

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan atau kajian pustaka merupakan penelaahan terhadap bahan-bahan yang secara khusus berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji. Adapun bahan bacaan yang dimaksudkan pada umumnya adalah dalam bentuk makalah, skripsi, tesis, jurnal dan disertasi baik yang belum maupun sudah diterbitkan.

Kegunaan dari tinjauan pustaka salah satunya sebagai bukti keaslian penelitian tersebut. dimana juga untuk mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, metode atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, Jurnal, catatan, naskah, rekaman sejarah, dokumen-dokumen dan lain-lain.

Adapun berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini dan penelusuran terhadap beberapa karya penelitian sebelumnya yang memiliki tema yang hampir relevan dengan tema yang diangkat peneliti yakni sebagai berikut :

1. Jurnal karya Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari, di Universitas UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Dengan judul penelitian “Komik sebagai Media Dakwah : Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik “Si Bujang”. Peneliti tahun 2012 ini bertujuan untuk mengetahui pesan implisit maupun eksplisit dalam komik tersebut yang menunjukkan interpretasi dari pesan propaganda tentang kepemimpinan Islam. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa komik menjadi salah satu media yang efektif untuk menyebarkan Islam melalui tanda-tanda visual.

2. Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan “Sirok Bastra” karya Novietri. Dengan judul penelitian “Kritik Sosial dalam Wacana Komik “Setan Menggugat” Karya Aji Prasetyo : Analisis Wacana Kritis”. Peneliti tahun 2015 ini bertujuan untuk mengetahui konstruksi teks yang dibuat untuk menyampaikan kritik sosialnya melalui komik dan mengetahui kritik sosial serta pesan yang disampaikan penulis.. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Adapun hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komik “Setan Menggugat” disajikan dengan struktur teks yang jelas dan mudah dipahami, kognisi sosialnya digunakan dengan tepat untuk mengembangkan cerita, dan konteks sosial diamati disekitarnya. Melalui analisis Van Dijk, sudut pandang penulis wacana komik dapat dijelaskan dengan lengkap dan kritis.
3. Jurnal karya Laora Winda Franzischa. di Universitas Airlangga Surabaya. Dengan judul penelitian “Analisis Pelanggaran Prinsip Sopan Santun dalam Komik Crayon Shinchan Volume 2 Karya Yoshito Usui”. Peneliti tahun 2012 ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelanggaran-pelanggaran maksim prinsip sopan santun dan untuk mengetahui fungsi tindak tutur apa saja yang terdapat pada pelanggaran maksim-maksim dari Prinsip Sopan Santun dalam manga Crayon Shinchan volume 2. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 33 pelanggaran yang terdapat dalam komik tersebut.
4. Jurnal karya Muhammad Mufti. Dr. Hamdani M Syam. M.A. di Universitas Syiah Kuala. Dengan judul penelitian “Representasi Kritik Sosial dalam Komik Strip Si Juki di Instagram Terhadap Fenomena Sosial Yang Terjadi di Indonesia”. Peneliti tahun 2018 ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pembacaan tanda secara denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat dalam komik strip Si Juki untuk mengetahui representasi kritik sosial terhadap fenomena sosial yang terjadi di

Indonesia dalam komik tersebut. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa secara denotatif, komikus menggunakan simbol, warna, balon kata, majas serta caption dalam menggambarkan tanda dan secara konotatif simbol tersebut bisa diterjemahkan ke dalam bentuk kesimpulan yang berisi kritik komikus terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia.

5. Jurnal karya Nurinna Arifiany, Maharani P. Ratna, S.I. Trahutami, di Universitas Diponegoro. Dengan judul penelitian “Pemaknaan Tindak Tutur Direktif dalam Komik “Yowamushi Pedal Chapter 87-93”. Peneliti tahun 2018 ini bertujuan untuk mengetahui makna arahan berdasarkan konteks dan situasinya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, teori ilokusi Searle, dan “Model Berbicara” dari teori Hymes. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa ada 4 klasifikasi arti arahan. Ada yang memerintah, meminta, melarang, dan mengundang ekspresi.
6. Skripsi karya Banu Wicaksono (2016), di Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Judul penelitian ini adalah “Pesan-pesan Dakwah Dalam Komik Si Juki Karya Faza Meonk”, dengan menggunakan pendekatan kualitatif Interpretatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan tentang pesan dakwah, selain itu untuk memahami teknik ilustrasi gambar yang menyampaikan pesan dakwah. Adapun hasil penelitian ini bahwa komik ini terdapat pesan dakwah yang baik menurut dalam Al-Qur’an.
7. Jurnal Prosiding Komunikasi Penyiaran Islam, karya Siti Putri Atiyah (2016). Judul penelitian ini adalah “Analisis Semiotik Pesan Moral Islam dalam Komik Teladan Insan Sebagai Media Dakwah Karya Islamic”, dengan teknik analisis data dengan metode semiotika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami *representamen*, *object* dan *interpretant* dalam komik Teladan Insan.

Adapun hasil penelitian ini komik teladan insan terdapat 7 (tujuh) pesan moral islam yang menjelaskan mengenai iman kepada Allah, amanah, kejujuran, kita senantiasa harus ingat kepada Allah, jangan bersikap sombong, bertaubat, dan tindakan kita bagaikan boomerang. Ketujuh bagian tersebut mengandung pesan moral islam yang bisa dicontoh untuk anak-anak dan remaja agar tertanam dalam diri mereka akhlak yang mulia. Serta bisa mendekatkan diri kepada Allah SWT sejak dini agar terjauh dari belenggu hati dan pikiran yang negative.

8. Skripsi karya Putri Rizky Handayani (2016), di Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Judul penelitian ini adalah “Analisis Wacana Dakwah Dalam Film Kartun Syamil dan Dodo”, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis wacana Teun A Van Dijk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wacana dakwah dalam film kartun Syamil dan Dodo pada level teks, kognisi sosial dan konteks sosial. Adapun hasil penelitian ini terdapat pesan dakwah yang terdapat dalam film kartun Syamil dan Dodo pada episode Bersuci lebih menekankan pesan aqidah dan akhlak. Dan hasil dari analisis 3 unsur elemen Van Dijk ditemukan sebuah pesan dakwah bahwa segala sesuatu terutama ibadah walau terlambat waktunya untuk mengerjakan, ibadah menjadi hal yang penting dan wajib untuk dilakukan.
9. Skripsi karya Alvionita Jayazussarah (2014), di Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Judul penelitian ini adalah “Analisis Semiotika Pesan Akhlak dalam Komik Esq For Kids Akulah Sang Pemenang”, dengan menggunakan metode analisis semiotik yang bersifat kualitatif model deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wacana dakwah dalam film kartun Syamil dan Dodo pada level teks.

kognisi sosial dan konteks sosial. Adapun hasil penelitian ini dalam komik ESQ ini terdapat 5(lima) bagian yang menjelaskan tentang sifat optimis. Sholat, berpuasa, berzakat, dan ibadah haji. Kelima bagian tersebut mengandung pesan-pesan akhlak yang bisa dicontoh untuk para anak-anak agar tertanam didiri mereka sifat-sifat atau akhlak yang mulia.

