Hidayat bahwa bermutu dan tidaknya komik itu tergantung manusianya.⁴⁶

Persoalannya sekarang adalah bagaimana menciptakan komik-komik yang bermutu? Persoalan ini gampang-gampang susah. Banyak faktor yang perlu diperhatikan dan dalam hal ini banyak kalangan yang harus terlibat. Sebelum penulis jelaskan upaya yang perlu dilakukan, ada beberapa hal yang juga perlu untuk diperhatikan dan dipertimbangkan, bahwa komik yang akan di produksi nantinya di konsumsi anak-anak. Untuk itu tingkat kematangan atau taraf berfikir anak harus dipertimbangkan. Kemudian fenomena menarik terjadi akhir-akhir ini bahwa sampai saat ini anak Indonesia masih kurang menyukai cerita anak dalam negeri. Mereka lebih gandrung pada bacaan mancanegara baik Eropa maupun Jepang. Dan itu terjadi bukan semata-mata faktor kemenangan penerbit asing

⁴⁵ Smith Edward W., and others., *The Education Encyclopedia*, (USA: Prentice Hall Inc., 1964), hlm. 693.

⁴⁶ *Republika*, edisi Sabtu, 12 Oktober 1996

dalam soal kecanggihan publikasi atau teknologi percetakan tapi juga kualitas pengarangnya sendiri.⁴⁷

Cerita anak dalam bentuk komik atau cergam harus bermutu dalam segala hal mulai dari sisi grafis maupun materi. Dalam materi pendidikan Islam sebenarnya dapat dijelaskan lebih rapi dan tinggal mengikuti kurikulum yang sudah ada dan terbentuk. Tinggal keberanian kita mengolah materi tersebut menjadi suatu cerita yang baik dalam bentuk komik dan menarik perhatian.

Salah satu yang tak kalah pentingnya adalah masalah ilustrasi. Ilustrasi hadir bukan tanpa peran dan fungsi. Apalagi dalam sebuah komik adakalanya ilustrasi mengundang senyum bila ceritanya lucu, ada kalanya memantulkan suasana kesedihan sesuai dengan isi cerita.

Setiap ilustrasi membawa pesan-pesan tertentu. Ilustrasi yang baik tentu saja ilustrasi yang mempunyai daya pesan dan imajinasi yang sesuai dengan isi cerita. Kadar estetika gambar relevan dengan cerita. Di samping itu, ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang mengenai sasaran karena hal itu merupakan wujud telah sampainya pesan tersebut kepada pembaca.⁴⁸

Upaya nyata yang bisa dilakukan antara lain adalah mengadakan pelatihan menggambar atau mengadakan lomba membuat komik untuk anak dengan materi yang sesuai dengan kurikulum pendidikan Islam, baik itu Madrasah Ibtidaiyah ataupun Aliyah. Dari hasil lomba ini dapat dilihat kreatifitas dan mutu komik yang dibuat. Tidak sampai disitu saja, tindak lanjut dari lomba haruslah sesuai dengan tujuan diadakannya lomba, yaitu mencari karya dan komikus yang baik

⁴⁷ *Republika*, (Sabtu, 12 April 1997), hlm 12, kolom. 2-3.

⁴⁸ Sugi Hastuti, *Serba-serbi Cerita Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 75.

untuk dijadikan sebagai tim yang mengelola pengembangan komik sebagai salah satu media yang bermanfaat untuk pendidikan, khususnya pendidikan Islam.

Murti Bunanta, dosen Fak. Sastra UI dan peneliti mengakui kekurangan cerita anak di Indonesia meliputi semua hal. Bahasa yang disampaikan, digunakan maupun komposisi cerita yang digunakan tidak sesuai dengan tingkat pemahaman anak. menurutnya lagi, buku cerita anak yang baik seharusnya disampaikan dengan gaya bahasa yang sederhana, ringkas, mudah di pahami dan tidak berbelit-belit.⁴⁹

Upaya selanjutnya adalah meningkatkan mutu grafis sehingga komik yang berisikan materi pendidikan Islam bisa bersaing dengan komik luar negeri atau luar materi pelajaran Islam.

3. Menggunakan motivasi potensial dari buku komik.

Buku komik dapat dipergunakan secara efektif agar guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta untuk memperluas minat baca.

