

**DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH
KARYA UKM-F RUMAH FILM KPI UIN
RADEN INTAN LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Dakwah dan
Komunikasi

Oleh :

MOHAMMAD AFIEF ESYARITO

NPM : 1941010153

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH
KARYA UKM-F RUMAH FILM KPI UIN
RADEN INTAN LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Dakwah dan
Komunikasi



Oleh :

MOHAMMAD AFIEF ESYARITO

NPM : 1941010153

Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Nasor, M.Si

Pembimbing II : Ade Nur Istiani, M. I. Kom

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Desain grafis berasal dari kegiatan seni rupa (*fine art*) khususnya pada seni cetak (grafis) yang pada saat itu sudah menggunakan teknik cetak batu (*lithography*). Dengan banyaknya media yang ada, maka seorang Da'i harus memilih media yang paling efektif untuk mencapai tujuan dakwah. Desain grafis menjadi contoh media dakwah yang dapat digunakan oleh seorang Da'i. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain grafis sebagai media dakwah karya UKM-F Rumah Film KPI dan untuk mengetahui desain grafis sebagai media dakwah dalam meningkatkan akidah dan akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dan bersifat deskriptif kualitatif. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian campuran (*mixed method*) yaitu pengombinasian dua metode (kualitatif dan kuantitatif) dengan penekanan pada metode kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dan mendapatkan sumber 4 informan dari divisi media dan info UKM F-Rumah Film KPI.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain grafis digunakan oleh UKM-F Rumah Film KPI sebagai media dakwah yang terlihat dari karya-karya desain grafis yang terdiri dari beberapa tema yaitu harus memiliki sifat yang sabar dan tabah berperilaku yang amanah dan mengucapkan salam terhadap orang tua, menengok orang yang sedang sakit, dan memiliki adab bergaul terhadap teman dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan akidah dan akhlak harus memperhatikan dalam pembuatan desain grafis agar tetap sesuai dengan akidah Islam dan tidak menjalur pada unsur sara. Dalam desain grafis memiliki komponen-komponen penting antara lain yaitu titik, garis, bentuk, kurva, warna, tekstur. Desain grafis yang dibuat oleh UKM-F Rumah Film KPI yang terbagi dari beberapa tema tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan akidah dan akhlak dalam tema akidah yaitu bahaya kesirikan, tawakal terhadap pencipta, perhitungan amal baik dan buruk. Dengan tema akhlak yakni sifat sabar dan tabah, mengucapkan salam, adab menengok orang sakit, adab terhadap teman, indahnya berperilaku amanah, adab kepada guru / dosen, berbuat adil, keutamaan membayar hutang.

Kata Kunci: Desain Grafis, Media Dakwah, Akidah dan Akhlak, UKM -F Rumah Film KPI

ABSTRACT

Graphic design originates from fine art activities, especially graphic art, which at that time used stone printing techniques (lithography). With so many media available, a Da'i must choose the most effective media to achieve the goal of da'wah. Graphic design is an example of a da'wah media that can be used by a Da'i. This research aims to find out graphic design as a medium for da'wah by UKM-F Rumah Film KPI and to find out graphic design as a medium for da'wah in improving aqidah and morals at UKM-F Rumah Film KPI.

This research is field research and is descriptive qualitative in nature. Researchers in this study used a mixed research methodology, namely a combination of two methods (qualitative and quantitative) with an emphasis on qualitative methods. The method used in this research is the case study method. The data collection techniques used in this research are observation, in-depth interviews, and documentation. The subjects of this research used a purposive sampling technique and obtained sources from 4 informants from the media and info division of UKM F-Rumah Film KPI.

The results of this research show that graphic design is used by UKM-F Rumah Film KPI as a propaganda medium which can be seen from the graphic design works which consist of several themes, namely having to have a patient and steadfast nature, behaving in a trustworthy manner and saying hello to parents, visiting people who are sick, and have manners in getting along with friends in everyday life. The conclusion of this research is that to improve faith and morals, you must pay attention to making graphic designs so that they remain in accordance with Islamic aqeedah and do not lead to religious elements. Graphic design has important components, including points, lines, shapes, curves, colors, textures. The graphic design created by UKM-F Rumah Film KPI is divided into several themes which aim to improve belief and morals in the theme of belief, namely the danger of jealousy, trust in the creator, calculation of good and bad deeds. With the theme of morals, namely patience and steadfastness, saying hello, etiquette for visiting sick people, etiquette towards friends, the beauty of trusting behavior, etiquette towards teachers/lecturers, doing justice, the priority of paying debts.

Keywords: Graphic Design, Da'wah Media, Faith and Morals, UKM -F Rumah FILM KPI

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mohammad 'Afief Esyarito
NPM : 1941010153
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH KARYA UKM – F RUMAH FILM KPI UIN RADEN INTAN LAMPUNG”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi atau saluran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk dan disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Bandar Lampung, 28 Desember 2023
Yang menyatakan,



Mohammad 'Afief Esyarito
NPM : 1941010153



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat: *Jl. Letkol H. Endra Suratmín Sukarame Bandar Lampung, Tlp. (0721) 703289*

PERSETUJUAN

Tim pembimbing telah membimbing dan mengoreksi skripsi

Saudara:

Nama Mahasiswa : **Mohammad Afief Esyarito**

NPM : **1941010153**

Program Studi : **Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

Judul Skripsi : **Desain Grafis Sebagai Media Dakwah Karya UKM-F**

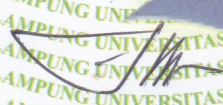
Rumah Film KPI UIN Raden Intan Lampung

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan di pertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Prof. Dr. H. M. Nasor, M. Si
NIP. 19570715 198703 1003


Ade Nur Islami, M. I. Kom
NIP. 198911302019032017

Mengetahui
Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam


Dr. Khairullah, S. Ag., MA
NIP. 197303052000031002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat: J. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Tlp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH KARYA UKM - F RUMAH FILM KPI UIN RADEN INTAN LAMPUNG”** disusun oleh, **Mohammad Afief Esyarito, NPM. 1941010153** Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Rabu, 04 Januari 2024.**

Tim Penguji

Ketua Sidang : **DR. Khairullah, S. Ag., MA**

Sekretaris : **Fiqih Amalia, M.Psi., Psikolog**

Penguji I : **Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, S. Sos, M.Pd**

Penguji II : **Prof. Dr. H.M. Nasor, M. Si.**

Penguji Pendamping : **Ade Nur Istiani, M.I. Kom**



Mengetahui
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

(Handwritten Signature)

Ade H. Abdul Syukur, M. Ag
NIP. 19651101.199503.1.001

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“ Dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan dan hati. Amat sedikitlah kamu bersyukur “.
(Q.S Al Mu'minin {23}:78)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga dengan penuh rasa terimakasih serta tanda bakti mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada Kedua Orang Tuaku tercinta, Ayahanda Toto Desiwirawan S.T dan Ibunda Riana Dewi S.T, terimakasih atas segenap cinta, kasih sayang, pengorbanan, perhatian, serta doa yang tidak pernah putus sehingga membawa penulis sampai pada tahap penyelesaian ini. Terimakasih telah menjadi kedua orang tua yang suportif dan selalu mendukung keinginan dan cita-cita penulis.
2. Ketiga adiku yang aku sayangi Sayyidah Fathimah, Amierah Nur `Adzidzah dan Mohammad Iqbal yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
3. Untuk kakek dan nenek yang aku cintai dan aku sayangi Bapak Sukaryono (ALM) dan Ibu Suharti Sapar (ALMH) yang senantiasa menyangiku dan merawatku.

RIWAYAT HIDUP

Mohammad `Afief Esyarito adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 06 November 2001, di Bandar Lampung. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara oleh pasangan Bapak Toto Desiwirawan dan Ibu Riana Dewi.

Penulis pertama kali memasuki dunia pendidikan di TK Puti Seruni pada tahun 2006-2007, dan melanjutkan pendidikan di SD Negeri 1 Rawa Laut pada tahun 2007 hingga 2013, yang mana setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Bandar Lampung sampai pada tahun 2016. Setelah tamat dibangku SMP, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA lebih tepatnya di SMA Negeri 1 Bandar Lampung dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Selama duduk dibangku perkuliahan penulis mengikuti beberapa aktivitas atau kegiatan seperti pembuatan film, ajang lomba Film, menjadi seorang Photographer, serta menjadi Tour Leader. Peneliti juga pernah mengikuti beberapa aktivitas di organisasi Intra Kampus, yaitu Rumah Film KPI sejak tahun 2019 – 2022.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tiada kalimat paling indah selain kalimat segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, karunia, kesehatan, serta petunjuk kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul” **DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH KARYA UKM – F RUMAH FILM KPI UIN RADEN INTAN LAMPUNG** “. Shalawat serta salam tak lupa penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, suri tauladan beliau tiada pernah akan sirna dan insyaallah akan selalu jadi panutan sepanjang hayat untuk kita semua.

Segegap kemampuan, tenaga, dan daya pikir telah dicurahkan dalam menyelesaikan penulisan ini untuk mencapai hasil yang maksimal. Skripsi ini tidak dapat selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, motivasi serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui tulisan ini penulis hendak mengucapkan terima kasih yang tulus serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang selalu memberikan banyak rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Abdul Syukur., M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Khairullah, S.Ag., M.A selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Raden Intan Lampung.
4. Prof. Dr. H.M. Nesor, M.Si, selaku Pembimbing Pertama sekaligus penasihat akademik penulis yang telah meluangkan waktunya serta memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tulisan ini.
5. Ibu Ade Nur Istiani, M.I.Kom, selaku Sekretaris Program Studi KPI sekaligus Pembimbing Kedua yang telah ikhlas meluangkan waktunya sehingga dapat memberikan arahan dan nasehat dalam proses penyelesaian tulisan ini. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang diberikan selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh Staf akademik dan petugas perpustakaan di lingkungan UIN Raden Intan Lampung yang telah membantu dalam segala proses perkuliahan.
7. Bapak dan ibu dosen selaku civitas akademika Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis menempuh ilmu pendidikan di UIN Raden Intan Lampung sejak tahun 2019.
8. Kepada seluruh teman seperjuangan KPI B 2019, terima kasih telah menemani serta mengisi hari-hari penulis dimasa perkuliahan. Terimakasih atas manis pahitnya cerita yang kita lukiskan bersama, hingga nanti pada saatnya kita memilih jalan masing-masing. Semoga tali silaturahmi diantara kita selalu terjaga dengan baik dan tidak pernah putus.
9. Terima kasih untuk kebersamaan selama ini untuk crew UKM-F Rumah Film KPI terkhususnya semua anggota angkatan RFK 2019 dan segenap Crew UKM-F Rumah Film KPI yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberi kenangan yang indah dan manis untuk kehidupan di perkuliahan.
10. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
11. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Terima kasih atas kasih dan sayang, do'a dan motivasidari semua pihak semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian, Amin Ya robbal Alamin.

