

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 PERANCANGAN VISUAL

A. Perancangan

Secara umum perancangan memiliki persamaan makna dengan penciptaan. Kata perancangan menurut KBBI memiliki arti: proses, cara, perbuatan merancang. Sedangkan kata penciptaan menurut KBBI mempunyai arti sebagai proses, cara, perbuatan menciptakan. Banyak para ahli yang mengemukakan pendapat mereka perancangan sebagai berikut:

- a. Menurut Nafisah (2003:2) Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (sistem flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.
- b. Menurut Al Bahara bin Ladjamudin, (2005:39) Perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan atau penciptaan merupakan perencanaan atau proses untuk membuat elemen-elemen tertentu agar dapat menghasilkan sebuah solusi dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan sistem yang baik. Makna perancangan yang disimpulkan penulis dari beberapa definisi yang disimpulkan tidak jauh berbeda dengan makna desain (*design*) yang diartikan sebagai usaha untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi dengan melalui solusi alternatif tertentu.

Makna kata desain dan merancang mempunyai persamaan makna, yaitu makna dalam proses penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menggunakan solusi yang bertujuan untuk kemanfaatan.

B. Visual

Visual menurut KBBI memiliki arti: dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan. Berikut adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan visual yang telah dikemukakan oleh Adi Kusriyanto (2007:10) :

1. Visual *Language*, yakni ilmu yang mempelajari bahasa visual. Visualisasi, yakni kegiatan menerjemahkan atau mewujudkan informasi dalam bentuk visual.
2. Visualiser, yaitu orang yang pekerjaannya menangani masalah visual atau mewujudkan suatu ide kedalam bentuk visual dalam suatu proyek desain.
3. Visual Effect membuat efek-efek tipuan seolah-olah terjadi suatu keadaan atau kejadian yang sulit dilakukan manusia.
4. Visual information adalah informasi melalui penglihatan, misalnya lambaian tangan, senyuman, baju baru, mobil baru, dll.
5. Visual Litteracy, yaitu kumpulan atau daftar karya visual

Berdasarkan pemaparan pengertian dan definisi mengenai perancangan dan visual, penulis mengambil kesimpulan bahwa perancangan visual merupakan proses pemecahan masalah dengan membuat sesuatu alternatif solusi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan.

2.2 DAKWAH

Secara etimologi dakwah berasal dari bahasa arab *da'a-yad'u-da'watan* yang mempunyai arti mengajak, menyeru, memanggil, mengundang. Kamus Al Munawwir, (1997:406) Berikut adalah pengertian dakwah menurut beberapa ahli menurut pandangan mereka yang sebagai berikut:

- a. Menurut Samsul Munir Amin (2009: 6) dakwah merupakan bagian yang sangat esensial dalam kehidupan seorang muslim, dimana esensinya berada pada ajakan dorongan (motivasi), rangsangan serta

bimbingan terhadap orang lain untuk menerima ajaran agama Islam dengan penuh kesadaran demi keuntungan dirinya dan bukan untuk kepentingan pengajaknya

- b. Prof. Toha Yahya Umar dalam buku ilmu dakwah (2004:67) menyatakan dakwah islam merupakan upaya untuk mengajak umat dengan cara bijaksana kepada jalan yang benar sesuai dengan perintah Tuhan untuk kemaslahatan di dunia dan akhirat.
- c. Syaikh Ali Makhfudz dalam kitabnya Hidayatul Musyidin dikutip oleh Wahidin Saputera (2011: 27-28) memberikan defenisi dakwah sebagai berikut: dakwah islam yaitu mendorong manusia agar berbuat kebaikan dan mengikuti petunjuk (hidayah), menyeru mereka berbuat kebaikan dan mencegah dari kemungkaran agar mereka mendapat kebahagiaan di dunia dan di akhirat.
- d. Menurut Hamzah Ya'qub (1981: 13). mengatakan bahwa dakwah adalah mengajak umat manusia dengan hikmah (kebijaksanaan) untuk mengikuti petunjuk Allah dan Rasul-Nya.
- e. Menurut Wahyu Ilahi (2006:21) dakwah adalah sebuah aktifitas atau kegiatan yang bersifat menyeru atau mengajak kepada orang lain untuk mengamalkan ajaran Islam. Dakwah adalah suatu aktivitas yang pelaksanaannya bisa dilakukan dengan berbagai cara atau metode.

Arti kata dakwah merupakan sebuah ajakan kepada kebaikan, atau mengajak kepada keburukan. Namun dalam persepsi masyarakat islam, dakwah lebih dipahami sebagai upaya untuk mengajak kepada kebaikan atau jalan yang benar untuk melakukan sebuah kebaikan.

Definisi pengertian yang dapat diambil dari uraian pengertian diatas adalah dakwah merupakan kagiatan yang dilakukan untuk mempengaruhi atau mengajak perseorangan individu untuk melakukan kebaikan dan meninggalkan keburukan atau kemunkaran untuk kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

2.3 KONTEN KREATIF

A. Konten

Pengertian konten secara bahasa adalah isi, kandungan atau muatan. Pengertian konten menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Konten dalam konteks komunikasi dan media merupakan pesan (*message*) atau informasi (*information*) yang disajikan melalui media, lebih utamanya media internet. Secara garis besar konten media online terbagi menjadi teks, gambar, video, Dikutip dari blogxendit.com pada 01 Juli 2020 berikut adalah jenis konten atau postingan yang banyak mendapatkan share dan partisipasi dari pengguna media sosial diantaranya adalah :

1. *What-post*, Jenis konten ini memuat penjelasan tentang topic yang sedang menjadi trending dan pembahasan publik. Penggunaan konten melalui jenis *what post* merupakan tehnik untuk meningkatkan *engagement* yang umum oleh media sosial berita.
2. *Why-Post*, Konten jenis ini merupakan tentang argument diri sendiri tentang isu yang beredar. Isu yang beredar juga merupakan isu yang menjadi topic trending atau hangat dalam perbincangan masyarakat. Jenis konten ini dapat menjelaskan tentang benar atau salahnya berita tersebut. Selain itu penjelasan tentang pendapat pribadi juga dapat dilakukan untuk jenis konten *why post* ini.
3. *List Post*, Jenis post ini merupakan tentang pembahasan atau penjelasan tentang data atau daftar yang berupa teks, gambar yang membahas dengan topic tertentu. Konten jenis ini dapat dijelaskan lebih mendalam melalui daftar yang telah dibuat.
4. *How To Article*, Konten jenis ini merupakan jenis konten yang menjelaskan tentang tahapan atau langkah-langkah melakukan sesuatu. Tahapan-tahapan dapat berupa seperti daftar list post yang lebih umum untuk diijelaskan.
5. Video, Salah satu jenis konten yang banyak diminati adalah jenis video. Video merupakan perpaduan dari audio dan visual yang menjadi satu.

Didalam video dapat isi materi tentang konten-konten seperti *what-post*, *why-post*, *list-post* menjadi sebuah materi dalam video.

B. Kreatif

Kreatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Kreatif dibutuhkan manusia untuk membuat suatu hal yang inovatif dalam penyelesaian masalah dan kepentingan lainnya. Berikut adalah pengertian kreatif dari para ahli sebagai berikut:

- a. Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.
- b. Menurut Semiawan dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.
- c. Menurut Utami Munandar (1992:47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- d. Menurut Clarkl Monstakis dalam Munandar (1995:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

beberapa definisi dan pemaaran pengertian diatas tentang kreatif, penulis mengambil kesimpulan bahwa kreatif merupakan kemampuan dan identitas diri dalam mencipta, mengekspresikan dalam membuat gagasan baru dan teraktualisasi dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan lingkungan sekitar.

2.4 ILUSTRASI

Ilustrasi dalam KBBI memiliki arti sebagai gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya; (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya). Menurut Alan Male, (2007:44) menyatakan bahwa ilustrasi diproduksi pertama kali berupa selebaran, selama paruh kedua abad ke 16. Teknik *Woodcut* dengan ukiran kayu mengawali produksi pertama ilustrasi yang kemudian berkembang menjadi sebuah buku pada saat mesin percetakan pertama ditemukan di Jerman. Pada awal abad ke-19 buku yang dikeluarkan pertama kali adalah buku fiksi untuk anak-anak. Berikut adalah pengertian dari ilustrasi menurut para ahli :

Menurut Rohidi (1984:87), ilustrasi adalah penggambaran suatu hal melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan, atau memperindah suatu teks sehingga pembaca dapat seolah-olah merasakan langsung sifat-sifat gerak, dan kesan cerita yang disajikan.

Tujuan dari dibuatnya sebuah ilustrasi adalah untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Ilustrasi juga dapat menjadi media pembantu untuk mempermudah mengingat gagasan, pesan yang disampaikan lewat sebuah gambar. Menurut Putra N dan Lakoro (2012:2) ilustrasi mempunyai tujuan untuk menghiasi dan menerangkan suatu cerita, puisi, maupun informasi lainnya dalam bentuk tulisan.

Kesimpulan yang didapatkan penulis dari pemaparan dan pendapat diatas adalah ilustrasi merupakan salah satu bentuk visual untuk memperjelas suatu pesan tekstual menjadi pesan yang lebih mudah dipahami. Ilustrasi juga media penunjang yang baik untuk menyampaikan pesan dan pembaca dapat merasakan kesan dari pesan yang disampaikan.

2.5 PERANCANGAN VISUAL DAKWAH ISLAMI MELALUI KONTEN KREATIF ILUSTRASI

Perancangan visual dakwah islami melalui konten kreatif ilustrasi adalah proses dalam pemecahan masalah dalam penyampaian khasanah islami dengan menggunakan media ilustrasi untuk memperjelas pesan verbal yang disampaikan. Pesan dalam bentuk visual merupakan pesan yang mudah difahami oleh orang daripada pesan verbal biasa, karena visual dapat menterjemahkan informasi dengan menarik.

Dakwah sendiri merupakan sebuah ajakan atau menyeru untuk berbuat kebaikan dan meninggalkan kemunkaran untuk kebaikan dan kebahagiaan dunia akhirat. Dalam penyampaian dakwah, pesan yang disampaikan harus disesuaikan dan dikemas dengan segmentasi yang menjadi target penyampai pesan dakwah atau dai . Pada perancangan dakwah islami melalui konten kreatif ilustrasi ini yang disampaikan merupakan sebuah pesan pengingat kepada masyarakat publik tentang kampanye berbuat kebaikan dan mengingatkan melalui media sosial. Penggunaan medsos sebagai media penyampaian dakwah maka konten harus memiliki pesan yang bertema dan sesuai dengan realita keadaan masyarakat yang menjadi segmnetasi akun media sosial. Konten pesan dakwah islami sebagai pesan verbal akan divisualisasikan sebagai penerjemah pesan verbal dakwah yang diharapkan mampu menjadi strategi penyampaian khasanah islami.

Media penyampaian pesan dakwah isalmi ini akan dilakukan publikasi melalui media sosial sebagai *new* media dalam era revolusi industri 4.0. Konten sendiri merupakan pesan atau isi kandungan yang tersedia dalam media elektronik sehingga penyampaian pesan dakwah islami ini disampaikan melalui media sosial dengan menggunakan ilustrasi sebagai objek kreatif. Penyampaian dakwah islami melalui sebuah konten kreatif ilustrasi dapat menjadi solusi inovatif dalam penyampaian khasanah islami. Hal-hal yang mengandung keburukan dalam media sosial juga dapat diimbangi dengan perancangan ini. Perancangan visual dakwah islami melalui konten kreatif ilustrasi sebagai pembaharuan metode dakwah pada revolusi industry 4.0 memerlukan

perancangan dengan menggunakan metode perancangan dan analisis data ataupun karya sebagai tolak ukur dan usaha maksimal perancangan yang diharapkan mampu untuk merancang dan publikasi konten dakwah dengan baik. Konten dalam bentuk verbal perlu divisualisasikan dengan berbagai macam ide kreatif dan menarik untuk membentuk pesan yang menarik dan baik. Perancangan konten dakwah sebagai pesan kepada publik perlu melakukan analisa tolak ukur dalam perancangannya dengan melakukan brainstorming untuk melakukan penilaian terhadap konten yang dibuat. Selain itu brainstorming diperlukan juga sebagai pembentukan ide kreatif atau konsep terhadap perancangan konten dalam bentuk pesan verbal atau konten dalam bentuk visual. Tahapan selanjutnya dalam perancangan dapat dilanjutkan dengan berbagai media dan tehnik dalam visualisasi karya, seperti membuat *rough layout*, dan *comprehensif layout* sampai pada hasil final desain. Tahap-tahapan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai media yang ada, seperti tahap *rough layout*, tahapan ini dapat dilakukan langsung secara digital ataupun manual dengan menggunakan pensil, kertas dan lain sebagainya. Tahapan selanjutnya tahapan *comprehensif layout* yaitu tahapan visualisasi wujud bentuk desain dengan digitalisasi proses coloring atau pemberian shadow. Tahapan akhir setelah final desain perlu melakukan verifikasi atau evaluasi dengan cara meninjau ulang dan melakukan perbandingan antara latar belakang permasalahan dan hasil final desain yang menjadi pemecah atau solusi dari permasalahan.