

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menuntut ilmu merupakan suatu kebutuhan pokok bagi manusia secara umum dan menjadi sebuah kewajiban bagi mereka yang beragama islam. Karena ilmu memiliki peranan penting dalam setiap tindak dan pemikiran dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu juga menjadi alat untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sehingga terciptanya kehidupan yang lebih maju serta mencapai kesejahteraan. Dalam bukunya yang berjudul “Dinamika Pendidikan Islam”, Djamaluddin Darwis menyebutkan bahwa mencari ilmu merupakan kewajiban sekaligus kebutuhan umat manusia, dan dengan ilmu manusia bisa dapat mencapai kesejahteraan baik lahir maupun batin. (Darwis, 2006).

Dalam ajaran agama islam, menuntut ilmu merupakan hal yang mendasar dan merupakan perintah utama bagi pengikutnya, hal ini termuat dalam Al-Qur’an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang merupakan ayat pertama yang turun kepada Nabi Muhammad SAW yang artinya “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq : 1 – 5). Ayat ini secara jelas menyebutkan kata “Bacalah” sebanyak dua kali, adapun dalam tafsirannya kata perintah dalam ayat ini memiliki objek yang bersifat umum yang mencakup telaah terhadap alam raya, masyarakat, dan diri sendiri serta bacaan tertulis baik suci maupun tidak (Shihab, 2006).

Dalam menuntut ilmu tentu ada adab atau etika yang harus diketahui oleh penuntut ilmu. Hal ini erat kaitannya dengan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi di suatu universitas. Tak hanya pada jurusan agama atau jurusan tertentu yang berkaitan dengan ajaran islam khususnya adab berilmu, namun juga jurusan umum lainnya seperti hukum, teknik, DKV, ataupun komunikasi. Karena pada dasarnya semua bidang keilmuan tentunya memiliki beberapa unsur di dalamnya seperti guru, murid, program/bahan ajar serta materi yang dipelajari. Triyanto (2014: 24-26) menjelaskan unsur-unsur pendidikan meliputi tujuan pendidikan, kurikulum, peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, dan materi pembelajaran.

Adab merupakan keteraturan spiritual, mental, dan fisik yang memungkinkan individu dan komunitas untuk memahami serta menempatkan segala hal sesuai dengan tata cara

yang benar dan proporsional. Hal ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dan keadilan dalam individu, kelompok sosial, dan lingkungan sekitarnya (Maschun, 2016). Contoh adab dalam menuntut ilmu diantaranya niat dalam menuntut ilmu, menghormati guru, menghormati bidang keilmuan yang dipelajari serta menciptakan lingkungan yang mendukung dalam proses menuntut ilmu. Beberapa hal tentang adab menuntut ilmu sudah tertuang dalam sebuah buku berjudul “Ta’lim Muta’allim” yang dapat dijadikan sebagai acuan dasar dalam menuntut ilmu. Hal yang berharga ini tak jarang disepelekan dan dihiraukan oleh mahasiswa, sedangkan dalam menuntut ilmu kita diharuskan untuk memenuhi kriteria dasar penuntut ilmu. Ilmu yang dipelajari tentunya tidak hanya ilmu agama atau spiritual, melainkan ilmu duniawi yang juga dibutuhkan untuk menjalani hidup di dunia ini. Jadi perancangan ini lebih menasar pada materi yang bersifat umum namun tetap mendasar pada sumber tatacara berilmu menurut islam.

Mahasiswa menghadapi masalah karena banyak dari mereka belum memahami adab yang diperlukan saat meniti jenjang perkuliahan. Berdasarkan survey yang dilakukan 59,4% mahasiswa belum mengetahui adab menuntut ilmu dan penerapannya dalam lingkup perkuliahan. Ada beberapa situasi di mana kurangnya penghormatan terhadap dosen terlihat, seperti ketika mahasiswa membicarakan kelemahan dosen kepada teman mereka atau tidak patuh pada aturan, seperti terlambat masuk kelas atau menyelesaikan tugas tepat waktu. Namun, sebaliknya, sebagian besar mahasiswa juga memiliki dukungan dari lingkungan sekitar, seperti teman-teman atau lingkungan lainnya yang mendukung proses pembelajaran mereka.. Mahasiswa memiliki beragam tujuan saat menjalani kehidupan perkuliahan, seperti menyelesaikan studi tepat waktu, meraih pencapaian akademis yang tinggi, serta mempersiapkan diri dengan berbagai keterampilan untuk karier di masa depan. Sebagian mahasiswa juga telah menginternalisasi adab dalam menuntut ilmu, termasuk menghormati pengajar dengan mematuhi arahan dan menyelesaikan tugas sesuai petunjuk dari dosen.

Kampanye adalah aktivitas yang dilakukan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain atau khalayak secara terencana, bertahap, dan bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, serta opini dari seseorang. Kampanye mengandung empat elemen utama yaitu tindakan kampanye, sasaran kampanye, waktu kampanye, serta komunikasi atau bahasa yang terorganisir. Selain itu, hal utama yang perlu diperhatikan dalam sebuah kampanye adalah strategi dengan perencanaan yang baik melalui beberapa langkah, yaitu melakukan analisis situasi yang terdiri dari pemahaman terhadap masalah, menentukan

khalayak, mengidentifikasi sumber-sumber komunikasi yang berpotensi untuk dijadikan materi serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangannya. Pada kasus ini kampanye bisa menjadi alat untuk menjembatani antara penyampaian materi adab dalam berilmu dengan mahasiswa. Melalui media visual yang diharapkan bisa menimbulkan suatu daya tarik tersendiri bagi pembaca atau penikmat. Menurut (Liliweri, 2011: 676-677), kampanye dapat berperan penting dalam penyebaran pesan baik pengiriman atau penerimaan pesan, jenis media yang digunakan juga mempengaruhi beberapa hal seperti menentukan jenis pesannya, visual dari pesannya, tujuan dan target dari pesan kampanye.

Komik merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan materi atau pesan kampanye. Di dalam komik terdapat gambar dan gambar yang lain yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk menghasilkan respons estetis pada pembaca. (Scott McCloud, 1993, *Understanding Comics*). Pemanfaatan komik sebagai media kampanye yang efektif dan efisien telah dilakukan, contohnya sebagai sarana sosialisasi *safety riding* sebagai upaya meningkatkan kesadaran berkendara remaja dalam bentuk komik strip interaktif oleh (Saputro, Haryadi, dan Yanuarsari, 2016).

Komik memiliki keunikan sendiri dalam menyampaikan sebuah pesan melalui rangkaian gambar dan kata-kata. Komik juga dapat merepresentasikan sebuah ekspresi, perasaan, dan bahkan keyakinan dari si pembuat komik kepada pembaca. Komik juga terdapat unsur desain seperti gambar, spasi, teks, warna, cerita. Komik dinilai sebagai sarana representasi komunikasi verbal, diantara kebahasaan yang ada dalam komik seperti penokohan, alur cerita, tema dan moral, gambar dan bahasa. Di sisi lain banyak remaja suka membaca komik dengan berbagai kisah yang mereka sukai. Komik menjadi media penyampai informasi pembelajaran atau hikmah yang saat ini banyak peminatnya khususnya di kalangan remaja. Kemudian menurut Ari, komikus dari komik Haji Jayuz, (dalam Yani, A.R. 2017: 74) dijelaskan bahwa komik adalah media yang ringan dan menarik untuk dilihat. Pada umumnya, sebagian mahasiswa lebih memilih untuk membaca bacaan yang panjang apabila soal teori, keilmuan, dan lain-lain. Tetapi dalam soal hiburan dan informasi singkat dengan adanya bentuk komik, menjadikan respon pembaca akan suatu konten bacaan yang telah dikonversi ke dalam komik menjadi berbeda dari yang hanya berupa tulisan.

Keterkaitan komik sebagai salah satu media visual adalah dengan memaksimalkan stimulus yang cocok dengan gaya belajar mahasiswa. Komik merupakan salah satu media

yang dipandang efektif untuk menyampaikan sebuah pesan positif kepada mahasiswa. Hal ini berkaitan dengan relevansi yang saling berkaitan antara antusias mahasiswa untuk mempelajari dan memahami ilmu adab menuntut ilmu dengan media komik. Hal ini juga relevan dengan kecenderungan cara belajar mahasiswa yang lebih dapat menerima pembelajaran adab menuntut ilmu yang berupa media visual ditambah dengan jalan cerita yang menarik serta konten yang berhubungan dengan kehidupan mahasiswa sehari - hari. Menurut Siswoyo (2007: 121) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan bertindak. Mahasiswa sebagai elemen masyarakat yang memiliki pola pikir yang unik, mahasiswa memiliki potensi akan hausnya ilmu pengetahuan dari berbagai sumber yang mereka temui, mereka sangat antusias apabila melakukan sesuatu yang sesuai dengan kehendak, keinginan serta kesukaannya, Hal ini juga didukung dengan sikap rasionalisme dalam melakukan sesuatu sehingga bisa memilah perilaku yang harus dilakukan sesuai dengan situasi yang sedang berlangsung.

Penggunaan media sosial sebagai perantara kampanye kepada khalayak dapat memberikan aktivitas komunikasi dua arah. Hal ini sangat menguntungkan karena informasi dapat langsung ditanggapi oleh penonton seperti memberi apresiasi berupa *like*, menyampaikan pendapat atau masukan dalam bentuk komentar serta menyebarkan informasi dengan *share*. Dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu *Sharing*, *Collaborating* dan *Connecting* (Puntoadi, 2011).

Pada perancangan yang sudah pernah dibuat yaitu komik cetak yang ditujukan sama halnya dengan perancangan ini yaitu kepada mahasiswa, yang didalamnya berisi cerita tentang Adab menuntut ilmu berjudul “Spirit” karya Hilman Ahdi Bhaskara tahun 2020. Komik tersebut berfokus pada penyampaian pesan moral mengenai pentingnya belajar atau menuntut ilmu. Serta perjuangan seorang tokoh yang memiliki kebergantungan terhadap adab dan dampak yang terjadi dalam kehidupan sesuai dengan kasus terkait yang populer pada rentan waktu komik tersebut dibuat. Sedangkan dalam perancangan komik ini mengambil pendekatan humor satir yang mengkritik dengan leluasa beberapa aspek dalam dunia pendidikan dan budaya belajar di perguruan tinggi, maupun lingkungan sekitar yang tak lepas dari ruang lingkup pendidikan bagi mahasiswa. Humor satir yang digambarkan

sebagai tindakan mahasiswa yang tidak sesuai dengan adab di kehidupan nyata sehingga bisa menimbulkan kelucuan karena kejadian yang digambarkan dalam komik berkaitan dengan keadaan lingkungan mahasiswa di dunia nyata.

1.2 Identifikasi Masalah

- Sebanyak 59,4% mahasiswa yang belum mengetahui secara pasti mengenai adab dalam menuntut ilmu di dalam lingkup perkuliahan.
- 65,6% mahasiswa pernah melakukan pelanggaran aturan adab seperti tidak mematuhi aturan jam masuk kelas mata kuliah.
- Belum ada media yang bisa menyampaikan pesan adab yang disanding dengan komik strip

1.3 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang komik sebagai media pembelajaran/kampanye tentang pentingnya adab dalam menuntut ilmu yang diiringi dengan humor dan mudah diterima oleh kalangan mahasiswa?”

1.4 Batasan Masalah

Dari analisis masalah dan rumusan masalah sebelumnya, diperlukan pembatasan masalah agar perancangan lebih terfokus pada isu yang ada dan lebih mudah dipahami. Berikut adalah pembatasan masalah yang diterapkan dalam perancangan ini:

- Perancangan komik sebagai media adab menuntut ilmu difokuskan pada mahasiswa dengan rentang usia 18-22 tahun yang sedang menempuh pendidikan tinggi di suatu universitas.
- Materi yang disampaikan dalam komik berfokus untuk memberi pemaparan materi tentang adab yang disanding dengan komik maupun ilustrasi yang menjelaskan pengertian adab dalam menuntut ilmu, apa saja yang berkaitan dengan adab menuntut ilmu serta penerapan adab menuntut ilmu dalam ruang lingkup perkuliahan.
- Media utama dalam perancangan komik strip sebagai media kampanye menuntut ilmu dibatasi hanya melalui media buku cetak

1.5 Tujuan Perancangan

- Memberikan nilai edukasi kepada mahasiswa bahwa pentingnya adab menuntut ilmu di dalam maupun diluar proses belajar di instansi perkuliahan.
- Meningkatkan kesadaran mahasiswa agar tetap menjaga adab serta mengamalkannya di kehidupan sehari – hari.
- Menambah daya tarik mahasiswa untuk belajar dan memahami nilai – nilai adab dalam menuntut ilmu.

1.6 Manfaat Perancangan

- Memanfaatkan media yang banyak digemari mahasiswa sebagai sarana edukasi tentang nilai – nilai adab dalam menuntut ilmu sehingga bisa menambah wawasan pengetahuan khususnya bagi kalangan mahasiswa.
- Menambah minat belajar mahasiswa khususnya dalam adab menuntut ilmu.
- Menjadi acuan dalam konsep pembuatan alur cerita yang sesuai dengan materi yang diusung melalui media yang digemari mahasiswa.
- Sebagai hak dan kewajiban penulis untuk menyelesaikan studi dengan gelar Strata 1 (Sarjana) Desain Komunikasi Visual.