

## **BAB II. TINJAUAN KOMIK, KOMIK INDONESIA, TINJAUAN NERAKA PADA AL-QUR'AN DAN HADIST, DAN ALIH WAHANA**

### **II.1 Komik**

Komik menjadi salah satu media dalam berkomunikasi yang mengandalkan gambar di dalamnya. Ada beragam definisi dari komik, menurut arti katanya komik berasal dari kata *comic* yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti lucu. Sementara ditinjau dari fungsinya, komik dibuat sebagai sebuah media penyampai pesan dalam bentuk sebuah karya yang berupa kumpulan gambar serta lambang yang memuat nilai estetis di dalamnya. Komik memuat sekumpulan gambar dan lambang yang terbentuk dalam sebuah urutan tertentu, memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca secara estetis (McCloud, 1993, h.20).

Gambar pada dasarnya lebih mudah dipahami dibandingkan dengan tulisan maupun lisan. Kendati demikian, gambar tidak selalu menjadi bagian utama dalam menyampaikan sebuah pesan dalam komik. Kusrianto (2007) menjelaskan “selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*)” (h.164). Scout McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* menyatakan bahwa tulisan merupakan sebuah lambang yang mengidentifikasi sebuah keterangan. Selain itu, teks digunakan pada sebagian besar komik sebagai dialog yang dimuat dalam balon kata atau pun sebagai keterangan. Komik memiliki keterkaitan yang erat dengan kartun atau ilustrasi. Namun, dalam menggambarkan sebuah cerita, komik mempunyai kekuatan tersendiri.

Komik dijadikan sebagai sebuah media tutur atau dapat dikatakan sebagai media untuk bercerita. Pembaca menangkap dan mengapresiasi segala bentuk pesan yang disampaikan komikus, sehingga terjadi interpretasi. Kemajuan ilmu pengetahuan mengenai identifikasi komik membawa komik menjadi sebuah budaya populer. Komik dikategorikan sebagai budaya karena pada dasarnya komik merupakan hasil penciptaan dari sebuah pemikiran dan budi manusia (Aziz, 2014, h.8). Pada awalnya, komik dibuat dengan tujuan hiburan dengan mengangkat cerita humor

atau komedi yang dimuat pada beberapa surat kabar sebagai selingan. Namun pada perkembangannya, tema atau *genre* yang diangkat menjadi lebih luas. Penciptaan komik didasari oleh latar belakang pemikiran serta lingkungan yang mempengaruhi komikusnya. Karena hal ini, kemudian muncul komik dengan berbagai gaya bahasa dan tema penceritaan hingga membuat arti komik menjadi lebih luas lagi. Komik tidak hanya dijadikan sebuah penyampai pesan dalam bentuk gambar atau sesuatu yang lucu seperti arti katanya. Komik menjadi sebuah narasi yang merefleksikan kehidupan modern dan yang membantu mempengaruhi. (Danesi, 2010, h.226). Komik membawa pembacanya berimajinasi ke dalam alam serta lingkungan sosial yang belum pernah dimasuki sebelumnya. Melalui karakter dan ceritanya, komikus mencoba menyampaikan pandangan dunianya. Narasi yang diangkat dalam sebuah komik merupakan bentuk dari kehidupan dunia yang kemudian direpresentasikan ke dalam komik. Topik-topik tersebut mencakup politik, *human interest*, aksi, *super hero*, drama, horor, mistis, maupun hal-hal yang lebih serius. Karena mudah diterima, komik menjangkau siapa pun dan dari lapisan mana pun. Komik menjadi salah satu faktor penting dalam evolusi. Sebagai alat komunikasi massa, komik dapat menggabungkan pandangan masyarakat tentang kehidupan nyata dan konsepsi khayalan yang dianggap sesuai oleh masyarakat luas. (Bonneff, 2008, h.194-195).

### **II.1.1 Bentuk komik**

Berbagai macam kebutuhan dimasyarakat serta perkembangan teknologi, mendorong industri perkomikan kepada kemajuan. Sehingga bentuk dari komik menjadi beragam. Berikut merupakan bentuk komik, dikategorikan menjadi empat macam menurut (Aziz, 2014, h.10-h.13) yaitu:

- **Komik Strip**  
Komik dengan urutan gambar yang singkat merupakan komik strip. Dalam penceritaannya komik strip hanya menggunakan beberapa panel saja yang cenderung sedikit namun harus mampu menyampaikan seluruh isi dari gagasan. Komik strip pada umumnya memiliki tema komedi atau kehidupan sehari-hari, dengan mengangkat objek atau subjek yang umum dimasyarakat.

Surat kabar atau beberapa majalah biasanya memuat kolom khusus untuk komik strip.



Gambar II.1 komik strip

Sumber: <http://kaskus.co.id/thread/508cada32c75b4017d000011> komik-strip-lucu-nyesel-gak-buka

- **Komik Buku**  
Komik buku merupakan komik yang dicetak kedalam bentuk majalah atau buku. Biasanya, komik buku ini berisi satu cerita dan halaman-halamannya berupa rubrik korespondensi. Komik buku muncul pertama kali di Amerika pada tahun 1933.
- **Novel grafis**  
Novel grafis pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan komik pada umumnya. Bedanya novel grafis memiliki halaman yang lebih banyak dari komik biasa. Perbedaan lainnya terdapat pada tema yang diambil. Biasanya, dalam novel grafis tema yang diambil lebih variatif serta gambarnya yang lebih eksperimental. Selain itu kualitas cetaknya pun lebih bagus dibandingkan dengan komik biasa.
- **Komik Web**  
Komik web dikenal juga sebagai komik online. Ada beberapa perbedaan yang cukup signifikan antara komik web dan komik cetak. Komik cetak memiliki batasan jangkauan dalam publikasinya. Hal tersebut berbanding dengan komik web. Komik web memiliki jangkauan yang lebih luas dibanding dengan komik cetak. Melalui komik web, pengarang bisa lebih bebas berekspresi. Panel-panel dalam komik web pun biasanya berbeda dengan komik cetak. Komik web cenderung lebih sederhana dan penceritaannya lebih singkat.

### II.1.2 Jenis Komik

Jenis komik dibagi menjadi beberapa kategori menurut bahan cerita yang diambilnya. Berikut merupakan jenis komik menurut (Bonneff, 2008, h.105-h.128):

- **Komik Wayang**  
Komik wayang merupakan komik yang diambil dari cerita pewayangan. Namun meskipun diambil dari cerita pewayangan, ceritanya terkadang diubah atau diimprovisasi oleh pengarang akan tetapi masih tetap pada alur atau plot yang sama.
- **Komik Silat**  
Komik silat diambil dari budaya bela diri dalam ruang lingkup atau wilayah tertentu. Sama halnya dengan komik wayang, cerita dalam komik silat juga dapat diubah sesuai dengan keinginan dari pengarang. Namun tetap tidak menghilangkan esensi dari bela diri silat.
- **Komik Humor**  
Komik humor merupakan komik yang berisikan cerita kejenakaan, kelucuan atau plesetan dari kehidupan sehari-hari.
- **Komik Roman**  
Komik roman merupakan komik yang berisikan tentang kisah cinta atau kisah romantis yang di dalamnya terdapat kisah kebahagiaan, keselarasan atau konflik yang terjadi dalam percintaan.

### II.1.3 Elemen-elemen Desain Dalam Komik

Dalam sebuah komik terdapat elemen-elemen desain sebagai pembentuk komik tersebut. Melalui elemen-elemen dasar pembaca dapat mengetahui sebuah karya dapat dikatakan sebagai sebuah komik. Bagian-bagian atau komposisi yang membentuk sebuah desain secara menyeluruh disebut dengan elemen desain (Gumelar, 2011, h.26) Melalui elemen-elemen desain tersebut, maka sebuah komik dilihat secara utuh sebagai satu kesatuan. Berikut merupakan elemen-elemen desain dalam komik menurut (Gumelar, 2011, h.26-h.35)

- *Space* (Ruang)  
Dalam setiap komik diperlukan sebuah *space* (ruang). *Space* (ruang) tersebut merupakan ruang kosong yang digunakan untuk memudahkan pembaca karena

ruang bisa memberikan kesan luas serta kelegaan pada sebuah halaman dalam komik.