10. Skripsi karya Achmad Nofal (2013), di Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Judul penelitian ini adalah “Analisis Deskriptif Pesan Dakwah Dalam Komik 33 Pesan Nabi Volume 2 Jaga Hati Buka Pikiran Karya VBI\_Djenggoten”, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan dakwah apa saja yang terkandung dalam komik Komik 33 Pesan Nabi Volume 2 Jaga Hati Buka Pikiran Karya VBI\_Djenggoten. Adapun hasil penelitian ini bahwa terdapat pesan-pesan dakwah yang diklasifikasikan menjadi tiga pesan dakwah yaitu akidah. syariah. dan akhlak.

Melihat dari penelitian-penelitian yang sebelumnya diatas, rata-rata menggunakan analisis semiotika. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan analisis wacana. Perbedaan juga terletak pada Subyek yang akan diteliti, penulis akan melakukan penelitian terhadap komik yang diunggah pada akun “Iqomic” di *Instagram*.

## B. Landasan Teori

### 1. Tinjauan tentang Media Sosial

#### a. Pengertian Media Sosial

Situs-situs media sosial kini terus bermunculan. secara garis besar media sosial dapat dikatakan sebagai media online, dimana para penggunanya (user) melalui aplikasi berbasis internet. Melalui media sosial para pengguna dapat berbagi, berpartisipasi dan menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial dan ruang dunia virtual yang disokong oleh teknologi multimedia yang kian canggih.<sup>13</sup>

Ardianto<sup>14</sup> mengungkapkan bahwa media sosial online. disebut dengan jejaring sosial online bukan media massa online. karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini public yang berkembang di masyarakat.

Media sosial sebagai salah satu jenis dari media *cyber* yang bisa digunakan untuk mempublikasikan konten berupa profil, aktivitas, ataupun pendapat pribadi dalam jejaring sosial di ruang *cyber*.<sup>15</sup> Tak bisa dipungkiri, media sosial dalam perkembangan media telah mengambil bentuk yang menandingi media-media konvensional atau tradisional, seperti televisi, radio dan media cetak. Keunggulan itu dapat terjadi karena media sosial tidak membutuhkan tenaga kerja yang banyak. modal yang besar dan tidak terikat oleh fasilitas infrastruktur produksi yang masif seperti kantor, gedung dan perangkat peliputan yang lain.

---

<sup>13</sup> Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*, (Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014), hal.25.

<sup>14</sup> Errika Dwi Setya Watie, Periklanan Dalam Media Baru, *Jurnal The Messenger*, Vol. IV, No. 1, Januari 2012, hal. 40.

<sup>15</sup> Rizki Hakiki, Dakwah di Media Sosial (*Etnografi Virtual pada Fanspage Facebook KH.Abdullah Gymnastiar*), (Jakarta : 2016), hal.51.

Berikut beberapa definisi mengenai media sosial yang berasal dari berbagai literature penelitian :<sup>16</sup>

- 1) Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang memfasilitasi kerjasama diantara pengguna yang menghasilkan konten (user generated content)
- 2) Menurut Shirky, media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan untuk berbagi (to share), bekerja sama (to cooperate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
- 3) Boyd menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul. Berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.
- 4) Menurut Van Dijk, media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

Dari berbagai definisi maupun pernyataan tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa definisi media sosial adalah jejaring sosial yang dapat menghasilkan sebuah konten untuk saling berbagi. berkomunikasi bahkan

---

<sup>16</sup> Rulli Nasrullah, Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2015), Hal.11.

berkolaborasi yang dapat menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus dalam sebuah ikatan sosial.

b. Jenis-jenis Media Sosial

Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein membuat klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial yang ada berdasarkan cirri-ciri penggunaannya. Menurut mereka, pada dasarnya media sosial dapat dibagi menjadi enam jenis. yaitu :<sup>17</sup>

- 1) Proyek Kolaborasi Website, dimana *user*-nya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di website tersebut, seperti *Wikipedia*.
- 2) Blog dan *Microblog*, dimana user mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti *Twitter*.
- 3) Konten atau isi, dimana para user di website ini saling membagikan konten-konten multimedia, seperti e-book, video, foto, gambar dan lain-lain seperti *Youtube*.
- 4) Situs jejaring sosial, dimana *user* memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya *facebook*.
- 5) *Virtual game world*, dimana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatars sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti game online.

---

<sup>17</sup> Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*, (Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014), hal.26.

- 6) *Virtual Social World*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang member kesempatan pada penggunaanya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini tidak jauh berbeda dengan virtual game world, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *second life*.

c. Ciri-ciri Media Sosial

Media sosial tentunya memiliki sebuah karakter atau ciri-ciri sebagai berikut ini :<sup>18</sup>

- 1) Konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu.
- 2) Isi pesan muncul tanpa melalui suatu gatekeeper dan tidak ada gerbang penghambat.
- 3) Isi disampaikan secara online dan langsung.
- 4) Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimanya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
- 5) Media sosial menjadikan penggunaanya sebagai kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
- 6) Dalam konten medsos terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (*sharing*), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status) dan kelompok (group).

---

<sup>18</sup> Ibid, hal.27.

## 2. Tinjauan tentang *Instagram*

### a. Pengertian *Instagram*

*Instagram* berasal dari kata “insta” atau “instan”, seperti pada kamera *polaroid* yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". *Instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, jika dilihat tampilan tersebut hampir mirip dengan tampilan hasil foto dari kamera *polaroid*. Sedangkan kata “*Gram*” berasal dari kata “*telegram*” yang berarti memiliki cara kerja untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat, sehingga istilah “*Instagram*” dapat mengacu kepada kata “instan-telegram”<sup>19</sup>

*Instagram* adalah sebuah aplikasi dari *smartphone* yang merupakan salah satu media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan *twitter* atau jenis yang lain, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya.<sup>20</sup> *Instagram* merupakan media sosial yang memiliki kekuatan visual. Dengan kekuatannya ini, banyak pihak baik individu maupun organisasi menggunakannya untuk menarik perhatian masyarakat dari informasi yang disampaikan.