Salah satu upaya dalam hal ini bisa dicoba dengan menjadikan buku komik sebagai sahabat anak. dan ini tidak begitu saja tercipta melainkan melalui proses, sahabat di perlukan dalam kehidupan anak sebagaimana makhluk sosial. Akan tetapi pada situasi tertentu di mana anak tidak dapat menemukan sahabatnya ketika ingin bermain, maka yang bisa menggantikan adalah buku. Lebih khusus lagi komik. Seorang anak yang sudah dibiasakan oleh lingkungannya akrab dengan buku bacaan, atau buku cerita, dapat menganggap buku cerita sebagai

⁴⁹ Ibid.

sahabatnya. Ketika anak-anak menganggap bahwa hubungan dengan sahabat di perlukan untuk mencapai perkembangan tingkah laku sosial dan sehubungan dengan wujud orang untuk sementara waktu tidak ada, maka ia merasa memerlukan buku cerita atau buku bacaan.⁵⁰

Banyak sebenarnya yang bisa disuguhkan pada anak dalam usaha membangun kerangka berfikir memahami sesuatu. Materi-materi pelajaran Islam yang ditokohkan kiranya cukup untuk dijadikan sahabat bagi anak. ketika komik telah menjadi sahabat anak, ia akan mudah di motivasi, entah untuk mengerjakan sesuatu atau pun untuk memahamkan sesuatu. Anak-anak akan semakin senang untuk membaca.

4. Memadukan dengan metode mengajar.

Perpaduan antara komik dan metode mengajar akan menjadikan komik sebagai alat pengajaran yang efektif. Guru bisa lebih mengoptimalkan daya kreatifitasnya dalam mengelola kelas. Dengan demikian siswa tidak akan merasa jenuh karena guru mengetahui saat yang tepat dalam menggunakan media dan memadukannya dengan metode yang tepat pula.

Sejak awal sudah difahami bahwa tidak ada media tertentu yang sesuai untuk situasi tertentu. Setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Selanjutnya untuk penerapan komik ini guru bisa menentukan topik atau bahkan judul buku komik dan siswa disuruh membaca dirumah, yang jelas diluar lingkungan sekolah kemudian diminta menceritakan kembali atau mempraktekkan apa yang telah mereka baca.

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 43.

Dengan menjadikan keterangan-keterangan di atas penulis membuat perencanaan pengembangan media yang akan ditampilkan atau digunakan. Di samping itu disesuaikan dengan karakteristik materi pendidikan itu sendiri apakah cocok dan layak dengan norma-norma yang berlaku dalam Islam. Dalam hal ini penulis mengambil materi pelajaran agama Islam tentang bagaimana mengerjakan shalat.

Langkah pertama adalah dengan penulisan naskah. Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik dan benar.

Ada beberapa macam bentuk naskah program media pada prinsipnya mempunyai maksud yang sama, yakni sebagai penuntun dalam usaha memproduksi media pembelajaran.

Langkah kedua adalah dengan membuat stori land, potongan-potongan dialog yang akan memperjelas urutan-urutan visual yang akan dibuat dan percakapan yang menyertainya. Apapun yang akan di visualkan harus tercantum dalam story land tersebut baik itu waktu, situasi, keadaan, dialog dan segala bentuk, dan dengan adanya story land maka akan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan naskah selanjutnya.

Langkah ketiga, atau dapat dikatakan sebagai langkah terakhir dalam pembuatan komik adalah pembuatan story board. Yang dimaksud dengan story board adalah cerita yang telah di penggal dan dibagi sesuai dialog dan di gambar atau digrafiskan dalam kolom-kolom.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV KOMIK DALAM ISLAM

Dalam Al-Qur'an tidak dijelaskan secara spesifik tentang komik. Akan tetapi komik adalah karya seni yang masuk pada kategori seni lukis, dan telah mengalami sedikit perubahan baik tampilan ataupun fungsinya. Menyinggung masalah lukisan, lukisan merupakan sesuatu yang dibuat melalui goresan tangan pelukis dalam berbagai media (seperti kertas, kain atau kanvas); hasil seni visual pada bidang datar (dua dimensi).

Melihat lebih jauh tentang seni khususnya seni rupa, baik itu seni rupa murni ataupun seni patung telah menjadi sesuatu yang dapat dikatakan menghasilkan dan juga memberikan inspirasi bagi semua bidang, baik pendidikan, politik, iptek dan lainnya. Dan hasil karya seni rupa ini telah menjadi perhatian ulama, bahkan menjadi salah satu topik pembahasan di dalam kitab-kitab fiqih, baik yang klasik maupun modern. Perhatian ini disebabkan adanya anggapan bahwa hasil seni tersebut dapat “menggangu” kemurnian esensi ajaran Islam, yakni tauhid atau keesaan Allah SWT. Ulama fiqih terpanggil untuk memberikan kepastian hukumnya dengan mencari landasan hukum pada Al-Qur'an dan hadits Rasulullah SAW agar kaum muslimin tidak tercemari aqidahnya.

