

Perancangan Komik Strip sebagai Media Kampanye Adab Menuntut Ilmu untuk Kalangan Mahasiswa

Yunus Nuryana^{1✉}, Aditya Rahman Yani², Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian³

^{1,2,3}UPN "Veteran" Jawa Timur

yunusnuryana1@gmail.com, aditya.dkv@upnjatim.ac.id, aileena.dkv@upnjatim.ac.id

Abstract

In practice, manners in seeking knowledge have not been fully implemented by students. As many as 59.4% of 32 students from various universities in Indonesia do not understand the concept of the manners of seeking knowledge during lectures. In dealing with this problem, the author has designed educational materials in the form of comics, which are more attractive to students. The research method used is a descriptive qualitative approach, including observations of student behavior both on and off campus, such as where they work on assignments, interact with friends or fellow students, and the situation around campus. In addition, the research involved interviews with students on how they applied the ethics of seeking knowledge during their undergraduate studies, as well as a literature review of the book "Ta'lim Muta'allim" by Sheikh Az-Zarnuji and journals related to the manners of seeking knowledge. The solution proposed in this research is a comic titled "Menuju Puncak," which consists of a series of comic strips with explanations related to the manners of seeking knowledge. The depictions in the comics illustrate common situations that are often experienced by students, such as when a student is initially less eager to do his assignment but then becomes motivated. The stories in these comics vary in type, one of which is silent comics that use images without text. In this type, the message is conveyed through the expressions and body movements of the characters without using words. In addition, there are also illustrations that fill the entire page to emphasize the situation experienced by the character according to the topic discussed in it. This material is presented with a touch of humor that is somewhat satirical, so that it is easy to understand and can function as educational material as well as entertainment for students.

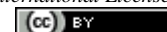
Keywords: Manner, Comic, Student, Study.

Abstrak

Dalam prakteknya, adab dalam mencari ilmu belum sepenuhnya diterapkan oleh mahasiswa. Sebanyak 59,4% dari 32 mahasiswa yang berasal dari berbagai universitas di Indonesia tidak memahami konsep adab dalam mencari ilmu selama perkuliahan. Dalam menghadapi masalah ini, penulis telah merancang materi edukasi berbentuk komik, yang lebih menarik bagi mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, meliputi pengamatan perilaku mahasiswa baik di dalam maupun di luar kampus, seperti tempat mereka mengerjakan tugas, berinteraksi dengan teman atau sesama mahasiswa, serta situasi di sekitar kampus. Selain itu, penelitian melibatkan wawancara dengan mahasiswa tentang bagaimana mereka menerapkan adab mencari ilmu selama studi S1 mereka, serta tinjauan literatur dari buku "Ta'lim Muta'allim" karya Sheikh Az-Zarnuji dan jurnal-jurnal terkait adab mencari ilmu. Solusi yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebuah komik berjudul "Menuju Puncak," yang terdiri dari serangkaian komik strip dengan penjelasan terkait adab dalam mencari ilmu. Penggambaran dalam komik menggambarkan situasi umum yang sering dialami oleh mahasiswa, seperti ketika seorang mahasiswa awalnya kurang bersemangat untuk mengerjakan tugasnya tetapi kemudian menjadi termotivasi. Cerita dalam komik ini bervariasi dalam jenisnya, salah satunya adalah komik bisu yang menggunakan gambar tanpa teks. Dalam jenis ini, pesan disampaikan melalui ekspresi dan gerakan tubuh karakter tanpa menggunakan kata-kata. Selain itu ada juga ilustrasi yang mengisi seluruh halaman untuk menekankan situasi yang dialami karakter sesuai dengan topik yang dibahas di dalamnya. Materi ini disajikan dengan sentuhan humor yang agak satir, sehingga mudah dipahami dan dapat berfungsi sebagai materi edukasi sekaligus hiburan bagi mahasiswa.

