

KAJIAN ILUSTRASI PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI METODE DAKWAH UNTUK ANAK MUDA STUDI KASUS ILUSTRASI DAKWAH SI BEDIL KARYA SETO BUJE

Oleh: Zul Fiqhri¹, Fauzi Arif Suhada²
Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1,2},
Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta^{1,2}
E-Mail: zulfiqhri18@gmail.com¹, fauziarif747@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau gambar ilustrasi karya Seto Buje dan mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dilihat dari segi pengaruh dan efektivitas cara penyampaian informasi melalui ide kreatif out of the box sesuai dengan apa yang dibutuhkan pembaca dalam hal ini target dakwahnya adalah anak remaja. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu metode pemecahan masalah yang diselidiki dari objek penelitian secara langsung dan dengan data yang apa adanya. Sasaran penelitian ini adalah masyarakat umum yang peduli terhadap pendidikan dakwah yang berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan para ilustrator khususnya untuk sebagai inspirasi peluang baru dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah melalui ruang lingkup seni. Teknik pengumpulan data yaitu pengambilan sampel dari populasi yaitu seluruh karya dari sang ilustrator/penulis. Instrumen penelitian ini adalah smartphone android yang digunakan untuk mengambil sampel.

Kata Kunci: Ilustrasi, Dakwah, Media sosial.

PENDAHULUAN

Secara garis besar, konsep menggambar merupakan aktivitas mencoret sebuah kertas dengan alat gambar baik itu manual maupun secara digital. Gambar merupakan sebuah karya seni dua dimensi yang fungsinya menjelaskan atau memvisualisasikan sesuatu. Adapun ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu "Illustrare" yang artinya menjelaskan atau menerangkan. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bertujuan untuk menerangkan sebuah peristiwa atau tulisan sehingga seseorang dapat dengan mudah memahaminya. Orang melakukan aktivitas mengilustrasikan sesuatu menjadi sebuah tampilan visual disebut ilustrator. Sebagai media komunikasi, gambar ilustrasi umumnya mempunyai ranah dan tipenya masing-masing. Contohnya seperti ilustrasi pada buku cerita anak, editorial, komik, karikatur hingga infografis untuk pembelajaran dan presentasi penelitian. Tentunya dalam kehidupan sehari-hari gambar ilustrasi sudah tidak asing lagi bagi kita untuk menjumpainya, Karena peran gambar ilustrasi cukup penting bagi kehidupan kita, munculah sebuah metode baru dalam berdakwah melalui jenis ini. Anak muda sebagai golongan yang sarat akan kebebasan berekspeksi sering kali mengabaikan pentingnya mendalami ilmu agama dan juga orang umum yang secara pengalaman literasi belum mampu untuk membiasakan diri membaca buku-buku keagamaan secara rutin membuat gambar ilustrasi bertema dakwah menjadi sesuatu yang menarik.

Media sosial di era ini sudah bukan lagi sebagai tempat berbagi informasi, melainkan telah berubah menjadi rumah dan ekosistem baru bagi setiap orang. Setiap orang setidaknya dalam satu hari mengakses media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi jarak jauh. Lebih lagi di lain platform juga sebagai hiburan instan dimana setiap orang berlomba-lomba membagikan peristiwa atau hal yang telah dialami maupun dilakukannya untuk memperoleh pengakuan oleh yang lainnya. Faktor itulah yang menjadikan media

sosial sebagai salah satu sarana efektif untuk membagikan informasi pengetahuan umum maupun keagamaan.

LATAR BELAKANG

Media sosial merupakan salah satu media representatif yang ada di zaman sekarang. Orang bisa dengan mudah membagikan informasi dari berbagai belahan dunia dengan menggunakan platform yang bisa diakses oleh penduduk seluruh dunia. Media sosial juga bisa digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi dan komunikasi tak terkecuali dakwah. Dakwah Islam telah berkembang dengan berbagai metode, tidak hanya dapat ditemui di tempat-tempat ibadah, tetapi juga ditemui di berbagai tempat, baik di dunia nyata maupun di dunia maya, salah satunya media sosial. Dakwah di media sosial mencakup banyak aspek visual, mulai dari fotografi, videografi, poster, tipografi hingga ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan dalam penyampaian dakwah di media sosial berbagai macam gaya visualnya, salah satunya karya Si Bedil yang dibuat oleh Seto Buje yang memberikan karakter visual tersendiri dalam penyampaian dakwah pada karya ilustrasinya.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana peranan ilustrasi Si Bedil karya Seto Buje dalam penyampaian visualisasi dakwah melalui media sosial?