Bandar Lampung, 28 Desember 2023
Penulis,

Mohammad 'Afief Esyarito
NPM. 1941010153

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
H. Metode Penelitian.....	16
I. Sistematika Pembahasan	23
BAB II DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH DAN PESAN DAKWAH	27
A. Desain Grafis sebagai Media Dakwah	27
1. Pengertian Desain Grafis	27
2. Unsur Desain Grafis.....	28
3. Prinsip Desain Grafis	30
4. Elemen Desain Grafis	31
5. Pengertian Media Dakwah	32
6. Jenis-Jenis Media Dakwah dan Spesifikasinya.....	34
7. Macam-Macam Media Dakwah	35
8. Prinsip-Prinsip Media Dakwah	36
9. Desain Grafis sebagai media	37
B. Pesan Dakwah	37

1. Pengertian Pesan Dakwah	37
2. Jenis Pesan Dakwah	38
3. Tema Pesan Dakwah	39
4. Karakteristik Pesan Dakwah	40
5. Pengertian Aqidah dan Akhlak	41

BAB III GAMBARAN UMUM UKM-F RUMAH FILM KPI DAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH BAGI UKM-F RUMAH FILM KPI UIN RADEN INTAN LAMPUNG	49
A. Profil UKM-F Rumah Film KPI	49
1. Sejarah UKM-F Rumah Film KPI	49
2. Visi & Misi UKM Rumah Film KPI	50
3. Logo UKM Rumah Film KPI	51
4. Struktur Rumah Film KPI	51
B. Desain Grafis Sebagai Media Dakwah Dalam Meningkatkan Aqidah Akhlak Di UKM -F Rumah Film KPI	56

BAB IV ANALISIS DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH DI UKM-F RUMAH FILM KPI UIN RADEN INTAN LAMPUNG	69
---	-----------

BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

**DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN-LAMPIRAN**

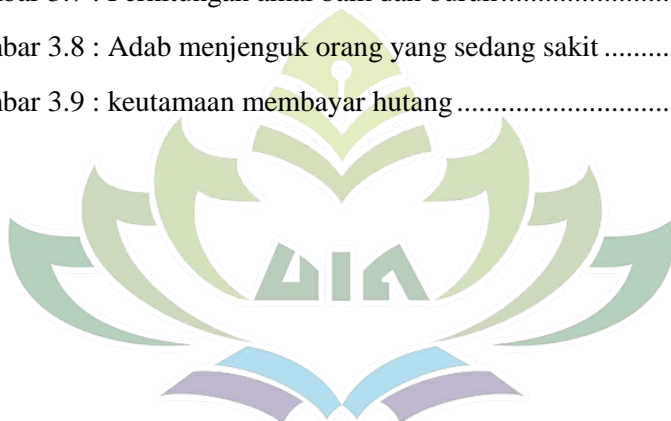
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 : Data Anggota Divisi Keorganisasian	53
Tabel 3.2 : Data Anggota Divisi Kaderisasi	53
Tabel 3.3 : Data Anggota Divisi Keilmuan	54
Tabel 3.4 : Data Anggota Divisi Humas	55
Tabel 3.5 : Data Anggota Divisi Media dan Info	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 : Logo UKM F- Rumah Film KPI	51
Gambar 3.2 : Mengucapkan Salam	57
Gambar 3.3 : Tawakal Terhadap Pencipta	58
Gambar 3.4 : Indahnya Berprilaku Amanah.....	59
Gambar 3.5 : Bahaya Kesyirikan	60
Gambar 3.6 : 7 Adab Terhadap Teman	62
Gambar 3.7 : Perhitungan amal baik dan buruk	63
Gambar 3.8 : Adab menjenguk orang yang sedang sakit	65
Gambar 3.9 : keutamaan membayar hutang	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Judul
Lampiran 2	Surat Pengantar Izin Penelitian dari Fakultas
Lampiran 3	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 4	Kartu Konsultasi
Lampiran 5	Keterangan Turnitin
Lampiran 6	Dokumentasi Foto



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penulisan skripsi ini maka penulis akan menjelaskan secara satu persatu. Adapun skripsi ini adalah “**Desain Grafis Sebagai Media Dakwah Karya UKM-F Rumah Film KPI UIN Raden Intan Lampung**”. Adapun penjelasan dari istilah yang terkandung dalam judul ini, sebagai berikut :

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.¹ Jadi, pengertian desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*).² Adapun desain grafis yang disesuaikan dalam penelitian ini merujuk kepada sebuah karya desain grafis yang berbentuk gambar dan memiliki sebuah makna.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) atau sumber informasi yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (*a receiver*).³ Sedangkan dakwah adalah mengajak orang atau sekelompok orang kepada kebaikan atau jalan Tuhan dan mencegah dari yang mungkar.⁴

¹ Wuryadi Basuki, *Desain Grafis Percetakan*, (Jakarta, PT.Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019), 3.

² Tiawan dll, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SML di SMKN 1 Gunung Putri Bogor,”*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.1, No.4 (2020), :477, <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4>, 417.

³ Talizaro Tafonan, Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa, *Jurnal komunikasi pendidikan*, Vol 2, no 32, Juli 2018 104-105

⁴ Irzum Fariyah”Media Dakwah Pop” (*AT-TABSIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*), Vol 1, No 2, (2013), 30, <https://dx.doi.org/10.21043/at-tabsyir.v1i2.432>.

Media dakwah merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan pesan kepada mitra dakwah.⁵ Terdapat beberapa macam media dakwah yang digunakan untuk menyampaikan pesan dakwah kepada mitra dakwah, antara lain lisan, audio-visual maupun tulisan. Media dakwah yang dimaksud ialah media yang disebarakan melalui media sosial yaitu instagram dan media cetak yaitu brosur dan stiker. Media dakwah yang dimaksud difokuskan terhadap desain yang memiliki pesan aqidah dan akhlak.

Aqidah berasal dari bahasa Arab: *aqada-ya qiduuqdatan-wa'qidatan*. Artinya ikatan atau perjanjian, maksudnya sesuatu yang menjadi tempat bagi hati dan hati nurani terikat kepadanya. Keterangan kata aqidah berarti sebuah keputusan pikiran yang mantap, benar maupun salah. Jika keputusan pikiran yang mantap itu benar, itulah yang disebut akidah yang benar, seperti keyakinan umat islam tentang keesaan Allah. Namun jika salah, itulah yang disebut akidah yang batil.⁶

Akhlak "berasal dari bahasa Arab "khuluq" jamaknya khuluqun" menurut lughat diartikan sebagai budi pekerti, perangai tingkahlaku atau tabiat. Kata akhlak ini lebih luas artinya daripada moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia sebab "akhlak meliputi segi – segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang. Sebagai seorang muslim akhlak merupakan hal utama yang harus di miliki seseorang dalam bermasyarakat maka kedudukannya sangat penting, mengingat manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa melakukan segala hal sendiri dan pasti membutuhkan bantuan dari orang lain sehingga berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan merupakan menjadi prioritas utama yang harus di lakukan dengan saling

⁵ Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2017), 346.

⁶ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam* , (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007), 24.

menjaga antara satu dengan yang lain. Sesuai dengan sabda Rosulullah SAW.⁷

Aqidah dan Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dari padanya lahir perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Maksud dari perbuatan yang dilahirkan dengan mudah tanpa pikir lagi disini bukan berarti bahwa perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak sengaja atau dikehendaki, namun perbuatan itu merupakan kemauan yang kuat tentang suatu perbuatan. Oleh karena itu, jelas bahwa perbuatan itu memang disengaja dikehendaki hanya karena sudah menjadi adat untuk melakukannya sehingga, perbuatan itu timbul dengan mudah, spontan tanpa dipikir dan di renungkan.⁸ Adapun akidah akhlak yang disesuaikan dalam `penelitian ini adalah desain grafis sebagai media dakwah dalam meningkatkan akidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.

UKM-F Rumah Film KPI Adalah sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa Fakultas yang ada diruang lingkup Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Berdiri pada tahun 2013, awalnya organisasi ini merupakan sebuah komunitas dari mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) yang mengadakan kegiatan berkumpul berdiskusi tentang perfilman. Pendiri UKM-F Rumah Film KPI ialah Robby Aditya Putra, yang mana pada masa itu menjadi mahasiswa jurusan KPI, tujuan didirikannya UKM tersebut adalah sebagai tempat mengekspresikan diri, belajar, *sharing*, tentang dunia perfilman, serta untuk menyampaikan pesan dakwah melalui media film.

Berdasarkan uraian dari definisi konseptual diatas, maka peneliti ingin melihat bagaimana anggota UKM-F Rumah Film KPI dalam menjadikan desain grafis dalam

⁷ Rosihon Anwar, *Akidah Akhlak*, (, Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), 13.

⁸ Dewi Prasari Suryawati, "implementasi Pembelajaran Aqidah Akhlak ", *Jurnal Pendidikan Madrasah Vol 1 No 1 (2016)*, P-ISSN 2527-4287-E-ISSN 2527-6794, 111.

bentuk poster yang terdiri dari gambar dan kalimat sebagai sarana dalam menyampaikan pesan dakwah pada UKM-F Rumah Film KPI.

B. Latar Belakang Masalah

Cikal bakal desain grafis pada awalnya berasal dari kegiatan seni rupa murni (*fine art*) khususnya pada seni cetak (grafis) yang pada saat itu sudah menggunakan teknik cetak batu (lithography). simbol-simbol telah digunakan oleh manusia sejak zaman prasejarah. Hal tersebut terlihat dari beberapa temuan yang memperlihatkan kebiasaan mereka dalam menggunakan bekas-bekas telapak kaki hewan yang tertinggal di permukaan tanah berlumpur sebagai petunjuk atau informasi. Kebiasaan itu dilakukan ketika mereka sedang berburu, sehingga bekas jejak kaki (telapak) hewan tersebut berfungsi sebagai penunjuk arah sekaligus menunjukkan dari jenis apa hewan tersebut. Dengan demikian maka bentuk telapak kaki hewan yang tertinggal di tanah berlumpur tersebut sudah berfungsi sebagai simbol atau “sign” yang di dalam bahasa grafis termasuk dalam kategori fungsi identifikasi.⁹

Fungsi sosial dari adanya media adalah sebagai media komunikasi yang dapat digunakan secara intensif dalam memberikan suatu sumber informasi. Fungsi media itu sendiri adalah memberikan informasi, pendidikan, hiburan, dan kontrol sosial.¹⁰

Perkembangan teknologi komunikasi pada era sekarang ini sangat membantu dalam penyebaran dakwah salah satunya dengan menggunakan media sosial. Media yang digunakan dalam proses berdakwah ini adalah media sosial

⁹ Sofyan Mufti Prasetyo dkk, “Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan”, *Media Publikasi*, Vol.1, No.6, (2022): 1008, <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>.