Kata kunci: Adab, Komik, Mahasiswa, Menuntut Ilmu.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Menuntut ilmu merupakan suatu kebutuhan pokok bagi manusia secara umum dan menjadi sebuah kewajiban bagi mereka yang beragama islam. Setiap orang diwajibkan untuk mengejar ilmu, karena ilmu merupakan alat yang memungkinkan seseorang mencapai kesejahteraan di dunia dan di akhirat [1]. Ilmu juga menjadi alat untuk memudahkan manusia

dalam memenuhi kebutuhan hidup sehingga terciptanya kehidupan yang lebih maju serta mencapai kesejahteraan. Hanya manusia yang memiliki keistimewaan dalam memperoleh kemuliaan ilmu [2]. Dalam bukunya yang berjudul "Dinamika Pendidikan Islam", Djamiluddin Darwis mengungkapkan bahwa memperoleh pengetahuan adalah suatu tugas utama yang harus dilakukan oleh manusia dan juga merupakan kebutuhan. Ia menekankan bahwa dengan

pengetahuan, manusia dapat mencapai kesejahteraan dalam aspek fisik dan spiritual [3].

Permasalahan yang timbul di kalangan mahasiswa yaitu, banyak dari mereka belum mengetahui adab-adab dalam menuntut ilmu di jenjang perkuliahan, sebanyak 60% dari 32 mahasiswa dari berbagai kampus belum mengetahui secara pasti apa saja adab dalam menuntut ilmu itu. Pada hasil survey yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa 56.2% mahasiswa pernah membolos suatu mata kuliah dengan dan tanpa izin. Hal ini mencerminkan kurangnya mahasiswa dalam memperhatikan adab menuntut ilmu dalam penerapannya. Hasil sebuah penelitian di dalam buku "Washoya Al-Abaa' Lil Abnaa" karya Syaikh Muhammad Syakir, disebutkan bahwa seorang pelajar yang sedang belajar harus memberikan penghormatan kepada pendidiknya, yang seringkali disebut sebagai guru, agar ilmu yang diperolehnya bisa menjadi berkah dan bermanfaat bagi mereka yang menerima ilmu tersebut [4]. Namun, disisi lain sebagian besar mahasiswa memiliki teman atau lingkungan yang mendukung dalam proses pembelajarannya. Terbukti 81.3% dari 32 mahasiswa berhubungan baik dengan temannya. Sebagian dari mereka memiliki tujuan dan target yang ingin dicapai saat menempuh dunia perkuliahan, sebanyak 21.9% dari 32 mahasiswa belum mendapat tujuan yang pasti tujuan mereka berkuliah. Kabar baiknya sebagian besar dari mereka memiliki hubungan yang baik dengan guru atau dalam ruang lingkup perkuliahan adalah dosen. Berdasarkan survey yang dilakukan selain 46.9% mahasiswa sudah menerapkan adab menuntut ilmu yang salah satunya adalah menghormati guru atau dosen pengajar.

Dalam setiap jenis kampanye, penggunaan media selalu menjadi sarana untuk mengirimkan pesan yang telah direncanakan dengan baik kepada audiens sasaran yang sudah ditentukan sebelumnya [5]. Kampanye yang akan dilakukan tergolong kampanye sosial yang bertujuan bertujuan untuk menyadarkan masyarakat tentang isu-isu sosial yang ada, tidak terkait dengan keuntungan komersial, dan berfokus pada penyampaian pesan terkait permasalahan sosial [6]. Dalam perancangan ini mencakup pada lingkup kehidupan mahasiswa di Indonesia.

Pendidikan adab adalah warisan dari Rasulullah SAW yang harus diwarisi dan merupakan elemen integral dari metode pendidikan [7]. Maka diperlukan media penyampaian kampanye tentang adab berilmu dalam perkuliahan yang efektif bagi mahasiswa. Sebagai bagian dari media cetak, komik memiliki potensi untuk dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran yang dapat dikembangkan [8]. Penerapan ilustrasi sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan respon positif dari pembaca, melalui penggunaan gambar-gambar dalamnya [9]. Komik dipilih sebagai media utama dalam perancangan ini dengan harapan dapat memberikan media penyampaian edukasi yang mudah diterima oleh kalangan mahasiswa melalui

pendekatan visual. Keunikan dari komik adalah kemampuannya dalam merangsang pembaca untuk mengembangkan imajinasi visual mereka [10].