TUJUAN PENELITIAN

Ilustrasi digital dipilih oleh penulis dikarenakan visual jenis ini lebih mengikuti perkembangan zaman dan lebih menarik secara tampilan dibandingkan ilustrasi manual. Secara output dengan tujuan membagikan gambar di platform digital dirasa efisien dalam keakuratan warna. Adapun yang ingin diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana suatu penyampaian dakwah melalui konten visual berbasis ilustrasi digital dapat dengan mudah diterima oleh anak muda dibandingkan melalui media konvensional seperti sebuah artikel tulisan maupun buku bacaan. Dalam kasus ini objek penelitian akan ditinjau dari segi semiotika dan pesan dakwah yang terkandung di dalam ilustrasinya. Ilustrasi mempunyai peranan memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses berpikir dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks dengan demikian membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar (Paige, 2004).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pemaparan di atas, metode penelitian yang digunakan adalah dengan cara melihat fenomena yang sedang berlangsung dengan menggunakan fakta-fakta yang ada. Maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan menilai hasil karya ilustrator yang akan menjadi pembelajaran bagi masyarakat untuk secara umum dan ilustrator lain secara khusus. Demi tercapainya tujuan dalam penelitian ini maka diperlukan metode penelitian yang tepat dan mudah dipahami oleh semua kalangan masyarakat. Adapun objek pada penelitian ini adalah akun Instagram yang bernama @si_bedil. Peneliti hanya mengambil akun Instagram saja yang bertujuan untuk menghemat waktu dalam pengumpulan data. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 126). Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan objek yang akan diteliti. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah seluruh hasil karya pada akun Instagram Si Bedil. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan tenaga, dana, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2018: 127). Berdasarkan penjelasan tersebut, pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan sampling kuota. Sampling kuota adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan jumlah yang telah lebih dahulu, dan mengenai besarnya sampel ditetapkan tergantung kebutuhan menurut peneliti (Sugito dkk., 2017: 50). Dengan menggunakan sampling kuota, sampel penelitian diambil berdasarkan kuota yang ingin diambil dari keseluruhan populasi, dalam hal ini peneliti mengambil 3 sampel karya dengan periode publikasi yang berbeda-beda sesuai

isu dan tren yang diangkat oleh ilustrator. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta kejadian atau masalah-masalah yang sedang berlangsung atau sedang dihadapi (Sugito dkk., 2017: 150). Teknik pengumpulan data adalah dengan cara observasi dengan instrumen penelitian adalah akun Instagram pribadi untuk masuk ke dalam profil objek penelitian.

ANALISA DATA

1. Karya 1



Spesifikasi Karya

Ukuran	: 1080 x1080 px
Jenis	: Feed Instagram
Media	: Kanvas digital
Tahun	: 2020

Deskripsi Karya

Ilustrasi ini terinspirasi dari salah satu scene dalam film Jurassic World produksi 2015 yang pada saat itu adegan ini sangat iconic dan teringat di benak anak muda khususnya para fans film tersebut. Adegan memperlihatkan tokoh Si Bedil yang sedang memperagakan salah satu pemeran dari film tersebut kemudian di bungkus dengan narasi pengendalian diri dari berbagai penyakit hati.

