

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Agama yang dapat memberikan rahmat kepada seluruh alam semesta adalah agama Islam. Dakwah merupakan kegiatan yang sangat penting dalam Islam. Berkembangnya ajaran Islam tergantung pada proses dakwah yang dilakukan. Dakwah adalah mengajak manusia untuk berbuat amar ma'ruf nahi munkar, yaitu menyeru kepada kebajikan dan mencegah kemungkaran.

Islam menugaskan umatnya untuk menyebarkan dan menyiarkan Islam kepada seluruh umat manusia sebagai rahmat bagi seluruh alam. Islam dapat menjamin terwujudnya kebahagiaan dan kesejahteraan umat manusia, bilamana ajaran Islam yang mencakup segenap aspek kehidupan itu dijadikan sebagai pedoman hidup dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh (Shaleh, 1977: 1).

Setiap manusia memiliki kewajiban untuk melaksanakan kegiatan dakwah. Tidak hanya ustad atau ustadzah tetapi setiap orang dapat melakukan aktivitas dakwah dakwah. Misalnya kegiatan dakwah yang dilakukan oleh para desainer Muslim. Aktivitas dakwah yang dilakukan oleh para desainer Muslim adalah dengan menggunakan media gambar.

Dalam memahami esensi dari makna dakwah, kegiatan dakwah sering di pahami sebagai upaya memberikan pemecahan masalah dan penyelesaiannya. Masalah tersebut mencakup segala

aspek yang meliputi ekonomi, sosial, budaya, sains, hukum dan teknologi. Untuk itu dakwah harus dikemas dengan cara atau metode yang pas, atau meminjam istilah dari Yunan Yusuf bahwa dakwah harus dilakukan secara aktual, faktual dan kontekstual. Aktual dalam arti memecahkan masalah yang kekinian yang hangat di tengah masyarakat, faktual dalam arti konkrit yang nyata, serta kontekstual dalam arti relevan dan menyangkut problem yang sedang dihadapi oleh masyarakat (Suparta (Ed), 2003: xiii).

Tingkat kondisi sosial masyarakat yang berbeda-beda membuat Dai harus lebih selektif dalam menyampaikan pesan dakwahnya. Perwujudan dakwah bukan sekedar usaha peningkatan pemahaman dalam tingkah laku dan pandangan hidup saja, tetapi juga menuju sasaran yang lebih luas. Apabila pada masa sekarang ini, dai harus lebih berperan menuju kepada pelaksanaan ajaran Islam secara lebih menyeluruh dan berbagai aspek kehidupan (Arifin, 2005: 3).

Dalam menghadapi era globalisasi informasi dan perkembangan teknologi, dunia dihadapkan kepada cepatnya perkembangan arus informasi. Pemanfaatan alat-alat teknologi sebagai media penyampai informasi kepada khalayak, seperti tidak dapat dibendung. Tetapi sebaliknya, keberadaan teknologi canggih di era globalisasi informasi dan komunikasi ini harus dimanfaatkan untuk penyebaran informasi dan pesan-pesan dakwah Islam.

Aktivitas dakwah Islam saat ini tidak cukup dengan media tradisional, seperti melalui ceramah dan pengajian yang masih menggunakan media komunikasi tutur atau sering disebut dakwah *bil lisan*. Penggunaan media-media komunikasi modern sesuai dengan taraf perkembangan daya pikir manusia harus dimanfaatkan sedemikian rupa, agar dakwah Islam lebih mengena dan tepat sasaran. Dengan banyaknya media yang ada, maka seorang Dai harus memilih media yang paling efektif untuk mencapai tujuan dakwah.

Salah satu contoh media dakwah yang dapat digunakan oleh seorang Dai adalah Lukisan, gambar, karikatur, dan lain-lain. Gambar dan foto merupakan dua materi visual yang sering dijumpai dimana-mana, keduanya sering dijadikan media iklan yang cukup menarik seperti surat kabar, majalah dan lain-lain. Dalam perkembangannya gambar dan foto dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah. Dalam hal ini, gambar dan foto yang memuat informasi atau pesan yang sesuai dengan materi dakwah. Seorang da'i yang inovatif tentu akan mampu memanfaatkan gambar dan foto untuk kepentingan dakwah dengan efektif dan efisien.