¹⁰ Talizaro Tafonan, Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa, *Jurnal komunikasi pendidikan*, Vol 2 ,no 32, Juli 2018 104-105, <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>

Instagram di mana media ini termasuk media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia maupun luar Indonesia. Penggunaan Instagram dalam berdakwah sudah tidak asing lagi ditelinga di mana para da'i sudah banyak menggunakan Instagram sebagai media untuk menyalurkan dakwahnya sehingga dapat dilihat kapan saja yang memiliki akses terhadap akun dakwah tersebut.¹¹

Dengan banyaknya media yang ada yang salah satunya, maka seorang Da'i harus memilih media yang paling efektif untuk mencapai tujuan dakwah. Salah satu contoh media dakwah yang dapat digunakan oleh seorang da'i adalah desain grafis. Kegiatan dakwah ini sifatnya massal maka penerima pesan dakwah tidak hanya dikalangan tertentu. Dari kemajuan teknologi informasi di era globalisasi, asas manfaat dari tujuan yang akan dicapai oleh kegiatan dakwah adalah agar manusia mematuhi ajaran Allah SWT dan Rasul-Nya dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercipta makhluk yang berakhlak mulia, dan tercapainya individu yang baik, keluarga yang sakinah atau harmonis, komunitas yang tangguh serta masyarakat madani yang pada akhirnya akan membentuk bangsa yang sejahtera dan maju.¹²

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain Komunikasi.¹³

Fenomena dalam media dakwah sangat banyak, salah satunya ialah melalui media desain grafis. Desain grafis merupakan media dakwah yang dapat dikatakan efektif karena melalui desain grafis dengan menggunakan elemen visual berupa ilustrasi dan fotografi menjadi cocok untuk sarana

¹¹ Rini Setiawati, Jasmadi, Ayu Ashilawati, "Pesan Dakwah Tentang Hijrah Dari Dunia Hallyu Pada Akun Instagram @xkwavers," *jurnal komunikasi*, Vol. 4, No.1 (2021): 81

¹² Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), 9.

¹³ Ezadityo, *Sejarah Desain Grafis*, (Yogyakarta: Balai Pustaka, 2019), 2.

dakwah. Dengan begitu sangat diperlukan adanya pemikiran yang kreatif, terutama dari remaja lebih tepatnya anak muda, untuk data memaksimalkan media sosialnya sebagai sarana menyampaikan dakwah dan menyebar kebaikan dalam berbagai bentuk lebih tepatnya desain grafis.

Media Sosial sangat berpengaruh dalam menyampaikan sebuah dakwah, salah satunya di bidang desain grafis. UKM-F Rumah Film KPI menyampaikan dakwahnya selain media film juga melalui sebuah desain grafis yaitu poster yang diunggah melalui media sosial dan media cetak. Dengan begitu menggunakan media sosial sebagai media dakwah akan menjadi sangat efektif dengan memperhatikan beberapa hal seperti isi pesan yang disampaikan, tujuan yang jelas, dan dikemas dengan konsep yang menarik. Oleh karena itu, dakwah hadir memasuki masyarakat melalui media dakwah melalui media sosial yang saat ini banyak digandrungi masyarakat dengan tujuan mengajak untuk lebih memanfaatkan media sosial sebagai suatu wadah untuk saling mengingatkan dalam kebaikan, menambah ilmu pengetahuan yang bermanfaat, dan menyampaikan informasi lainnya yang bersifat positif.

Desain grafis dapat mempengaruhi aqidah akhlak setiap orang, dalam menyampaikan dakwahnya melalui desain grafis UKM-F Rumah Film KPI menyampaikan kata-kata nya dengan baik, dimana sesuai dengan kandungan dalam surah Al-Baqarah ayat 83:

وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا ...

“Serta ucapkanlah kata-kata yang baik kepada manusia,”
(QS Al-Baqarah[2] : 83)

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai seorang muslim harus bertutur kata yang baik, contohnya dalam dunia desain grafis di dalamnya kita harus tetap menerapkan unsur kebaikan dan tutur kata yang baik agar senantiasa pesan yang ingin disampaikan tetap tersampaikan dan bermanfaat bagi orang banyak.

Selain itu, adapun ayat yang menjelaskan tentang aqidah seseorang, yang menerangkan bahwa setiap muslim yang beriman itu bersaudara sesuai dengan kandungan dalam surah Al Hujurat ayat 10:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿١٠﴾

“Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapatkan rahmat.” (Q.S [49]: 10)

Dalam surah tersebut diterangkan bahwa sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara dalam agama, karena itu bila mereka bertikai maka berdamailah diantara saudara-saudara kalian itu. Takutlah kepada Allah dalam segala urusan agar kalian dirahmati oleh-Nya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti ingin meneliti mengenai “Bagaimana UKM-F Rumah Film KPI menggunakan desain grafis sebagai media dakwah baik itu melalui media sosial maupun media cetak untuk meningkatkan aqidah akhlak anggota UKM-F Rumah Film KPI.”

C. Fokus dan sub-Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini difokuskan pada “Desain Grafis Sebagai Media Dakwah di UKM-F Rumah Film KPI UIN Raden Intan Lampung dan Desain Grafis sebagai Media Dakwah Dalam Meningkatkan Akidah Akhlak di UKM-F Rumah Film KPI”. Dan subfokus pada penelitian ini ialah “Desain Grafis sebagai Media Dakwah Dalam Meningkatkan Akidah Akhlak di UKM-F Rumah Film KPI”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian Diatas Maka Yang Menjadi Rumusan Masalah Dalam Penelitian Ini Adalah: **Bagaimana desain grafis sebagai media dakwah dalam meningkatkan akidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI ?**

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui desain grafis sebagai media dakwah dalam meningkatkan akidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.

F. Manfaat Penelitian

1) Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan perbandingan dan pengembangan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya tentang desain grafis dan media dakwah
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan bahan referensi bagi penulis lain yang hendak melakukan penelitian di bidang yang sama.

2) Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan dapat berguna bagi para masyarakat umum, terutama bagi generasi milenial. Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, terutama bagi Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam serta dapat menjadi referensi dalam meningkatkan wawasan akademik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk menghindari Plagiat dalam hal yang akan diteliti berdasarkan fakta yang dapat peneliti tentang “Desain Grafis Sebagai Media Dakwah di UKM-F Rumah Film KPI UIN Raden Intan Lampung” ditemukan penelitian yang hampir serupa diantaranya:

1. Afrizal Zulkarnain, Mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan judul” *Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah*” Skripsi ini membahas tentang penggunaan desain grafis pada majalah hidayatullah sebagai media dakwah dalam menarik minat baca mad'u di bandar lampung adalah penggunaan desain grafis yang diterapkan pada setiap lembar di dalam majalah hidayatullah, mulai dari cover hingga isinya, seperti pemilihan gambar dan ilustrasi, jenis tulisan, pewarnaan, tata ruang dan letak. Dengan tujuan agar membuat tampilan yang memiliki nilai keindahan (estetika) sehingga enak dipandang dan memudahkan *mad'u* dalam membaca majalah tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah penggunaan prinsip desain grafis pada majalah Hidayatullah sebagai media dakwah dalam menarik minat baca mad'u di Bandar Lampung. Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan *field research* yaitu suatu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden dengan populasi 80 pelanggan di Bandar Lampung yang ditetapkan sebagai populasi dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Skripsi ini menggunakan teori majalah, desain grafis, dan minat baca. Data yang akan dianalisis data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif, yang mana cara menganalisanya menggambarkan kata-kata atau kalimat sehingga dapat disimpulkan penulis menggunakan

metode berfikir deduktif yang diperoleh dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan umum.¹⁴

Persamaannya adalah sama-sama membahas Penggunaan *Desain Grafis* sebagai media dakwah, dan menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Perbedaan Peneliti oleh Afrizal Zulkarnain menggunakan menggunakan jenis penelitian lapangan *field research*, suatu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan.

2. Nofita Solihatin, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Profesor Kyai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. Dengan judul “*Analisis Desain Grafis Komunikasi Visual Akun Instagram @arielsyafrin Berdasar Semiotika Ferdinand De Saussure*”. Skripsi ini membahas tentang dalam berdakwah menggunakan media sosial Instagram akun @arielsyafrin menjadikan anak muda sebagai sasaran dakwahnya, hal ini dibuktikan dengan banyaknya pengikut yang didominasi anak muda. Akun ini mengunggah konten-kontennya berupa informasi seputar dunia Islam, seperti akhlak, akidah dan syariah yang dikemas dalam gambar visual yang menarik dan berbeda dari akun lain yaitu menggunakan gambar visual anime Film Naruto. Dakwah merupakan kewajiban setiap muslim untuk mengajak sesama muslim melakukan amar ma'ruf nahi munkar. Dalam berdakwah harus berpedoman pada Al-Quran dan sunnah. Hal ini juga yang diterapkan pada akun Instagram @arielsayafrin. Akun tersebut menarik perhatian peneliti karena melihat dari sekian banyak akun dakwah jarang sekali ada yang mencantumkan sumber pesan yang disampaikan. Namun akun @arielsyafrin berbeda dengan akun dakwah lainnya yang mencantumkan sumber rujukan yang jelas dan menggunakan desain yang menarik. Rumusan masalah

¹⁴ Afrizal Zurkanain” *Penggunaan Desain Grafis Pada Malam Hidayatullah Sebagai media Dalam menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung* “(Skripsi UIN Raden Intan 2018).

dalam penelitian ini adalah Bagaimana makna elemen desain komunikasi visual pada konten Instagram @arielsyafrin berdasar analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Manfaat penelitian ini adalah untuk Mengungkap makna dibalik desain komunikasi visual konten di akun Instagram @arielsyafrin dan Memperkaya khazanah implementasi teori semiotika Ferdinand de Saussure pada ranah komunikasi visual. Tujuan penelitian ini ¹⁵

Persamaannya adalah sama-sama membahas Desain Komunikasi Visual dan menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Perbedaan peneliti oleh Novita Solihatin, peneliti ini mempunyai manfaat penelitian yaitu untuk Mengungkap makna dibalik desain komunikasi visual konten di akun Instagram @arielsyafrin dan Memperkaya khazanah implementasi teori semiotika Ferdinand de Saussure pada ranah komunikasi visual.