Analisis Karya

Penulis secara keagamaan sangat memahami betul sifat yang tercela sebagai seorang muslim. Ketiganya itu merupakan penyakit hati yang dialami hampir sebagian besar umat saat ini. Penulis melalui parodi scene film Jurassic World ingin menyampaikan bahwa penyakit benci, dengki dan sombong sangat mengerikan sampai digambarkan sebagai dinosaurus, karenanya itu adalah bagian dari pada sifat Iblis yang dapat merusak tali silaturahmi antar sesama muslim dan mengundang laknat Allah. Sifat sombong pernah dilayangkan Iblis kepada kepada manusia pertama yaitu Nabi Adam dengan mengatakan bahwa "Aku lebih baik darinya" yang dengannya menjerumuskan dirinya kepada laknat Allah. Seperti yang tercanum dalam Al-Qur'an Surat Al-A'raf ayat 12 yang artinya; "(Allah) berfirman, 'Apakah yang menghalangimu (sehingga) kamu tidak bersujud (kepada Adam) ketika Aku menyuruhmu?' (Iblis) menjawab, 'Aku lebih baik daripada dia. Engkau ciptakan aku dari api, sedangkan dia Engkau ciptakan dari tanah'". Karya ini secara tampilan keseluruhan disajikan menggunakan unsur garis dan lengkung. Garis-garis lurus pada bentuk geometris yang terdapat pada kotak caption dan frame/bingkai gambar. Garis lengkung terdapat pada pembentukan objek manusia, hewan dan latar belakang. Semua garis pada gambar ini disusun pada sebuah perspektif yaitu garis yang secara jelas terlihat

yaitu pada objek Si Bedil dan dinosaurusnya, sementara garis dengan pola samar-samar secara konsisten dipergunakan hanya untuk latar belakang yang fungsinya hanya sebagai pendukung latar tempat kejadian.

Warna pada karya ini terdiri dari coklat, biru muda, cream atau warna kulit, hijau dengan rona kebiru-biruan, ungu muda dan ungu tua. Ilustrasi ini menerapkan komposisi pencahayaan gelap terang yang kontras dengan objek tergelap di sederhanakan dengan warna hitam pekat. Pada harmonisasi warna, karya ini menggunakan roda warna *complementary* yaitu pada warna kuning kulit dengan ungu latar belakang dan *analogous* pada warna dinosaurus dan latar belakang.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris. Pengaturan komposisi pada gambar mempertimbangkan penerapan *white space* yang cukup luas. Komposisi dibentuk secara tidak seimbang sebagai penekanan pada subjek agar terlihat tersudutkan dengan subjek lain sehingga tercipta adegan dramatis. *Point of interest* pada karya ini terdapat pada gambar dinosaurus yang diilustrasikan sebagai bagian dari penyakit hati bagi umat muslim khususnya. *Caption* pada bagian atas ilustrasi memperjelas penyampaian hikmah yang terkandung di dalamnya.

Pada bagian akhir ilustrator menutupnya dengan penggunaan bingkai putih lalu dilanjut dengan logo *watermark* Si Bedil lengkap dengan akun media sosial lainnya agar tercipta *engagement* pada pembaca untuk terus mengikuti karyanya.

2. Karya 2



Spesifikasi Karya

Ukuran : 1080 x1080 px
Jenis : Feed Instagram
Media : Kanvas digital
Tahun : 2017

Deskripsi Karya

Ilustrasi ini mengadopsi salah satu *scene* dari film *Dragon Ball Z*. Film *Dragon Ball* sendiri adalah film kartun jepang atau yang biasa disebut *anime* dalam bahasa jepang. Dalam film itu dikisahkan terdapat sejumlah makhluk sakral yang berwujud naga dengan kemampuan untuk mengabulkan permintaan apapun. Penulis mengambil *scene* ini karena inilah momen ikonik saat naga hendak bertanya kepada seseorang untuk mengabulkan permintaannya. *Point of Interest* dari ilustrasi komik ini adalah jangan menyekutukan Allah.

Analisis Karya

Dragon Ball bercerita tentang seorang bocah bernama Goku yang hidup di tengah gunung sendirian. Dia lalu bertemu dengan Bulma, seorang gadis muda genius, yang berusaha mengumpulkan 7 bola ajaib yang katanya bisa mengabulkan semua keinginan. Bola-bola tersebut dinamakan Dragon Ball (Wikipedia).

