

# PENGEMBANGAN APLIKASI KOMIK *HADITS* BERBASIS MULTIMEDIA

Dewi Tresnawati<sup>1</sup>, Eri Satria<sup>2</sup>, Yudistira Adinugraha<sup>3</sup>

Jurnal Algoritma  
Sekolah Tinggi Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@sttgarut.ac.id](mailto:jurnal@sttgarut.ac.id)

<sup>1</sup>[dewi.tresnawati@sttgarut.ac.id](mailto:dewi.tresnawati@sttgarut.ac.id)

<sup>2</sup>[erisatria@sttgarut.ac.id](mailto:erisatria@sttgarut.ac.id)

<sup>3</sup>[1206123@sttgarut.ac.id](mailto:1206123@sttgarut.ac.id)

**Abstrak** – *Komik adalah media komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin. Perpaduan antara komik dan hadits cocok digunakan sebagai alternatif media dakwah karena terdapat pesan-pesan moral dan akhlak yang terkandung pada hadits. Permasalahan yang terjadi saat membaca komik yakni pada penyajiannya, kesalahan memilih urutan balon kata sering menjadi masalah yang umum terjadi, sehingga jalan cerita sulit dipahami oleh pembaca. Aplikasi komik hadits dibuat agar memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita komik dan meminimalisir kesalahan artian yang sering terjadi. Metode yang digunakan dalam membuat aplikasi adalah dengan menggunakan metode MDLC versi Luther–Sutopo. Aplikasi komik hadits memiliki fitur penyajian komik yang dikolaborasi dengan animasi, hal ini dimaksudkan agar pengguna menyimak alur cerita komik secara benar dan berurutan sehingga meminimalisir kegagalan dalam memahami inti cerita. Aplikasi komik hadits disajikan dengan 3 kategori yaitu: aqidah, akhlak dan syariah yang masing-masing kategori terdiri dari 3 judul cerita. Aplikasi komik hadits disertai desain dan variasi warna yang atraktif membuat aplikasi menarik untuk digunakan terutama bagi kalangan remaja dan anak-anak.*

**Kata Kunci:** *Aplikasi, Komik Hadits, Metode MDLC*

## I. PENDAHULUAN

Membaca dapat memperluas wawasan dan juga ilmu yang dimiliki. Seperti halnya membaca komik, komik termasuk media komunikasi visual yang dapat menyampaikan suatu informasi, ide, gagasan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin sehingga pembaca akan lebih cepat mengerti terhadap pesan yang disampaikan. Dewasa ini kalangan remaja dan anak-anak lebih tertarik untuk membaca komik dibanding membaca teks. Kolaborasi antara komik dan *hadits* dirasa sangat cocok digunakan sebagai media dakwah, terutama untuk kalangan remaja dan anak-anak. Dengan membaca komik *hadits* ini pembaca akan mendapatkan hiburan sekaligus ilmu, karena pada komik tersebut diselipkan pesan-pesan moral dan akhlak yang terdapat pada *hadits*. Secara tidak sengaja pembaca akan tertarik untuk mempelajari *hadits* lebih dalam lagi.

Kini komik juga terdapat pada perangkat elektronik seperti *Personal Computer* (PC) dan juga *smartphone*. Namun untuk membaca komik masih dengan cara manual yaitu dengan cara mengklik tombol atau menggeser cursor/layar untuk berganti halaman. Sebagian besar komikpun masih disajikan dalam bentuk hitam-putih. Bagi sebagian orang terutama yang awam terhadap komik, membaca komik menjadi suatu kesulitan karena tidak mengetahui darimana awal membaca komik. Karena pada *frame* komik biasanya berisikan gambar serta balon-balon kata yang disajikan secara bersamaan, pembaca terkadang bingung menentukan balon kata mana yang dibaca terlebih dahulu. Maka tak jarang pembaca menjadi gagal memahami alur cerita dari komik, pesan/ide yang ada pun menjadi sulit dicerna dan tidak tersampaikan dengan benar.