3. Fauji Akbar, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Dengan judul " *Pengaruh Desain Grafis sebagai Media Promosi Terhadap Minat Beli Pada Toko Buku Jelita Di Belawan*". Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Desain Grafis sebagai Media Promosi Terhadap Minat Beli Pada Toko Buku Jelita Di Belawan. Masalah yang dianggap penelitian ini adalah dalam perancangan iklan, kelompok konsumen yang akan menjadi sasaran tanpa identifikasi audien yang jelas, pesan yang disampaikan dalam iklan yang tidak efektif. Desain Grafis yang dimaksud, poster, standbanner, browsur, dan lain sebagainya. Penggunaan desain grafis sebagai media digunakan untuk media informasi terhadap minat beli dan toko buku jelita di Belawan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh

¹⁵ Nofita Solihatin, " *Analisis Desain Grafis Komunikasi Visual Akun Instagram @arielsyafrin Berdasar Semiotika Ferdinand De Saussure*, (Skripsi Universitas Islam Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2021)

desain grafis sebagai media promosi terhadap minat beli konsumen pada toko buku Jelita. Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis lapangan *field research* yaitu suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau langsung dilakukan dilapangan atau pada responden sebagai populasi dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data wawancara,observasi dan dokumentasi. Skripsi ini menggunakan teori komunikasi pemasaran,bauran promosi, Desain Grafis,s-o-r. Metode penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian kualitatif yang merupakan data yang tidak berbentuk angka. Data yang akan di analisis dalam penelitian ini merupakan data kualitatif, yang mana cara menganalisanya menggambarkan kata-kata atau kalimat sehingga dapat disimpulkan oleh penulis menggunakan metode deduktif yang diperoleh oleh fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan umum.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang desain grafis dan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Perbedaan peneliti oleh Fauji Akbar yaitu Penggunaan desain grafis sebagai media digunakan untuk media informasi terhadap minat beli dan toko buku jelita di Belawan dan dalam perancangan iklan, kelompok konsumen yang akan menjadi sasaran tanpa identifikasi audien yang jelas, pesan yang disampaikan dalam iklan yang tidak efektif.¹⁶

4. Tedi Firmansyah Susanto, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan judul "*Desain Visual Dakwah Pada Akun Instagram @kata nabi*". Skripsi ini membahas tentang Akun yang diikuti oleh tiga ratus ribu lebih pengguna aktif Instagram ini memiliki ciri khas tersendiri

¹⁶ Fauji Akbar” *Pengaruh Desain Grafis sebagai Media Promos Terhadap Minat Beli Pada Toko Buku Jelita Di Belawan*”(Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020)

dengan membagikan karya dakwah visual yang mengangkat tema sunnah dan hadist rasul yang didesain secara kreatif dan menarik sehingga membantu dalam penyampaian pesan dakwah. akun media sosial Instagram @kata_nabi ini karena mengandung unsur dakwah visual yang menjadikan salah satu contoh karya kreatif dalam penyampaian dakwah melalui media Instagram. Para kreator dan da'I dapat memilih berbagai bentuk dan cara dalam penyampaian dakwah di Instagram, seperti dalam bentuk visual (gambar diam), audio (suara), maupun audio visual (gambar dan suara). Bentuk yang sering dijumpai pada Instagram kebanyakan berupa visual seperti foto, gambar, maupun perpaduan dari desain yang menarik. Bentuk seperti ini memiliki tingkat efisien yang cukup baik karena dapat langsung menarik perhatian orang yang melihatnya. Hal ini tentu juga tergantung dari bagaimana kreator atau Da'i merangkai karya visual sehingga dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana elemen desain akun Instagram @kata_nabi. Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis lapangan *field research* yaitu suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau langsung dilakukan dilapangan atau pada responden sebagai populasi dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Skripsi ini menggunakan teori desain visual dakwah.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang desain grafis dan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Perbedaan peneliti oleh Tedi Firmansyah Susanto, yaitu Akun yang diikuti oleh tiga ratus ribu lebih pengguna aktif Instagram ini memiliki ciri khas tersendiri dengan membagikan karya dakwah visual yang mengangkat tema sunnah dan hadist rasul yang

didesain secara kreatif dan menarik sehingga membantu dalam penyampaian pesan dakwah.¹⁷

5. Riqqah Azzahra Leviasari, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan judul ” *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sunan Ampel Surabaya*”. Skripsi ini membahas tentang Pengguna aplikasi canva dapat membuat macam-macam karya dalam bentuk visual, yaitu logo, poster, presentasi, proposal atau desain sebuah produk. Tidak hanya itu saja, pengguna aplikasi canva bisa menambahkan atau memberikan efek pada foto.Canva juga bisa digunakan melalui handphone, laptop atau komputer yang tersambung dengan internet. Aplikasi canva mempunyai fitur seperti template desain bukan berarti membuatnya tidak bisa membuat desain dengan kreativitasnya sendiri. Pengguna tetap bisa mendesain dengan keinginan dan kreativitasnya sendiri untuk menyajikan sebuah karya dalam bentuk visual. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh fitur aplikasi canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis lapangan *field research* yaitu suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau langsung dilakukan di lapangan atau pada responden sebagai populasi dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data wawancara,observasi dan dokumentasi. Skripsi ini menggunakan teori peningkatan kreativitas desain, aplikasi canva.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang desain grafis dan menggunakan jenis penelitian kualitatif dan menggunakan jenis lapangan *field*

¹⁷ Tedi Firmansyah Susanto,” *Desain Visual Dakwah Pada Akun Instagram @kata nabi*,”(Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2021)

research. Perbedaan oleh Riqqah Azzahra Leviasari, skripsi ini menggunakan teori teori peningkatan kreativitas desain, aplikasi canva. Kemudian Pengguna aplikasi canva dapat membuat macam-macam karya dalam bentuk visual.¹⁸

6. Sugeng Nur Oktavianti, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Dengan judul " *Karya Desain Grafis Sebagai Media Dakwah Dalam Akun " Santri Desain Community" pada Instagram*". Skripsi ini membahas tentang Dalam akun ini memiliki madrasah khusus pembelajaran desain yang dinamai Madrasah Desain. Madrasah ini mengajarkan desain yang berbobot dan sudah menjalar ke seluruh Indonesia. Tim-tim kreatif diajak berkreasi desain, sakaligus berdakwah melalui Instagram. Pekerjaan desain grafis menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika) sebab desain grafis menerapkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam produk sebuah karya visual. Pesan dakwah yang ada dalam gambar atau karya desain grafis bisa diketahui dengan cara memahami setiap unsur yang ada dalam gambar atau poster tersebut. Islam adalah hasil kerja manusia yang memiliki unsur-unsur sesuai dengan syariat Islam. Seni yang ditujukan untuk Allah adalah seni yang mengandung nilai-nilai akhlak Islam. Keberagaman gaya seni dalam Islam dapat diterima apabila tidak bertentangan dengan syariat Islam. Seni Islam adalah dari kebudayaan Islam. Dalam karya Seni Islam mengandung konsep ketauhidan dan pengabdian kepada Allah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana bentuk produk desain grafis yang ada dalam akun Santri Design Community (SDC). Metode dalam penelitian ini

¹⁸ Riqqah Azzahra Leviasari," *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sunan Ampel Surabaya*.(skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021)

menggunakan jenis lapangan *field research* yaitu suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau langsung dilakukan dilapangan atau pada responden sebagai populasi dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data wawancara,observasi dan dokumentasi. Skripsi ini menggunakan teori desain grafis dan dakwah.

Persamaan, sama-sama membahas desain grafis sebagai media dakwah dalam bentuk poster. Perbedaan oleh Sugeng Nur Oktavianti,yaitu dari rumusan masalah mendiskripsikan produk desain grafis yang ada dalam akun Santri Design Community (SDC), untuk menganalisis pesan dakwah yang terkandung dalam akun Santri Design Community (SDC).¹⁹

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan hal yang terpenting pada sebuah peneliti, agar nantinya suatu penelitian mampu mendapatkan hasil terbaik serta sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti, maka perlu ditetapkan pada sebuah penelitian menggunakan metode tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif sendiri merupakan jenis penelitian yang berusaha menjelaskan realitas dengan menggunakan penjelasan deskriptif menggunakan kalimat yang rinci, mendalam serta mudah dipahami dan merupakan suatu metode berganda di mana pada fokus yang melibatkan suatu pendekatan interpretative dan wajar terhadap setiap pokok permasalahan. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan peneliti gunakan di dalam penelitian ini, yakni:

¹⁹ Sugeng Nur Oktavianti,” *Karya Desain Grafis Sebagai Media Dkawah Dalam Akun “ Santri Desgn Community” pada Instagram*”, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020)

1. Sifat dan Jenis Penelitian

a) Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Field Research* atau disebut dengan penelitian lapangan, dimana penelitian lapangan adalah suatu penelitian yang dilakukan di lokasi penelitian, suatu tempat yang dipilih sebagai lokasi untuk menyelidiki gejala obyektif sebagaimana terjadinya di lokasi tersebut.²⁰ Berdasarkan jenis penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti kejadian yang ada di lapangan untuk mengetahui Bagaimana desain grafis sebagai media dakwah di UKM-F Rumah Film KPI dan desain grafis sebagai media dakwah dalam meningkatkan aqidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.

b) Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini bersifat deskriptif yaitu Penelitian yang mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara berlaku dalam masyarakat dan situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari fenomena.²¹ Penelitian ini mendeskripsikan tentang desain grafis sebagai media dakwah dan desain grafis sebagai media dakwah dalam meningkatkan aqidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.

Dengan orientasi demikian, maka jenis penelitian yang dianggap relevan adalah kualitatif yakni suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil wawancara dari fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Metode penelitian ini dapat mengetahui cara pandang objek penelitian lebih mendalam yang tidak bisa diwakili

²⁰ Abdurrahman Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 96

²¹ Moh Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia 2020), 54.

dengan angka-angka statistik.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dimana data dapat diperoleh dengan menggunakan 2 (dua) cara yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

- a. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya baik melalui wawancara yang dilakukan langsung oleh peneliti kepada informan untuk mendapatkan hasil wawancara.²² Untuk meneliti secara keseluruhan maka dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metodologi pengambilan sampel secara acak dimana kelompok sampel ditargetkan memiliki atribut-atribut tertentu. Metode ini dapat digunakan pada banyak populasi, tetapi lebih efektif dengan ukuran sampel yang lebih kecil dan populasi yang lebih homogen.²³ Informasi kriteria dari kriteria *purposive sampling* diatas maka peneliti menentukan informan yaitu Amar sebagai kepala divisi, Angga sebagai sekretaris divisi, dan 2 anggota aktif di divisi media dan info. Berdasarkan penelitian data primer ini memiliki sample 4 informan yang terdiri dari :
 1. Pengurus yang aktif dalam membuat desain grafis
 2. Pengurus yang aktif dalam menggunakan media sosial.
 3. Pengurus memiliki wawasan dan skill di bidang desain grafis
 4. Anggota yang sudah aktif dan bergabung dalam UKM F Rumah Film KPI dalam kurun waktu minimal 1 tahun terakhir.

²² Suharyadi dan Purwanto, *Statistika Untuk Ekonomi Keuangan Modern*, (Jakarta:Selemba Empat, 2011), 15

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta 2020). 319.

Berdasarkan informasi kriteria purposive sampling maka peneliti menentukan:

1. Kepala divisi Media dan Info sebagai orang yang mengerti bagaimana pembuatan desain grafis dapat meningkatkan Aqidah Akhlak akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.
 2. Sekretaris divisi Media dan Info sebagai orang yang membuat Desain Grafis dalam meningkatkan aqidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.
 3. Anggota lama yang sudah lebih dari dua tahun di divisi Media dan Info sebagai orang yang membuat dan menyebarkan Desain Grafis di UKM-f Rumah Film KPI.
 4. Anggota baru yang sudah lebih dari satu tahun di UKM-F Rumah Film KPI sebagai orang yang mendapatkan pamflet serta menerima ilmu mengenai Desain Grafis untuk meningkatkan Aqidah Akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.
- b. Data Sekunder yaitu data yang informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Di dalam penelitian ini menggunakan data sekunder berupa observasi dan dokumentasi.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam usaha pengumpulan data di lokasi penelitian penulis menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut :

a. Metode Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya dengan mengadakan tanya jawab terhadap orang yang erat kaitanya dengan permasalahan, baik tertulis maupun lisan guna memperoleh masalah yang

diteliti.¹⁹

Dalam wawancara, penulis merupakan instrumen yang paling utama karena penulis menyampaikan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Wawancara ini dilaksanakan terhadap pihak yang bersangkutan dengan permasalahan pada skripsi ini, dimana yang menjadi informan atau responden ialah Anggota UKM F Rumah Film KPI sebanyak 9 orang dari seluruh anggota yang tercantum, terdiri dari ketua umum, sekretaris umum, kepala divisi media info, sekretaris divisi media info, dan anggota media info guna untuk menggali informasi sedemikian rupa secara detail yang terkait dengan penelitian ini.

Jadi dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan wawancara semi terstruktur atau wawancara yang menggunakan panduan wawancara di mana pihak yang diwawancarai diminta pendapat dan ide-idenya sesuai judul yang terkait yang bertujuan agar peneliti dapat memperoleh data yang berkaitan tentang desain grafis sebagai media dakwah dan desain grafis dalam meningkatkan aqidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.²⁴

b. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasar data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.²⁵ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari lapangan dan mengidentifikasi tempat yang hendak akan diteliti. Peneliti menggunakan observasi partisipatif yaitu observasi dengan penelitian terlibat langsung di dalam kegiatannya untuk

¹⁹ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Jakarta, Bandung, 2004, 24.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta 2020), 320

mendapatkan hasil penelitian yang lebih lengkap dan nyata.

Observasi Non Partisipasi (*participant observation*) bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti tidak terlibat dalam keseharian responden. Dalam observasi dilakukan untuk menggali informasi tentang desain grafis sebagai media dakwah dan desain grafis dalam meningkatkan aqidah akhlak di UKM-F Rumah Film KPI.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa data-data tertulis yang mengandung keterangan dan penjelasan serta pemikiran tentang fenomena yang masih aktual dan sesuai dengan masalah penelitian.²⁶ Metode dokumentasi ini adalah kumpulan sejumlah besar fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk surat, catatan harian, cendra mata, laporan, artefak dan foto. Metode penelitian ini digunakan untuk memperoleh bukti praktek kerjasama dan lain sebagainya guna menunjang dari data yang diperoleh melalui wawancara. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan foto-foto sebagai sumber yang relevan, baik data yang diperoleh dari tangan kedua maupun dari peneliti langsung dengan cara penelitian turun langsung kelapangan.

4. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar “kejadian” yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain.

²⁶ Muhammad, Metodologi Penelitian Ekonomi Islam, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2013),152.

Keduanya berlangsung secara simultan, prosesnya berbentuk siklus dan interaktif, bukan linier.²⁰

Analisa data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.²⁷ Menurut Miles & Huberman analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.²⁸

Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (seringkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus gugus, membuat partisi, membuat memo). Reduksi data atau transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun. Data kualitatif dapat disederhanakan

²⁰ Ahmad Rijali, "*Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*" (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2018), 81-95.

²⁷ Ahmad Rijali "Analisis Data Kualitatif" *Jurnal Alhadharah*, Vol 17 No 33,(2018),4.

²⁸ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press 2014) 21.

dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadangkala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkat-peringkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana.

- 2) Penyajian Data Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.²⁹

- 3) **Penarikan Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data melalui langkah reduksi data dan penyajian data, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan dan verifikasi terhadap kesimpulan yang dibuat. Kesimpulan yang dibuat adalah jawaban terhadap masalah riset. Verifikasi adalah upaya membuktikan kembali benar atau tidaknya kesimpulan yang dibuat, atau sesuai tidaknya kesimpulan dengan kenyataan.³⁰

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami skripsi ini, maka sangat perlu bagi penulis untuk mengemukakan

²⁹ Ibid

³⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian*,..., 289

sistematika nya. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini sebagaimana uraian berikut:

Bagian awal meliputi: Cover, Abstrak, Surat Pernyataan, Lembar Persetujuan, Motto, Persembahan, Riwayat Hidup, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran.

BAB 1 Pendahuluan, pada sub bab ini memuat secara rinci tentang penegasan judul mengenai Desain Grafis sebagai media dakwah di UKM-F Rumah Film KPI UIN Raden Intan Lampung, menjelaskan istilah-istilah yang ada di judul skripsi ini, agar tidak terjadi kesalahpahaman maupun kekeliruan. Selanjutnya menguraikan Latar belakang masalah dan menjelaskan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini. Kemudian mengidentifikasi dan membatasi masalah penelitian ini agar penulis lebih fokus pada permasalahan yang penulis inginkan. Kemudian Rumusan masalah yaitu pertanyaan mengenai masalah yang sedang diteliti yang akan dicari jawabannya. Menguraikan tujuan penelitian dan manfaat penelitian dan mencantumkan kajian terdahulu yang relevan, agar penulis tau hal-hal yang akan diteliti maupun sudah diteliti sebelumnya. Menjelaskan metode penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini. Sistematika pembahasan untuk mendeskripsikan alur pembahasan pada penelitian.

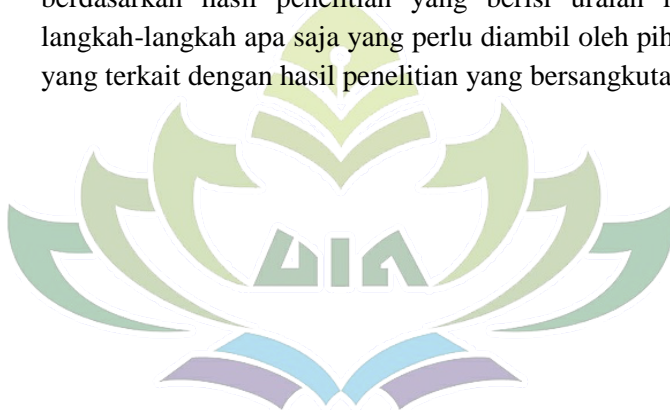
BAB II Landasan Teori pada bab dua ini menjelaskan teori – teori mengenai, Pengertian Desain Grafis, Unsur Desain Grafis, Prinsip Dasar Desain Grafis, Elemen dasar desain, pengertian media dakwah, media dakwah, jenis-jenis media dakwah, macam-macam dakwah, prinsip-prinsip media dakwah.

BAB III Deskripsi Objek Penelitian, pada bab ini membahas secara rinci deskripsi dan gambaran umum objek penelitian skripsi ini Sejarah UKM-F Rumah Film KPI, Visi & Misi, Struktur Rumah Film KPI Kegiatan Rumah Film KPI, Program Dakwah Rumah Film KPI, Pesan Desain Grafis Terhadap Media Dakwah, Tinjauan Desain Grafis sebagai

Media Dakwah, Nilai-Nilai Islam Pada Desain Grafis.

BAB IV Hasil Penelitian, pada bab ini berisi hasil penelitian berupa pembahasan secara analisis berdasarkan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah ataupun fokus penelitian yang digunakan, Bagaimana pengaruh Desain Grafis sebagai Media Dakwah UKM - F Rumah Film KPI UIN Raden Intan Lampung ?

BAB V penutup, pada Bab terakhir berisi tentang kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menjelaskan secara ringkas seluruh penemuan dalam penelitian yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis. Saran-Saran yang disajikan berdasarkan hasil penelitian yang berisi uraian mengenai langkah-langkah apa saja yang perlu diambil oleh pihak-pihak yang terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan.



BAB II

DESAIN GRAFIS, MEDIA DAKWAH DAN PESAN DAKWAH

A. Desain Grafis Sebagai Media Dakwah

1. Pengertian Desain Grafis

Desain Grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time based image*). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik atau masyarakat. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau peran seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode perancangan, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan desain. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalam tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis sebagai seni dekat dengan apa yang kita sebut sebagai keindahan (estetika). Keindahan sebagai kebutuhan setiap orang, mengandung nilai-nilai subjektivisme. Oleh sebab itu kualitas rasa seni seseorang pasti berbeda. Dalam menghasilkan karya visual desain grafis yang menarik dan bernilai seni, pemahaman terhadap elemen-elemen atau unsur-unsur dasar desain grafis adalah wajib.¹

¹ Sugeng Nur Oktavianti, "Karya Desain Grafis sebagai Media Dakwah dalam Akun "Santri Design Community" (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo), 17.

1.1 Desain Grafis Periklanan (*Advertising*)

- a. Desain Grafis Promosi dan Kampanye
- b. Desain Grafis Layanan Masyarakat
- c. Desain Super Grafis
- d. Desain Komunikasi periklanan lainnya.

1.2 Desain Identitas Usaha (*Corporate Identity*)

- a. Logo, Trade Mark dan Terapannya
- b. Profil Usaha
- c. Sistem Grafis Perusahaan dan Perkantoran

2. Unsur Desain Grafis

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan banyak manfaat dalam dunia komunikasi, salah satunya adalah dalam perannya yang mampu menampilkan komunikasi secara visual yang tidak hanya dalam bentuk tampilan huruf dan angka saja tetapi juga dalam bentuk grafis. Desain merupakan pengaturan bagian-bagian tertentu yang berada pada suatu kesatuan yang menyeluruh. Desain grafis membutuhkan pengetahuan mengenai unsur dan prinsip desain grafis. Unsur-unsur desain grafis.

2.1 Garis

Garis merupakan berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis ke garis lengkung, dan garis patah (*zig zag*). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

2.2 Bentuk

Merupakan suatu bidang yang ada karena dibatasi oleh sebuah kontur atau garis dan atau dibatasi oleh warna yang berbeda atau oleh perbedaan dalam pencahayaan, gelap terang, arsiran atau disebabkan adanya tekstur

tertentu. Dari bentuknya bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna.

2.3 Tekstur

Tekstur adalah elemen desain yang terlihat dan terasa seolah-olah ada rasa permukaan, yang dibuat sedemikian rupa sehingga membentuk rupa fisik, seperti kusam, kasar, mengkilap, kontras, kayu dan bulu. Tekstur digunakan supaya desain lebih natural atau tampak alami.

2.4 Ruang

Ruang digunakan untuk menjelaskan atau menegaskan keberadaan persepsi kedalaman atau jarak sehingga seolah-olah terlihat oleh indera penglihatan mata, objek terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, kosong dan padat.

2.5 Kontras

Kontras digunakan untuk menggambarkan rentang kecerahan dan kegelapan sebuah elemen visual sehingga memberikan citra dan persepsi secara rinci untuk membaca kata atau tulisan pada layar atau layout. Jika tulisan pada layar atau layout mempunyai nilai yang hampir sama akan membuat kita kesulitan bahkan tidak dapat membacanya.

2.6 Warna

Warna sebenarnya dapat memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Oleh karena itu, beberapa kebudayaan ataupun seorang desainer akan menggunakan warna-warna tertentu untuk memberikan informasi tentang suatu peristiwa.²

² Tim Akademik Diginusa, *Desain Grafis* (Jakarta: Gramedia, 2021), 2.

3. Prinsip Dasar Desain Grafis

3.2 Kesatuan

Kesatuan merupakan suatu cara untuk menggabungkan dan menyatukan unsur-unsur visual yang ditata sesuai dengan konsep ide pencipta dalam desain menjadi bentuk media grafis.

3.2 Keteraturan atau Keseimbangan

Keteraturan unsur-unsur visual yang ditata sehingga menjadi tertata dalam satu bentuk media grafis. Teraturinya tatanan unsur visual akan membuahkan kesan pandangan yang bulat dan optimal.

3.3 Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang.

3.4 Irama

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk-bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk – bentuk unsur rupa.

3.5 Dominasi

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian.³

³ Ibid

4. Elemen Desain Grafis

Pembuatan karya desain grafis, selalu berkaitan dengan elemen pembentuknya, yaitu tipografi, warna, layout dan gambar. Pembahasan mengenai empat elemen ini akan dilanjutkan pada modul-modul berikutnya.

4.1 Gambar (*image*)

Gambar adalah tiruan visual benda-benda yang ada di alam dalam media dua dimensi. Gambar atau image, baik sebagai fokus utama maupun sebagai elemen pendukung, berperan besar dalam mengkomunikasikan pesan dan merupakan kunci untuk menetapkan rasa visual terhadap suatu karya desain grafis. Penggunaan gambar sangat efektif karena mengkomunikasikan ide atau perasaan yang dapat ditangkap audiens dengan cepat.

4.2 Tipografi

Tipografi adalah sistem pengorganisasian huruf. Pemilihan huruf sangat berpengaruh terhadap tingkat keterbacaan dari ide yang tertulis dan perasaan pembaca terhadapnya. Tipografi dapat memberikan efek netral maupun emosi, simbol artistik, pergerakan politis atau filosofis, dan mengekspresikan kepribadian seseorang maupun golongan. Pemilihan huruf sangat beragam, mulai dari huruf yang sangat mudah dibaca, cocok untuk tulisan yang panjang hingga ke organisasi huruf yang lebih dramatis dan menarik perhatian seperti yang dapat ditemukan pada headline koran dan iklan.

4.3 Warna

Warna adalah fenomena yang terjadi akibat pemantulan cahaya. Warna dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan warna sangat berpengaruh dalam karya desain grafis, karena warna dapat menambah dinamisme, menarik perhatian dan dapat memberikan efek emosional tertentu. Warna juga dapat membantu mengorganisasikan elemen halaman, membuat kode bagi berbagai macam informasi dan memudahkan audiens dalam menemukan

informasi yang dibutuhkan. Warna dapat memberikan efek psikologis tertentu. Kombinasi warna yang berbeda akan menghasilkan efek yang berbeda pula.

4.4 Layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang

dibawanya. Bagaimana semua elemen diposisikan, baik hubungan antar elemen dan dalam skema desain secara keseluruhan, akan mempengaruhi bagaimana isi pesan diterima oleh audiens dan bagaimana perasaan mereka terhadapnya. Pembahasan mengenai layout berkisar pada format, grid, struktur, hierarki dan ukuran spesifik serta hubungan antar elemen.⁴

5. Pengertian Media Dakwah

Kata media berasal dari bahasa Latin, *median*, yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara etimologi yang berarti alat perantara. Wilbur Schramm mendefinisikan media sebagai teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pengajaran. Secara lebih spesifik, yang dimaksud dengan media adalah alat-alat fisik yang menjelaskan isi pesan atau pengajaran, seperti buku, film, video kaset, slide, dan sebagainya. Media dakwah yaitu segala sesuatu yang digunakan atau menjadi penunjang dalam berlangsungnya pesan dari komunikator (da'i) kepada khalayak atau dengan kata lain bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi penunjang/alat dalam proses dakwah yang berfungsi mengefektifkan penyampaian ide (pesan) dari komunikator (da'i) kepada komunikator (khalayak).⁵

Media Dakwah merupakan unsur tambahan dalam kegiatan dakwah. Maksudnya kegiatan dakwah dapat berlangsung, meski tanpa media. Hal tersebut jika

⁴ Ibid

⁵ Aminudin "Media Dakwah", *Jurnal Al-Munzir*, Vol. 9. No. 2, 2016, 347.

berpegangan bahwa media selalu merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dakwah kepada mitra dakwah. Gerlach & Eli dalam arsyad menyebut secara garis besar media meliputi manusia, materi, dan lingkungan yang membuat orang lain memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Adapun yang dimaksud dengan media dakwah adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan materi dakwah kepada penerima dakwah. Media dibagi menjadi dua, yaitu:⁶

1) Non Media Massa

Manusia: utusan, kurir, dan lain-lain. Benda: telepon, surat, dan lain-lain

2) Media Massa

Media massa manusia: berupa pertemuan, rapat, seminar, sekolah dan lain-lain. Media benda: berupa spanduk, buku, selebaran, poster, folder, dan lain-lain. Media massa periodic cetak dan elektronik: visual, audio, dan audio-visual.

Salah satu unsur keberhasilan dalam berdakwah adalah kepandaian seorang da'i dalam memilih dan menggunakan sarana atau media yang ada. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada waktu memilih media adalah :⁷

- 1) Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk keseluruhan masalah atau tujuan dakwah. Sebab setiap media memiliki karakteristik (kelebihan, kekurangan, keserasian) yang berbeda-beda.
- 2) Media yang dipilih sesuai dengan tujuan dakwah yang hendak dicapai.
- 3) Media yang dipilih sesuai dengan kemampuan sasaran dakwahnya.
- 4) Media yang dipilih sesuai dengan materi dakwahnya.

⁶ Ibid,349.

⁷ Ibid,340.

- 5) Pemilihan media hendaknya dilakukan dengan cara objektif, artinya pemilihan media bukan atas dasar kesukaan da'i.
- 6) Kesempatan dan ketersediaan media perlu mendapat perhatian
- 7) Efektifitas dan efisiensi harus diperhatikan

6. Jenis- Jenis Media Dakwah dan Spesifikasinya

Dalam ilmu komunikasi, media dapat juga di diklasifikasikan menjadi 3 macam yaitu :

- a. Media Terucap (The spoken word) yaitu alat yang bisa mengeluarkan bunyi seperti radio, telepon, dan sejenisnya.
- b. Media Tertulis (The Printed Writing) yaitu media berupa tulisan atau cetakan seperti majalah, surat kabar, buku, famplet, lukisan, gambar dan sejenisnya.
- c. Media denger Pandang (The Audio Visual) yaitu media yang berisi gambar hidup yang bisa dilihat dan didengar yaitu film , vidio, televisi dan sejenisnya. ⁸

Selain itu,ada yang mengklasifikasi jenis media dakwah menjadi dua bagian, yaitu media tradisional (tanpa teknologi komunikasi) dan media modern (dengan teknologi komunikasi). Klasifikasi jenis media dakwah diatas tidak terlepas dari dunia media penerima informasi yang dikemukakan oleh Al- Quran dalam surah An-Nahl ayat 78, al Mu'minin ayat 78, yakni media sensasi dan media persepsi. ⁹

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ

السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْعِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Dan allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia

⁸Moh.Ali Aziz, *Ilmu Dakwah* (Jakarta : Kencana, 2016),403.

⁹ Ibid,405.

memberikan kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. an-Nahl [16]: 78)

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Dan dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan, dan hati. Amat sedikitlah kamu bersyukur.” (Q.S Al Mu’minun [23]: 78)

7. Macam-Macam Media Dakwah

Media massa pada umumnya berupa radio, televisi, surat kabar, atau majalah. Tepat sekali dipergunakan sebagai media dakwah, baik melalui rubik atau secara khusus agama maupun acara rubik lainnya seperti sandiwara, membaca puisi, lagu-lagu dan sebagainya. Berikut ini penjelasan mengenai karakteristik jenis-jenis media massa.

a. Radio

Radio sebagai Media dakwah melalui beberapa keutamaan antara lain:

1. Program radio dipersiapkan oleh seorang ahli, sehingga bahan yang disampaikan benar-benar bermutu.
2. Radio merupakan bagian budaya masyarakat.

Mudah yang dijangkau oleh masyarakat artinya audien atau pendengar cukup dirumah.¹⁰

b. Televisi

Televisi sebagai media dakwah adalah suatu penerapan dan pemanfaatan hasil teknologi modern. Dengan pemanfaatan hasil teknologi itu diharapkan seluruh aktivitas dakwah dapat mencapai sasaran (tujuan) yang lebih. Media dakwah dengan televisi ini sangat banyak memperoleh kehebatan dibanding dengan media-media dakwah lainnya, sebagian kehebatannya antara lain televisi yang dapat didengar oleh penjuru dunia.

¹⁰ Faizah dan Lalu Muchsin Effendi, *Psikologi Dakwah* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), 180.

c. Surat Kabar dan Majalah

Surat kabar dan majalah merupakan media dakwah yang bersifat tulisan. Media ini memiliki keunggulan yang lain dibandingkan dengan media massa lainnya. Yang khas ciri surat kabar dan majalah sebagai media dakwah adalah dapat dibaca berulang kali, sehingga dapat dipahami dan dihafal.¹¹

8. Prinsip-prinsip Media Dakwah

Media dakwah dapat berfungsi sebagaimana mestinya apabila tepat dengan prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaannya, prinsip-prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut:¹²

- a. Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk keseluruhan masalah atau tujuan dakwah, sebab setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda.
- b. Media yang dipilih sesuai dengan tujuan dakwah yang hendak dicapai.
- c. Media yang dipilih sesuai dengan kemampuan sasaran dakwahnya.
- d. Media yang dipilih sesuai dengan sifat materi dakwahnya
- e. Pemilihan media hendaknya dilakukan dengan cara objektif artinya pemilihan media bukan atas dasar kesukaan da'i.
- f. Kesempatan dan ketersediaan media perlu mendapat perhatian.
- g. Efektifitas dan efisien harus diperhatikan.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media yang dapat digunakan untuk berdakwah ada banyak, media audio, visual, audio visual dan cetak. Dengan media ini

¹¹ Ibid

¹² Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah* (Jakarta: Rajafindo Persada,2013), 113. K8

diharapkan dakwah dapat tersebar lebih luas dan menjangkau segala kalangan dari tua, muda, dewasa, remaja, hingga anak-anak.