Islam merupakan agama tauhid. Perjuangan para nabi, sejak Nabi Adam AS hingga Nabi Muhammad SAW, adalah memperkenalkan ajaran tauhid kepada masyarakat dan mengajak masyarakat agar bertauhid secara benar. Lawan dari tauhid adalah syirik atau menyekutukan Allah SWT. Salah satu perwujudan syirik adalah penyembahan terhadap patung-patung sebagai medium untuk

berhubungan dengan Tuhan. Islam menutup segala jalan yang dapat merusak aqidah tauhid. Oleh karena itu Islam bertindak hati-hati terhadap segala sesuatu yang akan mendekati atau membawa kepada keberhalaan atau apa saja yang tercium di dalamnya keberhalaan, seperti karya seni termasuk seni lukis yang mengambil objek makhluk hidup, baik manusia maupun hewan.

Di dalam Al-Qur'an tidak terdapat ayat yang secara tegas melarang kaum muslimin membuat lukisan. Al-Qur'an hanya mengecam para penyembah berhala dan menjelaskan perjuangan Nabi Ibrahim AS dalam menegakkan tauhid dengan menghancurkan patung-patung. Dalam Al-Qur'an disebutkan: "Ingatlah, ketika Ibrahim berkata kepada bapaknya dan kaumnya: 'Patung-patung apakah ini yang kamu tekun beribadah kepadanya?'" (QS.21:52); "Ibrahim berkata: "Apakah kamu menyembah patung-patung yang kamu pahat itu? Padahal Allah-lah yang menciptakan kamu dan apa yang kamu perbuat itu'" (QS.37:95-96); dan "Maka Ibrahim membuat berhala-berhala itu hancur terpotong-potong, kecuali yang terbesar (induk) dari patung-patung yang lain; agar mereka kembali (untuk bertanya) kepadanya" (QS.21:58).

Selain itu dalam Al-Qur'an diceritakan bahwa di istana Nabi Sulaiman AS terdapat patung-patung yang dibuat oleh jin."Para jin itu membuat untuk Sulaiman apa yang dikehendakinya dari gedung-gedung yang tinggi-tinggi dan patung-patung dan piring-piring yang (besarnya) seperti kolam dan periuk yang (tetap diatas tungku)...." (QS.34:13).

Muhammad Ali as-Sabuni, guru besar hukum Islam pada Universitas Ummul Qura, Mekkah, menjelaskan bahwa ayat ini menunjukkan bahwa membuat patung

dibolehkan di dalam syariat pada masa Nabi Sulaiman AS, tetapi tidak dibolehkan di dalam syariat Nabi Muhammad SAW. Diboolehkannya membuat patung pada masa Nabi Sulaiman AS sudah dinasakh (dibatalkan; Nasakh) oleh beberapa sabda Nabi Muhammad SAW. Kaidah fiqih menyebutkan bahwa syariat umat terdahulu berlaku bagi umat Nabi Muhammad SAW selama ada nas (teks hukum) yang membatalkannya. Selain itu, diharamkannya patung-lukisan berdimensi tiga yang mengambil objek makhluk hidup adalah guna menjauhi aspek-aspek keberhalaan, memelihara aqidah dari unsur syirik dan penyembahan berhala.

Ada beberapa sabda Nabi SAW yang khusus membicarakan lukisan atau gambar sebagai berikut.

- a) Dari Abdullah bin Umar (Ibnu Umar), bahwa Rasulullah SAW bersabda: “Sesungguhnya orang-orang yang membuat gambar (as-suwwar) akan disiksa pada hari kiamat. Kepada mereka akan diserukan: ‘Hidupkanlah gambar-gambar yang telah kalian buat itu.’” (HR. al-Bukhari dan Muslim).
- b) Ibnu Abbas berkata: “Saya telah mendengar Rasulullah SAW bersabda: ‘Barang siapa yang melukis suatu lukisan di dunia maka pada hari kiamat akan dipaksa untuk meniupkan roh ke dalam lukisan itu, padahal mereka tidak dapat meniupkan roh ke dalamnya.’” (HR. al-Bukhari dan Muslim).
- c) Ibnu Abbas berkata: “Saya telah mendengar Rasulullah SAW bersabda: ‘Tiap tukang lukis di dalam neraka, dan semua lukisan yang mereka buat akan dihidupkan, lalu lukisan-lukisan itu akan menyiksa mereka di dalam neraka jahanam.’” Lalu Ibnu Abbas menambahkan, “Jika kalian terpaksa

juga harus membuat lukisan, maka lukislah pepohonan dan apa saja yang tidak bernyawa!” (HR. al-Bukhari dan Muslim)