---

<sup>19</sup> “*Instagram*” (Online), tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>, diakses pada tanggal 1 November 2018, pukul 3.52.

<sup>20</sup> Atmoko, Bambang Dwi, *Instagram Handbook*, (Jakarta : Media Kita, 2012) hal.10.

b. Sejarah Perkembangan *Instagram*

Pada awalnya sebuah startup bernama Burbn yang didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Kriger pada 6 Oktober 2010, yang menandai lahirnya aplikasi *photo sharing revolutioner* Instagram. Di *startup* yang didirikannya yaitu perusahaan Burbn inc tersebut Kevin Systrom dan Mike Kriger bekerja keras untuk mewujudkan layanan jejaring sosial berbasis fotografi sesuai impiannya.<sup>21</sup>

Kevin adalah sarjana lulusan *Stanford University* pada tahun 2006 dengan jurusan *Managemen Science & Engineering*.<sup>22</sup> Kevin mengenal startup sejak magang di Odeo yang kemudian bernama twitter. Dua tahun setelah itu, Kevin bekerja di Google yang mengerjakan gmail, google reader, dan lainnya termasuk tim corporate development. Setelah keluar dari google, Kevin bekerja di perusahaan Nextstop. di perusahaan ini Kevin menuangkan ide-idenya dengan belajar bagaimana membuat progam yang kemudian lahirlah nama Burbn. Kevin membangun sebuah *prototype* dari ide HTML (*Hiper text markup language*) dan menyerahkannya kepada beberapa teman, Lalu Mike Krieger masuk ke dalam tim Burbn. Mike merupakan alumni dari Stanford University dengan jurusan *Symbolic Systems* dengan fokus pada *Human Computer Interaction*.<sup>23</sup>

*Instagram* membutuhkan proses sekitar satu minggu untuk mencari nama baru yang sesuai dengan semangat dari aplikasi tersebut. Kevin dan Mike mengombinasikan aspek “*right here right now*” dengan ide merekam sesuatu

---

<sup>21</sup> “*Instagram*” (Online), tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>, diakses pada tanggal 1 November 2018, pukul 3.52.

<sup>22</sup> “Kevin Systrom” (Online), tersedia di [http://id.wikipedia.org/wiki/Kevin\\_Systrom](http://id.wikipedia.org/wiki/Kevin_Systrom), diakses pada tanggal 1 November 2018, pukul 4.46.

<sup>23</sup> “What is the genesis of *Instagram*” (Online), tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>, diakses pada tanggal 1 November 2018, pukul 3.52.

dalam kehidupan pengguna. Karakteristik lain yang dibutuhkan adalah nama tersebut harus dieja dengan mudah oleh semua orang. Maka, ditemukanlah nama *Instagram*.

Peluncuran *Instagram* pertama kali berlangsung sukses karena tidak menggunakan iklan, hanya mengandalkan viral marketing yang berhasil menjaring 25 ribu pengguna di hari pertama. Di masa-masa awal ini, Kevin dan Mike hanya menggunakan kotak kecil di pengelolaan data center untuk menyimpan foto-foto dari pengguna. Dalam waktu seminggu saja, penggunanya telah berjumlah 100 ribu orang. Maka dengan cepat pula Kevin dan Mike melakukan upgrade. Seluruh situs *Instagram* dipindah ke layanan berbasis Cloud Amazon yang lebih kredibel. Dalam waktu singkat buzz di jejaring sosial terutama twitter membuat aplikasi ini semakin populer karena berada di trending topic dalam waktu yang cukup lama. Dalam waktu sekitar 2.5 bulan pengguna *Instagram* dengan cepat telah meningkat menjadi satu juta orang. Selama lebih dari setahun, *Instagram* hadir secara eksklusif di platform IOS. Kini *Instagram* mendapatkan kedudukan istimewa dari Apple. App Store telah beberapa kali memberikan apresiasi kepada *Instagram*. seperti masuk dalam featured app. top free app untuk kategori fotografi. dan puncaknya adalah diberikannya penghargaan sebagai App Of The Year 2011. App store adalah layanan catalog aplikasi digital yang disediakan oleh Apple untuk perangkat IOS yang terdiri dari Iphone, Ipad touch dan ipad.

Pada 3 April 2012. Instagram resmi rilis untuk sistem operasi Android. Aplikasi media sosial *Instagram* berhasil diunduh sebanyak lebih dari satu juta kali dalam waktu kurang dari satu hari, pada minggu yang sama *Instagram* berhasil mengumpulkan US \$ 50 juta dari *Venture Capitalist* untuk

berbagi share perusahaannya, proses tersebut membuat *Instagram* bernilai hingga US \$ 50 juta.

Pertumbuhan pesat *Instagram* juga terlihat pada saat tiga bulan selanjutnya dimana *Instagram* mendapatkan lebih dari 1 juta rating di Google Play. *Instagram* saat itu menjadi aplikasi kelima yang pernah mencapai satu juta peringkat di google play store. Pada tanggal 9 April 2012, diumumkan bahwa *Instagram* diambil alih oleh facebook senilai hampir 1 Miliar Dollar dalam bentuk tunai dan saham.<sup>24</sup> Tawaran ini datang bersama dengan kebijakan untuk tetap membiarkan *Instagram* dikelola secara mandiri. Pada 11 Mei 2016 *Instagram* memperkenalkan versi 10.10.0 dengan tampilan baru sekaligus ikon baru dan desain aplikasi baru. Terinspirasi oleh ikon sebelumnya, ikon baru merupakan kamera sederhana dan pelangi hidup dalam bentuk gradien.<sup>25</sup>

### c. Fitur-fitur *Instagram*

#### 1) Kamera

*Instagram* mempunyai sejumlah fitur-fitur unggulan yang membuatnya digemari oleh jutaan pengguna. Yang pertama adalah fitur kamera, dimana lewat *Instagram* pengguna tidak hanya bisa mengunggah foto dari galeri. Tetapi dapat juga langsung membidik atau merekam momen dari dalam aplikasi kemudian mengedit, memberi *caption* baru membagikannya.

---

<sup>24</sup> "Facebook To Acquire *Instagram*" (Online), tersedia di <http://newsroom.fb.com/news/2012/04/facebook-to-acquire-instagram>. Diakses pada 1 November 2018 pada pukul 7.10.

<sup>25</sup> "Sejarah *Instagram*" (Online), tersedia di : <http://di.wikipedia.org/wiki/Instagram>. Diakses pada 1 November 2018, pukul 7.10.

## 2) Editor

Kedua, *Instagram* punya *tool editor* yang menjadi tempat bagi para pengguna untuk memoles foto yang dijepret lewat kamera perangkatnya. Di sini akan dijumpai 10 *tooleditor* tingkat lanjut untuk mengatur kembali pencahayaan, kontras dan saturasi semudah menggerakkan jemari tangan.

Di *update* terbaru *Instagram* tidak lagi mengharuskan foto berwujud kotak, tapi sudah mendukung pilihan portrait dan juga landscape. Memberikan keleluasaan kepada pengguna saat ingin membagikan foto dengan sudut tangkapan lensa yang lebih lebar.

## 3) Tag dan Hastag

Sebagaimana jejaring sosial pada umumnya. *Instagram* juga punya fitur *tag* dan *hashtag* yang fungsinya untuk menandai teman atau mengelompokkan foto dalam satu label.

## 4) Caption

Caption berfungsi layaknya deskripsi. di sinilah pengguna bisa memberikan sepatah dua patah kata soal foto yang diunggah. Di samping tentunya menambahkan *hashtag*.

## 5) Integrasi ke Jejaring Sosial

Seperti yang sudah disinggung, *Instagram* juga memungkinkan pengguna untuk berbagi foto atau video ke jejaring sosial lain seperti Facebook, Twitter, Tumblr dan Flickr. Bila tool ini diaktifkan maka setiap kali foto dibagikan secara otomatis *Instagram* juga akan membagikannya ke jejaring sosial yang sudah terhubung.

### 3. Tinjauan tentang Komik

#### a. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris “*comic*” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur. Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal ini agar gambar membentuk cerita yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra yaitu sastra bergambar.<sup>26</sup>

Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah . surat kabar. atau berbentuk buku). Komik adalah suatu seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

---

<sup>26</sup> Nick Soedarso, Jurnal Komik : Karya Sastra Bergambar, Humaniora Vol.6, No.4 Oktober 2015, hal. 497.

## b. Sejarah dan Perkembangan Komik

Sejarah komik di Indonesia sangat panjang. Komik Indonesia tidak dapat terlepas dari peninggalan budaya seperti candi dan cerita wayang yang merupakan cikal bakal komik di Indonesia. Candi Borobudur yang memiliki sebelas seri bas relief dan mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan demi adegan merupakan sebuah kronologi yang menggambarkan kisah pada masa lalu. Relief-relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya masa sekarang, sehingga Borobudur dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik di Indonesia.

Selain candi Borobudur, contoh lain yang dapat menguatkan fakta bahwa cikal bakal komik Indonesia adalah keberadaan wayang beber. Dalam sejarah pembuatan cerita wayang, wayang beber merupakan cerita wayang yang digambarkan di atas kertas atau kain. Dalam wayang beber, gambargambar (lukisan menggunakan cat) yang di panel dalam setiap adegan dan saling berurutan dan bertujuan untuk memberikan informasi.<sup>27</sup> Persamaan antara peninggalan candi dan lukisan wayang dengan komik adalah penggunaan media visual gambar sebagai sumber informasi walaupun tanpa menggunakan teks—candi dan wayang biasanya tertulis dalam bentuk kitab. Perbedaan komik saat ini dengan relief candi adalah pada media yang digunakan. Candi Borobudur atau candi lainnya menggunakan media batu yang dipahat, sedangkan wayang beber menggunakan kertas atau daun kering. Meskipun menggunakan media yang berbeda, tujuan dan fungsi

---

<sup>27</sup> Maharsi, I. Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas, (Yogyakarta : Kata Buku, 2011), hal.39.

mereka adalah sama, yaitu menceritakan sebuah informasi yang disunting adegan per adegan dengan gambar.

Komik di Indonesia mendapat pengaruh Barat dan Tiongkok pada 1931–1954 melalui surat kabar. Di Barat, seperti Amerika, komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Pada saat itu harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938). memuat komik karya Clinge Doorebos yang berjudul Flippie Flink dalam rubrik anak-anak. Kemudian, *De Orient* merupakan surat kabar mingguan yang pertama kali memuat komik Flash Gordon (Bonnet, 1998:19). Pengaruh Tiongkok juga masuk melalui surat kabar *Sin Po* yang merupakan media massa Tiongkok peranakan yang menggunakan bahasa melayu menampilkan komik strip humor karangan Kho Wang Gie.

Setelah Kemerdekaan Indonesia, masyarakat mulai banyak mengenal tokoh-tokoh komik strip populer dari Amerika seperti Rip Kirby (Alex Raymond), Phantom (Wilson Mc Coy), Jonny Hazard (Frank Robbins) dan lainnya. Komik strip mingguan tersebut kemudian diterbitkan dalam bentuk buku yang merupakan komik buku pertama di Indonesia yang diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta serta Perfectas di Malang.<sup>28</sup>



Gambar 2.1 Contoh Komik yang terbit di Media Massa setelah kemerdekaan Indonesia.

<sup>28</sup> Nick Soedarso, Jurnal Komik : Karya Sastra Bergambar, *Humaniora* Vol.6, No.4 Oktober 2015, hal. 498-499.

c. Komik Berdasarkan Bentuk dan Jenis

Komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books*. Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. selain dalam bentuk strips dan buku komik bisa ditemukan dalam bentuk novel. yaitu novel grafis dan novel kompilasi.<sup>29</sup>

1) Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya.



Gambar 2.2 Contoh Komik Strip “The Amazing Spider-Man”

Komik strip lainnya adalah komik strip kartun. Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu; lucu namun dekat dengan masyarakat yang mengundang tawa para pembacanya. Meskipun penyampaian komik strip kartun ini mengundang tawa. pesan yang disampaikan penuh makna dan serius. sehingga memerlukan sebuah

<sup>29</sup> Maharsi, I, Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas, (Yogyakarta : Kata Buku, 2011), hal.18-19.

kajian lebih dalam dari para penikmat kartun strip ini. Bonnef (1998) menyebutkan bahwa jenis komik kartun ini sebagai komik intelektual.



Gambar 2.3 Komik Strip Kartun “Panji Koming” Harian Kompas Minggu.

## 2) Buku Komik

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. Menurut Oxford Dictionary, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman.

Dalam penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting. Gambar dapat menjadi pintu

gerbang bagi pembaca untuk masuk ke cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu pertimbangan yang matang diperlukan baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkan nya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan. memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang dapat memengaruhi emosi pembaca. Seiring perkembangan dunia informatika, selain buku cetak, kini dikenal juga istilah e-book (buku elektronik), e-magazine (majalah elektronik) seperti website dan blog. Dewasa ini perkembangan buku komik dari luar negeri sangat berkembang pesat di Indonesia. Buku komik mudah untuk ditemukan di toko buku. Kemasan buku komik sangat beragam dan dikemas dalam bentuk yang menarik. Pada umumnya buku komik disajikan tidak terlalu tebal dan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa.

### 3) Novel Grafis

Komik jenis ini adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki tema yang serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar menyerupai buku komik. Perbedaan kemasan novel grafis dengan buku komik lainnya juga dibedakan; isi novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan biasanya dikemas dengan hard cover. Istilah novel grafis pertama kali dipopulerkan oleh Wil Eisner, seorang kartunis veteran saat ia membujuk sebuah percetakan untuk menerbitkan sebuah komik setebal buku pada

umumnya berjudul “A Contract With God”. Pada awal pemakaian, istilah novel grafis menjadi sebuah perdebatan dalam dunia komik. Penyajian buku komik yang lebih tebal dari kebanyakan buku komik yang ada menimbulkan pertanyaan, apakah komik bukan sebuah buku.

Seiring dengan waktu, masyarakat menerima bahwa buku komik adalah buku yang disajikan dengan sederhana dan memiliki ketebalan 32 halaman (standar komik amerika pada 1970–sekarang). Jenis ilustrasi yang digunakan pada novel grafis pun tidak jauh berbeda dengan komik pada umumnya yaitu menggunakan ilustrasi khayalan, yang gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal).

#### 4. Tinjauan tentang Dakwah

##### a. Pengertian Dakwah

Dakwah adalah term yang terambil dari Al-Qur’an. Ada banyak ayat yang diantara kata-kata yang digunakannya adalah dakwah atau bentuk lain yang akar kata-katanya sama dengan akar kata dakwah, yaitu dal, ain, wawu. Menurut hasil penelitian, Al-Qur’an menyebutkan kata da’wah dan derivasinya sebanyak 198 kali, tersebar dalam 55 surat dan bertempat dalam 176 ayat.<sup>30</sup>

Dalam ilmu dakwah, istilah dakwah cenderung dipakai untuk menunjuk proses yang berpihak kepada ajaran Islam, namun dalam Al-Qur’an, istilah dakwah digunakan untuk arti yang lebih luas lagi, yakni disamping untuk

---

<sup>30</sup> Prof. Dr. H.M. Amin Syukur, M.A, Desain Ilmu Dakwah, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2003), hal.4.

menunjuk proses dakwah Islam juga untuk pengertian lain. Berikut ini beberapa definisi mengenai dakwah :<sup>31</sup>

- 1) Dakwah adalah usaha yang mengarah untuk memperbaiki suasana kehidupan yang lebih baik dan layak sesuai dengan kehendak dan tuntunan kebenaran.
- 2) Dakwah adalah usaha membuka konfrontasi keyakinan di tengah manusia. membuka kemungkinan bagi kemanusiaan untuk menetapkan pilihannya sendiri.
- 3) Dakwah Islam adalah mengajak manusia dengan cara bijaksana kepada jalan yang benar sesuai dengan perintah Tuhan untuk kemaslahatan dan kebahagiaan mereka di dunia dan akhirat.
- 4) Dakwah merupakan suatu proses usaha untuk mengajak agar orang beriman kepada Allah, percaya dan menaati apa yang telah diberitakan oleh Rasul serta mengajak dalam menyembah kepada Allah seakan-akan melihatnya.
- 5) Dakwah adalah setiap usaha atau aktivitas dengan lisan atau tulisan dan lainnya, yang bersifat menyeru, mengajak, memanggil manusia lainnya untuk beriman SWT, sesuai dengan garis-garis aqidah dan syari'at serta akhlak Islamiyah.

Dari beberapa definisi diatas. dapat disimpulkan bahwa dakwah merupakan proses dalam usaha mengajak, menyeru kepada sesama manusia untuk beriman kepada Allah, dengan percaya dan menaati apa yang sudah di beritakan oleh Rasul untuk mematuhi perintah Allah dan menjauhi segala larangannya.

---

<sup>31</sup> *Ibid*, hal.8-9.

## b. Unsur-unsur Dakwah

Dalam melakukan dakwah tentunya terdapat berbagai macam elemen yang yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya jalannya dakwah. Elemen yang dimaksud terkait dengan unsur-unsur dakwah. Adapun unsur-unsur dakwah yaitu :

### 1) Subjek Dakwah

Subjek dakwah yang dimaksud ialah pelaku aktivitas dakwah. Maksudnya, seorang da'i hendaknya mengikuti cara-cara yang telah ditempuh oleh Rasulullah, sehingga hasil yang diperoleh pun bisa mendekati kesuksesan seperti yang pernah di raih Rasulullah saw. Oleh karena itu, M. Natsir mengatakan bahwa kepribadian dan akhlak seorang da'i merupakan penentu keberhasilan seorang da'i.

### 2) Materi Dakwah

Pesan atau yang sering disebut dengan materi dakwah yaitu ajaran agama Islam yang besumber dari al-Qur'an dan hadits sebagai sumber yang paling utama yang meliputi akhlak, syari'ah, aqidah dan lainnya. Seorang da'i harus dapat menyampaikan materi yang sesuai dengan bidang keahliannya. Materi juga harus sesuai dengan objek, metode, dan media dakwahnya. Materi yang menarik dapat disampaikan dengan metode dan media dakwah agar objek dakwah tidak bosan.

*Maddah* atau materi dakwah dapat diklasifikasikan ke dalam tiga hal pokok, yaitu sebagai berikut :

(a) Pesan Aqidah

Aqidah adalah ketentuan atau ketetapan Allah yang fitrah, selalu bersandar kepada kebenaran (*haq*), dan tidak pernah berubah serta terikat ke dalam hati manusia.

Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam sesudah beliau diutus sebagai Rosul selama 13 tahun mengajak orang-orang supaya mau bertauhid dan demi memperbaiki aqidah. Aqidah sangat penting karena merupakan fondasi dari agama. Hal ini seperti terdapat pada firman-Nya :

قُلْ إِنَّمَا أَنَا بَشَرٌ مِّثْلُكُمْ يُوحَىٰ إِلَيَّ أَنَّمَا إِلَهُكُمُ إِلَهُ وَاحِدٌ ۖ فَمَنْ كَانَ  
يَرْجُو لِقَاءَ رَبِّهِ فَلْيَعْمَلْ عَمَلًا صَالِحًا وَلَا يُشْرِكْ بِعِبَادَةِ رَبِّهِ أَحَدًا

*Maka barang siapa yang mengharapkan perjumpaan dengan Tuhannya hendaklah dia beramal shalih dan tidak mempersekutukan sesuatu apapun dengan-Nya dalam beribadah kepada-Nya.*<sup>32</sup>

Aqidah meliputi topik-topik tentang Iman, Tauhid, Islam, kenabian, takdir, berita yang telah lalu dan yang akan datang, masalah ghaib, keyakinan, sanggahan terhadap ahli bid’ah. Menurut Hasan al-Banna maka ruang lingkup pembahasan Aqidah adalah sebagai berikut :

- (1) *Ilahiyat* : segala hal yang berhubungan dengan *Ilah* (Tuhan, Allah) seperti sifat wajib Allah, nama-nama dan lain-lain.

---

<sup>32</sup> QS. Al-Kahfi/18 : 110.

(2) *Nubuwwat* : pembahasan tentang segala hal yang berhubungan dengan Nabi dan Rosul seperti tentang kitab-kitab Allah, mukjizat, dan lain sebagainya.

(3) *Sam'iyat* : segala sesuatu yang hanya bisa diketahui lewat dalil naqli (al-Qur'an dan Sunnah) contohnya yaitu tentang akhirat, alam kubur, alam barzakh, tanda kiamat, dan tentang surga dan neraka.

(4) *Ruhaniyat* : segala sesuatu yang berhubungan dengan malaikat, jin, iblis, ruh, syaitan dan lain sebagainya.

Di samping itu pembahasan tentang aqidah juga meliputi rukun Iman yaitu Iman kepada Allah SWT, Iman kepada Malaikat, Iman kepada Kitab, Iman kepada Nabi dan Rosul, Iman kepada Hari Akhir, dan Iman kepada Takdir Allah.

Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa aqidah merupakan keimanan yang mantap tanpa disertai keraguan di dalam hati seseorang, keimanan yang mantap ini menjadi pedoman berperilaku sebagai umat Islam agar menjadi lebih baik.

#### (b) Pesan Syariah

Menurut bahasa, syariah berasal dari bahasa Arab yang berarti peraturan atau undang-undang. Peraturan ini mengenai tingkah laku yang harus dipatuhi sebagaimana mestinya. Sedangkan menurut istilah, syariah adalah norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah berupa ibadah dan hubungan manusia dengan manusia lain atau muamalah.

Syariat berupa aturan dan tuntunan agama yang diperintahkan Allah kepada hamba-Nya yang berkaitan dengan masalah agama seperti salat, puasa, haji, zakat, dan seluruh perbuatan yang baik. Dengan tujuan syariat Islam yaitu membersihkan serta mensucikan manusia dengan cara beribadah kepada-Nya.

Terdapat dua ruang lingkup syariat Islam yaitu ibadah dan muamalat.

(1) Ibadah : merendahkan diri kepada Allah dengan melakukan perintah-Nya, dalam beribadah dasar hukum yang digunakan berupa al-Qur'an dan As-Sunnah. Ibadah dibagi menjadi dua yaitu ibadah khusus (*mahdhah*) dan ibadah umum (*'ammah*). Jenis ibadah khusus yaitu thaharah, shalat, zakat, puasa, haji. Sedangkan, jenis ibadah umum yakni segala perbuatan baik yang diniatkan semata-mata karena Allah seperti dzikir, dakwah, tolong-menolong, dan sebagainya.

(2) Muamalah : tata aturan Allah yang mengatur hubungan antar manusia dan hubungan manusia dengan benda. Hukum muamalah diantaranya tentang hukum nikah, hukum niaga, hukum waris, hukum perang dan sebagainya.

(c) Pesan Akhlak

Akhlak artinya sifat yang terdapat didalam jiwa dan timbul berupa perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat tersebut memunculkan perbuatan terpuji maka disebut dengan akhlak yang baik, sebaliknya apabila sifat

tersebut memunculkan perbuatan yang buruk maka disebut dengan akhlak yang buruk.

Konsep akhlak yang mengatur pola kehidupan manusia berdasarkan al-Qur'an dan al-Hadits, konsep tersebut meliputi hubungan antara manusia dengan Allah dengan cara memenuhi segala kewajiban dan menjauhi larangannya, hubungan manusia dengan sesamanya, dan hubungan manusia dengan lingkungannya.

### 3) Metode dakwah

Metode berarti cara yang telah diatur dan melalui proses pemikiran untuk mencapai suatu maksud. Sedangkan metode dakwah merupakan cara-cara tertentu yang dilakukan oleh seorang *da'i* (komunikator) kepada *mad'u* untuk mencapai suatu tujuan atas dasar hikmah dan kasih sayang. Hal ini mengandung arti bahwa pendekatan dakwah harus bertumpu pada suatu pandangan *human oriented* menempatkan penghargaan yang mulia atas diri manusia.<sup>33</sup>

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*<sup>34</sup>

<sup>33</sup> M.Munir, Metode Dakwah, (Jakarta : Kencana. 2006), hal.6-7.

<sup>34</sup> Q.S An-Nahl/16 : 125.

Dari ayat tersebut dapat diambil pemahaman bahwa metode dakwah meliputi 3 cakupan. yaitu :

(a) Al-Hikmah

Menurut pengertian sehari-hari adalah bijaksana. Sedangkan secara khusus hikmah adalah ilmiah, dan falsafis. Hikmah itu adalah karunia Allah yang paling tinggi pada manusia. Ia dapat diusahakan dan dicari sebagaimana ilmu-ilmu lainnya.

Berdakwah dengan memperhatikan situasi dan kondisi sasaran dakwah dengan menitik beratkan pada kemampuan mereka, sehingga di dalam menjalankan ajaran-ajaran Islam selanjutnya, mereka tidak lagi merasa terpaksa atau keberatan.<sup>35</sup>

(b) Al-Mau'idza Al-Hasanah

Secara bahasa. *mau'izhah hasanah* terdiri dari dua kata. yaitu mau'izhah dan hasanah. Kata *mau'izhah* berasal dari kata *wa'adzaya'idzu-wa'dzan-idzatan* yang berarti nasihat, bimbingan, pendidikan dan peringatan. Sementara hasanah merupakan kebalikan dari sayyi'ah yang artinya kebaikan lawannya kejelekan.

Adapun pengertian secara istilah. Menurut Abd. Hamid al-Bilali *al-mau'izhah hasanah* merupakan salah satu metode dalam dakwah untuk mengajak ke jalan Allah dengan memberikan nasihat atau membimbing dengan lemah lembut agar mereka mau berbuat baik.

*Mau'izhah hasanah* dapat diartikan sebagai ungkapan yang mengandung unsur bimbingan, pendidikan, pengajaran, kisah-kisah,

---

<sup>35</sup> Dr. Moh. Ali Aziz, M.Ag, Ilmu Dakwah,(Jakarta : Predana Media, 2004), hal.136.

berita gembira, peringatan, pesan-pesan positif (wasiat) yang bisa dijadikan pedoman dalam kehidupan agar mendapatkan keselamatan dunia dan akhirat.<sup>36</sup>

Dari beberapa definisi *mau'izhah hasanah* dapat diklasifikasikan dalam beberapa bentuk. diantaranya :

- (1) Nasihat atau petuah<sup>37</sup>
- (2) Bimbingan. pengajaran (pendidikan)
- (3) Kisah-kisah
- (4) Kabar gembira dan peringatan
- (5) Wasiat.

(c) Al-Mujadalah Bi-al-Lati Hiya Ahsan

Dari segi etimologi (Bahasa) lafazh mujadalah terampil dari kata “*jadala*” yang bermakna *memintal, melilit*, Kata “*jadalah*” dapat bermakna menarik tali dan mengikatnya guna menguatkan sesuatu. Orang berdebat bagaikan menarik dengan ucapan untuk menyakinkan lawannya dengan menguatkan pendapatnya melalui argumentasi yang disampaikan.<sup>38</sup>

Menurut Ali al-jarisyah, dalam kitabnya *Adab al-Hiwar waal-munadzarah*. mengertikan bahwa “*al-jidal*” secara bahasa dapat bermakna pula “Datang untuk memilih kebenaran” dan apabila

---

<sup>36</sup> M.Munir, *Metode Dakwah*, (Jakarta : Kencana. 2006), hal.15-16.

<sup>37</sup> Nasihat biasanya dilakukan oleh orang yang levelnya lebih tinggi kepada yang lebih rendah, baik tingkatan umur maupun pengaruh, seperti nasihat orangtua kepada anaknya, sebagaimana QS.Al-Luqman : 13, yang artinya, “dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, yaitu memberikan *mau'izhah hasanah* (nasihat) kepadanya; hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kezaliman yang amat besar.”

<sup>38</sup> Quraisy Shihab, *Tafsir al-Misbah*, Lentera Hati, 2000.Ke-1, h.553.

berbentuk isim “*al-jadlu*” maka berarti “pertentangan atau persetujuan yang tajam.”<sup>39</sup>

Dari segi istilah (terminologi) terdapat beberapa pengertian Al-Mujadalah (*Al-Hiwar*). Al-Mujadalah (*Al-Hiwar*) berarti upaya tukar pendapat yang dilakukan oleh dua pihak secara sinergis, tanpa adanya suasana yang mengharuskan lahirnya permusuhan diantara keduanya.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Al-Mujadalah* merupakan tukar pendapat yang dilakukan oleh dua pihak secara sinergis, yang tidak melahirkan permusuhan dengan tujuan agar lawan menerima pendapat yang diajukan dengan memberikan argumentasi yang kuat.

Apabila ditinjau dari sudut pandang yang lain. metode dakwah dapat dilakukan pada berbagai metode yang lazim dilakukan dalam pelaksanaan dakwah. Beberapa bentuknya seperti berikut :

- (1) Ceramah
- (2) Tanya Jawab

#### 4) Tujuan Dakwah

Tujuan dakwah ialah untuk menyelamatkan umat dari kehancuran dan untuk mewujudkan cita-cita ideal masyarakat utama menuju kebahagiaan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat yang diridai oleh Allah swt. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan M. Natsir bahwa tujuan dakwah adalah keridaan Allah yang memungkinkan tercapainya hidup

---

<sup>39</sup> M.Munir, *Metode Dakwah*, (Jakarta : Kencana. 2006), hal.18.

yang bahagia yang terletak pada pertemuan Allah swt. Hal ini sesuai dengan firman Allah :

*“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah”.*<sup>40</sup>

#### 5) Media Dakwah

Dakwah disampaikan tentunya membutuhkan sebuah media, menurut bentuk penyampaiannya, media dakwah dapat menjadi lima golongan besar. yaitu :<sup>41</sup>

##### a) Lisan

Seperti pada umumnya, dakwah biasanya disampaikan dalam bentuk lisan. Dimana bisa melalui komunikasi satu arah atau komunikasi massa. Yang termasuk dalam bentuk ini adalah khotbah, pidato, ceramah, kuliah, diskusi, seminar, musyawarah, nasihat, pidato-pidato, radio dan sebagainya yang semuanya dilakukan dengan lidah atau bersuara.

##### b) Tulisan

Dakwah bisa juga disampaikan dalam bentuk tulisan. antarai lain dapat berupa buku-buku. majalah-majalah. surat kabar. bulletin. risalah. dan sebagainya. Da'i yang special dibidang ini harus menguasai jurnalistik yakni ketrampilan mengarang dan menulis.

---

<sup>40</sup> QS. Ad-dzariat ayat 56.