Media gambar atau foto tidak terlepas dari seni, yang memiliki unsur keindahan. Dengan demikian seni merupakan media yang mempunyai peran yang sangat penting dalam pelaksanaan dakwah Islam, karena media tersebut memiliki daya tarik yang dapat mengesankan hati seseorang. Melihat kenyataan yang demikian

maka kesenian memiliki peranan yang tepat sehingga dapat mengajak kepada khalayak untuk menikmati dan menjalankan isi yang terkandung di dalamnya (Baroroh, dkk., 2009: 4).

Syarifudin (2011 : 37) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi sebagai tren media digital dakwah yang digunakan untuk mendesain pesan-pesan dakwah melalui lembaran-lembaran elektronik. Media ini bernama aplikasi komputer grafis yang berfungsi pengambilan data, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi di tengah masyarakat. Semua perangkat keras dan lunak yang digunakan sebagai penunjang untuk mengolah data yang akan dipublikasikan di tengah masyarakat di tunjang oleh teknologi informasi komputer yang dewasa ini memiliki banyak fasilitas dan daya jangkau efektif dalam publikasi. Dalam Al Quran yang dikemas oleh *programer* dakwah dalam sistem aplikasi program komputer grafis sebagai media kemasan produksi dakwah.

Desainer grafis berperan dalam posisi komunikator atau orang yang menyampaikan pesannya melalui gambar. Seorang Desainer mampu memberikan inovasi-inovasi baru dalam mewarnai dunia seni dakwah. Sehingga materi dakwah yang disampaikan dapat menarik perhatian *mad'u*. Desain komunikasi visual merupakan salah satu disiplin ilmu yang penting bagi penunjang kegiatan dakwah. Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu wasilah atau alat untuk berdakwah tentu sangat menunjang bagi kelancaran dan keefektifan dalam penyampaian pesan dakwah kepada penerima.

Desain grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah satu cara untuk menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Desain grafis yang saat ini sudah populer dalam lingkup ilmu komunikasi. Pada awalnya, media desain grafis hanya terbatas pada media cetak dwi matra. Namun, perkembangannya semakin tidak terbandung, bahkan justru merambah ke dunia multimedia (diantaranya audio dan video) (Kusrianto, 2007 : 11-12).

Desain Grafis yang dalam perkembangannya disebut sebagai Desain Komunikasi Visual, jika dimisalkan sebagai sebuah pohon, akar utamanya adalah Ilmu Seni dan Ilmu Komunikasi. Sementara itu, akar ilmu pendukungnya adalah Ilmu sosial dan Budaya, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Psikologi.

Desain grafis membantu membentuk kemasan informasi dakwah menjadi karya yang dapat mengubah pandangan seseorang menjadi lebih mudah memahami ajaran Islam. Unsur dalam sebuah desain grafis mulai dari garis, bentuk, warna, tipografi, ruang, dan fotografi yang diproduksi lewat sentuhan *mouse* dan *keyboard* akan saling mempengaruhi dan memperteguh satu sama lain, sehingga memiliki karakter tersendiri dalam penyajian. Desainernya memiliki kemampuan mengeksplorasi sebuah desain grafis dengan unsur-unsur grafis, sehingga dapat memancing sensasi, persepsi, sugesti, dan memperkaya imajinasi orang yang menerima informasi itu dalam berbagai bentuk seperti gambar, garis, simbol dan pesan.

Terbukti dengan meningkatnya jumlah followers akun berdakwah setiap saat.

Media dan alat yang digunakan untuk berdakwah pun beragam bahkan semakin kreatif dan inovatif. Kegiatan dakwah harus didukung dengan media yang dapat menjadi saluran penghubung antara ide dengan umat. Media bisa berupa seperangkat alat komunikasi massa. Melalui pemanfaatan media atau alat komunikasi massa, maka jangkauan dakwah tidak terbatas pada ruang dan waktu (An-Nabiry, 2008: 236).

Teknologi informasi dan olah digital mempermudah penyebaran pesan dakwah dalam berbagai rupa baik yang berformat tulisan, audio, visual, dan audiovisual. Dalam dunia visual, media dakwah semakin beragam bentuknya. Website adalah salah satu kecanggihan teknologi. Website berbayar atau gratis dipilih sebagai wadah untuk menuliskan materi dakwah Islam.