- d) Rasulullah SAW bersabda: “Allah berfirman: ‘Siapakah yang lebih lalim daripada seorang yang mencoba membuat lukisan seperti makhluk ciptaan-Ku? Maka mereka hendaklah menciptakan zarah (benda yang amat kecil); biji tumbuh-tumbuhan, atau sebutir gandum.’” (HR. al-Bukhari dan Muslim dari Abu Hurairah)
- e) Dari Abi Talhah, bahwa Rasulullah SAW bersabda: “Malaikat tidak akan masuk ke dalam rumah yang di dalamnya terdapat anjing dan lukisan.” (HR. al-Bukhari dan Muslim).
- f) Bahwasanya Rasulullah SAW tidak memasuki Ka’bah sebelum dikeluarkan benda-benda bergambar dan patung-patung dari dalamnya (HR. al-Bukhari)
- g) Dari Jabir bin Abdullah al-Ansari RA, ia berkata: “Sesungguhnya Rasulullah SAW pernah memerintahkan Umar bin al-Khattab memasuki Ka’bah dan mengeluarkan semua gambar yang ada didalamnya, dan beliau sendiri tidak mau memasuki Ka’bah itu sebelum gambar-gambar yang ada di dalamnya dihapus” (HR. Abu Dawud).
- h) Dari Usamah bin Zaid, ia berkata: “Bahwasanya Rasulullah SAW pernah memasuki Ka’bah, tiba-tiba ia melihat gambar Nabi Ibrahim di dalamnya, lalu dia meminta diberikan air untuk menghapusnya.” (HR. al-Bukhari).

Berdasarkan hadis-hadis di atas, pandangan ulama fiqih tentang membuat dan menyimpan lukisan secara garis besarnya terbagi dua. Ada yang tegas-tegas

mengharamkan dan ada pula yang memperbolehkan dengan beberapa catatan. Pendapat pertama merupakan jumah ulama, sedangkan pendapat kedua merupakan pendapat minoritas.

Imam an-Nawawi (ulama dan ahli fiqih Mazhab Syafi'i) berpendapat bahwa hadis-hadis itu menunjukkan haramnya menyimpan atau membuat lukisan dengan mengambil objek makhluk hidup. Hadis-hadis tersebut mengandung larangan yang ditujukan kepada gambar-gambar makhluk yang memiliki jiwa, yaitu gambar dalam bentuk lukisan yang biasa dibuat oleh orang-orang jahiliah untuk dipuja dan diagungkan.

Ilat dilarangnya memanfaatkan gambar-gambar makhluk yang berjiwa itu karena memanfaatkan gambar-gambar dimaksudkan menimbulkan kesan memuliakan dan memujanya seperti yang dilakukan oleh orang-orang musyrik jahiliah sehingga dikhawatirkan menimbulkan syirik bagi yang memanfaatkannya, padahal Al-Qur'an secara tegas telah menyatakan bahwa dosa perbuatan syirik tidak diampuni: "Sesungguhnya Allah tidak akan mengampuni dosa syirik, dan Dia mengampuni dosa yang selain dari (syirik) itu, bagi siapa yang dikehendaki-Nya..." (QS.4:48).

Jika memanfaatkan gambar dalam bentuk lukisan makhluk yang memiliki jiwa diharamkan dalam ajaran Islam maka, menurut Imam an-Nawawi, diharamkan pula pekerjaan membuatnya atau bekerja sebagai pelukis, karena pekerjaan yang menghasilkan sesuatu yang diharamkan memanfaatkannya maka hukumnya sama dengan hukum membuatnya. Hal ini didasarkan kepada kaidah fiqih: "Sesuatu yang diharamkan memakainya, diharamkan membuatnya."

Selain beralasan dengan kaidah fiqih di atas, ia menggunakan alasan teologis, yakni pekerjaan menggambar atau melukis ciptaan Allah SWT yang berjiwa termasuk perbuatan yang menyerupai perbuatan Allah SWT sebagai satu-satunya pencipta alam semesta. Dalam ajaran Islam, menyamai Allah SWT, termasuk dalam hal perbuatan-Nya, adalah dilarang, karena termasuk perbuatan syirik sebagaimana diterangkan dalam surah an-Nisa' (4) ayat 48 di atas. Membuat gambar yang termasuk dalam kategori menyerupai ciptaan Allah SWT adalah membuat gambar ciptaan Allah SWT yang mempunyai jiwa (roh) yang seandainya kepadanya ditiupkan roh, maka dapat hidup seperti makhluk yang berjiwa.

Membuat dan menyimpan gambar yang diharamkan itu, menurut jumhur ulama –termasuk Imam Abu Hanifah dan Imam Malik- adalah gambar dengan objek makhluk hidup dan mengesankan hidup, yaitu memiliki sosok (jasad/fisik) dan memiliki bayangan. Oleh karena itu, gambar hasil karya seorang pelukis dan fotografer tidak diharamkan meskipun mengambil objek makhluk hidup, baik manusia maupun binatang. Gambar yang diharamkan adalah tiga dimensi.

