

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era moderen teknologi internet sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari, karena hampir semua orang di seluruh penjuru dunia bahkan saat peneliti melakukan penelitian ini menggunakan fasilitas internet.

Masyarakat Indonesia memasuki era globalisasi informasi seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang salah satunya mempengaruhi sistem komputasi (*computing system*) dan sistem komunikasi (*telecommunication system*) yang semakin *konvergen*, mendorong integrasi tersebut. dari dua sistem jarak jauh. Masyarakat informasi muncul sebagai akibat dari globalisasi teknologi informasi yang dibawa oleh sistem komunikasi jarak jauh ini. Telematika adalah istilah yang digunakan di Indonesia untuk menggambarkan integrasi fungsi media, teknologi, dan komunikasi .

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat dipengaruhi oleh internet. Meskipun teknologi ini berpotensi meningkatkan kualitas hidup masyarakat, penyalahgunaan teknologi informasi berpotensi menimbulkan masalah yang signifikan.

Untuk itulah literasi digital menjadi kian signifikan relevansinya, tidak hanya sebagai komplementer, tetapi juga sebagai program prioritas bersama dalam kerangka melakukan upaya edukasi dan advokasi pengguna internet.¹

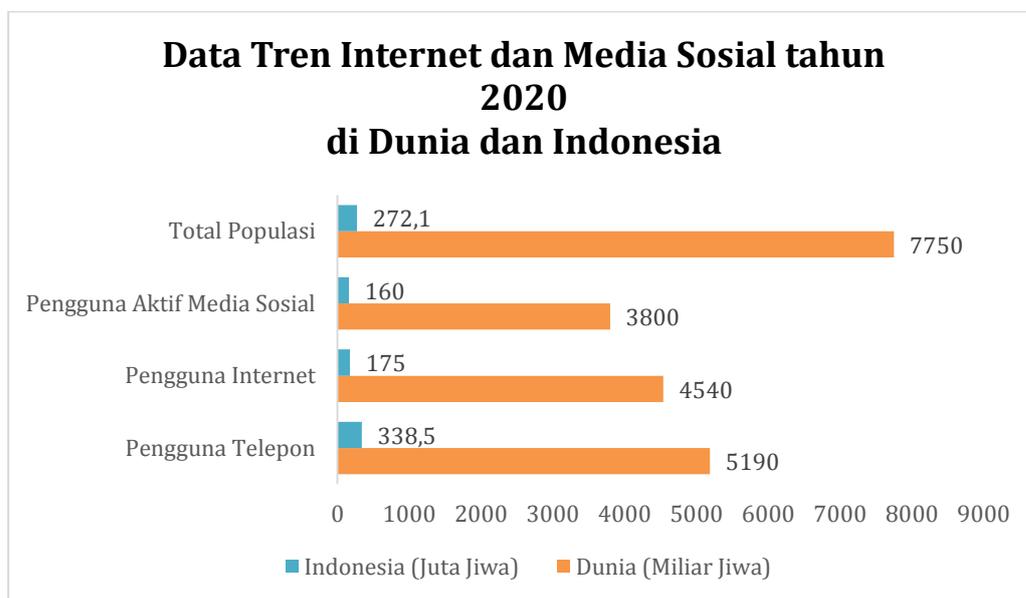
"Kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

¹ Johnny G Plate Sambutan Menteri Komunikasi dan Informatika *ebook kiat bikin infografis keren dan berkualitas* Jakarta, Januari 2018.

untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan
mengkomunikasikan konten atau

informasi, dengan aspek kognitif, etika, sosial, emosional, dan teknis atau teknologi," kata United Nations Educational, Scientific, dan Organisasi Kebudayaan (UNESCO).

Seorang yang menggunakan media sosial dapat dengan mudah mengaksesnya, dan selama mereka memiliki akses ke jaringan internet, mereka dapat menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan mereka tanpa harus khawatir kehabisan waktu dan tempat. Media dengan implikasi yang signifikan bagi kehidupan masyarakat adalah media sosial.



Grafisk 1. 1 Grafik 1. 1 We Are Social dan Hootsuite

Fenomena media sosial telah memasuki kehidupan sehari-hari. Dalam laporan “Digital 2020 Indonesia”, sebuah studi oleh *We Are Social* dan *Hootsuite* dapat mengidentifikasi jejak digital penggunaan internet, khususnya penggunaan media sosial, di seluruh dunia dan Indonesia. sebanyak 7,750 miliar jiwa dari populasi global 3.800 miliar jiwa, telah menjadi pengguna media sosial yang aktif. Sementara di Indonesia, teridentifikasi dari toatal 150 juta orang Indonesia memiliki akun media sosial dan secara aktif menggunakannya.

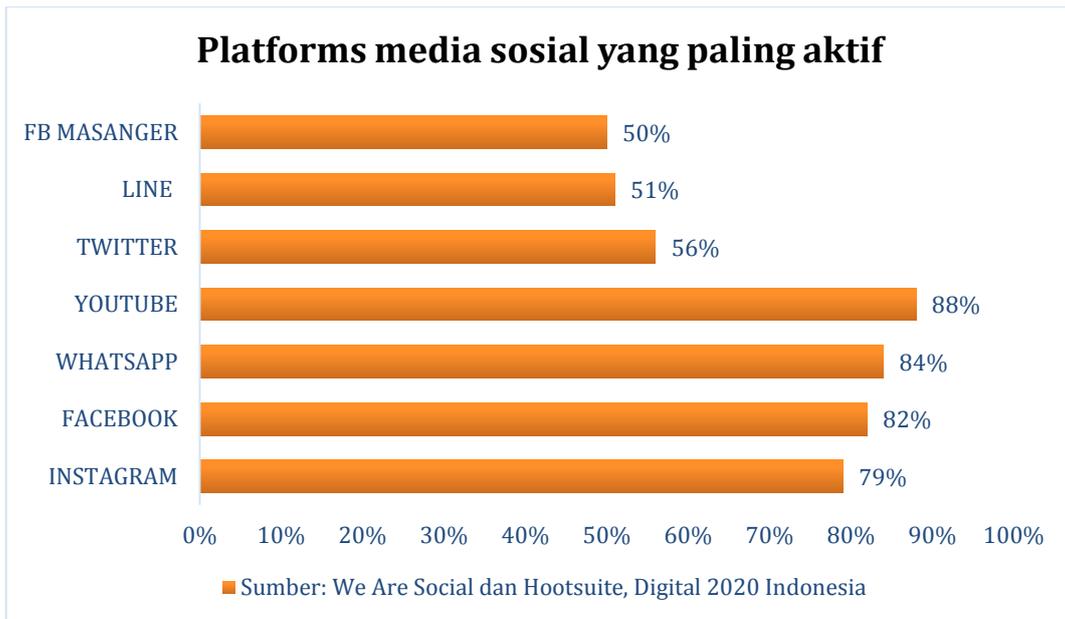
Studi yang berlangsung dari Januari 2019 hingga Januari 2020 ini juga menemukan bahwa jumlah pengguna media sosial di Indonesia meningkat 20 juta sejak tahun lalu, dan orang di Indonesia menghabiskan 3 jam 26 menit sehari untuk mengakses media sosial.²