Website yang berada dalam internet memiliki banyak kelebihan dibanding dengan media massa lain. selain mudah digunakan untuk semua kalangan, media ini memiliki kecepatan yang sangat tinggi yang bisa menjangkau ke seluruh dunia. Menurut Andrey Andoko (Kompas Cyber Media), untuk menjangkau sejumlah 60 juta orang, radio membutuhkan waktu selama 30 tahun, kemudian televisi membutuhkan waktu 15 tahun, sedangkan internet hanya membutuhkan waktu selama 3 tahun. Hal inilah yang menjadikan Web sebagai media yang efektif yang unggul dalam

menyebarkan informasi dibanding dengan media-media konvensional lainnya (Freddy, 2001 : 52)

Teknologi seperti website tersebut dipilih agar masyarakat lebih mudah dalam mengakses pesan dakwah. Maraknya sosial media dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendakwahkan umat Islam terutama generasi muda. Sebagaimana fenomena maraknya sosial media seperti facebook mampu menarik jutaan pengguna, tidak sedikit dari mereka yang menjadikan media sosial menjadi bagian dalam aktivitas sehari-hari. Seperti halnya komunitas facebook dengan nama Muslim Designer Community (MDC).

Muslim Designer Community (MDC) adalah sebuah wadah pemersatu desainer muslim untuk lebih aktif bergerak dalam kontribusi keshalihan sosial. Komunitas ini saling berbagi ilmu dan memberi kemanfaatan nyata bagi umat Islam. Anggota MDC mengirimkan gambar terbaik mereka yang berisikan materi dakwah. Meskipun di dalam komunitas MDC ada banyak sekali desainer dari berbagai kalangan, namun tujuan mereka sama dan bekerja sama, yaitu untuk berdakwah meninggikan kalimat Allah SWT. Muslim Designer Community tidak hanya mengirimkan gambar atau produknya ke facebook saja tetapi juga ke media sosial lain seperti twitter, instagram, youtube.

Komunitas MDC aktif dalam kegiatan sosial seperti kajian Islam, bedah buku Islam, pelatihan, talkshow, pameran karya dakwah visual, dan lain sebagainya. Talkshow yang pernah

dilaksanakan di Solo dan sekitarnya dengan judul “Karena Dakwah Tidak Harus Ceramah”, “Bangkitnya Dakwah Visual”, “Strategi Dakwah Visual” dan masih banyak lagi talkshow yang di selenggarakan oleh Muslim Designer Community.

Tujuan lain dari MDC adalah mewujudkan masyarakat yang mempunyai kesadaran tinggi untuk membantu kaum muslimin yang membutuhkan. Serta aktif dalam mewujudkan perkembangan dakwah Islam. Untuk itu dibuat dompet dakwah Islam, hasil dari donasi para yang terkumpul digunakan untuk kebutuhan sosial kemasyarakatan dan kegiatan dakwah. Kegiatan kemasyarakatan yang dilakukan seperti memberikan santunan kepada anak yatim yang kreatif dan berprestasi, pemberian santunan kepada desainer muslim yang sakit atau terkena bencana, dan donasi untuk saudara muslim lainnya.

Komunitas Muslim Designer Community berdakwah lewat gambar yang didesain melalui komputer grafis. Aplikasi yang paling sering digunakan dalam pekerjaan desain grafis adalah Adobe Pagemaker, Adobe Photoshop, Macromedia Freehand, Quark Express, CorelDraw, Adobe Illustrator. Perangkat lunak pendukung untuk menghasilkan karya grafis 3D, seperti 3D Max, Maya, Poster, Terragen dan Bryce (Sitepu, 2013 : 7).

MDC merupakan komunitas (grup) yang aktif di media sosial (facebook). Komunitas ini sering mengorganisir anggotanya untuk memproduksi poster bertema tertentu untuk dipamerkan atau di

posting di media sosial. Setiap anggota memiliki ciri khas tersendiri dan menghasilkan karya yang beda-beda. Anggota yang tergabung dalam komunitas Muslim Designer Community di facebook sekitar 41.374 anggota, namun anggota yang mengikuti komunitas ini tidak semuanya seorang desainer.