Adanya larangan membuat dan memakai gambar makhluk yang mempunyai roh dan jiwa dan memiliki bayangan seperti hewan dan manusia, menurut mereka, adalah karena ada kesan menyerupai orang-orang jahiliyah yang menganggap gambar lukisan makhluk-makhluk tertentu sebagai yang sakral dan dihormati, bahkan ada yang menyembahnya. Menurut mereka, pada awalnya Islam melarang semua bentuk gambar (dalam hal ini gambar yang dibuat dengan melukis, karena pada masa itu belum ada kamera film), karena umat jahiliyah

banyak yang menyakralkan dan menyembah gambar. Setelah dapat dibedakan bahwa gambar yang dilarang itu adalah gambar yang disembah orang jahiliah saja, maka akhirnya Islam tidak lagi melarang memakai gambar atau menggambar yang bukan untuk diagungkan dan disembah, karena kekhawatiran dapat membawa kepada syirik telah dapat dihilangkan.

Jumhur fukaha berpendapat bahwa gambar-gambar makhluk yang tidak memiliki jiwa, seperti gambar kayu-kayuan, pegunungan, hamparan sawah dan lautan, gedung-gedung, dan sebagainya, tidak dilarang memakainya. Karena tidak dilarang memakainya, maka membuatnya pun tidak dilarang.

Sejalan dengan pendapat Imain an-Nawawi dan jumhur ulama, Yusuf al-Qardawi, guru besar hukum Islam dari Sudan, menyimpulkan bahwa hadit-hadis tersebut menunjukkan haramnya membuat lukisan atau patung dengan objek makhluk hidup. Ia memperinci tingkat keharaman lukisan atau patung dengan memberikan uraian yang lebih luas. Ia menyusun tingkat keharaman lukisan dan patung sebagai berikut.

- a) Lukisan yang sangat diharamkan adalah lukisan yang disembah selain Allah SWT, seperti Isa al-Masih di dalam agama Kristen. Lukisan seperti ini dapat membawa pelukisnya menjadi kufur, kalau ia melakukannya dengan pengetahuan dan kesengajaan.
- b) Hasil seni yang tidak dijadikan sembah selain Allah SWT tetapi dengan tujuan menandingi ciptaan Allah SWT. Lukisan seperti ini dapat membawa pelakunya kepada kekufuran, jika beranggapan bahwa

ia dapat membuat seperti ciptaan Allah SWT. hal ini sangat tergantung pada niat seniman itu sendiri.

- c) Patung-patung yang tidak disembah, tetapi untuk diagungkan. Misalnya patung pembesar yang diabadikan ditempat-tempat umum guna mengenang jasanya.
- d) Patung-patung binatang yang tidak dimaksudkan untuk disucikan atau diagungkan.
- e) Lukisan di papan yang oleh pelukisnya atau pemiliknya sengaja diagungkan. Misalnya, gambar para pemimpin. Lebih kuat lagi haramnya apabila yang dilukis itu orang lalim, pelaku dosa besar, dan golongan anti Tuhan. Mengagungkan mereka berarti meruntuhkan Islam.
- f) Gambar-gambar pemandangan; melukis dan menyimpannya dibolehkan (mubah) selama tidak melupakan ibadah dan membawa keborosan. Kalau sampai demikian, hukumnya makruh.
- g) Kegiatan fitografi hukumnya mubah, selama objeknya bukan sesuatu yang diharamkan, tidak disucikan secara keagamaan, dan tidak disanjung-sanjung secara keduniaan.
- h) Apabila patung dan lukisan yang diharamkan itu direndahkan seperti gambar-gambar dilantai yang biasa diinjak kaki; maka hukumnya makruh, bahkan mungkin menjadi halal.

Sementara itu, Majelis Tarjih Muhammadiyah berpendapat bahwa hukum lukisan itu tergantung kepada ilat atau sebabnya. Ada tiga macam ilat hukum di sekitar masalah lukisan.

Pertama, untuk disembah; hukumnya haram berdasarkan nas. Kedua, untuk sarana pengajaran; hukumnya mubah. Ketiga, untuk perhiasan; terbagi dua macam: a) jika tidak khawatir akan mendatangkan fitnah, hukumnya mubah dan b) jika khawatir mendatangkan fitnah ada dua macam pula: 1) jika fitnah itu berupa perbuatan maksiat, maka hukumnya makruh dan 2) jika fitnah itu berupa bencana kemusyrikan, maka hukumnya haram.

Syekh al-Makarim asy-Syirazi, seorang ulama Syiah dari Iran, mengajukan suatu pandangan hukum dengan berpegang pada prinsip bahwa apa yang dihalalkan oleh Nabi Muhammad SAW adalah halal sampai hari kiamat; dan sebaliknya apa yang diharamkan adalah haram sampai hari kiamat. Ruang dan waktu tidak dapat mengubah hukum, tetapi keduanya dapat mengubah objek hukum. Ia mencontohkan, dahulu ulama sepakat bahwa menjual darah itu haram. Kini, ulama setuju bahwa penjualan darah untuk kepentingan transfusi (donor darah) adalah halal. Di sini yang berubah bukan hukum, tetapi status penjualan darah. Dulu penjualan darah tidak mempunyai manfaat seperti sekarang. Zaman telah mengubah objek hukum, yaitu posisi darah. Demikian juga patung. Bila patung itu berfungsi sebagai ungkapan estetis seorang seniman, media pendidikan, atau permainan bagi anak-anak, maka zaman telah mengubah posisi patung menjadi halal.

Sejalan dengan pemikiran di atas, Nurcholish Madjid, cendikiawan muslim Indonesia, memberikan penjelasan bahwa dengan mengokohkan “kalimat tauhid” (pernyataan ‘tidak ada Tuhan selain Allah’), terjadi desakralisasi (penghapusan anggapan sakral, suci, atau keramat) pada segala sesuatu selain Allah SWT. Jika masyarakat sebelum Islam menilai patung-patung itu sebagai sembah, yakni sesuatu yang sakral, suci, atau keramat, maka dengan kokohnya tauhid maka patung, lukisan, dan foto itu menjadi turun derajatnya, menjadi sebuah ornamen dekoratif atau hiasan semata-mata.⁵¹

Sudah jelas bahwa kesimpulan yang diambil oleh beberapa ulama menyatakan lukisan, patung dan karya-karya seni lainnya akan menjadi halal apabila dalam penggunaan dan pembuatannya sudah diniati sebagai karya yang semata-mata hanya untuk hiasan, dekorasi dan sebagai alat untuk pendidikan.

Secara langsung komik sebagai salah satu dari bagian seni rupa atau lukis menjadi halal. Dan akan lebih baik lagi bila saat ini komik dijadikan sebagai salah satu media penyampai pendidikan Islam.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁵¹ Ensiklopedi Hukum Islam, *Hukum Lukisan dan Foto dalam Islam*, jilid 3, hlm. 1016-1019



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V KONSEP KOMIK BAGI PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN ISLAM

Sebagai produk disain grafis yang tergolong kedalam sastra populer, komik tidak bisa dilihat sebagai produk yang tidak bermutu. Apalagi untuk diterapkan sebagai sebuah media pengajaran. Komik mempunyai nilai edukatif yang bisa masuk di semua kalangan. Untuk itu pengembangan komik yang di jadikan sebagai media dalam pendidikan Islam perlu dukungan, baik dari guru, penerbit, konseptor pendidikan, penulis/komikus dan orang tua.

Dengan keterangan di atas penulis membuat perencanaan pengembangan media yang didalamnya siswa diajak ikut serta. Seperti layaknya suasana belajar didalam kelas, buku komik ini juga menggunakan beberapa metode mengajar. Tokoh dalam komik ini menggantikan peran guru atau pendidik yang menjelaskan materi, memberikan tugas dan dan beberapa pertanyaan. Dalam hal ini penulis mengambil materi pelajaran agama Islam tentang taharah (bersuci).

Langkah pertama adalah dengan membuat buku produksi yang terdiri dari, judul, tema (materi), penulisan sinopsis naskah. Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik dan benar

BUKU PRODUKSI

Judul : SHALAT

Tema : MENGENAL DAN MEMAHAMI SHALAT.

Sinopsis Naskah :

Apakah usia kalian telah mencapai tujuh tahun, atau sudah lebih dari sepuluh tahun?. Kalau memang “ya” berarti kalian sudah mulai dewasa. Ada satu kewajiban yang harus kita lakukan, dan kita semua yakin pasti kita bisa melakukannya karena semua ini akan mudah, kalau kita mau belajar dan melaksanakannya. Shalat, kalian pasti tau dan sudah melakukannya. Bagi yang belum tau, mari kita sama-sama belajar dan mempraktekkannya.

Ada beberapa macam bentuk naskah program media pada prinsipnya mempunyai maksud yang sama, yakni sebagai penuntun dalam usaha memproduksi media pembelajaran.

Langkah kedua adalah dengan membuat story land, potongan-potongan dialog yang akan memperjelas urutan-urutan visual yang akan dibuat dan percakapan yang menyertainya. Apapun yang akan di visualkan harus tercantum dalam story land tersebut baik itu waktu, situasi, keadaan, dialog dan segala macam bentuk keterangan, dan dengan adanya story land maka akan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan naskah selanjutnya.