Pada *Play Store* terdapat aplikasi *99 Pesan Nabi* yang diunggah oleh Islam Itu Indah, aplikasi ini dikembangkan dari sebuah buku dengan judul yang sama karya vbi\_djenggotten. Aplikasi tersebut berisi tentang butir-butir *hadits* Bukhari dan Muslim yang diterjemahkan dalam bahasa

komik dengan mengambil *setting* kehidupan sehari-hari. Konten yang ada dalam aplikasi ini berisikan 13 judul komik hitam putih dan 3 judul diantaranya berwarna, tidak ada pengklasifikasian tema cerita sehingga komik dicampur pada satu halaman saja. Aplikasi komik *hadits* hanya tersedia pada *platform* android saja sedangkan untuk *platform* lain belum ada, sehingga pengguna *smartphone* saja yang dapat menikmati aplikasi komik *hadits*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka aplikasi komik *hadits* yang akan dibangun bertujuan untuk mengubah cara penyampaian dari aplikasi sebelumnya yang menyajikan komik secara manual menjadi komik semi-animasi. Selain itu juga akan ditambah beberapa fitur tambahan guna membuat aplikasi komik *hadits* menjadi semakin menarik untuk dibaca. Pembangunan aplikasi akan mengacu pada buku komik *hadits 99 Pesan Nabi* karya vbi\_djenggotten dengan menggunakan metode sistem multimedia oleh Luther-Sutopo, maka penelitian ini mengangkat judul “PENGEMBANGAN APLIKASI KOMIK *HADITS* BERBASIS MULTIMEDIA”

## II. LANDASAN TEORI

### A. Definisi Operasional

#### 1. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara intraktif [1].

#### 2. Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu [2]. aplikasi dapat juga diartikan sebagai suatu program yang siap untuk digunakan, tujuan dibuatnya aplikasi adalah untuk melaksanakan suatu fungsi dengan sasaran tertentu hingga mampu menyajikan atau menampilkan hasil yang diharapkan.

#### 3. Komik

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti [3]. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, didalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

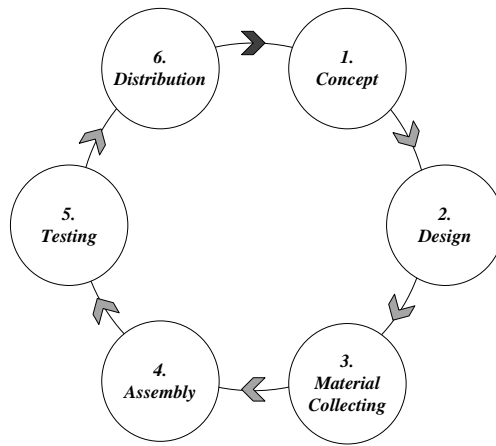
#### 4. *Hadits*

*Hadits* adalah perkataan (sabda), perbuatan, ketetapan dan persetujuan dari nabi Muhammad SAW yang dijadikan ketetapan ataupun hukum dalam agama islam. *Hadits* dijadikan sumber hukum dalam agama islam selain Al-Qur'an, *ijma* dan *qiyas* dimana dalam hal ini kedudukan *hadits* merupakan sumber kedua setelah al-qur'an. Ada banyak ulama periwayat *hadits*, namun yang sering menjadi referensi *hadits-haditsnya* yakni Imam Bukhari, Imam Muslim, Imam Abu Daud, Imam Tirmidzi, Imam Ahmad, Imam Nasa'i, dan Imam Ibnu Majah [4].

### B. Metode Penelitian

#### 1. Metode Pengembangan Multimedia MDLC

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo[5]. Metode ini terdiri dari enam tahap yaitu pengonsepan, pendesainan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian, namun dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap pengujian saja.



