

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON SEJARAH KEPEMIMPINAN KHALID BIN WALID PADA PERISTIWA PERANG YARMUK MENGUNAKAN GAYA MANHWA UNTUK REMAJA

Muhammad Azimi Rohali¹, Fentisari Desti Sucipto², Mustafa³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh
e-mail : muhammadazimirohali@gmail.com¹,
fentisaridestisucipto@isbiaceh.ac.id²
mustafa@isbiaceh.ac.id³

ABSTRAK

Khalid bin Walid adalah sahabat Nabi Muhammad SAW yang diberikan julukan “*Saifullah Al- Maslul*” artinya pedang Allah yang terhunus. Khalid bin Walid merupakan sosok yang tidak pernah dikalahkan dalam perang dan yang membuat reputasinya meningkat saat peristiwa Perang Yarmuk yang terjadi pada tahun 636 M. Namun dari pengumpulan data yang diambil banyak orang yang tidak mengetahui sejarah Perang Yarmuk bahkan Khalid bin Walid. Mengetahui hal tersebut, maka dibuatlah perancangan komik sejarah Khalid bin Walid dalam peristiwa Perang Yarmuk ini dengan gaya Manhwa. Manhwa merupakan bahasa yang berasal dari Korea Selatan yang berarti komik. Selain itu sering juga disebut sebagai cara seorang seniman menggambar yang mengarah pada gaya Manhwa yang banyak diminati remaja zaman sekarang. Remaja merupakan perubahan perkembangan antara anak-anak dan orang dewasa. Metode Perancangan yang digunakan dalam pembuatan komik ini ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Perancang dapat memahami proses pembuatan karya sekaligus menganalisis data yang telah didapatkan. Komik telah diimplementasikan pada platform Webtoon agar dapat mudah diakses dan tidak berbayar. Oleh karena itu, Komik yang berjudul “Khalid bin Walid : Pertempuran Yarmuk” ini dapat mencapai target pembaca secara luas dan meningkatkan pemahaman, informasi serta edukasi yang inspiratif tentang Sejarah Islam. Hasil dari perancangan komik yang berjudul “Khalid bin Walid : Pertempuran Yarmuk” ini telah diunggah pada platform Webtoon. Webtoon merupakan tempat baca komik yang mudah diakses dan populer dikalangan remaja serta dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk menambah wawasan dari cerita sejarah yang telah diangkat.

Kata kunci: Khalid bin Walid, Komik , Manhwa, Pertempuran Yarmuk, Sejarah Islam, Webtoon

ABSTRACT

Khalid bin Walid was a companion of Prophet Muhammad SAW who was given the title "Saifullah Al-Maslul," meaning the Drawn Sword of Allah. Khalid bin Walid was a figure who was never defeated in battle, and his reputation soared during the Battle of Yarmouk, which took place in 636 AD. However, from the collected data, it is evident that many people are unaware of the history of the Battle of Yarmouk or even of Khalid bin Walid. In light of this, a historical comic about Khalid bin Walid during the Battle of Yarmouk was designed in the Manhwa style. Manhwa is a term from South Korea that means comic. It is also often referred to as an artist's way of drawing, leading to the Manhwa style that is popular among today's teenagers. Teenagers represent the developmental transition between childhood and adulthood. The design method used in the creation of this comic is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The designer can understand the creation process while also analyzing the collected data. The comic has been implemented on the Webtoon platform to make it easily accessible and free of charge. Therefore, the comic titled "Khalid bin Walid: The Battle of Yarmouk" can reach a wide target audience and enhance understanding, information, and inspirational education about Islamic history. The result of the comic design titled "Khalid bin Walid: The Battle of Yarmouk" has been uploaded on the Webtoon platform. Webtoon is an easily accessible and popular platform among teenagers and can be used as a resource to gain insights from the historical story presented.

Keywords: Battle of Yarmouk, Comic, Islamic History, Khalid bin Walid, Manhwa, Webtoon

PENDAHULUAN

Islam memiliki banyak sejarah, antara lain berhubungan dengan peperangan dan penyebaran agama Islam. Banyaknya sejarah yang ada muncul tokoh-tokoh pahlawan yang memperjuangkan dan menyebarkan agama Islam. Menurut (Zainuddin, 2020) pahlawan Islam memiliki jasa besar terhadap orang lain dan mempunyai semangat juang untuk membela kebenaran dan keadilan.