Banyaknya aplikasi media sosial juga mencerminkan pesatnya pertumbuhan media sosial. Saat ini terdapat ratusan kategori aplikasi media sosial, antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Kategori dan Macam-Macam Media Sosial

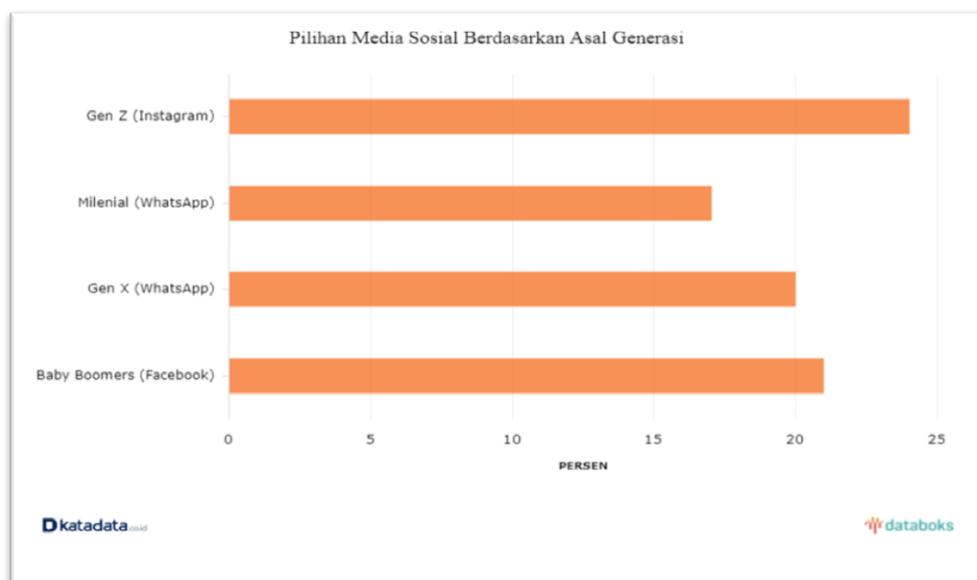
Kategori Media Sosial		Macam Macam Media Sosial		
1.	Jejaring Sosial	Facebook	Linkedin	Twitter
2.	Media Komunikasi	WhatsApp	Line	Telegram
3.	Media sosial berbagi gambar	Instagram	Facebook	
4.	Media berbagi video	YouTube	MeTube	TikTok
5.	media blogging	Blogspot	Wordpress	

² *we are social dan hootsuite, digital 2020 indonesia*, (hasil riset januari 2020), hal. 6
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia?rq=digital%20indonesia%202019> di akses pada tanggal 24 juli 2020 pukul 10.12 WIB.



Grafik 1. 2 We Are Social dan Hootsuite

Menurut laporan *insight* “Digital 2020 Indonesia” dari *We Are Social* dan *Hootsuite* yang dirilis pada Januari 2020, aplikasi media sosial paling populer di Indonesia adalah YouTube (88%), diikuti WhatsApp (84%), Facebook (82%), dan Instagram (79%)³



Grafik 1. 3 Katadata.com

³ *Ibid.*,

Survei *Global Web Index* (GWI), tiap generasi memiliki media sosial yang paling digemari. Instagram menjadi aplikasi favorit generasi Z (16-23 tahun) sebab 24% responden mengaku menyukai media sosial itu.

Sementara itu, baik generasi X (38-56 tahun) dan generasi Y (24-37 tahun) menikmati platform media sosial yang sama. WhatsApp disukai oleh kedua generasi, yang ditunjukkan oleh masing-masing 17% responden dan 20% responden. Generasi *baby boomer* sekarang banyak menggunakan Facebook. Hal ini tercermin dari keputusan yang diambil oleh 21% responden, yang berasal dari rentang usia 57-64 tahun. Pada kuartal keempat tahun 2020, GWI mendistribusikan survei kepada 180.852 pengguna internet antara usia 16 dan 64. Studi ini mencakup 7 negara dari semua wilayah.⁴ Berdasarkan data-data diatas kemajuan teknologi sangat merambah ke segala bidang.

Media informasi dan komunikasi terus berkembang dengan pesat. Sekarang ini siapapun dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun. Informasi Informasi berseliweran begitu cepatnya. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di belahan bumi manapun dapat segera diketahui. Dalam hitungan detik informasi dan peristiwa yang terjadi dapat disaksikan oleh penduduk bumi.⁵

Mulai Revolusi Industri (abad ke-19), ketika informasi semakin banyak digunakan untuk mendukung perdagangan melalui berbagai media, desain grafis berkembang pesat sebagai sebuah profesi. Secara internasional, bidang desain grafis menggunakan sejumlah nama lain, termasuk komunikasi grafis, komunikasi desain, dan komunikasi visual. Desain grafis atau desain komunikasi visual adalah istilah yang digunakan di Indonesia.

⁴ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/16/instagram-media-sosial-favorit-generasi-z#> di akses pada tanggal 24 Juli 2020 pukul 10.12 WIB.

⁵ Rohman, D. A., *Komunikasi Dakwah Melalui Media Sosial* . (Bandung: Jurnal Komunikasi, 2019), 2.

Jadi, secara spesifik, *graphic designer* adalah seseorang yang tahu bagaimana merancang program identitas, informasi, dan persuasi untuk komunikasi visual yang memenuhi tujuan audiens target pemberi tugas baik di media tradisional (*printing*) dan non-konvensional (*online*).

Seorang desainer grafis menciptakan konsep komunikasi grafis, mendesain dan menyelaraskan elemen desain sesuai dengan prinsip desain, dan mengemas informasi ke dalam media visual yang dapat dipahami audiens yang dituju. Di samping itu, harus mampu mengawasi dan memberikan supervisi produksi. Seorang desainer grafis atau komunikasi visual adalah proses memperoleh bahan dari pihak ketiga berupa naskah dari penulis naskah, ilustrasi dari ilustrator, foto dari fotografer, dan bahan lainnya. Desainer grafis atau komunikator visual harus dapat memberikan pengarahan dan mengawasi pihak ketiga mitra dalam untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapan mereka.

Dakwah sebagai salah satu misi Islam berkembang pesat melalui cara tradisional hingga modern. Seorang Da'i harus mengetahui betul perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk bisa mengatakan siapa master teknologi yang mampu menopang dunia. Perkembangan dakwah sendiri tidak lepas dari budaya masyarakat saat ini. Masyarakat pragmatis modern juga terikat erat dengan tujuan Da'i, namun masyarakat modern yang lebih hedonistik dalam hidupnya lebih memilih untuk mengabdikan dakwah melalui sarana yang mudah dijangkau oleh mereka. Pesan dakwah yang terlalu banyak membanjiri objek dakwah dan perhatian objek dakwah yang sangat terbatas terhadap pesan, menjadi sebuah kombinasi yang menantang untuk menyampaikan pesan dakwah.

Visualisasi dakwah adalah cara terbaik saat ini yang menjadikan solusi bagi tantangan diatas. Berani berbeda. Mungkin itulah gambaran yang bisa diungkapkan oleh Santri Design Community (SDC) @santridesign. Sebuah komunitas desainer Muslim yang sampai saat ini

telah memiliki puluhan ribu anggota. Sesuai dengan namanya, komunitas ini bergerak dan berdakwah dengan karya desain yang dibuat masing-masing member. Ciri khas inilah yang menjadi pembeda dengan komunitas lainnya.

Kini dapat diakses melalui semua media, khususnya Instagram, berkat kemajuan era dakwah, akun Instagram @santridesign salah satunya. Santri Design Community ini unik karena menampilkan desain anak negeri, bernuansa islami, dan mengajak pembacanya untuk berbuat baik. Poster yang menampilkan kreasi para pemuda, khususnya Santri, bernuansa islam, dideskripsikan secara menarik.

Utamanya mendorong kebajikan dan mencegah kejahatan. Santri Design Community adalah sebuah komunitas dakwah yang berada dibawah naungan NU. Santri Design Community ini telah menyebar ke seluruh Indonesia dan mengajarkan desain grafis. Selain berdakwah melalui Instagram, tim kreatif diundang untuk membuat desain. Sekitar dengan sekitar 48.000 *followers* Santri Design Community tetap berkembang hingga saat ini. Santri Design Community menggunakan elemen dan prinsip-prinsip desain grafis (komposisi) dalam penciptaan sebuah seni visual, maka diperlukan pemahaman tentang esensi dunia visual dan seni (estetika). Dengan memahami setiap komponen poster atau gambar, seseorang dapat menentukan pesan dakwah yang disampaikannya.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Desain Grafis Sebagai media Dakwah di Akun Instagram @santridesign (Deskriptif Kualitatif Semiotika Ferdinand de Saussure).**

Dengan pesatnya kemajuan teknologi proses penyampaian dakwah tetap dilakukan secara aktif dengan memanfaatkan berbagai media, penggunaan desain grafis yang diterapkan setiap postingan dalam akun instagram dari tampilan seperti pemilihan warna, jenis *font*,

ilustrasi, tata ruang dan tata letak dengan menerapkan prinsip-prinsip desain, dan elemen-elemen desain maka dihasilkan sebuah desain yang mempunyai nilai estetika, sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan diterima lebih mudah oleh audien.

Penulis berpendapat bahwa semiologi *Saussure* sesuai dengan penelitian ini, Adanya konsep *signifier* dan *signified* yang menurut *Saussure* tidak bisa dipisahkan satu sama lain. *Signifier* merupakan gambaran visual yang ditangkap otak kita dan *signified* adalah kesan dari pikiran kita terhadap apa yang ditangkap oleh otak.⁶ Penulis menyimpulkan bahwa setiap elemen atau tanda desain grafis tidak hanya merupakan benda mati yang dapat diamati oleh manusia, tetapi juga merupakan tanda dengan makna yang mendalam berdasarkan kombinasi ini.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana makna dan elemen desain grafis pada konten Instagram @santridesign berdasar analisis semiotika Ferdinand de Saussure ?
2. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain grafis pada konten Instagram @santridesign sebagai media dakwah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui makna dan elemen desain grafis pada konten Instagram @santridesign berdasar analisis semiotika Ferdinand de Saussure
2. Untuk mengetahui hasil dari penerapan prinsip-prinsip desain grafis pada konten Instagram @santridesign sebagai media dakwah.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

⁶ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), 47.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan dakwah, khususnya mengenai dakwah visual. Mengingat peneliti merupakan salah satu mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah dengan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan dokumentasi ilmiah tambahan untuk pengkajian dan penelitian dalam pengembangan ilmu dakwah.

2. Kegunaan praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para pegiat dakwah grafis agar makin konsisten dan kreatif dalam mengembangkan media sosial sebagai sarana dakwah kontemporer yang potensial tersebut.

E. Definisi Istilah

1. Desain

Pengertian desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya.⁷

⁷<https://serupa.id/pengertian-desain/> di akses pada tanggal 24 Juni 2020 pukul 19.19 WIB.

2. Grafis

Pengertian grafis secara umum adalah desain visual pada permukaan suatu benda, misalkan dinding, kanvas, kertas, untuk memberi sebuah informasi atau sebuah gambaran. Misalnya, foto, gambar, pengerjaan garis, ilustrasi, garis besar, tipografi, angka, gambar, rencana matematika, peta, gambar khusus, atau gambar yang berbeda.⁸

3. Media

Secara umum, pengertian media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi.⁹

4. Dakwah

Menurut Syaikh Ali Makhfuzh, yang dikutip oleh Wahidin Saputera dalam kitabnya Hidayatul Mursyidin memberikan definisi 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 dunia dan akhirat.¹⁰

Dakwah merupakan segala bentuk aktivitas penyampaian ajaran Islam kepada orang lain dengan berbagai cara bijaksana agar memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam semua lapangan kehidupan. Berbagai cara bijaksana itu mestilah dilaksanakan dengan seperangkat ilmu yang dikenal sebagai ilmu dakwah.¹¹ Oleh karena itu, kegiatan dakwah akan mencakup proses dan kegiatan sosialisasi ide dan

⁸ <https://www.siipung.com/2018/12/pengertian-grafis.html> di akses pada tanggal 29 Juni 2020 pukul 19.50 WIB.

⁹ <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html> di akses pada tanggal 14 Agustus 2020 pukul 11.39 WIB.

¹⁰ Syamsuddin, *Sejarah Dakwah*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016), 3.

¹¹ Drs. Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu dakwah* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), 5.

konsep serta internalisasi nilai-nilai dan aturan ajaran Islam sehingga menjadi bagian dari kepribadian seseorang. Dakwah akan mencakup berbagai tindakan yang bersifat berkaitan dengan suatu tindakan jika hanya diartikan sebagai suatu tindakan.

Dakwah merupakan usaha yang tidak dibatasi oleh tempat dan waktu. Usaha dakwah seperti sering dikatakan oleh para mubaligh adalah usaha yang terus berlangsung sepanjang Dien Al-Islam ini ada. Bagi setiap umat Islam, dakwah merupakan kewajiban. Hanya saja kewajiban itu dilakukan sesuai kemampuannya masing-masing. Secara konseptual, makna dakwah adalah mengajak kepada agama Allah, memperkenalkan ajarannya, dan membumikan nilai-nilainya di dalam perilaku sehari-hari. Karena itu, salah satu prinsip dari dakwah adalah ketulusan.¹²

5. Akun

Akun adalah data tentang seseorang, minimal terdiri dari *username* dan *password*. *Account* atau akun merupakan data diri atau identitas virtual seseorang di dunia maya. Sebagai contoh *account* itu seperti kalau anda memiliki email, facebook, blogger, atau yang lainnya itulah yang disebut anda memiliki *account*. akun biasanya digunakan untuk tujuan tertentu misalnya mengirim pesan yang dapat berupa teks atau file gambar, suara, atau video. Lebih jelasnya *account* digunakan untuk berkomunikasi.¹³

6. Instagram

Sosial media, yang berfokus pada platform video dan foto, menjadi semakin populer hingga dapat dibandingkan dengan Facebook dan Twitter.¹⁴ Instagram adalah media sosial yang dicintai oleh banyak orang. Penggunaannya sangat beragam, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Dari siswa hingga pebisnis.

¹² Abdi Kurnia Johan, *Pedoman Dakwah* (Jakarta: Wahid Foundation, 2019), 2.

¹³ <https://www.temukanpengertian.com/2013/01/pengertian-account.html> di akses pada tanggal 14 Juni 2020 pukul 11.39 WIB.

¹⁴ <https://adalah.co.id/instagram/> di akses pada tanggal 14 Agustus 2020 pukul 11.39 WIB.

Sama seperti aplikasi sosial media lainnya, Instagram juga memiliki banyak fitur-fitur yang bagus yang bisa kamu gunakan untuk mempercantik foto kamu, video kamu, dan masih banyak lainnya. Untuk lebih jelasnya seperti pembahasan di bawah ini.¹⁵

F. Kajian Penelian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan fokus penelitian proposal ini, tetapi masih mengandung perbedaan-perbedaan baik dari objek penelitian maupun hal lainnya.

Pertama, Skripsi yang disusun oleh Muhammad Zamroni berjudul “*Desain Komunikasi Visual Jurnalism Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Karakter Desain Komunikasi Visual Website suaramuslim.net)*”. Skripsi ini mengungkapkan bahwa identifikasi tipografi, *font*, bentuk, ruang, warna, gambar, dan tata letak postingan Suaramuslim.net, serta karakter dan elemen desain komunikasi visual.¹⁶

Kajian peneliti dan Muhammad Zamroni serupa karena sama-sama fokus pada aspek desain komunikasi visual. Topik penelitian dan kerangka teori yang dimainkan adalah pembeda utama. Muhammad Zamroni menggunakan Suaramuslim.net sebagai subjek, dan akun Instagram @arielsyafrin sebagai subjek utama peneliti. Muhammad Zamroni menggunakan teori Gestalt, sedangkan peneliti menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Kedua, Skripsi yang disusun oleh Khairul Azmi Pada Tahun 2020 Berjudul “*Dakwah Visual Muslim Designer Community Banda Aceh (Analisis Konten Dakwah Visual Pada Akun Instagram Muslim Designer Community Banda Aceh)*”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa postingan visual dakwah berisi lima pesan visual dakwah tentang

¹⁵ <https://www.merdeka.com/jatim/berikut-fungsi-instagram-yang-paling-utama-bisa-untuk-kembangkan-bisnis-klm.html?page=2> di akses pada tanggal 19 September 2021 Pukul 23.19

¹⁶ Mohammad Zamroni, “*Desain Komunikasi Visual Jurnalism Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Karakter Desain Komunikasi Visual Website suaramuslim.net)*”, Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel (2018).

akidah, sebelas poster dengan pesan terkait syariah, lima unggahan gambar visual dengan pesan moral, dan empat postingan gambar dengan pesan terkait motivasi. Desain poster dakwah akun Instagram semuanya menggabungkan prinsip desain grafis dan elemen desain. Tipografi digunakan untuk membuat sebagian besar poster, dan ilustrasi bahkan menggabungkan tipografi dengan gambar ilustrasi seperti foto asli atau gambar karakter vektor.¹⁷

Persamaan skripsi ini dengan skripsi yang sedang penulis tulis oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengolahan produk grafis sebagai media dakwah dengan menggabungkan unsur-unsur desain grafis dan prinsip-prinsip desain grafis. Perbedaannya terletak pada penelitian Khairul Azmi dengan penelitian ini terletak pada obyek penelitian jika penelitian Khairul Azmi meneliti analisis isi konten dakwah Santri Design Community dengan mengelompokkan konten dakwahnya sedangkan peneliti mengkaji akun @santridesign.

Ketiga, Nilai – nilai Akhlak dalam Akun Instagram Ria Ricis (Analisis Semiotik Model Ferdinand De Saussure) Moh Fahmi Ghozali 2017 Penelitian ini berisi analisis pesan dakwah akhlak yang terkandung dalam akun Instagram Ria Ricis dengan menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure.¹⁸

Persamaan skripsi ini dengan skripsi yang sedang penulis tulis oleh peneliti adalah sama-sama meneliti akun instagram dan menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure. Perbedaan Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui makna pesan dakwah akhlak saja sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan dakwah secara utuh. Objek penelitian ini adalah gambar atau visual, teks, warna, gambar, simbol atau simbol dan ikon yang mendukung konten dakwah foto pada akun Instagram

¹⁷ Khairul Azmi, “*Dakwah Visual Muslim Designer Community Banda Aceh (Analisis Konten Dakwah Visual Pada Akun Instagram Muslim Designer Community Banda Aceh)*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2020).

¹⁸ Moh Fahmi Ghozali “*Nilai – nilai Akhlak dalam Akun Instagram Ria Ricis (Analisis Semiotik Model Ferdinand De Saussure)*” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Jogjakarta, 2017).

@santridesign. Objek penelitian sebelumnya hanya menggunakan video dari postingan Ria Ricis.

G. Kajian Pustaka

1. Desain Grafis

a. Pengertian Desain Grafis

Pengertian 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.¹⁹

Kata “desain” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa inggris: *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi desainer.²⁰

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual di mana gambar digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan terbaik. Teks juga dianggap sebagai gambar dalam desain grafis karena merupakan hasil abstraksi dari simbol yang terdengar.

¹⁹ Dharma, Leonardo Ade dan Andreas James, *Pengantar Desain Grafis* (Jakarta: Kemdibud, 2016), 5.

²⁰ <https://serupa.id/pengertian-desain/> di akses pada tanggal 14 Agustus 2020 pukul 11.39 WIB.

b. Elemen-elemen Desain Grafis

1) Tipografi (*Typography*)

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai “*visual language*” yang artinya bahasa yang dapat dilihat.²¹ Tipografi adalah suatu teknik seni untuk mengatur huruf dan teks dalam suatu ruang menjadi tulisan yang cantik dan mudah dipahami. Juga dikatakan bahwa tipografi adalah seni memilih jenis huruf (*font*) dari banyak huruf (*font*) yang dapat digabungkan dengan jenis huruf (*font*) lain dan meletakkan sejumlah kata pada tempat yang tersedia.²²

Tipografi (*Typography*) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Secara etimologi, tipografi/typography berasal dari bahasa Yunani. Typos berarti bentuk, dan Graphein berarti menulis. Tipografi adalah suatu teknik pemilihan, penataan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan susunan huruf, bukan termasuk ilustrasi yang tidak berbentuk huruf. Fungsi utama tipografi adalah membuat teks berguna dan mudah digunakan. Dapat disimpulkan bahwa keterbacaan kemudahan membaca teks dan keterbacaan kemudahan mengenali huruf dibahas dalam tipografi. Banyak faktor yang memengaruhi keterbacaan.²³

a) *Font*

Pemilihan *font* dan karakter yang tepat merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam menciptakan desain komunikasi visual yang efektif.

²¹ Priscilia Yunita Wijaya, “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual” *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 1, no. 1 (Januari, 1999): 48. <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/1640>.

²² Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer Teori Grafis Komputer* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2005), 45.

²³ Kusnadi, *Dasar Desain Grafis* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018), 79-80.

Keterbacaan sebuah teks akan dipengaruhi oleh bagaimana huruf digunakan dan disusun.

b) Ukuran *Font*

Ukuran font menentukan keterbacaan. Huruf besar, di sisi lain, biasanya lebih mudah dibaca daripada yang memiliki kurang dari delapan karakter. Namun, ini tidak menjamin bahwa desain untuk komunikasi visual semuanya akan menggunakan ukuran font besar yang mudah dibaca. Mata yang baik untuk ukuran font sangat penting bagi seorang desainer grafis.²⁴

c) Kerumitan Desain *Font*

Dalam penerapan ilmu tipografi, sebenarnya unsur readable dan legible menjadi hal yang sangat penting. Readable artinya tulisan atau teks bisa dibaca dengan mudah. Sedangkan legible berarti pembaca bisa mengenali teks tulisan beserta hurufnya dengan mudah. Misalnya, ada sejumlah varian kental pada font Futura. *medium* (sedang), *bold* (tebal), *extra bold* (sangat tebal), *light* (tipis) *italic* (miring).²⁵

Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sbb :

1) *Serif*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Contoh huruf dalam kelompok serif misalnya *Times New Roman*, *Garamond*, *Book Antiqua*, *Bitstream*, *Palatino Linotype*, *Bookman Old Style*, *Calisto*

²⁴ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual* (Yogyakarta:CV. Andi Offset, 2017), 35.

²⁵ *Ibid*, 5.

MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, Super French, Bodoni, Americana dan lain-lain.

Serif

2) *Sans Serif*

Ciri khas dari kelompok huruf ini adalah tidak memiliki kait, bertangkai (cukup) tebal, sederhana, ujungnya berbentuk tumpul dan mudah dibaca. Sifat huruf ini kurang formal, lebih mengesankan karakter hangat dan bersahabat.

Sans Serif

3) *Egyptian*

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

EGYPTIAN

4) *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

Script

2) Ilustrasi

Ilustrasi secara bahasa yaitu gambar atau foto yang digunakan untuk menjelaskan maksud dan tujuan secara visual.²⁶ Menurut Rakhmat Supriyono Sebuah desain yang tidak didukung ilustrasi akan hampa dan membuat bosan komunikn yang melihatnya. standar ilustrasi bisa dikatakan efektif jika:²⁷

- a) Sangat mudah untuk memahami informasinya.;
- b) Membangkitkan perasaan dan keinginan pembaca;
- c) Tidak plagiat;
- d) Memilki point yang menarik; dan
- e) berkualitas tinggi dalam hal seni dan keahlian.

Di dalam dunia jasa desain grafis, Ilustrasi merupakan visualisasi dari sebuah tulisan ,cerita ataupun suatu ide yang dilakukan dengan teknik drawing, fotografi, lukis, serta teknik seni rupa lainnya. Ilustrasi dapat dibuat menggunakan beberapa metode yaitu :²⁸

²⁶ Fitri Maunah, "Konsep Desain Komunikasi Visual Rubrik Fashion Pada Majalah Hijabella Edisi Januari 2015" Skripsi, hal 18.

²⁷ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual* (Yogyakarta: Cv. Andi Offset, 2017), 51.

²⁸ <https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-fungsi-ilustrasi-dalam-desain-grafis>

- a) Cara manual ini masih menggunakan alat manual seperti pensil, buku gambar, drawing pen, crayon, kuas, dan cat untuk membuat ilustrasi.
- b) Cara digital adalah ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan komputer dan berbagai aplikasi pengolah gambar dalam bentuk vektor atau bitmap . Metode digital tidak lagi membutuhkan alat menggambar manual karena kita sudah bisa membuat ilustrasi mulai dari tahap sketsa hingga selesai dengan alat bantu yang disediakan oleh software pengolah gambar. Metode ini dimulai dari titik yang membentuk garis hingga akhirnya menjadi sebuah ilustrasi. Sebuah ilustrasi juga dapat dibuat dengan menggabungkan teknik digital dan manual, seperti menggambar gambar dengan pensil, memindai, dan menyelesaikannya dengan komputer.

3) Warna

Warna mampu memberikan sugesti yang mendalam pada manusia. Dalam komunikasi grafis, penggunaan warna perlu ditata dan disusun dengan tepat sehingga menimbulkan suasana, mempengaruhi luas kehidupan manusia sekaligus sebagai lambang psikologis.²⁹ Dalam desain grafis, warna sama pentingnya dengan komponen lainnya. Sebuah desain dapat memiliki makna dan tema melalui warna. Ada dua jenis elemen ini.³⁰

Tabel 1. 2 Warna dalam karakter

Warna	Karakter
Hitam	Sebagai varietas yang paling mapan (gelap) tanpa orang lain berubah menjadi gambaran untuk gagasan

²⁹ Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer Teori Grafis Komputer* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2005) , 43.

³⁰ <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis> di akses pada tanggal 22 September 2021 Pukul 15.23

	ketidakjelasan dan kesuraman (juga tentang perasaan).
Putih	Sebagai warna paling terang, yang mewakili kemurnian dan cahaya.
Abu-abu	Ini tidak memiliki kualitas atau kehidupan tertentu, menjadikannya warna yang paling netral.
Merah	Menakutkan, luas (luas), berlaku (kuat), dinamis dan esensial (kehidupan), mendidih, memperingatkan, bermusuhan, cinta.
Kuning	Karena memiliki cahaya yang tidak sedalam itu, ia melambangkan hal-hal atau hal-hal yang ringan, memiliki momentum, dan menyampaikan kebahagiaan, kegembiraan, dan perhatian.
Biru	sebagai warna dengan sifat menantang dan kesan sesuatu yang mendalam (<i>de diepte</i>), tak terbatas, dan transenden.
Hijau	Membangkitkan ketenangan dan tempat untuk mengumpulkan energi baru; itu identik dengan pertumbuhan lingkungan, pasukan penjaga perdamaian, dan kepuasan.
Pink	Warna yang identik wanita, menarik atau cantik.
Orange	warna yang tak terpisahkan dari masa panen, sarat dengan kehangatan, halloween.
Coklat	varietas yang sangat hangat, tidak dapat dipisahkan dari pra-musim dingin, berantakan, bumi
Ungu	warna yang menandakan kesetiaan, kepuasan, dan Barney (sosok boneka ungu)

Warna adalah media terakhir dan paling signifikan untuk komunikasi simbolik. Bahkan, warna dapat dibagi menjadi dua kategori: yang dihasilkan oleh cahaya (RGB) dan yang dihasilkan oleh tinta atau cat (CMYK).

c. Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Dalam ilmu desain grafis, ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun elemen desain menjadi sebuah karya yang tak hanya sesuai tapi juga menarik perhatian audiens. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Maka dari itu tetap dianjurkan menggunakan prinsip-prinsip desain sebagai panduan dalam menghasilkan karya yang baik.³¹

a) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk-bentuk alah bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dan bentuk-bentuk unsur-unsur rupa.³²

Prinsip-prinsip desain yang menyatukan ritme adalah apa yang menciptakan ritme. Elemen desain grafis juga dapat disusun ulang atau diulang. Elemen yang berbeda dengan pola ritme, elemen serupa, dan konsistensi menciptakan ritme. Ritme teratur, mengalir (mengalir), dan prosesi (atau bertahap) semuanya contoh ritme.

b) Keseimbangan (*Balance*)

Balance dalam desain grafis merupakan pembagian sama berat baik secara visual maupun secara optis. Balance dibutuhkan untuk menciptakan desain yang komunikatif dan memiliki estetika yang baik. Ada dua pendekatan dasar dalam prinsip keseimbangan, yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan kanan dari pusat sehingga tampak memiliki bobot visual yang sama. Keseimbangan simetris sering juga disebut sebagai keseimbangan formal. Kedua adalah

³¹ <https://smkn1sukalarang.sch.id/2018/08/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/> di akses pada tanggal 13 Agustus 2020 pukul 22.41 WIB.

³² <https://smkn1sukalarang.sch.id> Op.Cit

keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, ukuran, bentuk dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur balancing. Keseimbangan asimetris sering juga disebut dengan keseimbangan informal.³³

Sebuah desain yang baik harus memiliki keseimbangan antara enak dilihat, mudah dipahami, dan bebas dari kecemasan. Seperti ketika kita melihat sebuah bangunan atau pohon yang akan tumbang, kita menjadi gelisah dan tidak nyaman. Suatu benda berada dalam keseimbangan ketika semua gaya yang bekerja padanya saling meniadakan.

Sesuai namanya keseimbangan di sini berarti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang, Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.

c) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*unity*) dalam desain grafis berarti kohesi, konsistensi, keutuhan, dan sinkronisasi semua komponen desain. Dengan memperhatikan prinsip kesatuan, karya yang kita buat bisa lebih kohesif dan menghasilkan tema yang kuat.

Prinsip kesatuan dalam desain grafis mengacu pada kohesi, konsistensi, kesatuan, atau isi utama dari komposisi. Menggunakan prinsip kesatuan dapat membantu semua komponen menjadi kohesif, menghasilkan tema yang kuat dan hubungan yang mengikat. menyediakan klien dengan desain dengan makna yang kuat yang sesuai dengan tema yang diminta.

d) Penekanan (*emphasis*)

³³ www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/ di akses pada tanggal 14 Agustus 2020 pukul 11.39 WIB.

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian mana yang menjadi prioritas dalam desain yang kamu buat.³⁴

Pada aspek desain grafis yang perlu lebih ditekankan daripada yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkannya sehingga dapat menyalurkan perspektif audiens dan menyampaikan pesan yang dimaksudkan. Namun yang perlu diingat adalah tidak semua elemen harus ditonjolkan karena bila itu terjadi, desain akan menjadi terlalu ramai dan pesan tidak bisa tersampaikan.

2. Desain Grafis sebagai Media Dakwah

Menurut Al-Bayanuni, media dakwah adalah sesuatu yang bersifat fisik dan non-fisik yang bisa mengantarkan pendakwah dalam menerapkan strategi dakwah.³⁵

Media dakwah adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dakwah. Dalam hal ini, penggunaan media yang tepat akan menghasilkan dakwah yang efektif. Dewasa ini media dakwah harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar pesan dakwah bisa diterima tepat sasaran. Media dakwah disebut juga *wasilah* dakwah. Hamzah Ya'qub membagi media dakwah ini menjadi lima macam yaitu:³⁶

- 1) Lisan termasuk ke dalam media dakwah yang paling sederhana yaitu menggunakan lidah dan suara. Bentuk dakwah menggunakan lisan contohnya seperti pidato, ceramah, kuliah, penyuluhan dan sebagainya.
- 2) Tulisan, Media dakwah tulisan contohnya buku, majalah, surat kabar, spanduk, pamflet, dan sebagainya.

³⁴ <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis> di akses pada tanggal 23 September 2021 Pukul 10.00

³⁵ Muhammad Abu al-Fath al-Bayanuni, *al-Madkhal ila 'Ilm al-Da'wah* (Beirut: Muassasah al-Risalah, 1993), 282.

³⁶ Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 105.

- 3) Lukisan, gambar-gambar, karikatur, dan karya seni lainnya juga dapat digunakan sebagai media dakwah.
- 4) Audio Visual merupakan media dakwah berupa alat yang bisa merangsang indra pendengaran atau indra penglihatan atau bisa merangsang kedua-duanya. Media dakwah audio contohnya radio, *tape recorder*, rekaman dan sebagainya, sedangkan media dakwah audio visual seperti halnya televisi, video di *Youtube* dan masih banyak lagi.³⁷

Salah satu media dakwah adalah akun Instagram Komunitas Desain Santri yang memposting materi dakwah, sesuai dengan klasifikasi media dakwah Hamzah Ya'qub di atas. Instagram termasuk dalam kategori melukis karena akun Instagram Komunitas Desain Santri memposting gambar-gambar desain dan artikel yang dapat dibaca disampingnya. Salah satu upaya untuk mempermudah da'i atau umat Islam dalam menyampaikan pesan dakwah kepada masyarakat adalah dengan menggunakan media sosial sebagai medianya.

3. Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Tanda itu diartikan sebagai sesuatu dasar yang sudah terbangun sebelumnya, dan dapat mewakili sesuatu yang lain.³⁸ Tanda itu diartikan sebagai sesuatu yang didasarkan pada kebiasaan sosial yang telah ditetapkan sebelumnya dan dapat dianggap mewakili hal-hal lain. Misalnya, adanya asap menandakan adanya api.

³⁷ Hamzah Ya'qub, *Publisistik; Teknik Berdakwah dan Leadership* (Bandung: CV. Diponegoro, 1981), 47-68.

³⁸ Alex Sobur, *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 95-96.

Dari segi terminologi, semiotik merupakan ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, dan budaya sebagai tanda.³⁹ Semiotika adalah ilmu mempelajari tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat informatif. Dengan demikian definisi tersebut mengatakan bahwa komunikasi menekankan pada pengiriman pesan dengan media utama berupa simbol-simbol sebagai wahana penyampaian pesan.

Apabila merujuk kepada pengertian semiotika secara etimologis, istilah semiotika sebenarnya berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda atau dari kata semiotika yang berarti teori tanda.⁴⁰ Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya suatu hal yang lain. Misalnya asap yang menandai adanya api.

b. Semiotika menurut Ferdinand de Saussure

Menurut Saussure, semiologi merupakan suatu ilmu yang mengkaji tanda - tanda dalam kehidupan sosial.⁴¹ Ciri khas *Saussure* terletak pada kenyataan bahwa bahasa adalah suatu tanda. *Saussure* dalam buku *Cours de Linguistique Generale* yang dikutip oleh *Van Zoest* terdapat pengertian bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda yang mengungkapkan ide – ide dan dapat dibandingkan dengan tulisan, abjad tuna rungu, situs simbolik, bentuk sopan santun, isyarat militer dan seterusnya”.⁴²

Semiologi *Saussure* bertolak pada pemikiran dua dimensi. Pemikiran yang berupa pasangan berlawanan, yakni dikotomi antara *Langue* dan *parole*, dikotomi antara *signified* dan *signifier* serta dikotomi antara sintagma dan paradigma.

³⁹ Ismayani, “*Pesan Dakwah Dalam Film Aku Dan Kamu (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*”, (Skripsi, UIN Alaudin, 2017), 31-31.

⁴⁰ Dadan Rusmana, *Tokoh dan Pemikiran Semiotik Dari Semiotik Struktural Hingga Dekonstruksi* (Bandung: Tazkiya Press, 2005), 12.

⁴¹ Ferdinand De Saussure, *Cours De Linguistique Generale, Pengantar Linguistik Umum terj. Rahayu S. Hidayat* (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1996), 82

⁴² Aart Van Zoes, *Serba – Serbi Semiotika* (Jakarta : Gramedia, 1996), 56

Langue dan *parole*. *Langue* merupakan fakta sosial dan sistem abstrak yang secara kolektif diketahui disadari, dan seolah telah disepakati bersama oleh semua pemakai bahasa dan menjadi panduan bagi praktik berbahasa masyarakat.⁴³ Sementara *parole* adalah praktik berbahasa di dalam kehidupan masyarakat atau wujud ujaran individu pada suatu saat tertentu.

Hubungan *Langue* dan *parole* yang saling berkaitan satu sama lain membentuk sebuah struktur, yakni *langage*.⁴⁴ *Langue* diperlukan agar *parole* dapat dipahami dan menghasilkan dampak, tetapi *parole* juga diperlukan agar *Langue* terbentuk.

Namun, menurut *Umberto Eco*, semiologi oleh *Saussure* lebih mengarah pada semiologi signifikansi. Signifikansi adalah semiotika yang mempelajari hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam sebuah sistem berdasarkan konvensi tertentu. Untuk mencari makna harus menganalisis hubungan masing masing unsur dengan memperhatikan aspek aturan yang dipakai di sekelilingnya. Hubungan antara penanda dan petanda dikukuhkan berdasarkan sistem aturan dalam *Langue*.⁴⁵

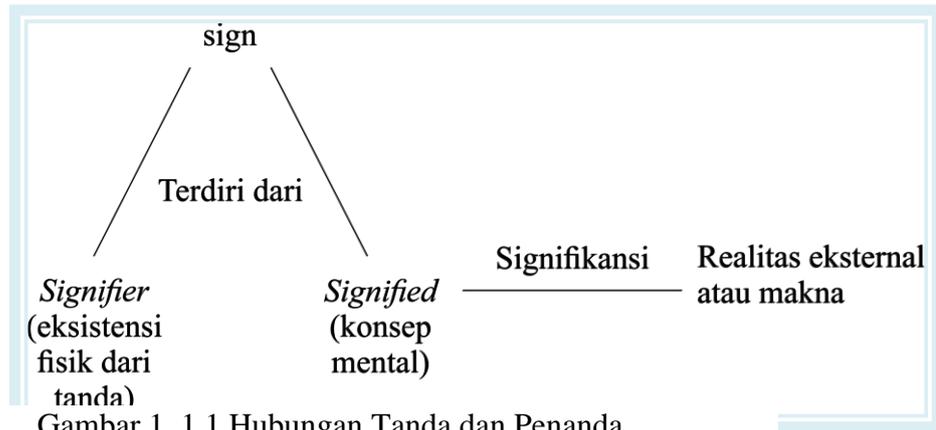
Saussure berpendapat bahwa ciri dasar tanda bahasa adalah arbitraritas.⁴⁶ Hubungan antara *signifier* dan *signified* disebut bersifat arbiter atau sewenang – wenang, tidak ada hubungan wajib antara keduanya. Seperti orang saat melihat timbangan, bagi seseorang timbangan adalah simbol keadilan. Orang tidak dapat mengganti timbangan dengan obyek lainnya tanpa merubah motivasi kesatuan antara penanda dan petanda.

⁴³ Abdul Chaer, *Linguistik Umum* (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), 48.

⁴⁴ Benny H. Hoed, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya* (Jakarta : Komunitas Bambu, 2011), 57.

⁴⁵ Ali Imron, *Semiotika Alquran* (Yogyakarta : Teras, 2011), 13.

⁴⁶ Aart Van Zoes, *Serba – Serbi Semiotika* (Jakarta : Gramedia, 1996), 60.



Gambar 1. 1 1 Hubungan Tanda dan Penanda

Hubungan sintagma adalah hubungan antara unsur yang terdapat dalam suatu tuturan yang tersusun berurutan dan bersifat linear. Hubungan paradigma yakni hubungan antar unsur dalam suatu tuturan dengan unsur sejenis yang tidak terdapat dalam tuturan yang bersangkutan.⁴⁷

Hubungan sintagma terdapat di antara satuan bahasa di dalam kalimat konkret. Sedangkan paradigma adalah hubungan yang terdapat dalam bahasa, namun tidak tampak dalam kalimat. Hubungan ini akan tampak apabila suatu kalimat diandingkan dengan kalimat lainnya.⁴⁸

⁴⁷ Abdul Chaer, *Linguistik Umum* (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), 350.

⁴⁸ *Ibid*, 19.