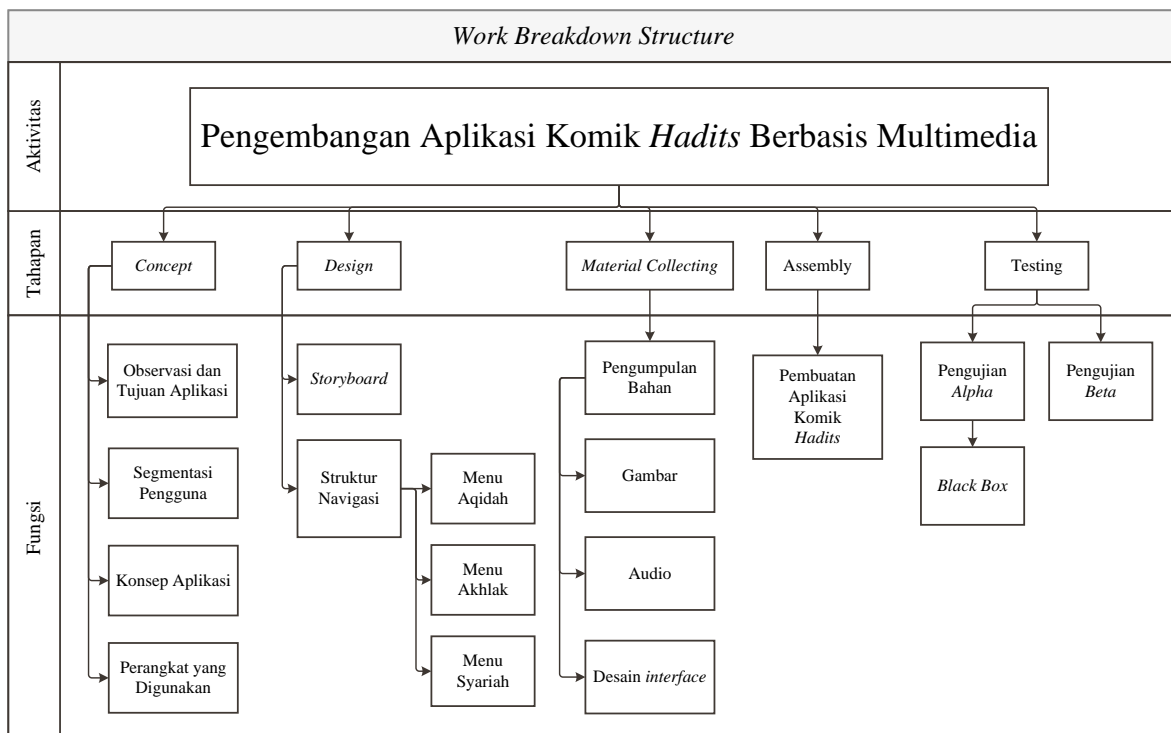
Gambar 1: Tahapan Pengembangan Multimedia [5]

2. Teknik *sampling*

*Accidental sampling* atau yang lebih dikenal teknik *sampling* kebetulan, adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data [6].

III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

*Work breakdown structure* (WBS) berguna untuk memecahkan tiap proses pekerjaan menjadi lebih mendetail sehingga proses penelitian lebih terkontrol. Setelah WBS dibuat selanjutnya dilakukan pembahasan dari setiap tahap penelitian meliputi aktivitas-aktivitas yang telah direncanakan, maka akan dihasilkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah gambar WBS berdasarkan tujuan dan metode penelitian.



Gambar 2: *Work Breakdown Structure*

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. *Concept*

###### 1. Observasi dan Tujuan Aplikasi

Observasi diawali dengan menganalisis buku 99 Pesan Nabi untuk menentukan segmentasi target pengguna dan kebutuhan dalam pengembangan aplikasi, hasil observasi buku dapat dilihat pada tabel 1. Tujuan dari aplikasi komik *hadits* ini adalah untuk meningkatkan penyampaian dakwah yang dikemas secara atraktif melalui media komik semi animasi. Berbeda dengan aplikasi komik pada umumnya yang disampaikan secara monoton, aplikasi komik *hadits* disajikan lebih menarik dengan tampilan setengah animasi. Pesan dakwah yang terdapat pada komikpun dapat tersampaikan lebih efektif dan mudah dicerna.

Tabel 1: Hasil Observasi Buku

No	Keterangan	Hasil Observasi
1	Jenis buku	Komik
2	Kategori buku	Agama Islam
3	Segmentasi pembaca	Dari segi teknik gambar yang digunakan buku ditujukan untuk semua kalangan usia
		Dari segi bahasa dialog antar tokoh yang digunakan ditujukan untuk kalangan usia remaja karena beberapa cerita menggunakan bahasa gaul mengikuti tren remaja masa kini
4	Klasifikasi kategori isi buku	Terbagi menjadi tiga kategori: aqidah, akhlak dan syariah
		Dari 99 judul cerita dibagi menjadi: Aqidah terdapat 12 judul Akhlak terdapat 32 judul Syariah terdapat 55 judul
5	Tujuan buku	Ditujukan untuk menyampaikan syiar agama melalui media komik, dikarenakan media gambar lebih mudah diterima/dipahami oleh pembaca

###### 2. Segmentasi Pengguna

Berdasarkan hasil observasi buku *99 Pesan Nabi*, pada kolom segmentasi pembaca dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi komik *hadits* ini diperuntukan bagi seluruh umat muslim dari berbagai kalangan usia terutama untuk kalangan remaja dan anak-anak, karena melalui visualisasi pesan dakwah akan lebih cepat dimengerti dibanding dengan menggunakan verbal.