Salah satu tokoh pahlawan yang berperang penting memperjuangkan Islam pada saat itu ialah Khalid bin Walid. Menurut (Ulum, 2022) Khalid bin Walid merupakan seorang panglima perang yang tidak pernah dikalahkan satu kali pun pada zaman itu sehingga Rasulullah SAW memberikannya gelar "Saifullah Al-Maslul" artinya Pedang Allah yang terhunus. Menurut (Ulum, 2022) Khalid bin Walid lahir di Makkah dari ayahnya bernama Al-Walid bin Al-Mughirah dan ibunya Lubabah Ash-Shugra binti Al-Harits. Khalid bin Walid lahir pada tahun 592 M. Semasa hidupnya Khalid bin Walid banyak mengikuti perang salah satunya yang menjadikan kemenangan paling berdampak dan memperkuat reputasinya adalah Perang Yarmuk yang terjadi pada tahun 636 M.

menurut (Brata & Gustina, 2019) Perang Yarmuk terjadi pada tahun 636 M atau tahun 15 Hijriah. Menurut (Ulum, 2022) Khalifah saat Perang Yarmuk adalah Umar bin Khattab dimana ia merupakan Khalifah Rasyidin kedua setelah meninggalnya Abu Bakar As-Siddiq. Menurut (Rohmah, 2022) Abu Ubaidah bin Jarrah yang merupakan panglima tertinggi saat itu digantikan oleh Khalid bin Walid sementara sampai Perang Yarmuk selesai. Menurut (Reflinaldi, 2017) tentara muslim saat Perang Yarmuk hanya 36000 sedangkan Romawi berjumlah 240.000. menurut (Brata & Gustina, 2019) awalnya tentara Romawi sangat berbanding jauh banyaknya dari pada tentara muslim. Tentara muslim yang meninggal pada perang yarmuk berjumlah 4.000 orang sedangkan pihak Romawi yang meninggal 70.000 sampai 120.000 orang.

Sulit dipercaya pada saat itu jika Islam dapat mengalahkan pasukan Romawi tapi karena Semangat juang Khalid bin Walid dengan kepemimpinannya pasukan muslim mendapatkan kemenangan.

Meskipun peristiwa Perang Yarmuk menjadi momen krusial dalam sejarah Islam, banyak remaja kurang memahami bahkan ada yang tidak tahu akan perjuangan luar biasa Khalid bin Walid dan tantara Islam pada saat itu. Remaja sering kali mengabaikan peristiwa seperti ini akibat kecanggihan teknologi yang memicu minat membaca dan belajar kurang. Menurut (Surya & Lubis, 2019) Indonesia memiliki tingkat literasi yang sangat rendah. Dari 61 negara yang disurvei hasilnya Indonesia terletak pada urutan 60.

Oleh karena itu dibuatlah komik cerita sejarah Islam yang berjudul "Khalid bin Walid : Pertempuran Yarmuk" dengan gaya Manhwa agar dapat membuka

pintu pemahaman yang lebih tinggi tentang nilai kepemimpinan dan perjuangan Islam pada masa itu. Selain menjadi media hiburan, komik ini juga dapat menjadi pembelajaran sekaligus memberikan informasi kepada remaja yang tidak tahu akan sejarah Islam yang ada.

Menurut (Soedarso, 2015) komik merupakan rangkaian gambar serta kata yang berfungsi memberikan informasi untuk disampaikan kepada pembaca. Secara umum komik memiliki dua jenis yaitu komik cetak dan komik digital. Terutama berada pada komik itu sendiri, komik cetak memiliki bentuk nyata, menurut (Khairina, 2018) komik digital mempunyai lebih banyak kelebihan, seperti murah ataupun gratis. tahan lama, dan mudah diakses. Salah satu media sekarang yang memberikan komik digital dengan akses mudah dan gratis adalah Webtoon.

Dikutip langsung dari artikel (LinKedIn Webtoon) bahwa Webtoon berasal dari Korea Selatan dan merupakan tempat akses komik digital terbesar yang ada didunia hingga rata-rata 89 juta pengguna aktif bulanan. Melihat besar dan populernya Webtoon, maka digunakan sebagai media untuk merancang sejarah kepemimpinan Khalid bin Walid pada peristiwa Perang Yarmuk menggunakan gaya manhwa untuk remaja.

Menurut (Zagita & Sukandar, 2021) manhwa adalah kata yang disebutkan masyarakat Korea Selatan yang berarti komik. Sekarang ini tidak hanya dari Korea Selatan gaya gambar manhwa juga sudah digunakan oleh para komikus lokal pada Webtoon.

METODE PENELITIAN

Pada perancangan komik digital Webtoon digunakan metode perancangan ADDIE. Menurut (Cahyadi, 2019) Secara umum ADDIE merupakan singkatan dari 5 proses yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Menurut (Tue, 2021) ADDIE pertama kali ada pada tahun 1967 yang mengembangkannya adalah Reiser dan Mollanda. Berikut merupakan tahapan ADDIE yang digunakan untuk perancangan.

1. Analisis (*Analysis*)

Menurut (Septiani et al., 2020) analisis adalah kegiatan berpikir menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen-komponennya sehingga dapat dikenali tanda-tanda komponen tersebut yang akan menjadi dalam satu kesatuan yang utuh. Pada tahap analisis menggunakan metode penelitian SWOT untuk memperkirakan permasalahan faktor eksternal maupun internal pada komik digital Webtoon ini. Menurut (Shiddiq, 2023) SWOT merupakan singkatan dari *Strength, Weakness, Opportunities*, dan

Threats. SWOT adalah metode analisis perencanaan yang strategis untuk memandu dan mengevaluasi lingkungan bisnis, baik secara eksternal maupun internal. Setelah didapatkan kemudian akan

dikumpulkan data dari para calon pembaca yang mengisi angket/kuesioner secara online pada Google Form.

Setelah didapatkan analisis SWOT dan Kuesioner peneliti dapat memahami kisah sejarah Perang Yarmuk dari informasi terkait dan menentukan target pembacanya.

2. Desain (Design)

Menurut (Nugroho et al., 2021) desain adalah bentuk visual yang dikembangkan untuk alasan tertentu dan diproses sesuai dengan kebutuhan pengiklan atau pengemasan. Oleh karena itu perencanaan Komik ini akan berjumlah 5 episode dan Perancangan konsep menggunakan gaya Manhwa. hal ini merupakan dukungan dan kemampuan gaya gambar perancang. Pembuatan komik ini mengikuti referensi dari beberapa komik digital lain yang biasanya disusun memanjang kebawah (vertikal) dengan ukuran canvas 1400 x 20000. Menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, Ibis Paint x, dan Adobe Photoshop. dan desain konsep karakter.

3. Pengembangan (Development)

Menurut (Lubis, 2017) pengembangan adalah upaya meningkatkan kompetensi, teknis, teoritis, konseptual, dan etika. Pada tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap desain yaitu membuat judul untuk komik Khalid bin Walid menggunakan font yang sudah disediakan yaitu "Khodijah Free" dan Rise of Kingdom".

Pembuatan naskah dari awal hingga selesai dan pewarnaan terhadap karakter serta komiknya.

4. Implementasi (Implementation)

(Mamoto et al., 2018) implementasi adalah kata yang berasal dari Bahasa Inggris "implement" yang berarti melaksanakan atau menerapkan. Implementasi sebuah proses untuk menjalankan suatu tindakan yang dapat menghasilkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Pada tahap implementasi komik yang telah dibuat akan di publikasikan pada platform Webtoon. Selain itu terdapat media pendukung sebagai promosi dan kenang-kenangan kepada pembaca seperti kaos, stiker, dan gantungan kunci.

5. Evaluasi (Evaluation)

Menurut (Idrus, 2019) evaluasi adalah suatu proses untuk mempelajari serta mengetahui keberhasilan yang ingin dicapai. Oleh karena itu Komik yang telah dipublikasikan akan di uji keberhasilannya dari umpan balik para pembaca pada Webtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis (Analysis)

a. SWOT

Tabel 1. Analisis SWOT

<i>Strengths</i> (Kekuatan)	1. Visual gaya Manhwa 2. Alur cerita sejarah yang menarik dan inspiratif 3. Tokoh utama adalah pahlawan Islam
<i>Weakness</i> (Kelemahan)	1. Keterbatasan Waktu Pengerjaan
<i>Opportunity</i> (Peluang)	1. Visual yang diminati remaja 2. Peningkatan popularitas membuka peluang besar untuk penjualan komik di pasar 3. Dapat dijadikan materi pelajaran disekolah.
<i>Threats</i> (Ancaman)	1. Remaja yang kurang menyukai genre sejarah 2. Persaingan komik dengan genre sama 3. Perbedaan kepercayaan pada pembaca

b. Pengumpulan data

Pada tahap ini terdapat 3 cara untuk mengumpulkan data diantaranya:

1) Angket/kuesioner

Berikut ini merupakan pertanyaan dan jawaban para audience yang mengisi angket/kuesioner pada Google Form.

Tabel 2. Pengumpulan data angket/kuesioner

Jenis kelamin	1. Laki-laki 33,9 % 2. Wanita 66,1 %
Apakah kamu tahu Khalid bin Walid?	1. Mengetahui 74,6% 2. Tidak Tahu 25,4%
Penjelasan siapa Khalid bin Walid	Terdapat 46 jawaban yang menjelaskan siapa Khalid bin Walid
Penjelasan sejarah Perang Yarmuk	Terdapat 35 jawaban yang menjelaskan sejarah Perang Yarmuk
Apa para audience menyukai Perang Yarmuk diadaptasi menjadi sebuah komik digital Webtoon	Dari 59 jawaban yang diambil 100% menjawab tertarik

2) Studi literatur

Berikut ini merupakan jenis buku serta video yang mendukung untuk pembuatan komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk.

Tabel 3 Studi literatur untuk perancangan

Judul buku/video	Penulis/Youtuber
Khalid bin walid menyelami kisah heroik sang pedang allah yang tak terkalahkan	A.R. Shohibul Ulum
Battle of yarmouk, 636 ad	History Marche
Sejarah perang yarmuk perang yang mengubah tatanan dunia & membuat mata terbelalak	Ferry Channel
Strategi peperangan khalid bin walid dalam perang mut'ah dan perang yarmuk	Tazkiyyatur Rohmah

3) Target pembaca

Tabel 4 Target pembaca pada perancangan

Geografis	Indonesia
Demografis	Laki-laki dan perempuan usia 12-25 tahun
Psikografis	Pengguna <i>smartphone</i> , laki-laki dan perempuan

2. Desain (*Design*)

Proses ini merupakan pembuatan konsep dari pembuatan setiap yang dibutuhkan dalam komik seperti latar komik, desain karakter, tipografi, dan lainnya.

Berikut ini merupakan peta lokasi Perang Yarmuk yang berlokasi di Syam atau sekarang dikenal dengan perbatasan antara Suriah, Yordania dan Palestina.



Gambar 1. Lokasi Perang Yarmuk yang terjadi pada tahun 636 M

Ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam perancangan komik ini diantaranya.

a. Ibis Paint X

Ibis Paint X merupakan aplikasi berbasis Andorid, IOS, dan PC. Aplikasi ini digunakan untuk membuat desain karakter untuk komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk.



Gambar 2. Logo Ibis Paint X

b. Clip Studio Paint

Clip Studio Paint merupakan aplikasi berbasis Andorid, IOS, dan macOS. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang sangat mempermudah para komikus untuk membuat komik.



Gambar 3. Logo Clip Studio Paint

c. Adobe Photoshop CC 2021

Adobe photoshop merupakan aplikasi yang sangat multifungsi dalam penggunaannya. Para pengguna biasanya menggunakan aplikasi ini

untuk mengedit foto, menggambar, manipulasi foto, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu aplikasi ini digunakan sebagai tempat pembuatan judul komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk serta media pendukungnya.



Gambar 4. Logo Adobe Photoshop

Tipografi yang digunakan pada komik ini adalah "Gosmick Sans" sebagai text yang akan menampilkan dialog antar karakter dan "Masiku" sebagai text sound effect serta suara-suara dialog yang keras. Sedangkan tipografi untuk judul komik ini adalah "Khodijah Free" dan "Rise of Kingdom".



Gambar 5. Tipografi yang digunakan dalam komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk

Konsep desain karakter menggunakan referensi yang mendekati arah dari setiap tempat tinggalnya seperti tokoh muslim pada saat itu berada di wilayah Jazirah Arab dan tokoh Romawi berada di Bizantium dengan referensi abad pertengahan.



Gambar 6. Konsep setiap karakter dari komik Khalid bin walid pada Pertempuran Yarmuk

3. Pengembangan (Development)

Desain judul untuk komik "Khalid bin Walid : Pertempuran Yarmuk" menggunakan font "Khodijah Free" dan "Rise of Kingdom" yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2021.



Gambar 7. Desain judul pada komik

Pembuatan selanjutnya adalah merancang naskah yang menyesuaikan dengan sejarahnya melalui beberapa sumber. Naskah pada komik ini memiliki 5 episode dengan dialog yang dikembangkan dari imajinasi komikus.

Setelah pembuatan naskah selesai selanjutnya mengembangkan konsep setiap karakter yang telah diselesaikan.

a. Khalid bin Walid

Desain karakter Khalid bin Walid mengarah pada kostum Arab. Tampak depan dan belakang Khalid memperlihatkan seluruh peralatan yang digunakan seperti Penutup kepala, Sepatu, pedang, dan perlengkapan besi sebagai pelindung. Warna yang digunakan untuk kulit coklat, sedangkan kostumnya merah hati, abu-abu, hitam, serta coklat terang.



Gambar 8. Desain karakter Khalid bin Walid

b. Abu Ubaidah bin Al-Jarrah

Desain karakter Abu Ubaidah bin Al- Jarrah mengarah pada kostum Arab. Tampak depan dan belakang Abu Ubaidah memperlihatkan seluruh peralatan yang digunakan seperti Penutup kepala, Sepatu, pedang, dan perlengkapan besi sebagai pelindung. Warna yang digunakan untuk kulit coklat sedangkan kostumnya biru, abu-abu, hitam, coklat.



Gambar 9. Desain karakter Abu Ubaidah bin Al-Jarrah

c. Dhiraar bin Al-Azwar

Desain karakter Dhiraar mengarah pada kostum Arab. Tampak depan dan belakang Dhiraar memperlihatkan seluruh peralatan yang digunakan seperti Penutup kepala, Sepatu, pedang, dan perlengkapan besi sebagai pelindung. Warna yang digunakan untuk kulit coklat sedangkan kostumnya berwarna hitam, kuning, abu-abu.



Gambar 10. Desain karakter Dhiraar bin Al-Azwar

d. Ikhrimah bin Abu Jahal

Desain karakter Ikhrimah mengarah pada kostum Arab. Tampak depan dan belakang Ikhrimah memperlihatkan seluruh peralatan yang digunakan seperti Penutup kepala, Sepatu, pedang, dan perlengkapan besi sebagai pelindung. Warna yang digunakan untuk kulit coklat sedangkan kostumnya berwarna coklat, abu-abu, kuning, dan putih.



Gambar 11. Desain karakter Ikhrimah bin Abu Jahal

e. Vahan

Desain karakter Vahan mengarah pada kostum Romawi berwarna kuning yang mengartikan emas. Tampak depan dan belakang Vahan memperlihatkan seluruh peralatan yang digunakan seperti Penutup kepala, Sepatu, pedang, jubah dan perlengkapan besi sebagai pelindung. Warna yang digunakan untuk kulit putih sedangkan perlengkapannya berwarna kuning, hitam, merah, putih.



Gambar 12. Desain Karakter Vahan

f. George Todzira

Desain karakter George Todzira mengarah pada kostum Romawi berwarna kuning yang mengartikan emas. Tampak depan dan belakang memperlihatkan seluruh peralatan yang digunakan seperti Penutup kepala, Sepatu, pedang, jubah ungu dan perlengkapan besi sebagai pelindung. Warna yang digunakan

untuk kulit putih sedangkan perengkapannya berwarna ungu, kuning, hitam, merah, putih.

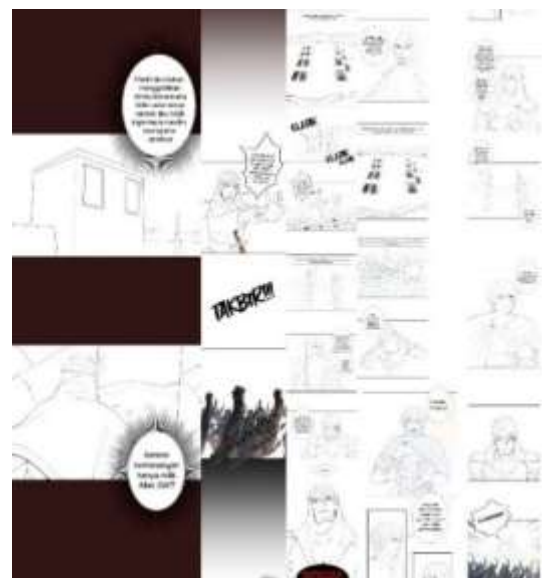


Gambar 13. Desain karakter George Todzira

Setelah pengembangan desain karakter selesai selanjutnya merupakan tahap pembuatan *storyboard*. Dalam perancangan komik digital ini *storyboard* digunakan sebagai konsep awal dari setiap panel yang digambarkan sebelum diberikan warna. Hal ini bertujuan untuk memahami gambar yang akan dibuat serta dapat memudahkan perancang merevisi karya jika terdapat kesalahan ataupun perbaikan. Berikut ini merupakan contoh *storyboard* dari komik Khalid bin Walid.



Gambar 14 Contoh *storyboard* komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk

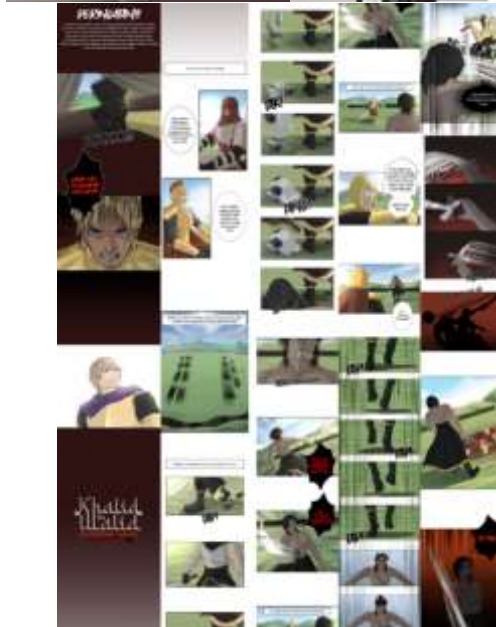


Gambar 15. Contoh *storyboard* komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk

Selanjutnya merupakan tahap lanjutan dari *storyboard* yaitu *colouring*. Tahap ini merupakan proses pemberian warna pada komik untuk menentukan cahaya serta bayangan agar membuat kesan komik menjadi lebih hidup dan mendapatkan visual yang menarik.



Gambar 17 Tahap *colouring* komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk



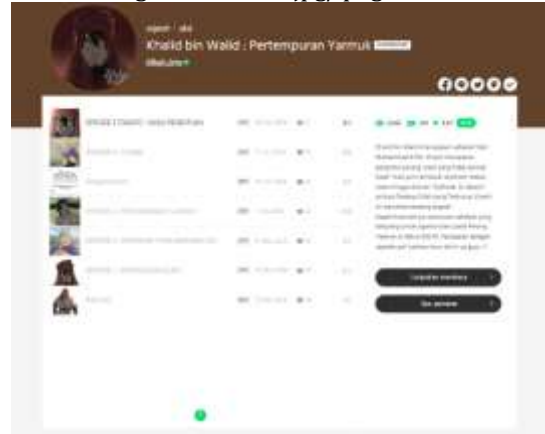
Gambar 16. Tahap *colouring* komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk

4. Implementasi (*Implementation*)

Komik ini telah diimplementasikan pada platform Webtoon, hal ini berfungsi untuk mempermudah akses dan tidak berbayar untuk para pembaca khususnya remaja. Jadwal tayang komik ini pada setiap hari Jumat 17.00 WIB. Pada saat

publikasi terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi dari Webtoon yaitu:

- Ukuran thumbnail persegi 1080x1080 px
- Thumbnail vertikal 1080 x 1920 px
- Ukuran kanvas yang digunakan 1400 x 20000 px
- Unggahan tidak lebih dari 20 Mb dengan format file .jpg/.png



Gambar 18. Tampilan komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk di Webtoon

Selain publikasi pada Webtoon komik ini juga akan diimplementasikan pada media-media untuk mendukung sekaligus mempromosikan komik. Diantaranya ada kaos, stiker, gantungan kunci, spanduk, dan poster.



Gambar 19. Media pendukung berupa kaos



Gambar 20. Media pendukung berupa gantungan kunci dan stiker

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dari hasil umpan balik yang diperoleh banyak komentar positif yang sangat ingin mengetahui episode selanjutnya dan menyukai komik ini. Berikut merupakan beberapa umpan balik para pembaca komik yang telah diimplementasikan pada Webtoon.