Komunitas ini diikuti oleh para desainer di seluruh Indonesia, bahkan ada beberapa di antaranya ada yang membuat chapter – chapter di daerahnya masing-masing. Karya desain grafis yang bagikan adalah sekitar 11.126 gambar. Gambar tersebut merupakan kiriman dari berbagai daerah yang sudah di seleksi oleh admin MDC, yang kemudian *diposting* di grup facebook pusat dengan nama MDC | Muslim designer Community.

Materi dakwah yang merupakan karya dari desain dakwah menekankan berbagai unsur. Salah satu unsurnya bisa berupa tulisannya (tipografi), warna, atau makna dari pesan yang ada dalam gambar. Setiap elemen yang tertuang dalam karya desain grafis memiliki maksud dan tujuan tertentu sesuai dengan keinginan dari desainer. Pesan dakwah yang ada dalam gambar atau karya desain grafis bisa diketahui dengan cara memahami setiap unsur yang ada dalam gambar atau poster tersebut.

Banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh Muslim Designer Community membuat peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang Muslim Designer Community. Peneliti ingin mengetahui produk-produk desain grafis yang dihasilkan oleh Muslim Designer

Community. Selain itu peneliti ingin mengetahui unsur apa saja yang ada di karya desain grafis tersebut dan apa makna dari materi dakwah yang terkandung dalam poster dakwah yang dihasilkan oleh Muslim Designer Community dalam penyebaran dakwahnya melalui gambar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa saja produk desain grafis yang ada di *Muslim Designer Community* (MDC)?
2. Apa makna materi dakwah yang terkandung dalam *Muslim Designer Community* (MDC) di grup *Facebook*”?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui produk-produk desain grafis dan materi dakwah yang digunakan oleh para *desainer muslim* saat ini khususnya yang ada dalam grup *facebook* seperti *Muslim Designer Community*. Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan mahasiswa KPI Penerbitan bisa menjadi *desainer grafis yang ahli* sehingga mampu berdakwah dengan karyanya melalui gambar sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, penulis mengharapkan dapat bermanfaat bagi siapa pun baik itu orang yang bergelut di bidang Ilmu Komunikasi dan Dakwah serta desain grafis baik desainer dakwah atau desainer grafis secara umum. Manfaat dari penelitian ini dapat penulis sebutkan sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan dan pendalaman studi komunikasi Dakwah dan desain grafis pada umumnya.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi ilmiah dalam dakwah Islam. Serta desainer-desainer dapat lebih kreatif lagi dalam karyanya.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari kesamaan penulisan dan *plagiarisme*, maka berikut ini penulis sampaikan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut;

1. Bayu Budi Utomo (2014), yang berjudul “Konsep Desain Komunikasi Website Muslim.or.id Sebagai Media Dakwah”. Jenis penelitian tersebut termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Fokus penelitian yang diteliti adalah tentang Konsep Desain Komunikasi Visual sedangkan obyek yang digunakan adalah

website Muslim.or.id. Penelitian dari Bayu Utomo ingin menjelaskan tentang penekanan unsur-unsur warna, ilustrasi, tipologi dan tata letak (*layout*). Konsep yang digunakan adalah dengan prinsip keseimbangan dan kesatuan yang diterapkan dalam unsur-unsur desain yang terkandung yaitu garis, bidang, warna, simbol, tipografi, fotografi dan *layout*. Dengan kedua prinsip desain komunikasi visual tersebut maka tampilan *website* akan terlihat seimbang, harmonis, terlihat menyatu dan menambah nilai estetika yang mengandung rasa penasaran dan keterkaitan *audience*.

2. Erman Suhendri (2009), “Analisis Deskriptif Desain dan Karakter Website Republika Online”. Dalam penelitian tersebut penulis membatasi penelitian tentang desain dan karakter Republika Online seputar desain *home page*, halaman *link*, halaman berita. Penulis berusaha memaparkan elemen-elemen dalam desain yang meliputi penggunaan huruf/tipografi, garis, bidang dan pemilihan warna, dan juga penggunaan foto dan gambar.