- *Image* (gambar)

Gambar merupakan inti utama dalam sebuah komik. Melalui gambar, cerita divisualisasikan sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita. Melalui gambar yang jelas, komik dapat menyampaikan informasi secara tepat kepada pembacanya. Gambar yang terdapat dalam komik haruslah memuat isi atau pesan yang ingin disampaikan. Lukisan, foto atau ilustrasi merupakan bentuk sebuah gambar.

- *Teks*

Teks yang terdapat pada sebuah komik berfungsi sebagai dialog atau penyampai pesan yang ingin disampaikan. Teks merupakan bagian dari *image* yang merupakan lambang atau simbol dari angka atau suara. Dalam komik, efek suara-suara juga menjadi teks. Hal tersebut berfungsi sebagai keterangan

- *Point* atau *Dot*

Pada dasarnya bentuk sebuah *point* dan *dot* berbentuk bulat (bintik), namun sebenarnya bentuk dari *point* atau *dot* tidak selalu memiliki bentuk yang bulat. Terkadang berupa segitiga, kotak atau bentuk lainnya yang berukuran kecil.

- *Line*

Garis merupakan gabungan beberapa titik (*point* atau *dot*) yang saling menindih dan menyambung sehingga terbentuk garis. *Straight line* merupakan garis yang dibentuk secara lurus. Sedangkan *curve line* merupakan garis yang dibentuk lengkung atau tidak sejajar. Salah satu fungsi garis dalam sebuah komik biasanya untuk menambah efek gerak pada objek atau karakter dalam komik tersebut.

- *Tone/Value* (*gradient*, *lighting* dan *shading*)

Tone merupakan tekanan warna dari arah yang terang menuju arah yang lebih gelap. Tone dapat terlihat karena adanya perbedaan gelap dan terang dalam sebuah skema warna. Terjadi pengurangan dari gelap menuju terang (gradasi) secara perlahan-lahan. Tone warna digunakan sebagai fungsi menambah efek dramatis pada gambar. Sama halnya dengan digunakannya gelap terang.

- *Colour* (*hue*)

Warna terbagi dari pembentuknya menjadi dua kelompok, yaitu *light color* dan *transparent color*. Warna merah, warna hijau dan warna biru atau warna yang sering disebut RGB merupakan warna *light color*. Sementara *transparent color* terdiri dari warna biru muda, warna magenta, warna kuning, warna hitam atau warna abu.

- *Pattern*

Pola atau *pattern* dalam komik digunakan sebagai efek yang untuk *screentone*. *Screentone* berfungsi untuk memberikan efek gelap terang pada komik. *Screentone* kadang digunakan sebagai *background* dalam komik.

- *Tekstur*

Tekstur pada komik digunakan untuk efek lebih nyata sehingga dapat dirasakan langsung oleh pembaca. Beberapa komik menggunakan tekstur pada gambarnya sehingga gambar yang dihasilkan lebih nyata.

#### **II.1.4 Unsur-Unsur Yang Terdapat Pada Komik**

Dalam sebuah komik terdapat unsur-unsur pembentuk sehingga bisa dikatakan sebuah komik. Unsur-unsur pembuat komik tersebut antara lain:

- 1) *Panel*

Panel adalah sebuah bidang yang digunakan untuk membatasi setiap bagian yang ada dalam komik. Panel menurut jenisnya dibedakan menjadi dua yakni panel terbuka dan panel tertutup. Panel terbuka merupakan panel tanpa garis yang mengelilinginya sehingga gambar terkesan lebih bebas. Sementara itu panel yang dibatasi oleh beberapa garis disebut dengan panel tertutup. Garis tersebut disebut dengan *frame*. Satu unsur saling berkaitan dengan rangkain panel disebut *Closure* (McCloud, 1993, h.63). *Closure* adalah sebuah fenomena dalam mengamati beberapa bagian, namun dipandang sebagai sebuah keseluruhan.

*Closure* dengan sengaja dibuat oleh pengarang demi menciptakan sebuah ketegangan atau tantangan pada penonton. Antara tiap panel dipisahkan oleh suatu ruang, dan *closure* menjadi penghubungnya. Ruang tersebut disebut *gutter* (parit). Dalam kata lain, *Closure* merupakan peralihan antar panel.

Peralihan antar panel bisa mengidentifikasi narasi yang terbangun dalam suatu cerita yang terdapat pada sebuah komik. Peralihan antar panel dibagi ke dalam enam jenis peralihan. Peralihan antar panel tersebut dapat memudahkan pengarang untuk membangun sebuah narasi (McCloud, 1993, h.70). Berikut merupakan enam jenis peralihan antar panel yang dijelaskan oleh Scout McCloud

- Peralihan dari waktu ke waktu

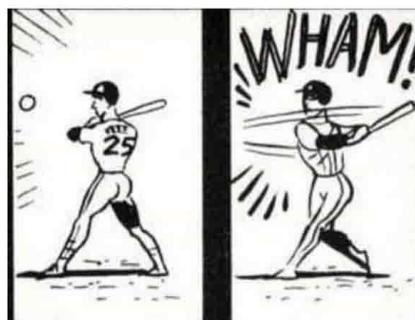
Peralihan antar panel ini digunakan biasanya pada novel grafis. Dalam peralihan ini, terjadi pergeseran waktu diantara peristiwa-peristiwa yang cukup singkat atau berdekatan. Efek sinematis pada komik bisa tercipta karena peralihan ini.



Gambar II.2 Panel peralihan dari waktu ke waktu  
Sumber: Understanding Comics Scott McCloud 1993

- Peralihan dari aksi ke aksi

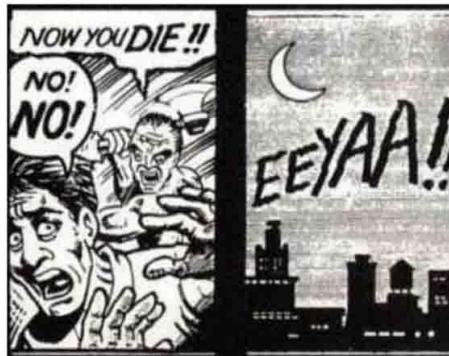
Peralihan jenis ini memperlihatkan peralihan diantara aksi-aksi yang dilakukan oleh objek atau karakter dalam sebuah komik. Peralihan jenis ini juga memberikan efek sinematis pada sebuah komik namun terlihat lebih cepat dan dinamis.



Gambar II.3 Panel peralihan dari aksi ke aksi  
Sumber: Understanding Comics Scott McCloud 1993

- Peralihan dari subjek ke subjek

Peralihan jenis ini biasanya digunakan dalam percakapan antar tokoh dalam sebuah komik. Lingkup atau wilayah dalam komik biasanya berada pada wilayah serta adegan yang sama, namun berbeda pada objeknya. Dengan kata lain, panel beralih ketika ada pergantian subjek, namun masih tetap pada adegan yang sama.



Gambar II.4 Panel peralihan dari subjek ke subjek  
Sumber: Understanding Comics Scott McCloud 1993

- Peralihan dari adegan ke adegan

Peralihan dari adegan ke adegan digunakan agar pembaca dapat melintasi ruang dan waktu. Secara signifikan, gambar objek, subjek atau pun latar akan berganti. Pemikiran deduktif diperlukan dalam membaca komik dengan jenis peralihan ini.



Gambar II.5 Panel peralihan dari adegan ke adegan  
Sumber: Understanding Comics Scott McCloud 1993

- Peralihan dari aspek ke aspek

*Setting* waktu dalam komik tidak menjadi hal yang penting dalam peralihan ini. Dapat dikatakan bahwa panel ini tidak mengenal batasan waktu sehingga lebih mengedepankan aspek suasana hati yang berbeda, tempat atau sebuah gagasan.