2. Metodologi Penelitian

Dalam perancangan ini, data dikumpulkan menggunakan pendekatan kualitatif. Manfaat tambahan dalam mengadopsi pendekatan penelitian kualitatif adalah kemampuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu subjek atau masalah [11]. Metode penelitian kualitatif mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan pandangan filosofis terhadap *disciplined inquiry* dan realitas subjek penelitian dalam praktik penelitian di berbagai bidang ilmu sosial, seperti penelitian pendidikan dan agama [12]. Selain itu, dalam penelitian ini juga akan menjelaskan beragam metode yang digunakan seperti melakukan wawancara, studi literatur, dan observasi sebagai metode pengumpulan data.

Wawancara yang bertujuan untuk mengumpulkan data menggunakan pertanyaan kepada narasumber agar mendapat data yang dibutuhkan. Narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah komikus yang berkaitan. Studi literatur bertujuan untuk meraih informasi yang relevan dengan perancangan ini, dengan tujuan agar informasi tersebut dapat dijadikan referensi dan data yang berguna dalam perancangan ini.

Observasi, metode ini beroperasi dengan mencatat peristiwa atau kejadian yang terjadi baik pada diri sendiri maupun dalam lingkungan sekitar, berdasarkan pengalaman pribadi atau orang lain [13]. Observasi dilakukan ke beberapa tempat mahasiswa biasa berkumpul baik di dalam maupun diluar wilayah kampus seperti di ruang kelas, kantin, warung kopi, cafe, dan lain sebagainya. Tujuan dari observasi adalah untuk menilai apakah konten dalam media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahap awal pengembangan [14]. Observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui karakter, tingkah laku, dan aktivitas mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari yang tak lepas dari adab menuntut ilmu.

Penelitian studi literatur adalah metode penelitian yang menggunakan informasi dan data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti dokumen, buku, artikel, majalah, berita, dan sebagainya [15]. Studi literatur menggunakan buku sebagai acuan dan referensi isi materi adab yang akan dikemas dalam perancangan ini. Buku yang digunakan adalah buku terjemahan Ta'lim Muta'allim karya Syaikh Az-Zarnuji. Buku ini berisi adab-adab dalam menuntut ilmu beserta sumber dari hadits, Al-Qur'an dan literatur yang berkaitan dengan adab. Perancangan ini akan mengambil beberapa poin dari buku ini yang kemudian dijadikan dasar materi dari cerita komik strip, lihat pada table 1 ini.

Tabel 1, Metode Penelitian



3. Hasil dan Pembahasan

Tahapan pra produksi dimulai dari deskripsi komik sebagai indentifikasi berupa judul, layout, dan ukuran yang akan dipakai.

Tabel 2, Deskripsi Karya

No	Deskripsi	Keterangan
1	Judul Komik	Menuju Puncak
2	Tema	Adab Menuntut Ilmu
3	Ukuran Komik	A5 (15 x 21 cm)
4	Bahasa	Indonesia non formal

Hasil analisis dari data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan sumber-sumber lainnya yang dapat dimengerti, diorganisir dan disusun secara sistematis untuk menjalankan perancangan karya komik. Kemudian melalui proses *segmenting*, *targeting* dan *positioning* agar karya komik yang dihasilkan bisa sesuai dan diterima. Dalam perancangan ini mengambil segmentasi berdasarkan pemetaan geografis, demografis, psikografis dan behaviour. Geografis yang menjadi segmentasi komik ini adalah mahasiswa yang sedang menempuh perkuliahan di tingkat S1. Demografis yang dipilih mencakup jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 18-22 tahun. Untuk segmentasi psikografis dalam perancangan ini adalah mahasiswa yang memiliki ketertarikan dengan konten visual, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mau belajar. Kemudian untuk segmentasi *behaviour* dalam perancangan ini mencakup mahasiswa yang suka mencari hiburan melalui konten visual di media sosial maupun di buku.