Penulis menyadari bahwa film animasi *Dragon Ball* adalah film yang sangat disukai anak remaja pada masanya, namun yang tak banyak orang sadar adalah film ini sarat akan nilai dinamisme yang digambarkan oleh sejumlah makhluk yang berwujud naga sebagai tokoh dengan kemampuan dapat mengabulkan semua permintaan bagi siapa saja yang meminta kepadanya. Hal ini disadari penulis sebagai bentuk yang bertentangan dengan nilai tauhid dan dapat menjerumuskan orang kepada kesyirikan. Maka dari itu penulis dengan sengaja merubah redaksi dan memelintir cerita yang sebelumnya naga itu terlihat angkuh dengan kekuatannya menjadi luluh dan sadar bahwa kita semua hanya hamba Allah dan tidak ada yang layak dimintai permintaan/pertolongan melainkan hanya kepada Allah. Komik itupun ditutup dengan adegan naga yang beristigfar.

Karya ini secara *layout* tergolong jenis komik strip yakni komik singkat yang hanya terdiri dari 4 panel dengan cerita yang lugas dan tamat hanya dengan sekali duduk. Tipe komik strip ini banyak digemari anak remaja dikarenakan ceritanya yang simpel dan *to the point*. Dalam segi komposisi, karya ini sudah sesuai dengan prinsip *visual hierarchy* yaitu ditandai dengan tersusunnya semua elemen visual menjadi satu cerita yang utuh dan bersambung mulai dari panel 1 sampai panel 4 tanpa ada kesan ambigu dalam memahami ceritanya.

Adapun dari segi warna, karya ini menggunakan nuansa ungu tua yang secara psikologis tergambarkan sebuah adegan yang mencekam dan dramatis. Pola komposisi warna yang digunakan dalam karya ini adalah *monochromatic color* atau bila kita menelisik dari roda warna adalah warna yang sama dengan hanya mengalami perubahan pada gelap terangnya warna tersebut. *Finishing* pada karya ini adalah dengan diberikannya bingkai *watermark* dengan logo Si Bedil yang cukup besar, tak lupa memberikannya nomor episode dan judul agar karya mudah ditemukan, terdapat juga beberapa akun media sosial lainnya untuk memantik *follower*.

3. Karya 3



Spesifikasi Karya

Ukuran : 1080 x1080 px

Jenis : Feed Instagram
Media : Kanvas digital
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada tahun 2019 sampai 2020 lagu yang berjudul *Bagaikan Langit* karya Karina Amelia sempat menjadi musik yang cukup *trend* dan sering terdengar terutama di telinga anak muda yaitu pelajar SMA. Karena sering terdengarnya lagu ini akhirnya menjadi inspirasi penulis untuk membuat plesetan lirik menjadi "*Bagaikan langit di sore hari, berwarna biru sebiru hatiku, menanti azan yang aku tunggu, rukuk dan sujud hanyalah untuk-Mu.*" Lengkap dengan karakter Si Bedil sebagai tokoh utama dalam ilustrasi komik ini.

Analisis Karya

Penulis sepertinya tau bahwa lagu adalah salah satu metode belajar yang cukup baik untuk proses menghafal karena memposisikan ilmu pengetahuan kepada peranan otak kanan. Dalam karya ini sudah sangat jelas penulis ingin menerapkan nilai yang sederhana sebagai seorang pemuda muslim yang taat yaitu menunggu azan di sore hari yang kita semua tau bahwa maksud yang diannti dalam liriknya itu adalah waktu shalat maghrib.

Karya ini secara konsep visual menggambarkan arakter Si Bedil yang sedang berjalan di jalanan yang luas dan pembaca tidak bisa mengetahui keberadaan latar dari komik tersebut setidaknya sampai panel ke 3, dimana digambarkan dalam latar belakang terdapat sebuah masjid yang menandakan bahwa Si Bedil sudah mendekati masjid untuk shalat berjamaah. Secara penggambaran masjid tidak dapat dipastikan bahwa karakter berada di tempat yang ada juga di dunia nyata, namun dari karteristik yang ada bahwa masjid mempunyai kubah berwarna emas dan ada beberapa pilar, secara asosiasi kebanyakan orang umum mungkin saja itu hanya masjid biasa, namun bila kita melihat lebih jauh masjid itu juga bisa kita sebut dengan berdasarkan asumsi yaitu antara Masjid Kubah Mas atau *Dome of The Rock* yang ada di Yarusalem, Palestina.