<sup>41</sup> Anip Dwi Saputro, Novel Komik Sebagai Media Pembelajaran dan Dakwah Al-Islam Kemuhammadiyah, ISTAWA : Jurnal Pendidikan Islam, Vol 1, No.2, Januari-Juni 2016., hal.89.

c) Lukisan

Gambar-gambar hasil lukis. Foto, film, cerita dan lain sebagainya. Bentuk terlukis ini banyak menarik perhatian orang dan banyak dipakai untuk menggambarkan suatu maksud ajaran yang ingin disampaikan kepada orang lain. Termasuk umpamanya komik-komik bergambar yang dewasa ini banyak digemari anak-anak bahkan orang dewasa.

d) Audiovisual

Suatu penyampaian yang sekaligus merangsang penglihatan dan pendengaran. Bentuk ini dilakukan dalam televisi, sandiwara, wayang dan sebagainya.

e) Akhlak

Suatu cara penyampaian langsung ditunjukkan dalam perbuatan yang nyata seperti berziarah, pembangunan masjid, sekolah dan lain sebagainya. Lima golongan di atas merupakan media atau sarana dakwah dalam rangka mencapai tujuan dakwah. Maka dalam hal ini media dakwah mempunyai peranan atau kedudukan yang sama dibanding dengan komponen yang lain, seperti halnya metode dakwah yang merupakan cara-cara berdakwah untuk mencapai tujuan dakwah yang efektif dan efisien.<sup>42</sup> Penggunaan media tersebut di atas dihubungkan dengan kondisi umat yang bersangkutan dan kondisi mubaligh itu sendiri. Memanfaatkan komik sebagai media dakwah termasuk dakwah melalui saluran tertulis.

---

<sup>42</sup> Asmuni Syukir, Dasar-dasar Strategi Dakwah Islam, (Surabaya : Al-Ikhlash), hal.164.

## 5. Analisis Wacana

### a. Pengertian Analisis Wacana

Analisis Wacana (*Discourse Analysis*) merupakan analisis yang memusatkan perhatian pada tata bahasa, koherensi antar kalimat yang padu padan, sehingga membentuk suatu makna. Analisis wacana juga merupakan studi tentang struktur pesan dalam komunikasi. Lebih tepatnya lagi, analisis wacana adalah telaah mengenai aneka fungsi (pragmatik) bahasa. Kita menggunakan bahasa dalam kesinambungan atau untaian wacana. Tanpa *konteks*, tanpa hubungan-hubungan wacana yang bersifat antar kalimat dan suprakalimat yang sukar kita komunikasikan dengan tepat satu sama lain.<sup>43</sup>

Wacana adalah bentuk control, bagaimana satu kelompok mengontrol kelompok lain. Wacana juga harus dilihat sebagai praktek dan pencerminan ideologi. Ideologi dibangun oleh kelompok yang dominan dengan tujuan mereproduksi dan melegitimasi dominasi mereka. Ini dilakukan dengan membuat kesadaran (diantaranya lewat wacana) kepada khalayak sehingga dominasi itu diterima secara “*taken for granted*”, absah dan benar.

Dari segi analisisnya, ciri dan sifat wacana itu dapat dikemukakan sebagai berikut :

- 1) Analisis wacana membahas kaidah memakai bahasa didalam masyarakat (*rule of use* – menurut *Widdowson*).
- 2) Analisis wacana merupakan usaha memahami makna tuturan dalam konteks, teks, dan situasi (*Firth*).

---

<sup>43</sup> Alex Sobur, Analisis Teks Media, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal.48.

- 3) Analisis wacana merupakan pemahaman rangkaian tuturan melalui interpretasi semantic (*Beller*).
- 4) Analisis wacana berkaitan dengan pemahaman bahasa dalam tindak berbahasa (*what is said from what is done – Labov*).
- 5) Analisis wacana diarahkan kepada masalah memakai bahasa secara fungsional (*functional use of language – menurut Coulthard*).

b. Analisis Wacana Teun. A Van Dijk

Dari sekian banyak model analisis wacana yang diperkenalkan dan dikembangkan oleh beberapa ahli, model Van Dijk adalah model yang paling banyak digunakan. Hal ini dikarenakan model milik Van Dijk sudah mengelaborasi elemen-elemen wacana sehingga bisa didayagunakan dan dipakai secara praktis.<sup>44</sup> Model milik Van Dijk ini biasa disebut dengan “kognisi sosial”. Istilah ini sebenarnya diadopsi dari pendekatan lapangan psikologi sosial, terutama untuk menjelaskan struktur dan proses terbentuknya suatu teks. Menurut Van Dijk, penelitian atas wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktik produksi yang harus juga diamati.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Yoce Aliah Darma, Analisis Wacana Kritis, (Bandung : PT.Refika Aditama, 2014), hal.123.

<sup>45</sup> Alex Sobur, Analisis Teks Media, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal.73.

Melalui berbagai karyanya, Van Dijk membuat kerangka analisis wacana yang terdiri atas berbagai struktur/tingkatan, yang masing-masing bagian saling mendukung. Van Dijk membaginya kedalam tiga tingkatan :

- 1) Struktur Makro, Ini merupakan makna global/umum dari suatu teks yang dapat dipahami dengan melihat topic dari suatu teks. Tema wacana ini bukan hanya isi, tetapi juga sisi tertentu dari suatu peristiwa.
- 2) Superstruktur adalah kerangka suatu teks, bagaimana struktur dan elemen wacana itu disusun dalam teks secara utuh.
- 3) Struktur Mikro adalah makna wacana yang dapat diamati dengan menganalisis kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, paraphrase yang dipakai dan sebagainya.

Struktur/elemen wacana yang dikemukakan Van Dijk ini dapat digambarkan sebagai berikut :

<b>Struktur Wacana</b>	<b>Hal yang Diamati</b>	<b>Elemen</b>
Struktur Makro	<p>TEMATIK</p> <p>(Apa yang dikatakan?)</p>	Topik
Super Struktur	<p>SKEMATIK</p> <p>(Bagaimana pendapat yang disusun dan dirangkai?)</p>	Skema
Struktur Mikro	<p>SEMANTIK</p> <p>(Makna yang ingin ditekankan dalam teks?)</p>	<p>Latar. Detail.</p> <p>Maksud.</p> <p>Praanggapan.</p> <p>Nominasi</p>

Struktur Mikro	SINTAKSIS (Bagaimana pendapat yang disampaikan?)	Bentuk Kalimat. Koherasi. Kata Ganti
Struktur Mikro	STILISTIK (Pilihan Kata yang dipakai?)	Leksikon
Struktur Mikro	RETORIS (Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan?)	Grafis. Metafora. Ekspresi

Elemen Wacana Van Djik

Dalam pandangan Van Djik, segala teks dapat dianalisis dengan menggunakan elemen tersebut. Meski terdiri atas berbagai elemen, semua elemen itu merupakan suatu kesatuan, saling berhubungan dan mendukung satu sama lainnya.