9. Desain Grafis Sebagai Media Dakwah

Desain grafis sebagai hasil dari perkembangan zaman telah memberikan perubahan yang signifikan bagi kehidupan manusia. Mulai dari persoalan politik, ekonomi, sosial, pendidikan, budaya, dan agama tak lepas dari dunia desain grafis. Aktivitas dakwah di era multimedia saat ini semakin kreatif dan inovatif, dengan memanfaatkan media cetak dan media sosial sebagai sarana dakwah. Dengan mengkombinasi aktivitas dakwah melalui media cetak dan media sosial, dakwah akan semakin menarik untuk ditampilkan kepada publik, kegiatan dakwah menjadi kreatif dan unik¹³. Dakwah Islam harus fleksibel, mampu mengikuti perkembangan zaman, perkembangan umat dan teknologi. Dakwah di era modern ini memerlukan kreativitas dan inovasi agar tetap menarik minat mad'u salah satunya yaitu desain grafis pada media dakwah mulai diterapkan untuk membuat tampilan yang memudahkan mad'u dalam memahami dan membaca.¹⁴

B. Pesan Dakwah

1. Pengertian Pesan Dakwah

Pesan Dakwah Kata dakwah berasal dari bahasa Arab “da’wah”. Kata Da’wah berasal dari tiga huruf, yaitu dal, ‘ain, dan wawu. Dal, ‘ain, dan wawu pada kata dakwah memiliki makna memanggil, meminta, mengundang, minta tolong, mendoakan, menangisi, memohon, menyuruh datang,

¹³ Syayaf, Achmad Mujahid “Konsep Flat Desain Pada Karya Visual Akun Instagram Rumayshocom”(Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018).

¹⁴ Zulkarnain, Afrizal “Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u di Bandar Lampung” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018). 9

menamakan, mendorong, menyebabkan, mendatangkan, dan meratapi. Al-Qur'an mengembangkan makna dari kata da'wah untuk berbagai penggunaan. Secara terminologis Sayyid Qutb menjelaskan arti dakwah yaitu memberi batasan dengan mengajak atau menyeru kepada orang lain masuk ke dalam sabil Allah SWT, bukan untuk mengikuti dai atau sekelompok orang. Ahmad Ghazali menjelaskan bahwa dakwah merupakan pekerjaan atau ucapan untuk mempengaruhi manusia supaya mengikuti Islam. Ismail al-Faruqi, mengungkapkan bahwa hakikat dakwah adalah kebebasan, universal dan rasional. Sedangkan Abdul al Badi Shadar membagi dakwah menjadi dua tataran yaitu dakwah fardiyah atau dakwah yang sasaran dan sifatnya lebih pribadi dan dakwah ummah atau dakwah yang sasaran dan sifatnya kepada khalayak. Abu Zahroh menyatakan bahwa dakwah itu dapat dibagi menjadi dua hal; pelaksana dakwah, perseorangan, dan organisasi.¹⁵

Di dalam dakwah terdapat beberapa unsur, salah satunya adalah pesan dakwah. Pesan dakwah atau maudhu' al-da'wah merupakan materi yang akan disampaikan kepada mad'u atau yang biasa diartikan sebagai kata, gambar, lukisan dan sebagainya. Kemudian diharapkan dapat membantu memahami materi dakwah bahkan perubahan sikap dan perilaku mitra dakwah.

2. Jenis Pesan Dakwah

Pada dasarnya, selama tidak bertentangan dengan sumber utama dakwah; Al-Qur'an dan Hadis, pesan dalam bentuk apapun dapat dijadikan sebagai pesan dakwah. Ali Aziz menjelaskan bahwa pesan dakwah pada garis besarnya terbagi menjadi dua, yaitu pesan utama (AlQur'an dan Hadis) dan pesan tambahan atau penunjang (selain Al-Qur'an dan Hadis).

¹⁵ Wahyu Ilahi, Komunikasi Dakwah, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 14.

Ayat-ayat Al-Qur'an Berdasarkan pendapat para ulama, ringkasan Al-Qur'an terkandung dalam surat al-Fatihah. Yang berarti dalam memahami surat al-Fatihah dapat juga dikatakan memahami kandungan Al-Qur'an. Selanjutnya dalam surat al-Fatihah terdapat tiga bahasan pokok¹⁶ yang merupakan pesan utama dakwah, yaitu akidah (ayat 1- 4), ibadah (ayat 5-6), dan muamalah (ayat 7). Bagian-bagian tersebut adalah pokok-pokok ajaran Islam.¹⁷

3. Tema Pesan Dakwah

Pokok-pokok ajaran Islam sebagai berikut:

- a. Akidah, yang meliputi iman kepada Allah SWT., iman kepada malaikat-malaikat Allah, iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada Rasul-Rasul Allah, dan iman kepada qada dan qadar.
- b. Syariah, yang meliputi ibadah dalam arti khas (thaharah, shalat, asshaum, zakat haji) dan muamalah dalam arti luas (al-qanun al khas/hukum perdata dan al-qanun al-'am atau hukum publik).
- c. Akhlak, yang meliputi akhlak kepada al-khaliq dan makhluk (manusia dan nonmanusia). Sebagai tambahan Ulama lain membagi pokok ajaran Islam dengan berdasar inti sari surat al-Fatihah. Terdapat tiga tema pokok di dalamnya yaitu akidah, syariah, dan akhlak berdasar hadis Nabi SAW.¹⁸

Ketiga komponen ini diletakkan secara hirarkis. Artinya mula-mula seseorang harus memperteguh akidah, selanjutnya menjalankan syariat dan kemudian menyempurnakan akhlak. Pada posisi puncak inilah maksud diutusny Nabi SAW yaitu menyempurnakan akhlak manusia. Berdasarkan asumsi tersebut, dengan memperkuat iman seseorang pendakwah,

¹⁶ Moh Ali Aziz, Ilmu Dakwah cet. ke-4, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 218

¹⁷ Ibid, 335

akan lebih mudah bagi mereka untuk memberikan dakwah bahkan membantu merubah seseorang menjadi lebih baik. Jika pendakwah memiliki iman yang teguh, pendakwah diperkenankan mengajarkan cara-cara menjalankan agama. Pendakwah harus memiliki hati bersih dan merasa hidupnya dipantau oleh Allah SWT, amar ma'ruf nahi munkar.

Ketiga komponen diletakkan secara sejajar, akidah yang bertempat di akal, syariat dilakukan anggota tubuh, dan akhlak bertempat di dalam hati. Sebagai contoh pendakwah mengajarkan bahwa menjalankan sholat harus dengan pikiran yang yakin, mematuhi syarat dan rukunnya, serta diperkuat dengan hati yang ikhlas.¹⁹

4. Karakteristik Pesan Dakwah

Karakteristik pesan dakwah adalah keaslian, maksudnya adalah pesan dakwah Islam harus benar-benar dari Allah SWT. Dakwah mengajarkan kerasionalan ajaran Islam. Buktinya adalah adanya ajaran keseimbangan (al-mizan), yang didefinisikan sebagai posisi tengah-tengah di antara dua kecenderungan. Karakteristik pesan dakwah yang lainnya adalah umum, yang berarti meliputi seluruh bidang kehidupan dengan nilai-nilai mulia yang dapat diterima oleh seluruh manusia. Ajaran Islam telah mengatur hal-hal yang paling kecil hingga hal yang paling besar dalam kehidupan manusia. Seluruh perintah Islam jika menemui kesulitan dalam pelaksanaannya dapat ditoleransi dan diberi keringanan. Dengan demikian, tujuh karakteristik pesan dakwah adalah keasliannya dari Allah SWT, mudah, lengkap, seimbang, universal, masuk akal, dan membawa kebaikan.²⁰

¹⁹ Ibid

²⁰ Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 101-102

5. Akidah dan Akhlak

A. Pengertian Akidah Akhlak

Kata “ Akhlak “ karena perkataan akhlak selalu dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Akan tetapi, agar lebih jelas dan meyakinkan, kata “akhlak” masih perlu untuk diartikan secara bahasa maupun istilah. Dengan demikian, pemahaman terhadap kata “akhlak” tidak sebatas kebiasaan praktis yang setiap hari kita dengar, dilakukan, tetapi sekaligus dipahami secara filosofis, terutama makna substansialnya. Kata “Akhlak” berasal dari bahasa Arab, yaitu jama’ dari kata “khuluqun” yang secara linguistik diartikan dengan budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat, tata krama, sopan santun, adab dan tindakan. Kata “akhlak” juga berasal dari kata “khalafa” atau “khalqun”, artinya kejadian, serta erat hubungannya dengan “ Khaliq “, artinya menciptakan, tindakan atau perbuatan, sebagaimana terdapat kata “al-khaliq”, pencipta dan “ makhluk “, artinya yang diciptakan

Adapun pengertian akhlak yang dikemukakan oleh para ahli ilmu akhlak, bahwa Sekalipun kalimatnya berbeda namun tetap terpacu pada satu titik point yaitu tingkah laku. Akhlak menurut arti bahasa sama dengan adab, sopan santun, budi pekerti atau juga etika. Berikut beberapa pengertian akhlak yaitu :

- a. Ibrahim Anis, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan baik atau buruk tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan
- b. Imam Ghazali, mengartikan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan

mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²¹

Pengertian Akidah Secara etimologis akidah berakar dari kata ‘aqida-ya’qidu ’aqdan-aqidatan. Kaitan antara arti kata “aqdan” dan “aqidah” adalah keyakinan itu tersimpul dengan kokoh di dalam hati, bersifat mengikat dan mengandung perjanjian. Jadi akidah adalah sesuatu yang diyakini oleh seseorang. Makna akidah secara bahasa akan lebih jelas jika dikaitkan dengan pengertian secara terminologis. Secara terminologis terdapat beberapa defenisi akidah, antara lain:

- a. Menurut Hasan Al-Banna ‘Aqaid (bentuk plural dari akidah) adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan.
- b. Menurut Abu Bakar Jabir al-Jazairy Akidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran itu dipatrikan oleh manusia di dalam hati serta diyakini kesahihan dan keberadaannya secara pasti dan ditolak segalasesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu.²²

B. Sumber dan Kedudukan Akidah Akhlak

Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam agama Islam. Pentingnya kedudukan akhlak dapat dilihat dari berbagai sunnah *qauliyah* (sunnah

²¹ Abuddin Nata, Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia, (Jakarta : Rajawali Press , 2014) , 126 .