Gambar II.6 Peralihan dari aspek ke aspek  
Sumber: Understanding Comics Scott McCloud 1993

- *Non-Sequitur*

Peralihan *non sequitur* adalah peralihan dimana antar panelnya tidak menunjukkan hubungan yang logis. Panel ini merupakan panel yang paling abstrak dari semua peralihan antar panel yang dikemukakan oleh McCloud.



Gambar II.7 Panel peralihan *non-sequitur*  
Sumber: Understanding Comics Scott McCloud 1993

Pengelompokan menurut McCloud diatas dapat dijadikan acuan dalam mengurai sebuah seni dalam bercerita didalam sebuah komik. Peralihan antar panel yang paling banyak digunakan menurut McCloud adalah jenis peralihan antar panel aksi ke aksi.

2) *Gutter* atau parit

Setiap panel dalam komik memiliki sebuah jarak. Jarak tersebut disebut dengan *gutter* atau parit. Pembaca dapat merasakan kesan tertentu dari adanya jarak tersebut.

3) Balon Kata

Balon kata dapat berupa informasi atau kata-kata yang secara langsung berkaitan dengan dengan subjek yang terdapat pada komik. Balon kata yang sering digunakan secara umum oleh komikus ada dua jenis. Balon kata itu antara lain, balon kata normal dan balon kata ekspresi. Balon kata normal merujuk pada keadaan percakapan dengan emosi atau nada yang normal. Sementara balon kata ekspresi merujuk pada ekspresi subjek ketika sedang berbicara misalnya marah, sedih atau senang.

4) Narasi

Narasi merupakan keterangan teks yang dibuat oleh pengarang atau komikus untuk pembaca demi memahami isi cerita yang terkandung dalam sebuah komik. Beberapa komik hanya menggunakan narasi dan sedikit dialog pada komiknya. Namun pada komik lainnya, menyediakan narasi cukup panjang karena untuk beberapa alasan komikus tidak bisa memvisualisasikan sebuah peristiwa. Narasi mendukung visual yang terbentuk dalam panel sebagai keterangan waktu, tempat atau pun sebuah peristiwa.

5) Tokoh

Tokoh atau karakter merupakan bagian terpenting pada sebuah komik. Melalui tokoh, cerita dapat tersampaikan dengan baik. Terkadang dengan tokoh dan penokohan yang kuat akan menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah komik. Komik yang memiliki tokoh yang kuat atau unik akan lebih disukai pembaca dibandingkan tokoh yang biasa saja.

6) Latar Belakang atau *Background* tempat

Latar belakang tempat yang digunakan berkaitan erat dengan cerita atau tema yang ingin disampaikan oleh pengarang. Latar belakang yang baik harus mampu menggambarkan dengan jelas setiap adegan dalam suatu cerita. Sehingga pesan atau informasi dalam komik dapat tersampaikan dengan baik.

(Osmana, 2012, h.15-h.19)

### **II.1.5 Hubungan Antara Kata Dengan Gambar**

Kata dengan gambar saling berkesinambungan di dalam panel. Kata dan gambar saling membangun satu sama lain untuk membangun sebuah komik. Kata dan gambar pada sebuah komik memiliki perannya masing-masing. Besar kecilnya peran kata dan gambar ditentukan oleh pengarang sebagai salah satu cara menyampaikan pesan. Terdapat tujuh jenis hubungan kata dan gambar. Fungsi dari hubungan tersebut adalah agar terlihat yang lebih mendominasi antara gambar atau kata dalam sebuah komik. Berikut merupakan tujuh jenis hubungan kata dengan gambar menurut (McCloud 1993 h.153-h.155):

- Yang pertama adalah gabungan khusus antar kata. Gambar dipergunakan hanya sebagai ilustrasi sehingga makna yang terkandung dalam teks merupakan makna yang komplit. Komik jenis ini lebih menitik beratkan pada penggunaan kata dibandingkan gambar. Gambar dalam komik ini hanya digunakan sebagai pelengkap saja. Sebagai ilustrasi dari kata.
- Selanjutnya adalah gabungan khusus gambar. Dalam komik semacam ini, kata hanya digunakan sebagai pemberi efek suara pada gambar. Gambar diberikan efek suara. Gabungan kata dalam gambar tidak terlalu memiliki makna yang berarti. Dalam komik ini, biasanya gambar lebih mendominasi.
- Yang ketiga ada hubungan antara gambar dan beberapa kata dalam sebuah panel khusus. Pada hubungan ini, kata-kata dan gambar menyampaikan informasi yang memiliki kepentingan yang sama. Peran gambar dan kata disini memiliki peran penting. Gambar dan kata berimbang. Informasi secara penuh disampaikan melalui gambar dan kata-kata yang disampaikan pada gambar. Disini kata dan gambar saling mengisi sehingga tidak ada yang lebih mendominasi.
- Hubungan selanjutnya adalah hubungan yang saling menguatkan satu sama lain. Hubungan kata dan gambar dalam hubungan ini, memiliki fungsi menguatkan atau memperdalam makna pada gambar begitu pula sebaliknya. Biasanya kata pada komik mendukung aksi atau perasaan yang dilakukan atau dirasakan subjek pada gambar. Hubungan inilah yang dimaksud saling

menguatkan. Jadi kata dan gambar memiliki kekuatan sama dan tidak ada yang mendominasi secara signifikan.

- Selanjutnya adalah hubungan paralel. Pada hubungan paralel, gambar dan kata-kata mengikuti alur yang berbeda tanpa saling bersimpangan. Gambar dan kata tidak terlalu terikat satu sama lain, sama-sama maju dalam satu panel namun tidak terikat sehingga terkesan seolah berjalan sendiri-sendiri.
- Montase merupakan hubungan yang selanjutnya. Kata-kata dalam gambar diperlakukan sebagai bagian yang penting dalam hubungan ini. Dalam hubungan montase, gambar dan kata dianggap sebagai bagian yang menjadi satu sehingga terkesan menyatu. Hubungan montase membuat kata menjadi sebuah gambar, begitu pun sebaliknya, gambar dapat berupa sebuah kata.

### **II.1.6 Tema (Genre) Komik**

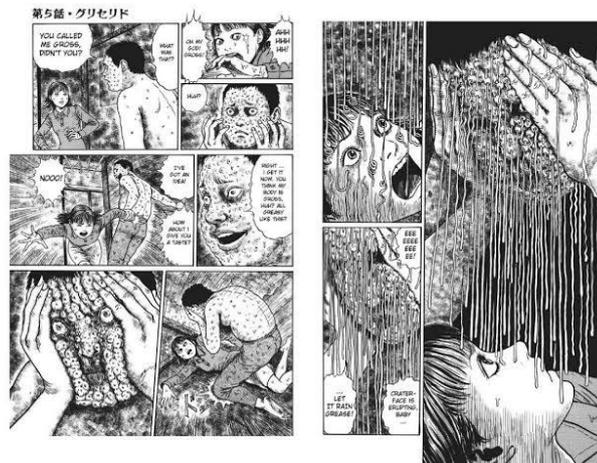
Sebuah komik memiliki tema atau genre untuk diangkat menjadi sebuah cerita. Seperti yang dijelaskan Gumelar (2011) “tema dikategorikan menjadi tiga kategori besar yaitu, *hybrid story*, *fiction story*, *non fiction story*” (h.46). Berikut adalah penjelasan tema atau genre yang ada dalam sebuah komik menurut (Gumelar, 2011 h.47-h.54):

- *Fiction Story*  
Cerita fiksi merupakan cerita yang didasarkan pada imajinasi atau murni dari pemikiran penulisnya dan cerita tersebut tidak terjadi di dunia nyata. Cerita fiksi dapat berupa cerita tentang masa depan, komik *super hero* atau bisa saja cerita tentang sehari-hari.
- *Hybrid Story*  
*Hybrid story* merupakan tema yang mengangkat cerita dari kejadian asli. Namun, dituliskan dalam bahasa sastra sehingga terkesan menjadi lebih indah.
- *Non Fiction Story*  
Komik dengan mengangkat tema ini akan cenderung lebih mengedukasi karena berdasarkan dari kisah nyata.

Dari semua tema atau genre diatas, kategori cerita fiksi merupakan tema yang paling banyak sub genre nya. Genre-genre tersebut antara lain:

- Horor

Cerita horor biasanya cenderung membangkitkan perasaan takut pada berbagai hal yang berbau mistik, tidak nyata, *supersition*, supernatural, dan berbagai hal yang belum terbukti keberadaannya. Pada beberapa cerita horor, cerita yang diangkat terkadang mengobrol kesadisan, seks dan darah. Komik yang mengangkat genre ini contohnya komik siksa neraka atau komik-komik karya Junji Ito.



Gambar II. 8 Komik horor Junji Ito

Sumber: <https://akibanation.com/mengenal-japanese-horror-maestro-junji-ito>

- Fiksi Ilmiah

Cerita yang mengangkat tema fiksi ilmiah biasanya terbangun dari acuan perkembangan teknologi yang telah ada atau pun teknologi masa depan yang belum tentu kemungkinannya. Cerita fiksi ilmiah biasanya lebih mengutamakan logika contohnya cerita tentang mesin waktu atau perjalanan ke ruang angkasa. Komik yang mengangkat genre ini contohnya komik Rixa terbitan kosmix karya Haryadhi.

- Aksi

Komik dengan mengangkat genre aksi, terdapat banyak adegan perkelahian atau petualangan. Komik dengan genre aksi biasanya memiliki alur yang cepat dan tidak terdapat banyak dialog di dalamnya. Salah satu komik Indonesia yang mengangkat genre aksi dalam komiknya yaitu Raibarong karya Alex Irzaqi.

- **Drama**  
Komik yang mengangkat tema drama biasanya berisi cerita tentang kejadian sehari-hari manusia yang seringkali melibatkan urusan keluarga, percintaan, kesedihan hidup atau perjuangan dalam menggapai suatu impian. Cerita drama juga dapat dikembangkan menjadi sub tema hobi, olahraga atau kebudayaan. Contoh komik yang mengangkat tema drama dalam ceritanya yaitu komik Grey dan Jingga karya Sweta Kartika.
- **Komedi**  
Genre komedi pada umumnya mengangkat cerita yang lucu dan cenderung konyol, seringkali mengobrol berbagai lelucon meski terkadang leluconnya terkesan terlalu dipaksakan. Biasanya komik yang mengangkat genre komedi memiliki penggambaran tokoh komik yang lucu. Contoh komik Indonesia yang mengangkat genre ini yaitu komik Si Juki karya Faza Meonk.
- **Misteri**  
Komik yang mengangkat genre ini biasanya dalam penceritaannya memerlukan sedikit pemikiran yang cukup mendalam agar mampu mengerti keseluruhan cerita yang disampaikan. Terkadang dalam ceritanya banyak teka-teki yang harus dipecahkan. Cerita dengan mengangkat cerita detektif biasanya digunakan dalam cerita-cerita detektif atau kepolisian. Salah satu komik yang mengangkat genre misteri di Indonesia adalah komik Trickster karya Mas Hiro.
- **Mitos atau Legenda**  
Komik yang mengangkat genre ini biasanya berisi tentang cerita rakyat yang berasal dari suatu daerah kemudian secara turun temurun diceritakan kembali. Bagi beberapa kalangan masyarakat di suatu daerah menganggap cerita mitos atau legenda bahkan dianggap religius. Contohnya adalah komik Jaka Tarub karya Jan Mintaraga
- **Epos (Epic)**  
Epos merupakan tema cerita yang menceritakan keberhasilan seorang pahlawan dimasa lampau. Cerita dengan tema epos biasanya diceritakan dengan menggunakan puisi yang cenderung panjang.

- **Sejarah**

Sebuah cerita yang mengangkat tema sejarah biasanya menggunakan sumber referensi dari berbagai sejarah yang terjadi disuatu tempat sebagai acuan ceritanya. Tokoh yang diangkat biasanya merupakan sosok yang memang ada dan memiliki sebuah peran dimasa lalu. Komik dengan mengangkat tema sejarah biasanya berisi tentang sejarah suatu bangsa atau peradaban. Di Indonesia, salah satu komik yang menggunakan tema sejarah adalah komik pahlawan pendidikan yang diterbitkan oleh pendidikan.id

- **Fable**

Komik fabel pada umumnya berisi cerita pendek yang memiliki makna atau moral yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Biasanya karakter dalam cerita fabel dibuat dalam bentuk hewan-hewan, tumbuhan atau pun dapat berwujud berbagai benda lain yang dibuat bisa berbicara. Dalam cerita fabel tersebut biasanya kisah-kisah yang diangkat identik dengan perilaku manusia. Contoh komik yang menggunakan tema ini adalah komik dongeng Si Kancil.

## **II.2 Komik Indonesia**

Indonesia telah mengenal komik dari sejak ditemukannya relief pada candi-candi dan gambar pada sebuah kulit dikenal dengan nama komik beber. Relief pada candi dan wayang beber dapat dikategorikan ke dalam komik karena memiliki kesamaan karakteristik dengan komik. Panel-panel tersusun secara berurutan memisahkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, adegan ke adegan hingga terbentuk sebuah narasi. Pada wayang beber lembaran kertas memisahkan rangkaian peristiwa cerita, sama halnya dengan fungsi panel dalam komik (Migotuwio, 2013, h.23).

Komik Indonesia mengalami pasang surut dalam perkembangannya, dimulai sejak masa kolonialisme. Surat kabar harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938) memuat komik strip dalam rubriknya, berjudul *Flippie Flink* karya Clinge Doorenbos. Diikuti oleh harian De Orient, komik bertemakan petualangan yang berjudul Flash Gordon mendulang ketenaran saat itu. Sebelumnya, pada tahun 1930 telah muncul komik humor di Indonesia. Dimuat dalam surat kabar Sin Po yang terbit setiap minggunya. Komik karya Kho Wang Gie tersebut menceritakan

seorang tokoh bernama Put On, yang digambarkan sebagai etnis Tionghoa yang mewakili rakyat minoritas di Ibukota. Di Solo karya lainnya hadir, berjudul Mentjari Puteri Hidjau dari komikus Nasrun A.S dalam surat kabar Ratu Timur (Bonnet, 2008, h.19-20). Komik-komik tersebut pada awalnya hanya muncul sebagai sebuah cerita selingan dalam surat kabar. Kusrianto (2007) menjelaskan “memasuki tahun 50an, barulah komik muncul dalam bentuk buku untuk pertama kalinya” (h.160). Komik versi asli Indonesia tersebut berjudul Kisah Pendudukan Jogja karya Abdul Salam. Berkisah tentang kepahlawanan dan pembebasan kota dari Belanda. Komik tersebut merupakan bentuk dari keseluruhan komik strip yang telah terbit pada surat kabar Kedaulatan Rakjat yang terbit di Yogyakarta.



Gambar II. 9 Komik buku pertama di Indonesia

Sumber: [www.medium.com/trifantasiamenyelami-potongan-sejarah-indonesia-tempo-dulu-dalam-pameran-art-diplomacy-1945-1950-c665b621f458](http://www.medium.com/trifantasiamenyelami-potongan-sejarah-indonesia-tempo-dulu-dalam-pameran-art-diplomacy-1945-1950-c665b621f458)

Pada dekade yang sama, muncul komik-komik bertemakan *superhero* yang mengadaptasi atau secara tidak langsung mengimitasi komik-komik dari Amerika. Penerbit Melodi di Bandung menerbitkan komik karya R.A Kosasih yang menghadirkan tokoh *superhero* populer Sri Asih. Meskipun bukan komik pertama, namun komik tersebut dijadikan patokan sebagai awal pertumbuhan komik di Indonesia. Sayangnya, karena mengadaptasi gaya Barat komik bertemakan *superhero* dianggap pemerintah tidak mendidik dan memiliki gagasan yang berbahaya. (Bonnett, 2008, h.24). Ditahun yang sama, komik religi pertama hadir di masyarakat. Sebagai bahan bacaan berkonten agama, komik ini tidak tersentuh oleh pemerintah. Organisasi keagamaan banyak memanfaatkan komik sebagai salah satu alat ajar keagamaan. Contohnya komik Surga dibawah telapak kaki ibu karya K.T Ahmad.

Di Indonesia, komik mencerminkan berbagai kecenderungan yang masih berjalan. Artinya sajian cerita dipengaruhi oleh berbagai pertemuan berbagai budaya. Seperti komik wayang yang mengadaptasi kebudayaan asli, atau pun komik-komik religi yang marak peredarannya karena mayoritas Indonesia beragama Islam. Tidak jarang juga kemudian, komik digunakan untuk menarik perhatian masyarakat. Salah satunya adalah komik yang terbit pada surat Kabar Kompas, yang menggambarkan tata cara pemilihan dalam pemilu bulan Juli 1971 (Bonneff, 2008, h.88).

Memasuki tahun 80an komik Indonesia mengalami kejayaan setelah sebelumnya sempat lesu karena adanya campur tangan pemerintah. Tema *superhero*, pewayangan, atau pun silat menjadi *genre* yang kembali diminati masyarakat. Si Buta dari Goa Hantu karya Ganes Th, komik Panji Tengkorak karya Hans Jandalara, Gundala Putra Petir karya Hasmi, merupakan beberapa karya komikus tanah air yang mendapat reaksi positif dari masyarakat. Kenaikan kembali gairah perkomikan di Indonesia, memunculkan kembali komik-komik bertema religi. Dengan mengadaptasi narasi yang sebelumnya telah diangkat dalam komik Taman Firdaus. Ema Wardana, M.B Rahimsyah, Irsyadul Anam, merupakan komikus yang aktif menciptakan komik religi. Berbeda dengan komik terdahulunya, komik-komik religi yang hadir saat itu lebih mengeksploitasi cerita seputar surga dan neraka. Konten agama yang baik, dianggap tidak sejalan dengan konten visual yang disajikan. Sajian adegan kekerasan sebagai bentuk tafsiran dari ayat Al-Qur'an menuai perdebatan, meski ada sebagian yang menganggapnya tidak masalah selama sumbernya benar dari Al-Qur'an dan Hadist. Kendati demikian, komik-komik tersebut dapat dengan bebas hadir ditengah-tengah masyarakat sebagai bagian dari pengajaran agama. Dilansir dari *web www.historia.id* meskipun peredaran komik surga neraka menuai kritik dan saran, komik ini tidak pernah kehilangan pamornya. Bahkan terus bertahan memasuki abad 20an.

### **II.2.1 Komik Sebagai Media Dakwah**

Dalam perkembangannya, komik dijadikan sebagai salah satu media yang tidak saja menghibur namun dapat dialihkan secara maksimal untuk dimanfaatkan sebagai

media edukasi, promosi atau informasi. Sifat komik yang mudah dipahami, menjadikan komik sebagai salah satu media penyampai pesan dalam dunia pendidikan. Moctar Lubis (dalam Bonneff, 2008) menjelaskan “komik adalah satu alat komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk kanak-kanak maupun untuk orang dewasa” (h.99). Komik menjadi salah satu wahana bagi berbagai kalangan untuk menyampaikan segala bentuk informasi dalam berbagai bidang salah satunya dalam menghantarkan pesan keagamaan.

Penggunaan komik sebagai media yang menghantarkan pesan agama telah dikenal di Indonesia sejak tahun 60an. Beberapa organisasi keagamaan menggunakan brosur bergambar untuk memberikan informasi seputar pendidikan agama. Sebuah penerbit protestan, Pengabaran Injil Immanuel menerbitkan komik berjudul Yesus Djuruselamat dan kisah-kisah berciri keagamaan. Untuk keperluan sekolah agama, penerbit Melodi menerbitkan komik-komik yang berkisah seputar orang-orang bergama muslim yang memiliki akhlak yang baik sehingga patut di contoh. Salah satu komiknya berjudul Surga Di Bawah Telapak Kaki Ibu karya K.T Ahmad. Pihak-pihak tersebut melihat komik sebagai salah satu cara terbaik untuk menyampaikan berbagai gagasan pada publik salah satunya pendidikan agama (Bonneff, 2008, h.65-67).

Komik lainnya bertemakan surga neraka berjudul Taman Firdaus karya K.T Ahmar mendapat pujian serta sambutan hangat karena mampu menjadi media penghantar pesan yang dapat menjadikan manusia sosial yang beragama. Dilansir dari *web www.historia.id* Arswendo Atmowiloto selaku pengamat komik menyatakan bahwa komik bertemakan religi memiliki peluang sebagai bacaan yang menarik dengan menampilkan kreasi baru. Memasuki tahun 80an, komik surga neraka kembali muncul ke permukaan. Ema Wardana, M.B Rahimsyah, Irsyadul anam adalah sebagian dari komikus-komikus yang mengangkat kisah surga neraka. Kehadiran komik yang bertemakan ini pun diharapkan menjadi salah satu media dalam menyampaikan pesan dakwah. Dalam wawancara pada *website www.cnnindonesia.com* Sodikun selaku Ketua Bidang Pembina Seni Budaya Islam Majelis Ulama Indonesia (MUI) menyampaikan, komik siksa neraka dapat menjadi

salah satu media dalam berdakwah yang strategis dan efektif selama bersumber dari Al-Quran serta Hadist.



Gambar II.10 Salah satu halaman pada komik Taman Firdaus  
Sumber: Komik Taman Firdaus, K.T Ahmad

Pesan dakwah sendiri merupakan istilah yang menjelaskan isi dari dakwah berupa lisan, tulisan ataupun gambar yang diharapkan dapat memberi sebuah pemahaman atau bahkan bisa memberikan efek perubahan perilaku pada *audience*. Selama pesan yang disampaikan tidak bertentangan dan bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist, maka prinsipnya media apa pun dapat dijadikan sebagai sarana dakwah salah satunya penggunaan komik (Assaerozi, 2018, h.18). Sementara itu, konsep komunikasi dalam dakwah dapat disampaikan dengan dua cara penyampaian yaitu *basyira* dan *nadzira*. *Basyira* merupakan proses memberikan informasi yang bersifat menggembarakan serta tidak diketahui sebelumnya. Misalnya informasi seputar kehidupan di surga sebagai balasan orang yang bersabar. Sementara *Nadzira* adalah kebalikannya, informasi yang disampaikan bersifat ancaman atau sebagai peringatan ditujukan bagi mereka yang dianggap telah berlaku sesat sehingga ada pengharapan mereka akan kembali pada kebenaran. Contohnya adalah informasi seputar siksaan di neraka bagi manusia yang banyak melakukan kesalahan selama di dunia. (Bahri, 2010, h.15-17)

Dalam pendidikan agama Islam, segala bentuk penjelasan dari pengajarannya wajib bersumber dari Al-Qur'an serta As-Sunnah (Hadist) sebagai landasan yang ideal. Keberadaan ilmu pengetahuan dalam Al-Qur'an sendiri, tidak pernah ditemukannya perubahan. Interpretasi manusia pada sebagian ayat mempengaruhi pemaknaannya, sesuai dengan konteks situasi, zaman, kondisi dan kemampuan manusia itu sendiri (Akmansyah, 2015, h.128). Selain itu, penulis Habiburrahman El Shirazy menyatakan bahwa Al-Qur'an sebagai awal seni dalam Islam. Pernyataannya tersebut dikemukakan dalam *talkshow* dari rangkaian acara Festival Al-Qur'an di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2016. Al-Qur'an mempengaruhi segala bentuk seni sastra dalam Islam, karena Al-Qur'an sendiri merupakan sastra tertinggi, memiliki simfoni yang setiap katanya dapat menggetarkan manusia (Picktall dalam Pinem, 2012, h. 280)

### **II.3 Tinjauan Neraka Pada Al-Qur'an dan Hadist**

Dalam berbagai macam aliran agama terdapat kepercayaan bahwa makhluk hidup yang telah meninggal akan ditempatkan pada tempat yang sesuai dengan amalnya selama hidup. Dalam agama islam, makhluk hidup akan ditempatkan di surga atau di neraka sesuai dengan jenis amal perbuatan mereka. Singkatnya surga merupakan tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki amal baik semasa hidupnya. Sementara neraka sebaliknya. Adam (2006) menjelaskan "neraka termasuk perkara gaib yang tidak dapat diketahui hakikatnya tanpa petunjuk dari penciptanya"(h.97).