Gambar 21. Umpan balik para pembaca komik Khalid bin Walid pada Pertempuran Yarmuk di Webtoon

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan dengan judul “Khalid bin Walid : Pertempuran Yarmuk” ini berhasil dikembangkan dan dipublikasikan melalui platform Webtoon. Melalui platform tersebut mempermudah akses para pembaca serta menggabungkan gaya visual Manhwa agar dapat menarik minat para remaja untuk mempelajari sejarah Islam pada zaman dulu melalui media yang mereka sukai.

Komik ini berhasil menyampaikan nilai sejarah Islam serta memperlihatkan sikap keberanian, tanggung jawab, dan kepemimpinan secara lebih mendalam. Umpan balik yang didapatkan dari para pembaca melalui Webtoon menunjukkan respon yang sangat positif terhadap komik ini. Secara keseluruhan, komik ini telah dikembangkan serta mencapai tujuannya dalam menghadirkan media edukasi yang menarik bagi remaja.

Saran

Dari rancangan komik yang sudah dibuat, Perancang memberikan saran untuk jangan ragu berinteraksi dan berdiskusi melalui platform Webtoon mengenai komik ini agar setiap pembaca dapat memahami satu sama lain serta dapat memperdalam pemahaman tentang konteks sejarah yang diangkat.

Selain itu Perancang juga menyarankan setiap pembaca untuk mengambil inspirasi nilai-nilai dari sosok Khalid bin Walid serta tokoh muslim lainnya dan menerapkan hal positif dalam kehidupan sehari-hari.

Komik ini juga dapat membantu dan membuka peluang baru dalam pengajaran sejarah disekolah dengan cara menghadirkan media edukatif yang menarik bagi para siswa/siswi.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, Y. R., & Gustina, R. D. (2019). Peranan Abu Ubaidah Bin Jarrah Dalam Perang Yarmuk Tahun 636 M. *Jurnal Artefak*, 2(1), 45–58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v2i1.1303>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Khairina, A. (2018). Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital. In *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung*. https://doi.org/10.1098/rspb.2014.1396%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones/jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva

- alumnos.pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379_L
- Lubis, S. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Bentuk Pendidikan Dan Pelatihan Di Kantor Bappeda. In *Universitas Medan Area* (Vol. 1). Universitas Medan Area.
- Mamoto, N., Sumampouw, I., & Undap, G. (2018). Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw li Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 1(1), 1–11.
- Nugroho, S. A., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel:Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- Reflinaldi. (2017). Abthal Al-Yarmuk: Upaya Rekonstruksi Semangat Nasionalisme Timur dalam Melawan Hegemoni Barat. *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(17), 645–659. <https://doi.org/10.15548/diwan.v9i17.137>
- Rohmah, T. (2022). Strategi Peperangan Khalid Bin Walid Dalam Perang Mu'Tah Dan Perang Yarmuk. *JSI: Jurnal Sejarah Islam*, 1(01), 95–109. <https://doi.org/10.24090/jsij.v1i1.6642>
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrahman Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560>
- Shiddiq, M. (2023). *Perancangan komik bertema cyberbullying untuk remaja*. Institut Seni Budaya Indonesia Aceh.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.
- Surya, S., & Lubis, I. S. (2019). Studi kasus tentang minat baca anak. *Seminar Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 524–541.
- Tue. (2021). *Addie, Model Pembelajaran Efektif Dan Solutif Dalam Penulisan Karya Ilmiah*. Padmanaba. <https://sma3jogja.sch.id/blog/addie-model-pembelajaran-efektif-dan-solutif-dalam-penulisan-karya-ilmiah/>
- Ulum, S. (2022). *Khalid bin Walid: Menyelami Kisah Heroik Sang Pedang Allah yang Tak Terkalahkan*. Anak Hebat Indonesia.
- Zagita, N. I., & Sukandar, R. (2021). Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus Manhwa Noblesse pada Aplikasi Line Webtoon Indonesian Society ' s View of South Korean Culture : A Case Study of Manhwa Noblesse in the Line Webtoon Application. *Commentate: Journal of Communication Management*, 2(1), 78–93.
- Zainuddin. (2020). *Makna Pahlawan Dalam Islam*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. <https://uin-malang.ac.id/r/201101/makna-pahlawan-dalam-islam.html>