Targeting dalam perancangan ini adalah mahasiswa yang sedang menempuh jenjang pendidikan tinggi di universitas maupun yang setara dengan itu. Target tersebut telah dipilih sesuai dengan tahap segmentasi yang dilakukan. Kemudian analisis *positioning*, buku ini memberikan penyajian yang berbeda dari perancangan buku komik lain pada bagian target segmen maupun isi konten, di dalam perancangan ini menekankan pada hikmah yang terdandung dalam komik strip humor yang menceritakan kejadian sehari-hari dari kehidupan mahasiswa. Diharapkan hasil perancangan komik ini bisa menjadi salah satu upaya

untuk mengedukasi tentang adab untuk kalangan mahasiswa.

Konsep yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah komik strip yang diikuti oleh beberapa materi edukasi tentang adab. Komik strip merupakan jenis komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja. Meskipun memiliki jumlah panel yang terbatas, komik strip mampu menyampaikan gagasan [16]. Karakter di dalam komik dibuat berdasarkan acuan visual dari mahasiswa yang memiliki ciri khas cara berpakaian atau penampilan meliputi gaya rambut, tinggi badan, dan aksesoris agar memudahkan audiens dapat membedakan antar satu tokoh dengan yang lainnya. Karakter juga dibuat memiliki sifat yang berbeda-beda yang terinspirasi dari sifat mahasiswa di dunia nyata, perbedaan sifat inilah yang dapat memberikan rangkaian cerita yang variatif.

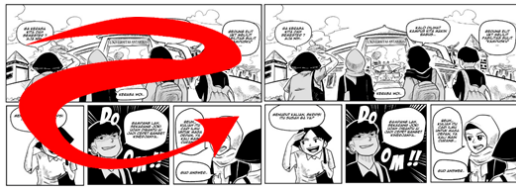
Pembuatan komik strip dalam perancangan ini berdasar pada cerita atau peristiwa yang terjadi dalam keseharian mahasiswa yang ditambahkan humor di dalamnya sehingga dapat memberikan kesan lucu melalui humor yang dituangkan dalam cerita. Komedi menciptakan konten cerita yang mengandung unsur humor dan dapat membawa kegembiraan kepada pembaca [17]. Selain itu juga dapat memberikan sindiran terhadap perbuatan mahasiswa tersebut maupun hal lain yang berkaitan dengan perkuliahan yang dikemas dalam bentuk lelucon yang memiliki hikmah dibaliknya.

Humor yang terdapat dalam komik merujuk ke humor verbal dan non-verbal. Humor verbal adalah jenis humor yang disampaikan melalui kata-kata, sedangkan humor non verbal adalah humor yang disampaikan melalui gerakan tubuh atau gambar [18]. Humor verbal mdaapat menyampaikan pesan lucu lewat perkataan atau tulisan yang dapat menimbulkan efek lucu kepada penonton saat membacanya. Humor ini bisa disampaikan melalui dialog antar tokoh dan keterangan efek suara yang terdapat dalam komik strip. Sedangkan humor non-verbal akan disampaikan melalui ekspresi para tokoh, bahasa tubuh atau efek gambar dalam komik.

Konsep tersebut kemudian diintegrasikan dalam sebuah cerita komik, yang mana materi adab dalam berilmu dari buku Ta'lim Muta'allim digunakan untuk menyajikan solusi terhadap masalah yang muncul dalam cerita komik. Judul komik yang digunakan yaitu "Menuju Puncak" yang mencerminkan kegiatan sehari-hari mahasiswa dalam menuntut ilmu dengan adab, mengingat adab merupakan puncak tertinggi dari ilmu karena adab berada di atas ilmu.

Jenis *layout* yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan komik didalam panel yang pada halaman sebelum atau setelahnya akan diisi dengan tulisan berisi materi yang edukasi yang berkaitan dengan cerita dalam komik tersebut. Dalam konteks bacaan di Indonesia, arah membaca komik ini

mengikuti kebiasaan membaca dari kiri ke kanan. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat mudah memahami alur baca serta materi yang diusung dalam cerita komik, seperti yang tampil pada gambar 2 dibawah ini.