Story Land

Hal 1

Stage 1

- Judul dan materi.
- Tulisan”memahami dan belajar SHALAT” didalam lingkaran

Stage 2

- Situasi ruangan dalam kamar, ada meja, kursi kerja, komputer dan lukisan.
- Assalamu'alaikum, perkenalkan nama saya muhammad sahlam. Gambar tokoh sedang duduk ditempat tidur memakai kaca mata.

Stage 3

- gambar kepala sahlam dan balon bicara diatas.
- Dialog "sewaktu kecil, saya belum tahu pasti apa itu shalat"

Stage 4

- Gambar sahlam setengah badan, balon dialog diatas kepala.
- Dan bagaimana melakukannya?

Stage 5

- Didalam balon dialog kecil "tapi..."
- Gambar sahlam sebatas pinggang, dan kotak dialog diatas kepala.
- "itu dulu, karena saya belum tau apa-apa."

Stage 6

- Sahlam merentangkan tangan. Dengan latar lemari dan pot bunga.
- Kotak dialog"setelah saya belajar dan bertanya, ternyata shalat itu artinya berdo'a (menurut bahasa) atau perbuatan, gerakan teratur anggota badan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam (ini menurut istilah..!)

Hal 2

Stage 7

- Kotak dialog" ALLAH SWT berfirman didalam al-Qur'an, surat al Baqarah ayat 43.
- Kotak dialog kedua"WA AQIIMUSHSHALAATA....dsl.yang artinya,"KERJAKANLAH SHALAT...
- Dengan latar setengah bagian kiri kepala sahlam.
- Memang sudah seharusnya? celetukan, posisi dibawah gambar

Stage 8

- Sekarang saya ingin bertanya, gambar sahlam disisi kanan dengan latar seperti ombak.

Stage 9

- Berapa waktu shalat yang diwajibkan?
- Gambar kepala sahlam

Stage 10

- Gambar sahlam utuh diatas panggung.
- Jawaban-jawaban" lima", dialog 2"lima pak",
- Sahlam bertanya"berapa?"
- Dialog dalam hati, berapa ya?

Stage 11

- Gambar sahlam setengah dada, dialog"Hmmm... ba....gus, semuanya benar.

Stage 12

- Gambar sahlam setengah badan yang ditutupi balon dialog posisi dibawah dada. Dialog "terdiri dari shalat apa saja?, coba sebutkan!"

Stage 13

- Gambar kepala sahlán dengan balon dialog yang ada tulisan dzuhur, asar, magrib,

Stage 14

- Gambar sahlán dengan papan yang ada tulisan dzuhur, asar, magrib, isya',....?.
- Dialog sahlán"masih kurang satu."
- Jawaban audiens"subuh, pak!."
- "subuh...!"
- Suara-suara latar"ooo...iya..ya, ooo...iya..ya subuh.

Langkah ketiga, atau dapat dikatakan sebagai langkah terakhir dalam pembuatan komik adalah pembuatan story board. Yang dimaksud dengan story board adalah cerita yang telah di penggal dan dibagi sesuai dialog dan di gambar atau digrafiskan dalam kolom-kolom.

5. Story Board

DAN BELAJAR SHALAT



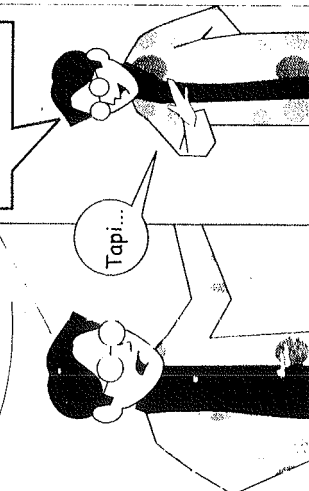
Assalamu'alaikum,
kendikan, saya muhammad
sahlan

Sewaktu kecil saya
belum tahu
PASTI apa itu
SHOLAT

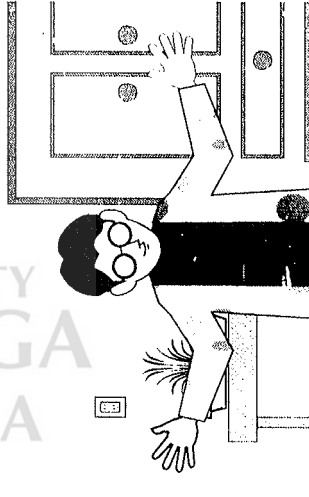
Dan bagaimana
Melakukannya?