###### 3. Konsep Aplikasi

Konsep aplikasi didasarkan dari hasil observasi pada buku *99 Pesan Nabi*, sehingga terbentuklah tujuan dari pembuatan aplikasi. Tujuan pembuatan aplikasi kemudian dirumuskan ke dalam deskripsi konsep aplikasi, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2: Deskripsi Konsep Aplikasi

Keterangan	Deskripsi
Judul	Aplikasi Komik <i>Hadits</i>
Pengguna	Remaja, anak-anak dan masyarakat umum
Fitur	Komik semi animasi, pengklasifikasian kategori, informasi referensi buku
Gambar	Gambar, <i>background</i> , dan tombol dengan format .jpg dan .png
Suara	<i>Popup</i> suara dengan format .wav dan .mp3
Interaktivitas	Tombol mulai, menu utama, menu kategori, tentang, judul konten, <i>play</i> , <i>pause</i> , <i>stop</i> , <i>home</i> , kembali dan keluar aplikasi, yang digunakan untuk berpindah antar <i>scene</i>

##### B. *Design*

###### 1. *Storyboard*

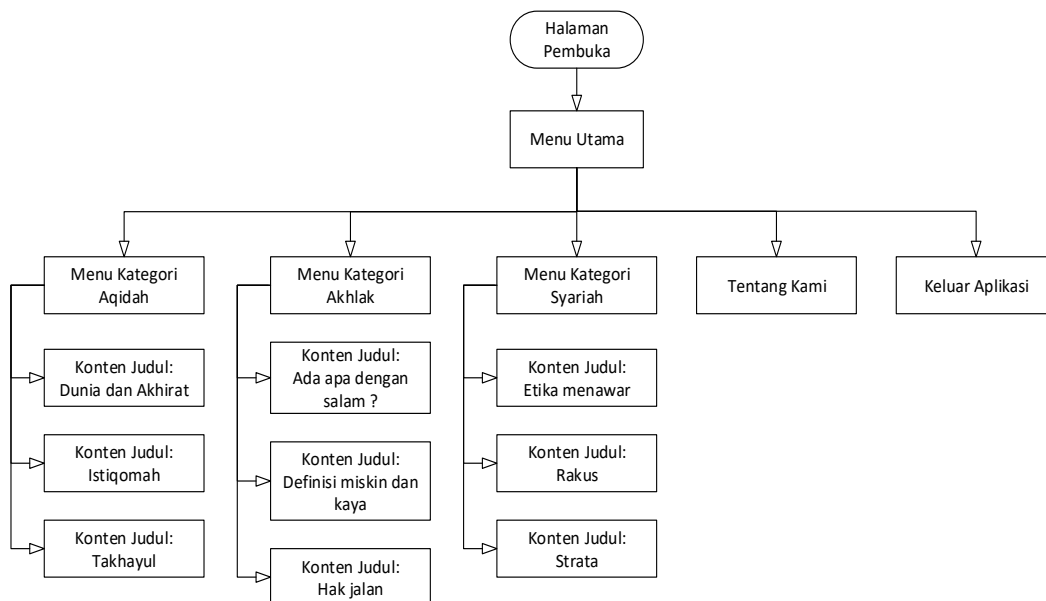
Perancangan *storyboard* dimaksudkan untuk menggambarkan rangkaian skenario cerita keseluruhan atau kegiatan dari aplikasi. Berikut adalah gambaran mengenai skenario dari aplikasi komik *hadits*.

Tabel 3: Ringkasan *Storyboard* Aplikasi Komik *Hadits*

<i>Scene 1</i>	: Halaman pembuka
<i>Scene 2</i>	: Halaman Menu utama yang berisi beberapa pilihan menu aplikasi
<i>Scene 3</i>	: Halaman Menu Kategori Aqidah
<i>Scene 4</i>	: Halaman Konten: Dunia Dan Akhirat
<i>Scene 5</i>	: Halaman Konten: <i>Istiqomah</i>
<i>Scene 6</i>	: Halaman Konten: Takhayul
<i>Scene 7</i>	: Halaman Menu Kategori Akhlak
<i>Scene 8</i>	: Halaman Konten: Ada Apa Dengan Salam?
<i>Scene 9</i>	: Halaman Konten: Definisi Miskin & Kaya
<i>Scene 10</i>	: Halaman Konten: Hak Jalan
<i>Scene 11</i>	: Halaman Menu Kategori Syariah
<i>Scene 12</i>	: Halaman Konten: Etika Menawar
<i>Scene 13</i>	: Halaman Konten: Rakus
<i>Scene 14</i>	: Halaman Konten: Strata
<i>Scene 15</i>	: Halaman Tentang Kami, menampilkan info aplikasi, pembuat, dan referensi buku
<i>Scene 16</i>	: Halaman Keluar Aplikasi, berupa <i>splash screen</i> bertuliskan kata-kata