Ada banyak referensi yang bisa digunakan untuk mengambil gambaran siksa neraka. Salah satunya adalah mengambil referensi dari ajaran agama Islam, karena mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam. Dalam agama Islam, pengetahuan mengenai siksa neraka didasarkan pada kitabnya yaitu Al-Qur'an serta Hadist. Al-Qur'an menjelaskan apa-apa tentang neraka dalam beberapa ayat. Pengetahuan mengenai neraka juga diperkuat dalam hadist-hadist sahih yang telah banyak diriwayatkan oleh beberapa periwayat seperti Muslim, At-Tirmidzi, Al-Bukhari dan lainnya. Komik Indahnya Taman Surga, Pedihnya Siksa Neraka ini mengambil sumber ajaran agama Islam dalam cerita yang dibangunnya. Sehingga diperlukan

peninjauan visual siksaan di dalam komik di dasarkan pada ayat yang terkandung di dalam Al-Qur'an dan Hadist.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tafsir Al-Qur'an dari Quraish Shihab sebagai bahan tinjauan terhadap ayat-ayat Al-Quran yang terkait dengan berbagai macam jenis siksaan yang ada di neraka. Tafsir tersebut digunakan peneliti, karena bahasa yang dikemukakan oleh Quraish Shihab lebih mudah dipahami untuk keperluan akademisi.

### **II.3.1 Pengertian Neraka**

Pada dasarnya, dalam agama Islam neraka merupakan perihal yang ghaib. Sehingga tidak ada seorang pun tahu kebenarannya melainkan Allah SWT. Namun, perihal neraka sendiri banyak dijelaskan dalam ayat-ayat Al-Qur'an serta Hadist. Neraka menjadi tempat bagi penghuninya mendapatkan azab atau siksaan sebagai balasan perbuatan yang telah dilakukan sebelumnya. Bentuk dari penyiksaan neraka sendiri biasanya selalu berkaitan dengan api, karena neraka sendiri asal katanya adalah *nar* yang memiliki artian api yang menyala-nyala. Kata *nar* sendiri disebut sebanyak 194 kali di dalam Al-Qur'an. Neraka memiliki beberapa pengertian yang terkandung di dalam terminologi Al-Qur'an, neraka merupakan tempat di alam akhirat untuk menyiksa orang yang berdosa (1) kesialan (2) tempat manusia disengsarakan oleh kemiskinan serta penyakit (3)(Rodiah, 2018, h.2). Dari pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa neraka merupakan tempat mengerikan yang terdapat banyak siksaan didalamnya, neraka dijadikan tempat bagi sebagian manusia yang melakukan banyak kesalahan pada semasa hidupnya.

Neraka memang merupakan tempat berkumpulnya orang yang memiliki banyak dosa semasa hidupnya, namun tidak berarti siksaan di neraka dipukul rata. Siksaan yang ada di neraka akan ditentukan oleh tingkat serta jenis kesalahan yang telah diperbuat manusia. Hal tersebut dapat dilihat pada salah satu hadist nabi, "Sebagian orang ada yang dilalap api neraka hingga kedua mata kakinya, sebagian lagi ada yang hingga kedua lututnya, sebagian lagi ada yang dilalap hingga pinggangnya dan ada juga yang disiksa hingga tengkuk lehernya" (HR. Muslim). Hadist tersebut

menjelaskan bahwa ada 4 tingkatan siksaan pada sebagian orang, yang pertama hanya sampai kedua mata kakinya, kedua hingga lututnya, yang ketiga pinggangnya dan yang terakhir hingga tengkuk lehernya. Tingkatan tersebut terlihat pada batas api neraka yang menyiksa sebagian manusia tersebut. Jadi dalam pandangan agama islam, neraka dijadikan sebagai tempat penyiksaan dan siksaannya disesuaikan dengan amalan buruk atau kesalahan manusia tersebut. (Roidah, 2018, h.5-h.6)

### **II.3.2 Gambaran Neraka**

Komik ini mengambil contoh subjek kejahatan diantaranya koruptor, pezina, peminum khamr, pelaku adu domba, judi, musyrik dan berbagai dosa lainnya. Di dalam Al-Qur'an, terdapat beberapa surat serta ayat yang terkait seputar neraka beserta dengan penghuninya. Neraka dalam Al-Qur'an digambarkan sebagai tempat yang sangat luas. Luas bumi atau dunia tidak bisa dibandingkan dengan luas neraka. Neraka dikatakan dalam Al-Qur'an dan Hadist menjadi tempat yang dapat menampung manusia serta jin dari zaman umat Nabi Adam AS hingga umat Nabi Muhammad SAW yaitu manusia akhir zaman. Luasnya neraka tidak ada batasnya meskipun diisi oleh seluruh jin dan manusia. Mengenai kedalamannya, neraka memiliki kedalaman yang sangat dalam hingga memerlukan waktu yang sangat lama untuk mencapai dasarnya. Neraka memiliki kedalaman yang membutuhkan waktu tujuh puluh tahun untuk sebuah batu hingga sampai ke dasarnya, dapat dilihat pada hadist, "Ini adalah sebuah batu yang dilemparkan dari atas *An-Naar* sejak tujuh puluh tahun lalu, sekarang batu itu baru sampai di dasarnya." (HR. Muslim). Neraka merupakan tempat yang gelap sehingga diletakan jauh pada kedalaman alam akhirat. Sementara itu penghuni neraka digambarkan menjadi bahan bakar neraka dengan keadaan yang mengerikan. (Al-Hanbali, 2010, h.67-h.72)

Adapun warna api di neraka ada bermacam-macam, ada warna merah, putih, hingga hitam legam. Hal tersebut diterangkan dalam sebuah hadist, "Api dinaikan suhunya selama seribu tahun hingga berubah menjadi putih, kemudian dinaikan lagi seribu tahun sampai menghitam, dan itulah yang disebut dengan hitam legam" (HR. At-Tirmidzi). Hadist tersebut menjelaskan warna api neraka berubah setiap dinaikan

suhunya setiap seribu tahun. Menurut hadist tersebut warna hitam legam merupakan suhu tertinggi dari api neraka. (Roidah, 2018, h.114-115)

Dalam agama Islam, tingkatan neraka dibagi ke dalam tujuh tingkatan neraka. Adam (2006) menjelaskan neraka-neraka tersebut antara lain:

#### 1) Neraka Hawiyah

Neraka Hawiyah merupakan neraka yang paling atas dan paling ringan siksaannya. Golongan yang termasuk kedalam neraka ini adalah orang-orang yang lebih banyak melakukan amal buruk dibandingkan dengan amal baik atau orang yang munafik (melakukan kebaikan namun hatinya mendustakan Allah SWT).

#### 2) Neraka Saqar

Neraka Saqar merupakan salah satu tingkatan neraka yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an. Manusia atau jin yang telah dilemparkan ke dalam neraka Saqar akan disiksa sehingga binasa kemudian dihidupkan kembali dan keadaannya dikembalikan seperti semula untuk kemudian disiksa kembali begitu seterusnya. Neraka Saqar diperuntukan bagi manusia yang semasa hidupnya tidak mengerjakan shalat sementara ia mampu mengerjakannya serta dalam keadaan sadar ketika meninggalkan shalat, kemudian orang yang tidak memberi kemudahan bagi orang yang kekurangan padahal ia dalam keadaan yang mampu dalam hartanya, selanjutnya orang yang senang membicarakan keburukan atau kebohongan bersama dengan manusia lainnya sehingga kemudian manusia tersebut meninggal dalam keadaan berdosa.