²² Dr. H. Muhammad Amri, Lc. M.Ag, Akidah Akhlak, (Makasar : Semesta Aksara , 2016), 2

dalam bentuk perkataan) Rasulullah seperti yang telah diuraikan Yunahar Ilyas yaitu :

- a. Rasulullah Saw, menempatkan penyempurnaan akhlak yang mulia sebagai misi dalam sejarah penyampaian Islam di muka bumi ini.
- b. Akhlak merupakan salah satu ajaran pokok agama Islam, sehingga Rasulullah Saw pernah mendefinisikan agama itu dengan akhlak yang baik (*husn al-khuluq*).
- c. Akhlak yang baik akan memberatkan timbangan kebaikan seseorang nanti pada hari kiamat.

Dari ketiga uraian di atas, maka sudah jelas akhlak yang dimaksud yaitu akhlak baik atau akhlak islami, yaitu bersumber dari wahyu Allah yang terdapat dalam al-Quran dan merupakan sumber utama dalam ajaran agama Islam. Sehingga dapat dipahami bahwa pendefinisian agama (Islam) dengan akhlak yang baik itu sebanding dengan pendefinisian ibadah haji dengan wuquf di Arafah.²³

C. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Menurut Hasan al-Banna, ruang lingkup akidah Islam meliputi:

- a. Ilahiyyat
Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Allah, seperti wujud Allah, sifat Allah, nama dan perbuatan Allah dan sebagainya.

²³ Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2020), 6.

b. Nubuwwat

Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Nabi dan Rasul, pembicaraan mengenai kitab-kitab Allah yang dibawa para Rasul, mu'jizat, Rasul dan lain sebagainya.

c. Ruhaniyyat

Yaitu tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan alam metafisik seperti jin, iblis, syaitan, roh, malaikat dan lain sebagainya.

d. Sam'iyat

Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang hanya bisa diketahui lewat sam'i, yakni dalil Naqli berupa Al-Quran dan as-Sunnah seperti alam barzakh, akhirat dan Azab Kubur, tanda-tanda kiamat, Surga Neraka dan lainnya.

Sumber akidah Islam adalah Al-Qur'an dan Sunnah artinya informasi apa saja yang wajib diyakini hanya diperoleh melalui Al-Qur'an dan Al-Sunnah. Al-Qur'an memberikan penjelasan kepada manusia tentang segala sesuatu. Sedangkan akal fikiran bukanlah merupakan sumber aqidah, dia hanya berfungsi untuk memahami nash-nash (teks) yang terdapat dalam kedua sumber tersebut dan mencoba membuktikan secara ilmiah kebenaran yang disampaikan oleh Al-Qur'an dan Al-Sunnah (jika diperlukan). Itupun harus didasari oleh semua kesadaran bahwa kemampuan akal manusia sangat terbatas.

Informasi mengenai pencipta alam ini dan seisinya adalah dalil Allah yang hanya bisa diketahui melalui Al-Qur'an dan Al-Sunnah. Manusia dengan akalnya semata tidak dapat mengetahui siapa yang

menciptakan alam. Akal manusia hanya dapat memikirkan keteraturan dan keseimbangan.

Akhlak sebagai suatu tatanan nilai yaitu merupakan sebuah pranata sosial yang berdasarkan pada ajaran syariat Islam. Sedangkan akhlak sebagai sebuah tingkah laku atau tabiat manusia yang merupakan perwujudan sikap hidup manusia yang menjelma menjadi sebuah perbuatan atau tindakan. Untuk menentukan perbuatan dan tindakan manusia itu baik atau buruk, Islam menggunakan barometer syariat agama Islam yang berdasarkan wahyu Allah Swt. Sedangkan masyarakat umum lainnya ada yang menggunakan norma-norma adat.

Dalam Islam, tatanan nilai yang menentukan suatu perbuatan itu baik atau buruk dirumuskan dalam konsep *akhlakul karimah*, yang merupakan suatu konsep yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan sang Maha Pencipta yaitu Allah Swt, dan manusia dengan alam sekitarnya. Secara lebih khusus juga mengatur hubungan manusia dengan dirinya sendiri. Ruang lingkup akhlak itu dapat berupa seluruh aspek kehidupan seseorang sebagai individu, yang bersangkutan dengan sesuatu yang ada di luar dirinya. Karena sebagai individu, dia pasti berinteraksi dengan lingkungan alam sekitarnya, dan juga berinteraksi dengan berbagai kelompok kehidupan manusia secara sosiologis, dan juga berinteraksi secara methaphisik dengan Allah Swt. sebagai pencipta alam semesta. Jadi, dalam berakhlak kepada Allah Swt., manusia mempunyai banyak cara diantaranya dengan taat dan tawadduk kepada Allah Swt., karena Allah yang telah menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya dengan akhlak yang baik serta menyembahnya.²⁴

²⁴ . Daud Ali, Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 1998), 357.

D. Metode Mendidik Akidah dan Akhlak

Mendidik akidah atau keyakinan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena akidah atau keyakinan yang kuat dapat menjadi landasan moral dan spiritual yang kokoh. Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk mendidik akidah:

- a. Pendidikan agama pendidikan agama formal di sekolah atau lembaga keagamaan merupakan metode utama dalam mendidik akidah. Dalam lingkungan ini, siswa mempelajari nilai-nilai, ajaran, dan praktik-praktik keagamaan yang relevan dengan keyakinan yang dianutnya.
- b. Contoh teladan memberikan contoh teladan adalah cara yang efektif untuk mendidik akidah. Orang tua, guru, dan tokoh agama yang memiliki akhlak dan keyakinan yang kuat dapat menjadi panutan bagi individu dalam mengembangkan akidahnya.
- c. Diskusi dan tanya jawab mendorong diskusi dan tanya jawab tentang keyakinan agama dapat membantu individu untuk memahami lebih dalam tentang aspek-aspek keyakinan mereka. Hal ini juga membuka ruang bagi mereka untuk bertanya tentang hal-hal yang membingungkan atau meragukan.

Di dalam pembinaan akhlak terdapat metode-metode yang dapat digunakan untuk mempermudah para pendidik (guru) dalam membina akhlak peserta didik. Metode tersebut sebagaimana yang telah dijelaskan Muhammad bin Ibrahim al-Hamd diantaranya:

a. Mendidik Melalui Keteladanan

Keteladanan dalam pendidikan adalah cara yang paling efektif dan berhasil dalam mempersiapkan anak dari segi akhlak, membentuk mental dan sosialnya. Disini keteladanan menjadi faktor yang sangat berpengaruh pada baik buruknya anak.

b. Mendidik Melalui Kasih Sayang

Memberikan kasih sayang merupakan metode yang paling sangat berpengaruh dan efektif dalam mendidik anak. Sebab kasih sayang memiliki daya tarik dan memotivasi akhlak yang baik, serta memberikan ketenangan kepada anak yang nakal sekalipun.

c. Mendidik Melalui Nasihat

Dalam tafsir al-Manar sebagaimana dikutip oleh Abdurrahman An-Nahlawi dinyatakan bahwa nasihat mempunyai beberapa bentuk dan konsep penting yaitu :

Pemberian nasihat berupa penjelasan mengenai kebenaran dan kepentingan sesuatu dengan tujuan orang diberi nasehat akan menjauhi maksiat, pemberi nasihat hendaknya menggunakan nasihat yang dapat menggugah perasaan afeksi dan emosi, seperti peringatan melalui kematian peringatan melalui hari perhitungan amal. Kemudian dampak yang diharapkan dari metode nasihat ini adalah untuk membangkitkan keteguhan untuk senantiasa berpegang kepada pemikiran ketuhanan, dan berpegang kepada jamaah beriman.²⁵

DAFTAR RUJUKAN

BUKU :

- Abduh, Muhammad. *Memperbarui Komitmen Dakwah*. Jakarta : Rabbani Pers. 2008
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Cv Syakir Media Press. 2021
- Agus, Sachari. *Tinjauan Desain*. Bandung: ITB Bandung. 2022
- Ahmad, *Dakwah Islam dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta : PLP2M. 1998
- Anggi, Anggarini. *Pengantar Desain Grafis*. Bandung: Politeknik Negeri Jakarta. 2012
- Ardianto, Elvinaro. *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*, Bandung. Simbiosis Rekatama Media. 2010
- Aziz, Moh. Ali. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group. 2017
- Bambang, *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graham Ilmu. 2006
- Effendi Faizah dan Lalu Muchsin. *Psikologi Dakwah*. Jakarta: Prenada Media Group. 2006
- Ezadityo, *Sejarah Desain Grafis*. Yogyakarta: Balai Pustaka. 2019
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga. 2016
- Indriana, Dian. *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press. 2011
- Jalaluddin Rakhmat. *Metode Penelitian Komunikasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung. 2004
- M. Munir, *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Rahmat Semesta. 2006

- Masri, Andry. *Strategi Visual*. Bandung: Jala Sutra. 2000
- Purwanto, Suharyadi dan *Statistika Untuk Ekonomi Keuangan Modern*. Jakarta: Salemba Empat. 2011
- Samantho, Ahmad Y. *Jurnalistik Islam*. Jakarta: Harakah. 2002
- Saputra, Wahidin. *Pengantar Ilmu Dakwah*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. 2011
- Sobur, Alex. *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya. 2009
- Sopiah, Etta Mamang Sangadji. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta : Andi offset. 2010
- Tim Akademik Diginusa. *Desain Grafis* Jakarta: Gramedia. 2021
- Wahidin, Saputra. *Pengantar Ilmu Dakwah*. Jakarta: Rajafindo Persada. 2013
- Wuryadi, Basuki. *Desain Grafis Percetakan*. Jakarta, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. 2019
- JURNAL :**
- Aminudin. "Media Dakwah". *Jurnal Al-Munzir* , Vol. 9. No. 2, 2016. 47. <https://doi.org/20.21949/jb.v1i3.417>.
- rzum Fariyah "Media Dakwah Pop". (*AT-TABSIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*), Vol 1, No 2. 2013. <https://doi.org/9.31949/jb.v1i4.416>
- Tiawan dll. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.1, No.4 (2020), : 477. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.
- Tiawan dll, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SML di SMKN 1 Gunung Putri Bogor," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.1, No.4 (2020), : 477. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.

Skripsi :

Afrizal Zurkarnain” *Penggunaan Desain Grafis Pada Malam Hidayatullah Sebagai media Dalam menarik Minat Baca Mad’u Di Bandar Lampung* “Skripsi UIN Raden Intan 2018

Nofita Solihatin,” *Analisis Desain Grafis Komunikasi Visual Akun Instagram @arielsyafrin Berdasar Semiotika Ferdinand De Saussure,* (Skripsi Universitas Islam Profesor Kyai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2021)

Fauji Akbar, *”Pengaruh Desain Grafis sebagai Media Promosi Terhadap Minat Beli Pada Toko Buku Jelita Di Belawan”* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020)

Tedi Firmansyah Susanto, *”Desain Visual Dakwah Pada Akun Instagram @kata nabi”.* (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021)

Riqqah Azzahra Leviasari, *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sunan Ampel Surabaya”* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021)