2. Struktur navigasi

Struktur navigasi merupakan gambaran pengorganisasian serta hubungan antar scene sehingga terbentuk urutan alur informasi dari suatu aplikasi. Adanya struktur navigasi membuat aplikasi multimedia memiliki pedoman, kegiatan, dan arah informasi yang jelas. Struktur navigasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan struktur navigasi hierarki. Struktur navigasi hierarki mengandalkan percabangan sehingga menampilkan informasi berdasarkan kriteria tertentu, tampilan pada menu utama disebut *master page* dan percabangannya disebut dengan *slave page*.



Gambar 3: Struktur Navigasi Aplikasi Komik *Hadits*

C. *Material Collecting*

Bahan-bahan penunjang aplikasi berupa gambar dan audio yang akan digunakan perlu dikumpulkan terlebih dahulu pada tahap ini. Bahan-bahan yang ada tidak selalu bahan yang sudah

jadi tetapi ada juga bahan yang harus dibuat ataupun dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Konten gambar diambil dari buku *99 Pesan Nabi* dan melalui proses modifikasi dengan perangkat lunak pengolah gambar, sedangkan untuk audio dengan cara mengunduh melalui internet.

#### D. *Assembly*

Pembuatan adalah tahap implementasi dari bahan-bahan berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap *design*, yaitu berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi. Pada tahap pembuatan, dimana bahan-bahan yang telah dikumpulkan selanjutnya dirangkai dengan menggunakan aplikasi pengolah animasi untuk menjadi sebuah aplikasi komik *hadits*.



Gambar 4: Tampilan beberapa bagian dari Aplikasi Komik *hadits*

#### E. *Testing*

##### 1. Pengujian *Alpha*

Pengujian alpha meliputi dari menampilkan tiap halaman, fungsi tombol, dan suara yang dihasilkan, bila ada *malfunction* aplikasi akan diperbaiki terlebih dahulu, setelah lolos dari pengujian *alpha* selanjutnya akan dilakukan pengujian *beta* oleh target pengguna.

##### 2. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* dilakukan secara objektif, dengan kata lain aplikasi diuji secara langsung di lapangan oleh target pengguna aplikasi, disertai dengan kuesior. Kuesioner yang diberikan merupakan jenis kuesioner tertutup yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 1 saran, sehingga responden hanya memilih alternatif jawaban yang paling sesuai dengan persepsinya. Kuesioner tersebut berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan mengenai kesesuaian tampilan aplikasi, kenyamanan penggunaan aplikasi dan kepuasan responden pada aplikasi keseluruhan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *accidental sampling* yaitu penyebaran kuesioner hanya diberikan kepada 30 orang yang tertarik dengan aplikasi komik *hadits*. Diantaranya pada kalangan usia sekolah menengah pertama, sekolah menengah akhir, mahasiswa dan kalangan masyarakat umum.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. *Kesimpulan*

Berdasarkan teori yang disertai tahap-tahap mulai dari konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, dan pengujian sehingga didapatkan hasil berupa aplikasi komik *hadits*, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya aplikasi komik *hadits* ini dapat menarik minat pengguna untuk lebih mengenal dan mempelajari *hadits*, karena dengan menggunakan visualisasi komik animasi akan mempermudah pengguna untuk memahami isi kandungan *hadits*.
2. Konsep perpaduan komik dengan animasi membuat penyajian komik menjadi lebih atraktif dan unik, sehingga berbeda dari konsep komik yang terkesan monoton.
3. Dengan diterapkannya aplikasi komik *hadits* pada *platform desktop* menjadikan resolusi gambar lebih maksimal, sehingga tingkat keterbacaan dialog teks menjadi lebih jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work*, New York: McGraw Hill Inc., 2004.
- [2] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- [3] H. D. Waluyanto, "Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran," *Nirmana*, vol. 7, no. 1, 2006.
- [4] A. H. I. Al-Asqalani, *Terjemah Kitab Bulughul Maram.*, Jakarta: Shahih, 2016.
- [5] I. Binato, *Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [6] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif.*, Bandung: Alfabeta, 2005.