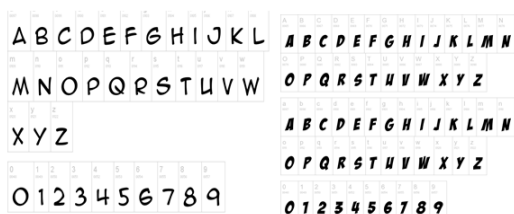
Gambar 2. Arah Baca Panel dalam Komik

Pemilihan warna dalam perancangan ini meliputi sampul dan isi komik. Jenis pewarnaan dalam komik ini memiliki warna hitam, putih, abu-abu yang dikombinasikan dengan jenis arsiran *hatching* untuk mempermudah pembaca dalam membaca komik. Komik berwarna hitam dan putih memiliki kapasitas untuk menyampaikan pesan dengan selaras dan terperinci. Karena kombinasi warna hitam dengan warna putih dapat mengkomunikasikan sesuatu yang superior tanpa mengorbankan apapun [19]. Sedangkan untuk sampul utama mengambil kombinasi warna dingin dan panas untuk memberikan kesan *colorful* sehingga dapat menarik pembaca terhadap buku ini mengingat sampul akan memberikan kesan pertama dalam menilai sebuah buku komik lihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Palet Warna Komik

Dalam perancangan ini menggunakan beberapa jenis tipografi yang disesuaikan dengan kegunaanya. Sebagai komponen dalam desain, tipografi juga memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan emosi atau ekspresi, mengekspresikan pergerakan elemen dalam desain, dan memperkuat arah suatu karya desain, sama seperti elemen-elemen desain lainnya [20]. Maka dari itu dipilih jenis tipografi *sans-serif* seperti *Anime Ace 2.0 BB Font* yang digunakan untuk dialog para tokoh yang ada dalam komik, kemudian *Badaboom Font* untuk efek suara yang ditimbulkan untuk menggambarkan emosi, pikiran, maupun situasi yang terjadi dalam cerita.



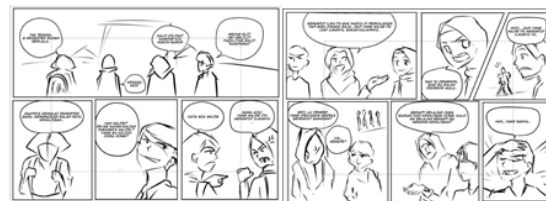
Gambar 4. Jenis Font

Proses produksi meliputi langkah-langkah pembuatan komik mulai dari proses membuat karakter menggunakan acuan visual. Acuan visual diambil dari target segmen yaitu mahasiswa itu sendiri, cara ini dilakukan untuk mencari beberapa bagian yang identik dengan mahasiswa untuk divisualkan dalam bentuk karakter sehingga dapat merepresentasikan gaya, sifat, dan kebiasaan karakter sesuai dengan aslinya. Penekanan pada pembuatan karakter diperlukan untuk membuat perbedaan karakter satu dengan yang lainnya, mempertegas sifat dan karakter lebih mendalam, serta mengkombinasikan dengan karakter lain sehingga bisa membuat rangkaian cerita yang utuh. Tentu dengan menghubungkan cerita dengan peristiwa yang kerap terjadi pada kehidupan mahasiswa. Setelah menentukan acuan visual, diperlukan ide cerita komik singkat yang dapat menggambarkan isi materi yang disampaikan berupa edukasi adab kepada pembaca, lihat pada tampilan gambar 5 ini.



Gambar 5. Acuan Visual dan Hasil Sketsa

Setelah menentukan karakter berdasarkan acuan visual, kemudian membuat konsep sketsa kasar. Dalam sketsa sudah terlihat alur cerita serta penokohan yang ada dalam rangkaian cerita beserta *layout* panel dan balon kata seperti yang tampil pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Sketsa Kasar

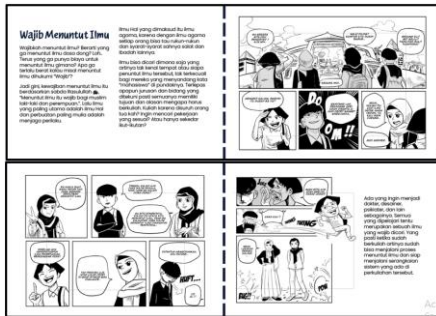
Setelah melalui proses visualisasi alur cerita dalam sketsa, kemudian membuat *artboard* dalam aplikasi *editing* untuk mengatur *layout* komik beserta materi yang disesuaikan dengan rasio media yang akan digunakan. Dalam perancangan ini menggunakan media buku sebagai media utama dalam pembuatan komik. Proses berlanjut pada pewarnaan karakter serta menambahkan *shading* menggunakan *Pen Tool* dikombinasikan dengan Teknik *hatching* yang

memanfaatkan rangkaian garis untuk membentuk suatu bayangan.

Konsep pewarnaan dalam perancangan ini adalah komik hitam putih, yang menggunakan kombinasi warna hitam, putih, dan abu-abu. Penambahan efek di beberapa bagian tertentu menggunakan kombinasi tipografi dan garis yang menambah dapat menambah variasi dalam cerita komik. Semua efek dan elemen visual di dalam komik yang digunakan diolah melalui aplikasi *Clip Studio Paint*. Adapaun layout isi buku menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* lihat pada gambar 7 sampai dengan gambar 11 ini.



Gambar 11. Stiker



Gambar 7. Layout Isi Komik Halaman 1-4



Gambar 8. Cover Depan Buku Komik



Gambar 9. Cover Belakang Buku Komik



Gambar 10. Buku Komik Tampak Luar dan Dalam

Pada tahapan pasca produksi ini merupakan tahap penyelesaian produksi komik “Menuju Puncak” menjadi hasil akhir yaitu buku komik. Beberapa isi komik strip di dalam buku ini akan dipublikasikan melalui media sosial Instagram, kemudian bentuk buku komik secara utuh akan diberikan kepada Better Youth Foundation sebagai *stakeholder*. Material yang digunakan untuk buku komik Menuju Puncak ini meliputi cover dan isi buku yang menggunakan kertas *Art Papper 210gr* untuk cover dan *HVS 80gr* untuk isi bukunya. Berdasarkan kebutuhan, buku komik dicetak sebanyak 2 jilid. 1 buku untuk kebutuhan publikasi di Better Youth Foundation dan satu buku lainnya untuk keperluan pameran.

Komik Menuju Puncak dipublikasikan secara *offline* dan *online*. Yaitu dengan memberikan buku komik kepada Better Youth Foundation yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan kampanye adab menuntut ilmu untuk kalangan mahasiswa. Kemudian beberapa isi komik akan di publikasikan melalui media sosial Instagram *stakeholder*.

4. Kesimpulan

Ketertarikan mahasiswa terhadap komik sangat tinggi sehingga komik menjadi media yang begitu dekat kepada mahasiswa. Maka dari itu komik adalah media yang tepat sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan. Perancangan buku komik sebagai media kampanye ini penting untuk memperhatikan proses dan metode dalam menyajikan cerita komik beserta materi yang diusung. Bahasa yang digunakan dalam komik menggunakan Bahasa Indonesia gaul yang tidak baku serta mudah dipahami di kalangan mahasiswa karena apabila menggunakan bahasa baku komik akan terkesan kaku dan serius. Sajian materi juga menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku juga berisi poin penting tentang adab berilmu. Sehingga penggunaan bahasa dalam buku ini bisa menjadi media komunikasi verbal yang tepat dan tidak membosankan.

Penataan *layout* adalah aspek penting dalam pembuatan desain komik. Tujuan utama dari penataan *layout* adalah memastikan bahwa materi yang disajikan dapat dengan mudah dibaca dan diikuti oleh pembaca. Dalam perancangan komik ini panel, ilustrasi dan balon kata dirangkai sedemikian rupa dan tidak saling bertabrakan antar elemen visual di

dalamnya bisa terbaca dan mudah dipahami. Dengan penempatan yang tepat, penggunaan jenis huruf yang sesuai, serta pengaturan spasi dan kontras. Sehingga *layout* dapat memandu mata pembaca dalam mengikuti alur bacaan dengan baik.

Dalam komik, ekspresi wajah karakter adalah salah satu elemen penting yang dapat menciptakan komedi dan humor. Wajah karakter yang lucu atau ekspresif dapat memberikan situasi komik yang menghibur pembaca. Misalnya, ekspresi wajah yang aneh atau reaksi yang berlebihan dari karakter dapat memunculkan tawa. Selain itu, ekspresi-ekspresi tersebut juga membantu dalam menyampaikan pesan komik tanpa kata-kata, membuat pembaca terlibat dalam pengalaman humor visual yang unik. Dengan demikian, ekspresi wajah dalam komik memiliki potensi besar untuk mencerminkan humor dan membangkitkan tawa. Dengan adanya komik strip ini diharapkan dapat menjembatani materi tentang adab serta menarik minat mahasiswa untuk belajar dan mempraktekkan adab berilmu di kehidupan perkuliahan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- [1] Putri, A. (2022). Konsep Adab Menuntut Ilmu Menurut Kitab Tanbihul Muta'allim dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 12(1), 87–103. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v12i1.12254>
- [2] Darsi, D., & Mitra, O. (2022). Pedoman Etika dan Adab Menuntut Ilmu dalam Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(5), 6851–6858. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7804>
- [3] Darani, N. P. (2021). Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Perspektif Hadis. *Jurnal Riset Agama*, 1(1), 133–144. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>
- [4] Defani Suti, E., Surbianto, E., & Khambali. (2022). Adab dalam Menuntut Ilmu Menurut Perspektif Syekh Muhammad Syakir dalam Kitab Washoya Al Abaa' Lil Abnaa. Bandung Conference Series: *Islamic Education*, 2(2), 401–407. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i2.3572>
- [5] Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(2), 159–165. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- [6] El-Chidtian, A. S. C. R., Nisa, D. A., & Dewi, R. S. (2021). Kampanye Pentingnya Gerakan 5M di Kawasan Wisata. *SNADES 2021-Kebangkitan Desain & New Media: Membangun Indonesia Di Era Pandemi*, 109–115.
- [7] Shamsul, M. N., Kato, I., & Hanufi, S. La. (2021). Efektivitas Metode Talaqqi Pada Halaqah Tarbiyah Di Wahdah Islamiyah Sulawesi Tenggara Dan Analisis Metode Talaqqi Dalam Kitab 'Uddatu At Talabi Binajimi Manhaj At Talaqqi Wa Al Adab. Sang Pencerah: *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(1), 99–106. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v7i1.1018>
- [8] Prasetiawan, H., Effendi, K., & Kurniawan, S. J. (2020). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai Sosial. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 65–75. <https://doi.org/10.1234/pdabkin.v1i2.86>
- [9] Masnuna. (2021). Buku Ajar untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Ilustrasi Pada Media Cetak Sablon Press Transfer Paper. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- [10] Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- [11] Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- [12] Alaslan, A. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. <https://doi.org/10.31237/osf.io/2pr4s>
- [13] Sukmana, A. A. C. A., Putra, I. P. D. A., & Dinata, R. D. S. (2021). Perancangan Komik Strip Sebagai Sarana Kampanye Dampak Orang Tua Abusive Terhadap Perkembangan Kesehatan Mental Remaja Di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 2(1), 60–68.
- [14] Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U., Anggreini, D. B., Elsa, M. A., Saragih, F. S., Methodist Binjai Jl Jenderal Gatot Subroto, S., Senembah, B., Binjai, K., & Utara, S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software Corel Draw. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(2), 89–99.
- [15] Idhartono, A. R. (2020). Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.3.2020.541>
- [16] Purwanti, N., Maasawet, E. T., & Rambitan, V. M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1661>
- [17] Hartono, R. S., & Armanto, H. (2021). Klasifikasi Genre Manga Menggunakan Convolutional Neural Network. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(2), 573–584. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.890>
- [18] Fatmawati, P., Hermawan, G. S., & Mardani, D. M. S. (2018). Pelanggaran Dan Pematuhan Prinsip Kerjasama Pada Tuturan Humor Tensai Bakabon Volume 2 Karya Fujio Akatsuka. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 4(3), 136. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v4i2.13343>
- [19] Daniar, A. (2020). Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be a Poem. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 3(2), 122. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.807>
- [20] Arifrahara, G. (2021). Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 92–104. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3804>