Itu dulu,
karena saya
belum tahu
apa-apa

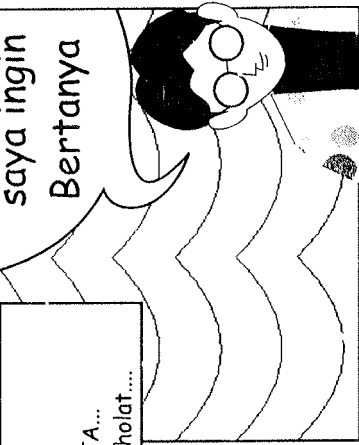
Setelah saya belajar dan bertanya, ternyata
sholat itu artinya berdo'a (menurut bahasa)
atau perbuatan, gerakan teratur anggota
badan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri
dengan salam (menurut istilah)



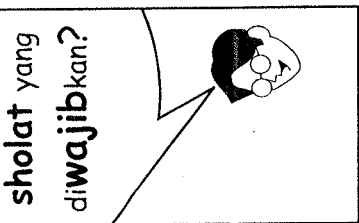
Tapi...



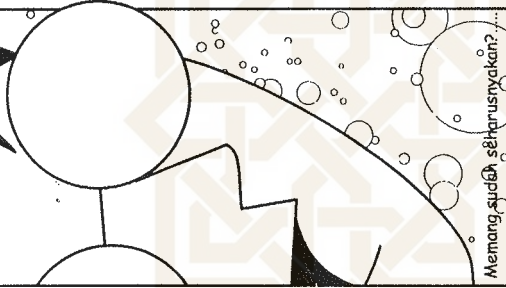
WA AQIMUSHSHALAATA...
Yang artinya "Lakukanlah Sholat...."



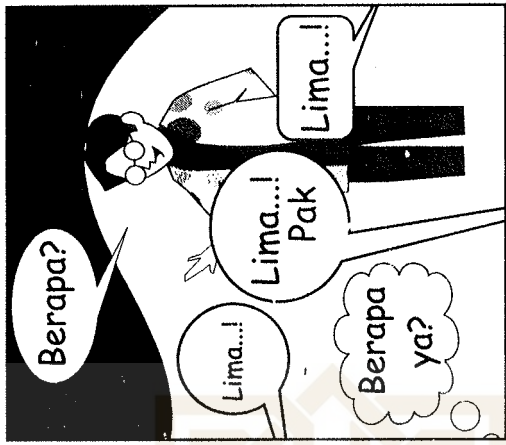
saya ingin
Bertanya



sholat yang
diwajibkan?



Memang, sudah seharusnya?



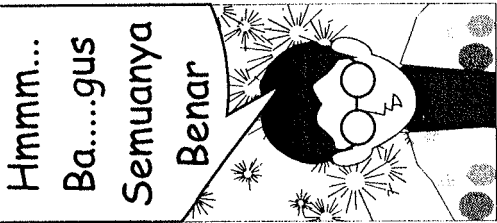
Berapa?

Lima...!

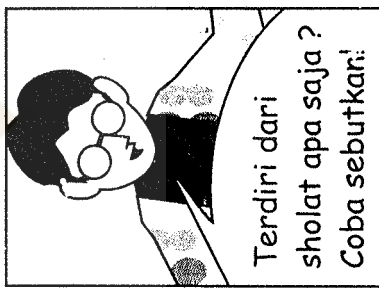
Lima...!
Pak

Lima...!

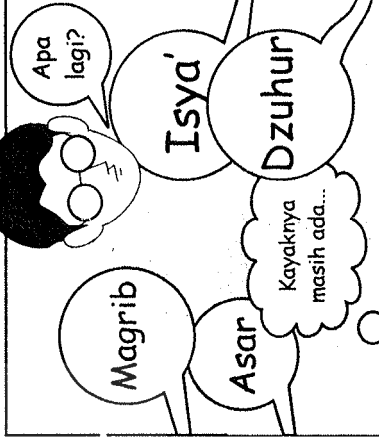
Berapa
ya?



Hmmm...
Ba....gus
Semuanya
Benar



Terdiri dari
sholat apa saja ?
Coba sebutkan!



Magrib

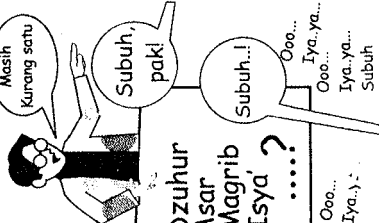
Asar

Kayaknya
masih ada...

Isya'

Dzuhur

Apa
lagi?



Dzuhur
Asar
Magrib
Isya' ?
....?

Ooo...
Iya...!

Subuh..!

Subuh,
paki

Masih
kurang satu

Ooo...
Iya...ya...
Ooo...
Iya...ya...
Subuh