#### 3) Neraka Jahim

Neraka Jahim ditemukan dalam Al-Qur'an sebanyak 26 kali. Neraka Jahim merupakan salah satu neraka yang nyala apinya sangat dahsyat. Kata Jahim memiliki arti tempat yang sangat panas. Jahim merupakan api yang berkobar dari dalam jurang atau lubang yang sangat dalam. Penghuni neraka Jahim antara lain, kaum musyrik (HR. Ibnu Abbas), Anak cucu iblis (HR. Ibnu Umar), setan-setan (HR. Qatadah)

#### 4) Neraka Sa'ir

Neraka Sa'ir diperuntukan bagi manusia yang semasa hidupnya telah menghardik serta memakan harta anak yatim dan tidak mengindahkan hak mereka. Penghuni neraka Sa'ir merupakan orang-orang yang semasa hidupnya menelantarkan anak yatim, sehingga balasan yang diterimanya ialah dengan siksaan dimasukan api kedalam perutnya hingga penuh.

#### 5) Neraka Huthamah

Neraka huthamah diambil dari kata huthamah yang memiliki arti hancurnya sesuatu, khususnya menghancurkan sesuatu yang kering misalnya tulang. Disebutkan, api di dalam neraka ini menyala seribu tahun dan seterusnya hingga tak akan pernah padam menyiksa para pelaku maksiat. Jasad-jasad manusia akan dihancurkan dan bila panasnya telah mencapai hati manusia maka mereka akan dihidupkan kembali kemudian disiksa lagi dan demikianlah seterusnya.

#### 6) Neraka Ladza

Kata Ladza memiliki arti menyala-nyala dan lidah api. Neraka ini disediakan oleh Allah sebagai tempat bagi orang yang paling celaka. Maksudnya manusia yang sering melakukan kemaksiatan, ingkar pada kebenaran (mendustakan Allah SWT), kikir (tidak mau mengeluarkan zakat) dan manusia yang merasa sudah cukup sehingga tidak membutuhkan pertolongan Tuhan atau takabur. Neraka Ladza memiliki api yang bergolak seperti lava panas yang sedikit saja terkena panasnya mampu mengelupas kulit kepala. Neraka Ladza menjadi salah satu tingkatan di neraka yang paling pedih siksaannya.

#### 7) Neraka Jahannam

Neraka Jahannam berasal dari kata arab yang mempunyai arti sumur dengan kedalaman yang sangat dalam. Keadaan di neraka Jahannam sangat gelap karena memiliki dasar yang sangat dalam. Diriwayatkan, terdapat sembilan belas malaikat yang masing-masing malaikat tersebut membawahi seribu penjaga lainnya. Terdapat empat ratus ribu penjaga lainnya di masing-masing pintu Jahannam. Dijelaskan juga bahwa neraka Jahannam penghuninya merupakan golongan

manusia serta jin yang memiliki hati namun tidak digunakan untuk memahami (mentadaburi) isi yang terkandung dalam ayat Al-Qur'an. Golongan manusia dan jin tersebut mempunyai sepasang mata namun mata yang mereka miliki tidak dipergunakan untuk melihat tanda kekuasaan penciptanya. Serta mereka yang memiliki sepasang telinga namun tidak pernah digunakan untuk mendengarkan ayat-ayat Al-Qur'an. Dikatakan, mereka diumpamakan seperti hewan-hewan ternak yang hanya bisa mengikuti hawa nafsunya tanpa berfikir.

#### **II.3.4 Penghuni Neraka**

Pada dasarnya, penghuni neraka adalah mereka yang ditetapkan untuk menghuni neraka selamanya. Dibandingkan dengan laki-laki, penghuni neraka yang paling banyak adalah wanita. Hal tersebut dijelaskan dalam hadist yang berbunyi "Aku melihat ke dalam surga, maka aku melihat kebanyakan penghuninya adalah fuqura (orang fakir). Dan aku melihat neraka, maka aku menyaksikan kebanyakan penghuninya adalah wanita." (Al-Bukhari dan Muslim). Melalui hadist tersebut dapat dilihat bahwa wanita lebih banyak di neraka di bandingkan dengan di surga. Dalam beberapa hadist yang telah diriwayatkan juga bahwa wanita menjadi penduduk yang minoritas di surga. Hal tersebut secara tidak langsung menjelaskan bahwa sebagian besar dari penduduk neraka merupakan wanita.

Selain golongan-golongan manusia yang telah dijelaskan, neraka juga dihuni oleh beberapa hewan seperti ular serta kalajengking yang menjadi salah satu siksaan yang menjadi tambahan bagi penghuni neraka. Dengan kata lain seperti siksaan diatas siksaan lainnya (Al-Hanbali, 2010, h.141-143). Dalam Al-Qur'an serta Hadist diceritakan bahwa sebagian besar penghuni neraka merupakan golongan manusia dan jin yang musrik serta ingkar terhadap kebenaran. Penghuni neraka diceritakan dalam keadaan yang mengerikan. Di neraka, penghuninya berada dalam berbagai keadaan sesuai dengan amal buruk semasa hidupnya. Penghuni neraka diberikan pakaian, tikar serta makanan dan minuman ketika di neraka. Namun itu semua merupakan salah satu siksaan yang diterima penghuni neraka. Berikut merupakan jenis siksaan yang diterima manusia dan jin di neraka menurut (Al-Hanbali, 2010, h.184-h.197) yang didasarkan pada ayat AL-Qur'an serta Hadist:

- Siksaan yang melelehkan  
Salah satu jenis siksaan yang diterima penghuni neraka adalah penghancuran. Air yang mendidih serta timah dan tembaga yang telah dilelehkan, dituangkan di atas kepala penghuni neraka sebagai balasan untuk orang-orang kafir
- Membakar sampai ke hati  
Api yang membakar penghuni neraka diceritakan membakar sampai ke hati, memakan tulang, otak serta daging penghuni neraka tanpa sisa.
- Wajah yang di seret di neraka  
Penghuni neraka diseret wajahnya dalam panas api neraka hingga berceceran daging dan tulangnya. Hingga kemudian diseret ke dalam air yang sangat panas.
- Dilemparkan dari puncak neraka  
Diantara penghuni neraka, jenis siksaannya adalah dengan dilemparkan dari puncak neraka. Penghuni neraka dipaksa untuk mendaki sebuah gunung yang terdapat di neraka dan terjun ke bawah hingga hancur tubuh mereka. Hal tersebut diceritakan terus berulang-ulang selamanya.
- Mengelilingi neraka sambil menarik ususnya  
Beberapa penghuni neraka dilemparkan hingga ususnya keluar. Kemudian ia mengelilingi neraka dengan menarik ususnya sendiri.
- Dilemparkan ke tempat yang sangat sempit  
Di neraka terdapat tempat yang sangat sempit hingga manusia dan jin tidak bisa bergerak sama sekali karena sempitnya tempat tersebut. Diriwayatkan dalam sebuah hadist, sempitnya seperti ujung pada sebuah tombak.
- Tujuh puluh jenis penyakit di neraka  
Penghuni neraka disiksa dengan penyakit yang muncul dari diri mereka sendiri seperti kudis. Hingga kulitnya terkelupas karena terus menggaruk kulitnya.
- Bau Busuk  
Bau busuk keluar dari tubuh empat macam orang di neraka. Yaitu, orang yang menarik ususnya, orang yang dari mulutnya keluar nanah dan darah, orang yang dipaksa untuk memakan dagingnya sendiri dan orang yang dikunci pada sebuah tabut atau peti dari batu bara neraka.
- Tidak bisa mati dan siksaan yang abadi

Penghuni neraka diceritakan didatangi oleh sakit dan pedihnya kematian karena siksaannya, namun nyawanya tidak mati hingga ia terus merasakan sakitnya. Dijelaskan juga, siksaan tersebut berlangsung selamanya atau abadi dan tidak ada keringanan. Sementara penghuni surga ditambahkan nikmat setiap harinya, penghuni neraka ditambahi siksaan kepadanya.

Beberapa ayat dalam Al-Qur'an menjelaskan, bahwa salah satu siksaan yang diterima oleh penghuni neraka adalah dengan belunggu dan rantai yang dipasang di leher mereka, kemudian penghuni neraka diseret ke dalam air yang mendidih dan dibakar ke dalam api. Selain dipasangkan pada leher belunggu-belunggu tersebut juga mengikat tangan mereka. Dalam salah satu hadist yang diriwayatkan, rantai tersebut ada yang dimasukan ke dalam dubur mereka hingga tembus ke mulut mereka, itu adalah sebagian dari siksaan kepada orang kafir (Al-Hanbali, 2010, h.127-h.131)

Penghuni neraka digambarkan tidak berbusana sama sekali hanya dililit kobaran api sebagai pakaiannya. Selain tubuhnya, wajahnya pun ditutupi oleh api yang menyala. Semua yang ada di neraka terbuat dari api, dalam Al-Qur'an hamparan api yang menyala diibaratkan seperti kasur dan api yang menyelimutinya diibaratkan sebagai selimutnya. Apa pun yang telah diberikan kepada penghuni neraka merupakan bagian dari neraka itu sendiri, sehingga semuanya terbuat dari api neraka yang sangat panas (Al-Hanbali, 2010, h.165-h.168).

Dijelaskan juga bahwa penghuni neraka juga mendapatkan makan dan minum. Namun makanan serta minuman yang didapatkannya di neraka merupakan salah satu dari siksaan yang diterima penghuni neraka. Makanan bagi penghuni neraka merupakan makanan yang berduri yang menambah kesakitan para penghuni neraka. Selain itu dijelaskan, salah satu makanan penghuni neraka adalah makanan dari pohon zaqum. Dikatakan dalam sebuah hadist, apabila pohon ini diletakan di dunia maka bisa menghancurkan bumi dan juga isinya. Buah zaqqum dapat membakar organ tubuh manusia serta wajah bagi manusia yang memakannya. Zaqqum memiliki rasa yang bila dimakan seperti kuningan dalam bentuk cair, bahkan

rasanya bisa lebih buruk. Selain zaqqum, di neraka juga terdapat makanan dan minuman yang dinamakan ghislin. Tubuh penduduk neraka mengeluarkan nanah yang tercampur dengan darah, nanah tersebut disebut dengan ghislin. Sementara minuman penghuni neraka adalah air panas yang mendidih yang disuguhkan dengan besi yang panas (Rodiah, 2018, h.118).

#### **II.4 Alih Wahana**

Teori alih wahana merupakan teori yang digunakan untuk menganalisis adanya sebuah perpindahan yang terjadi pada suatu media ke media lainnya. Alih Wahana pada penelitian ini digunakan bertujuan untuk melihat adanya perpindahan penafsiran ayat Al-Qur'an atau Hadist ke dalam bentuk komik. Dalam penjabaran teori ini, menyinggung teori-teori pendukung lainnya seperti ekranisasi atau kajian sastra bandingan.

Bentuk transformasi karya sastra ke dalam bentuk karya seni biasanya lebih dikenal dengan nama dramatisasi, musikalisasi, ekranisasi dan komikalisasi. Tergantung pada jenis media karya seni yang digunakan sebagai bentuk dari Alih Wahana. Pengadaptasian ke dalam bentuk seni kontemporer cenderung lebih banyak dari karya sastra novel ke dalam film sedangkan untuk adaptasi karya ke dalam komik sering dilupakan (Beineke, 2011, h.1). Komikalisasi sendiri merupakan bentuk dari perpindahan sebuah karya sastra ke bentuk media karya seni komik. Sabeti dalam penelitiannya yang berjudul *The 'strange alteration' of Hamlet: comic books, adaptation and constructions of adolescent literacy* menyimpulkan bahwa hasil adaptasi karya sastra ke dalam bentuk komik mengalami perubahan narasi teks dan penambahan visual sehingga gagasan yang disampaikan lebih mudah dipahami (Faisal, Pramesti, dan Rasyid, 2018, h.151)

Ekranisasi memfokuskan perpindahan dari karya sastra ke media film. Ekranisasi adalah terjadinya pelayarputihan atau perpindahan narasi dalam novel (cetak) ke dalam film (audio visual) yang kemudian mengakibatkan berbagai perubahan. Dalam prosesnya, perubahan tersebut dapat meliputi tiga aspek yaitu pengurangan, penambahan dan juga perubahan variasi. Pengurangan terjadi karena keterbatasan

durasi dalam sebuah film sehingga tidak semua narasi dalam novel didapati dalam filmnya. Penambahan biasanya dilakukan karena alasan tertentu setelah sebelumnya penulis skenario dan sutradara menafsirkan terlebih dahulu isi sebuah novel. Penambahan dapat terjadi pada alur, latar atau juga tokoh dan penokohan. Sementara perubahan variasi dilakukan karena pembuat film merasa perlu untuk membuat sebuah variasi, misalnya dengan tujuan untuk lebih menonjolkan seorang karakter sehingga memberikan kesan bahwa film yang didasarkan pada novel tersebut tidak seasli novelnya (Eneste dalam Sari, 2018, h.243-245).

Sementara itu, perbandingan sebuah karya sastra dengan karya sastra dikenal dengan teori kajian sastra bandingan atau intertekstual. Intertekstual pada umumnya dipahami sebagai sebuah teks yang memiliki keterikatan dengan teks lainnya. Setiap teks adalah mosaik kutipan-kutipan dari teks lain, dengan kata lain disebut juga sebagai sebuah bentuk transformasi dan penyerapan dari teks lainnya. Teks lain tersebut dapat berupa unsur budaya yang berkembang dan hidup di masyarakat (Kristeva dalam Kasmana, 2018, h.31)

Transformasi pada suatu karya juga dapat mengakibatkan perbedaan atau perubahan makna. Dalam media komunikasi visual, gambar-gambar yang telah disusun sebagai bentuk dari narasi cerita akan lebih diperhatikan oleh pembaca. Bentuk visual yang sudah jadi tersebut dihayati oleh pembaca hingga akibatnya interpretasi pembaca akan lebih mengarah pada subyektivitas komikus. Meski memiliki resiko perubahan makna, komikalisasi akan membuat rangkain karya sastra yang telah dibuat sebelumnya lebih hidup dan bercerita sehingga mudah dipahami, karena adanya bentuk petunjuk berupa visual (Rizal, 2014, h.7)

Dengan kata lain, alih wahana merupakan proses yang mencakup kegiatan penyaduran, penerjemahan atau pun proses pemindahan satu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya. Dalam pengertian yang lebih luas, perpindahan segala bentuk ilmu pengetahuan ke dalam bentuk karya seni merupakan kegiatan pengalihan wahana. Wahana dapat diartikan sebagai kendaraan atau medium untuk menyampaikan dan mengungkapkan sebuah pesan atau gagasan. Dalam hal ini Alih

Wahana berarti menunjukkan adanya perpindahan atau peralihan kendaraan dari satu kendaraan ke kendaraan yang lainnya, namun tetap memuat gagasan yang sama. Intinya adalah adanya proses pemindahan dan perubahan untuk mengemukakan sebuah gagasan yang sama. (Damono, 2018, h.9)

Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dea Rahayu Damayanti dalam penelitiannya yang berjudul Transformasi Novel Menjadi Komik: Kajian Perbandingan kambing Jantan Karya Raditya Dika, menyimpulkan proses Alih Wahana sebuah karya sastra ke dalam komik dapat menyebabkan terjadinya substitusi/penggantian, konversi/pengubahan, improvisasi/pengayaan dan delusi/penghilangan dengan didukung oleh teori sastra bandingan. Dalam penelitiannya, komikus memberikan kreasi yang baru tanpa mengubah gagasan utama dari ceritanya (Damayanti, 2017, h.80).