Metode yang digunakan Erman Suhendri dalam penelitian tersebut adalah menggunakan jenis penelitian berdasarkan pada pendekatan kualitatif yang nantinya akan digunakan untuk menganalisis data dari lapangan dan sifatnya lebih mendalam. Dengan menggunakan analisis deskriptif dimana peneliti berusaha melukiskan secara sistematis desain website Republika Online dimulai dari unsur-unsur dalam desain, juga bagaimana organisasi antar elemen unsur

tersebut sehingga nantinya akan ditemukan karakter dari *website* tersebut. Data-data yang didapat melalui hasil dari wawancara dan juga observasi.

3. Yusuf Afandi (2012), “Seni Drama Sebagai Media Dakwah (Studi Kasus pada Teater Wadas Fakultas Dakwah IAIN Walisongo Semarang)”. Penelitian Yusuf Afandi menjelaskan Dakwah dengan media tradisional seperti seni drama selain sebagai sarana hiburan yang memiliki sifat komunikatif, juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan ajaran-ajaran Islam. Dalam penelitian tersebut lebih difokuskan pada persoalan seni drama sebagai media dakwah dalam studi kasus teater Wadas Fakultas Dakwah IAIN Walisongo Semarang. Metode pengumpulan data yang digunakan Yusuf Afandi adalah wawancara, dan dokumentasi. Jenis penelitian dalam skripsi tersebut adalah penelitian kualitatif, dengan pendekatan media dakwah, sedangkan spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode analisis yang penulis gunakan dalam penelitian tersebut adalah analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan melukiskan secara sistematis fakta dan karakteristik bidang-bidang tertentu secara faktual dan cermat dengan menggambarkan keadaan atau status fenomena.

Sedangkan penelitian kali ini adalah tentang karya desain grafis sebagai materi dakwah. Penelitian ini membahas tentang elemen-elemen desain grafis seperti tipografi, titik, warna, garis, bidang yang dipadukan dengan seni yang dimanfaatkan sebagai

media berdakwah. Penelitian ini menggunakan Lukisan atau gambar sebagai media dakwah. Sedangkan obyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah grup yang ada di *facebook* dengan nama Muslim Desainer Community (MDC), di mana halaman ini menyediakan gambar yang mengandung nilai Islam di dalamnya.

E. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah satu usaha atau proses untuk mencari jawaban atas satu pertanyaan atau masalah dengan cara sabar, hati-hati, terencana, sistematis atau dengan cara ilmiah, dengan tujuan untuk menemukan fakta-fakta atau prinsip-prinsip, mengembangkan dan menguji kebenaran ilmiah suatu pengetahuan (Jusuf Soewandji, 2010 : 11).

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada landasan filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan *triangulasi* (gabungan), antara data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi* (Sugiyono, 2007: 15).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif yang hanya memaparkan situasi dan peristiwa tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak membuat hipotesis atau membuat prediksi. Metode deskriptif bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi bidang tertentu secara faktual dan cermat. Dimana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Rahmat, 2007 : 34).

Deskriptif analisis bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau obyek tertentu. Periset sudah mempunyai konsep (biasanya satu konsep) dan kerangka konseptual. Melalui konseptual (landasan teori), periset melakukan operasionalisasi yang akan menghasilkan variabel beserta indikatornya. Riset untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel (Kriyantono, 2010 : 69). Penulis mencoba menggambarkan semua data dan keadaan obyek penelitian kemudian dianalisis dan disajikan berupa kata-kata.

2. Definisi konseptual

a. Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada seorang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan

garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Dikutip dari lauthfi.wordpress.com).

Dalam konteks penelitian ini, desain grafis yang dimaksud menjadi subjek penelitian ini, di mana desain grafis adalah sebuah *software* atau aplikasi yang digunakan oleh komunitas Muslim Designer Community untuk menggambar melalui komputer grafis. Desain grafis dalam penelitian digunakan untuk menganalisis makna tersembunyi yang ada dalam gambar atau poster. Untuk dapat mengetahuinya menggunakan elemen visual seperti tipologi, warna, garis, tekstur dan lain-lain.

b. Materi Dakwah

Materi dakwah adalah isi dari aktivitas dakwah yang disampaikan oleh seorang dai (*comunicator*) kepada *mad'u* (*comunican*) dalam proses dakwah yang bersumber dari Al Qur`an dan Al hadis (Samsul Munir, 2009:148), dalam penelitian ini materi atau pesan yang disampaikan kepada *mad'u* (komunikan) berupa gambar atau poster yang merupakan karya desain grafis yang dihasilkan oleh para desainer yang tergabung dalam grup facebook Muslim Designer Community.

Materi atau pesan dakwah mengangkat tentang segala persoalan hidup manusia yang menjadi latar belakang dan

pokok pembicaraan, baik berupa data, fakta, maupun fenomena yang telah terjadi. Materi yang berupa gambar atau poster tersebut di kemas sedemikian rupa yang dapat menarik perhatian *mad'u* yang merupakan hasil kreasi dari para desainer yang tergabung dalam grup facebook Muslim Designer Community.

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data penelitian kualitatif adalah sumber data yang berbentuk kata-kata, kalimat-kalimat, narasi-narasi. Data ini berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata. Data kualitatif bersifat objektif, sebab data itu ditafsirkan lain orang yang berbeda (Kriyantono, 2010 : 37)

Dalam penelitian ini sumber data terdiri dari dua bagian yaitu sumber data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung sebagai sumber (Azwar, 2001 : 91).

Informasi yang dicari Sumber data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dari lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya (Hasan, 2002 : 82). Data primer dari penelitian ini adalah berupa data mengenai pertanyaan-

pertanyaan yang diajukan kepada pendiri MDC, pengurus atau kepada anggota MDC (*Muslim Designer Community*).

- b. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang-orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2002: 82). Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitiannya (Azwar. 2001 : 91). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan segala data tertulis yang berhubungan dengan tema yang bersangkutan. Baik itu dari buku, jurnal, surat kabar, atau literatur lain yang ada hubungannya dengan tema yang penulis teliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu penyelidikan terhadap benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah dan dokumen (Arikunto, 1998:145). Dokumen merupakan catatan peristiwa yang berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009 : 82).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan peneliti dalam data adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku,

surat kabar, majalah, prasasti notulen rapat, *lengger*, agenda, dan lain-lain (Arikunto, 2002: 206).

Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh dokumen-dokumen, Foto-foto dan arsip yang ada dalam komunitas Muslim Designer Community (MDC).

b. wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan pertanyaan atas jawaban itu (Moleong, 2010 :186).

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur, Wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan kepada para desainer yang bersangkutan dalam produk desain grafis di Muslim Designer Community (MDC). Peneliti akan lebih mudah menggali informasi dan mengetahui hal-hal yang bersangkutan tentang produk desain grafis yang ada di MDC. Dalam hal ini peneliti hanya menanyakan tentang gambaran umum tentang MDC dan apa saja produk desain grafis dari MDC.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data yang dimaksud pertama-tama mengorganisasikan data yang sudah terkumpul dari catatan hasil observasi, *interview* dan lain-lain, yang dilakukan dengan suatu proses yakni mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode dan mengategorikannya (Moleong, 2010 : 280).

Penulis menggunakan analisis isi (*content analysis*) dalam menganalisa data penelitian. Analisis isi (*content analysis*) adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*), dan sah data dengan memperhatikan konteksnya (Bungin, 2004 : 102).

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi merupakan hal yang penting karena mempunyai fungsi untuk menyatakan garis-garis besar dari masing-masing bab yang saling berkaitan dan berurutan. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kekeliruan dalam penyusunannya.

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membagi skripsi ini menjadi 5 bab, yaitu:

- Bab I adalah pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian serta sistematika penulisan skripsi.
- Bab II berisi tentang kajian teori tentang Desain grafis, konsep Seni, dan dakwah melalui desain grafis.
- Bab III berisi tentang gambaran umum mengenai MDC (Muslim designer Community), meliputi letak geografis, sejarah, visi misi, dan kegiatan MDC (Muslim designer Community).
- Bab IV berisi tentang analisis deskriptif tentang produk-produk dan materi dakwah yang terkandung dalam MDC (Muslim designer Community).
- Bab V adalah penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.