Karya ini bisa jadi sangat mudah dipahami oleh pembaca terutama anak muda yang *realite* atau tau lirik asli lagunya. Karya ini tidak menampilkan percakapan karena penokohan pada episode ini hanya ada satu orang. Tidak adanya percakapan dalam karya ini menjadikan pembaca fokus pada ini yang ingin di sampaikan. Komposisi secara berurutan dari panel pertama hingga ke empat menggunakan komposisi sentral dengan karakter utama selalu berada di tengah dari bingkai kecuali panel ke tiga karena ingin menampilkan objek masjid. Wajah tersenyum sengaja ditampilkan agar mendukung citra perasaan bahagia ketika hendak bertamu ke rumah Allah.

Karakteristik gambar pada ilustrasi komik ini menampilkan dua tipe gambar yaitu menampilkan *line art* pada subjek dan sebaliknya menghilangkan *line art* pada gambar latar belakang. Alasan gambar latar belakang tidak menampilkan *line art* dikarenakan bukan merupakan objek utama dalam sebuah cerita dan sebaliknya hanya sebagai aksen atau objek sekunder, sehingga menampilkan efek samar yang sekaligus membuat subjek menjadi lebih kontras. Warna dalam ilustrasi komik ini mempunyai tipe *high saturation* terutama penggunaan warna kuning di *caption box* menjadikan tulisan mudah terbaca dan menarik perhatian bahkan sebelum pembaa melihat karakter utama dari komik ini.

Point of interest dari karya ini adalah ketika Si Bedil Menutup liriknya sambil memeperagakan sujud yang sekaligus sebagai panel terakhir yaitu "*rukuk dan sujud hanyaah untukmu*". Secara keseluruhan karya ini mampu menarik atensi pembaca dikarenakan proporsi antara visual dan teksnya yang pas dan tidak terlalu bertele-tele, bahkan bisa saja seseorang sempat membacanya sampai habis dimanapun mereka berada, seperti di kereta, sela-sela waktu kerja, bis ataupun yang lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang disampaikan di awal penelitian hasil pengamatan yang telah dianalisis, maka menghasilkan kesimpulan bahwa gambar ilustrasi komik dengan tema dakwah bisa menjadi peluang bagi para ilustrator dan tidak ada lagi penghalang untuk berdakwah. Dengan ide-ide kreatif pesan dakwah yang sebenarnya sangat berbobot bisa dikemas dengan lebih simpel apalagi relite dengan tren pada saat itu, sehingga mudah dipahami bahkan tidak menampilkan dalil secara tersurat sekalipun.

Karya komik dinilai cukup oke untuk menarik atensi remaja karna terdapat nilai humor di dalamnya. Salah satu contohnya dalam karya ilustrasi nomor 1 diatas, menunjukkan bahwa peranan ilustrasi untuk mempermudah penyampaian informasi dinilai sudah cukup berhasil. Karya tersebut mendapat atensi warganet dengan menghasilkan 1,762 lebih like di Instagram.

Pada indikator pemilihan gaya gambar, komik ini mempunyai karakteristik yang khas layaknya kebanyakan gambar komik dan cenderung berkiblat pada gaya komik jepang (manga). Gaya manga cukup digemari oleh remaja asia, oleh karenanya sudah sesuai dengan target pasar orang Indonesia yang juga berhaluan ideologi seni khas timur.

Penulis/ilustrator sendiri telah sukses mempopulerkan karya komik dengan tema dakwah. Karakter Si Bedil sendiri di kalangan komik dakwah sudah sangat terkenal terlebih bukunya (lewat penerbit Pionicon) yang sudah tersebar di beberapa toko buku di seluruh Indonesia. Si bedil adalah IP (Intellectual Property) yang harus terus di dukung, salah satunya dengan membaca komiknya baik melalui media online maupun secara langsung membeli buku fisiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Jenis-jenis Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, Unsur, dan Langkah-Langkah
(<https://www.gramedia.com/literasi/gambar-ilustrasi/>)
- Paige. 2004. Perancangan Buku Cerita Ilustrasi "Orang Kayo Hitam" .
<http://repository.unpas.ac.id/40727/> (Diunduh pada tanggal 14 November 2022)
- McCloud, Scout, Understanding Comic Jakarta .Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.
- Sugito, dan Harahap, S. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Medan: UNIMED PRESS.
- Dragon Ball (https://id.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball)