



**PERANCANGAN INFOGRAFIS SUNNAH  
RASULULLAH SAW SEBAGAI MEDIA UNTUK  
MENSYIARKAN AJARAN ISLAM**

**PROYEK STUDI**

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni  
Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

disusun oleh:  
**Nurman Zuhda Musthofa**  
2411410056  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**



**PERANCANGAN INFOGRAFIS SUNNAH  
RASULULLAH SAW SEBAGAI MEDIA UNTUK  
MENSYIARKAN AJARAN ISLAM**

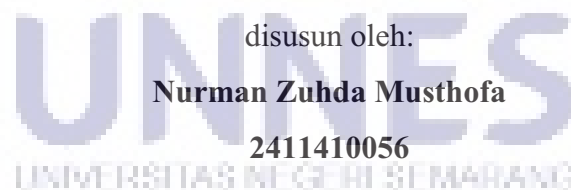
**PROYEK STUDI**

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni  
Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

disusun oleh:

**Nurman Zuhda Musthofa**

**2411410056**



**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi yang berjudul “Perancangan Infografis Sunnah Rasulullah SAW sebagai Media untuk Mensyiarkan Ajaran Islam” telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 28 Agustus 2017

### Panitia Ujian Proyek Studi

#### Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum.

NIP 196202211989012001



#### Sekretaris

Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

NIP 197804112005011001



#### Penguji I

Drs. Moh. Rondhi, M.A.

NIP 195310031979031002



#### Penguji II

Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

NIP 198302272006042001



#### Penguji III/Dosen Pembimbing

Supatmo, S.Pd., M.Hum.

NIP 19680307199931001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 196008031989011001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Nurman Zuhda Musthofa

NIM : 2411410056

Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa Kons. Desain Komunikasi Visual S1

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi ini dengan judul **“Perancangan Infografis Sunnah Rasulullah SAW sebagai Media untuk Mensyiarkan Ajaran Islam”** beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 28 Agustus 2017

  
Nurman Zuhda Musthofa

2411410056

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

**“Ilmu bukan apa yang kita hafal, tetapi apa yang bermanfaat”, Muhammad bin Idris Asy-Syafi’i.**



### Persembahan:

Laporan proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nur Musthofa dan Ibu Nur Hidayati
2. Istriku Siti Asmaul Khusnah
3. Adikku Nur Mayasari Hayati
4. Sahabat-sahabatku
5. Almamaterku Unnes

## PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proyek studi dengan judul: “Perancangan Infografis sunnah Rasulullah SAW sebagai media untuk mensyiarkan ajaran Islam”. Proyek studi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan proyek studi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rakhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas selama kuliah.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin mengerjakan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Supatmo, S.Pd., M.Hum., Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan proyek studi ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan.

6. Keluargaku tercinta yang tidak pernah lelah dalam memberi semangat serta doa.
7. Teman-teman di Jurusan Seni Rupa, khususnya program studi seni rupa konsentrasi desain komunikasi visual angkatan 2010, serta rekan-rekan di Yayasan Daarul Qur'an Nusantara, terimakasih atas kebersamaannya.

Penulis harap karya proyek studi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan referensi ataupun yang sedang sama-sama mensyiarkan ajaran islam.

Semarang, 28 Agustus 2017

Nurman Zuhda M.

2411410056



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

**Musthofa, Nurman Z. 2017.** *Perancangan Infografis Sunnah Rasulullah SAW sebagai Media untuk Mensyiarkan Ajaran Islam.* Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Supatmo, S.Pd., M.HuM.

**Kata Kunci: Perancangan Infografis, Infografis Sunnah Rasulullah SAW, Media Syiar Islam.**

Al-Qur'an dan As-sunnah adalah pedoman hidup manusia yang dapat mengantarkan menuju keselamatan dunia maupun akhirat. Sunnah merupakan sumber pegangan hidup yang kedua bagi orang-orang yang beriman setelah al-Qur'an. Semua ulama' sependapat, bahwa sunnah Rasulullah SAW menjadi *hujjah* atau dalil dalam soal-soal yang berkaitan dengan Islam. Menyebarkan kebaikan dan mencegah kemungkaran atau *amar ma'ruf nahi munkar* adalah sebuah keniscayaan. Salah satu tindakan nyata adalah dengan mensyiarkan sunnah Rasulullah SAW kepada masyarakat. Tujuan proyek studi ini adalah (1) Menyajikan ide dan kreasi mensyiarkan sunnah Rasulullah SAW dalam bentuk rancangan infografis. (2) Menghasilkan rancangan infografis sunnah Rasulullah SAW sebagai media mensyiarkan ajaran Islam kepada masyarakat.

Alasan pemilihan media infografis karena informasi mengenai sunnah Rasulullah SAW akan berkesan lebih menarik. Visualisasi data dalam bentuk infografis dapat membantu penonton untuk memproses informasi dengan cara yang lebih baik daripada disajikan dalam bentuk teks saja. Selain itu infografis juga sangat efektif untuk menyampaikan informasi karena memiliki informasi yang cukup kompleks dan mudah dipahami. Rancangan media ini menggunakan format infografis statis, salah satu kegunaan infografis statis adalah untuk menampilkan konten berumur panjang yang akan tetap relevan tanpa sering harus diperbarui.

Perancangan infografis sunnah Rasulullah melalui tahap proses berkarya dengan urutan proses pencarian ide, mencari referensi dan materi gambar, penetapan tujuan berkarya, analisis khalayak sasaran, strategi penyebaran infografis, penggambaran ilustrasi, pembuatan ilustrasi, mengatur tata letak, *sharing* dan *preview* karya, proses pencetakan, serta pameran.

Melalui proyek studi ini telah dihasilkan rancangan infografis sunnah Rasulullah SAW sebagai media mensyiarkan ajaran Islam kepada masyarakat sebagai pedoman hidup seorang muslim sehari-hari. Saran yang dapat dikemukakan, dalam mensyiarkan ajaran Islam diperlukan media-media yang menarik dan kreatif. Selain itu dalam penyebarannya harus memperhatikan media yang mudah dijangkau oleh *target audience* sehingga pesan dapat mudah diterima dan menjadi lebih bermanfaat.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	ii
i	
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>SARI</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1. Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	8
1.2. Tujuan Proyek Studi.....	11
1.3. Manfaat Pembuatan Proyek Studi.....	11
<b>BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL</b> .....	12
2.1. Perancangan.....	12
2.1.1. Pengertian Perancangan.....	12
2.2. Media Komunikasi Visual.....	13
2.2.1. Pengertian Media Komunikasi.....	13
2.2.2. Jenis-jenis Media Komunikasi .....	14
2.2.3. Pengertian Media Komunikasi Visual.....	16

2.3. Infografis.....	17
2.3.1. Pengertian Infografis.....	18
2.3.2. Macam-macam Format Infografis .....	20
2.3.3. Infografis Editorial.....	21
2.3.4. Prinsip-prinsip dalam Perancangan Informasi.....	23
2.3.5. Merancang Infografis yang Bagus.....	27
2.3.6. Tujuan Infografis.....	29
2.4. Sunnah Rasulullah SAW .....	30
2.4.1. Pengertian Sunnah.....	30
2.4.2. Pengertian sunnah secara <i>syara'</i> .....	32
2.5. Sunnah <i>Fi'liyah</i> .....	33
<b>BAB 3 METODE BERKARYA.....</b>	<b>34</b>
3.1. Media Berkarya.....	34
3.1.1. Alat.....	34
3.1.1.1. Perangkat Keras.....	34
1. Pensil.....	34
2. Karet penghapus.....	35
3. <i>Printer</i> Epson L110.....	35
4. <i>Scanner</i> Cannon LiDE 110.....	35
5. <i>Flashdisk</i> Adata16 Gb.....	35
6. Laptop .....	35
3.1.1.2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	36
1. Corel Draw X7.....	36

3.1.2. Bahan.....	36
3.1.3. Teknik Berkarya.....	37
3.2. Proses Berkarya.....	37
3.2.1. Pencarian ide.....	38
3.2.2. Mencari Refrensi dan Materi Gambar.....	39
3.2.3. Penetapan Tujuan .....	39
3.2.4. Analisi Khalayak Sasaran.....	39
1. Demografi.....	39
2. Geografi.....	40
3. Psikografi.....	40
4. Behavioral.....	40
3.2.5. Strategi Penyebaran Infografis.....	40
3.2.6. Perancangan Konten Infografis.....	41
3.2.7. Produksi.....	41
3.2.7.1. Penggambaran Ilustrasi.....	41
3.2.7.2. Pembuatan Ilustrasi.....	41
1) <i>Rough Sketch</i> .....	41
2) Scan.....	42
3) <i>Tracing</i> .....	43
4) Mengatur Tata Letak.....	43
5) Pewarnaan.....	44
3.2.8. <i>Sharing</i> dan <i>Preview Karya</i> .....	45

3.2.9. Pasca Produksi.....	46
3.2.9.1. Proses pencetakan.....	46
3.2.9.2. Pameran.....	46
1. <i>X-Banner</i> .....	47
2. Poster.....	47
3. Undangan Pameran.....	47
<b>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA.....</b>	<b>48</b>
4.1. Adab Makan Rasulullah SAW.....	50
4.1.1. Spesifikasi Karya .....	50
4.1.2. Deskripsi Karya.....	51
4.1.3. Analisis Karya.....	51
4.2.3.1. Kemanfaat.....	51
4.2.3.2. Keistimewaan.....	52
4.2.3.3. Keindahan.....	52
4.2. Adab Minum Rasulullah.....	54
4.2.1. Spesifikasi Karya.....	55
4.2.2. Deskripsi Karya.....	55
4.2.3. Analisis Karya.....	55
4.2.2.1.Kemanfaatan.....	55
4.2.2.2.Keistimewaan.....	56
4.2.2.3.Keindahan.....	57
4.3. Adab Tidur dan Duduk Rasulullah SAW.....	58
4.3.1. Spesifikasi Karya.....	59

4.3.2. Deskripsi Karya.....	59
4.3.3. Analisis Karya.....	59
4.2.2.1.Kemanfaatn.....	59
4.2.2.2.Keistimewaan.....	60
4.2.2.3.Keindahan.....	61
4.4. Adab Berjalan Rasulullah SAW.....	63
4.4.1. Spesifikasi Karya.....	63
4.4.2. Deskripsi Karya.....	64
4.4.3. Analisis Karya.....	64
4.4.3.1.Kemanfaatn.....	64
4.4.3.2.Keistimewaan.....	65
4.4.3.3.Keindahan.....	65
4.5. Adab Bersiwak Rasulullah SAW.....	67
4.5.1. Spesifikasi Karya.....	67
4.5.2. Deskripsi Karya.....	68
4.5.3. Analisis Karya.....	68
4.5.3.1.Kemanfaatn.....	68
4.5.3.2.Keistimewaan.....	69
4.5.3.3.Keindahan.....	69
4.6. Adab Seorang Muslim Saat Di Jalan.....	71
4.6.1. Spesifikasi Karya.....	71
4.6.2. Deskripsi Karya.....	72
4.6.3. Analisis Karya.....	72

4.6.3.1.Kemanfaatn.....	72
4.6.3.2.Keistimewaan.....	73
4.6.3.3.Keindahan.....	73
4.7. Adab Tidur dan Duduk Rasulullah SAW.....	75
4.7.1. Spesifikasi Karya.....	76
4.7.2. Deskripsi Karya.....;	76
4.7.3. Analisis Karya.....;	76
4.7.3.1.Kemanfaatn.....	76
4.7.3.2.Keistimewaan.....	77
4.7.3.3.Keindahan.....	78
4.8. Adab Rasulullah SAW Saat Berada ID Toilet.....	79
4.8.1. Spesifikasi Karya.....	80
4.8.2. Deskripsi Karya.....	80
4.8.3. Analisis Karya.....	80
4.8.3.1. Kemanfaatn.....	80
4.8.3.2. Keistimewaan.....	81
4.8.3.3.Keindahan.....	82
4.9. Hak Terhadap Sesama Muslim.....	84
4.9.1. Spesifikasi Karya.....	84
4.9.2. Deskripsi Karya.....	85
4.9.3. Analisis Karya.....	85
4.9.3.1.Kemanfaatn.....	85
4.9.3.2.Keistimewaan.....	86

4.9.3.3.Keindahan.....	86
4.10. Menjaga Kesehatan ala Rasulullah SAW.....	88
4.10.1. Spesifikasi Karya.....	88
4.10.2. Deskripsi Karya.....	89
4.10.3. Analisis Karya.....	89
4.10.3.1.Kemanfaatn.....	89
4.10.3.2.Keistimewaan.....	90
4.10.3.3.Keindahan.....	91
4.11. 6 Syarat Menuntu Ilmu.....	92
4.11.1. Spesifikasi Karya.....	93
4.11.2. Deskripsi Karya.....	93
4.11.3. Analisis Karya.....	93
4.11.3.1.Kemanfaatn.....	93
4.11.3.2.Keistimewaan.....	94
4.11.3..3.Keindahan.....	95
4.12. Olahraga Sunnah dan Manfaatnya.....	96
4.12.1. Spesifikasi Karya.....	97
4.12.2. Deskripsi Karya.....	97
4.12.3. Analisis Karya.....	97
4.12.3.1.Kemanfaatn.....	97
4.12.3.2.Keistimewaan.....	98
4.12.3.3.Keindahan.....	99
4.13. Sunnah Rasulullah SAW Sehari-hari.....	101

4.13.1. Spesifikasi Karya.....	101
4.13.2. Deskripsi Karya.....	102
4.13.3. Analisis Karya.....	102
4.13.3.1.Kemanfaatn.....	102
4.13.3.2.Keistimewaan.....	103
4.13.3.3.Keindahan.....	103
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>106</b>
5.1 Simpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
<b>DAFTAR</b>	
<b>PUSTAKA.....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>





## DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

Bagan 3.1 Proses Berkarya .....	38
Gambar 3.1 <i>Sketch</i> Manual.....	42
Gambar 3.2 Gambar Hasil Scan.....	42
Gambar 3.3 Gambar Hasil <i>Tracing</i> .....	43
Gambar 3.4 Gambar Setelah Proses <i>Layout</i> .....	44
Gambar 3.5 Gambar Setelah Proses Pewarnaan.....	45
Gambar 4.1 Adab Makan Rasulullah.SAW.....	50
Gambar 4.2 Adab Minum Rasulullah SAW.....	54
Gambar 4.3 Adab Tidur dan Duduk Rasulullah SAW.....	58
Gambar 4.4 Adab Berpakaian Rasulullah SAW.....	63
Gambar 4.5 Adab Bersiwak Rasulullah SAW.....	67
Gambar 4.6 Adab Seorang Muslim Saat Di Jalan.....	71
Gambar 4.7 Adab Salam dan Adab Bertamu.....	75
Gambar 4.8 Adab Rasulullah SAW Saat Berada di Toilet.....	79
Gambar 4.9 Hak Terhadap Sesama Muslim .....	84
Gambar 4.10 Menjaga Kesehatan ala Rasulullah SAW.....	88
Gambar 4.11 6 Syarat Dalam Menuntut Ilmu.....	92
Gambar 4.12 Olahraga Sunnah dan Manfaatnya .....	96

Gambar 4.13 7 Sunnah Rasulullah SAW Sehari-hari .....101



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	xix
Lampiran 1 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	xx
Lampiran 2 Biodata Penulis.....	xxi
Lampiran 3 Media Publikasi Pameran.....	xxii
1. Poster Pameran.....	xxii
2. Undangan Pameran.....	xxiii
3. X-Banner Pameran.....	xxiv
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran.....	xxv



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Berbagai macam hal dapat menjadi sumber inspirasi/gagasan berkarya seni. Sahman (dalam Hartono, 2001:1) menyatakan bahwa seorang seniman dalam mencari gagasan dapat bersumber dari berbagai macam, antara lain: lingkungan alam, dunia religius, dunia imajinasi dari berbagai perenungan dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan salah satu hal sebagai sumber inspirasi atau gagasan berkarya seni bisa saja didasari oleh faktor selera, kondisi jiwa seseorang dan faktor-faktor lainnya. Pemilihan dunia religi bisa saja didasari atas kesadaran bahwa sebagai orang yang beragama, kehidupan seorang seniman tidaklah terlepas dari faktor peraturan agama yang bersumber dari Tuhan Yang Maha menetapkan hukum. Atas dasar kesadaran tersebut seniman merasa perlu untuk mengamalkan sekaligus mengabadikan pesan-pesan Tuhan tersebut dalam bentuk karya seni.

Sebagai seorang yang beragama, seniman tidak terlepas dari kewajiban untuk mensyiarkan ajaran agama Islam dan menyeru kepada kebaikan, sebagaimana perintah Allah SWT yang terdapat dalam Al-Qur'an. Allah SWT berfirman : *“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar, merekalah orang-orang yang beruntung”*(QS.Ali-Imran[3]:104).

Selain itu sebagai bentuk rasa syukur terhadap kelebihan yang dimiliki terlebih dalam hal berkesenian, seorang seniman merasa perlu untuk mensyukuri karunia yang diberikan Allah SWT dengan mensyiarkan ajaran Islam melalui media seni desain. Allah SWT berfirman : *“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu...”*(QS. Ibrahim[14]:7).

Seperti yang telah diketahui, sumber ajaran Islam adalah Al-Qur'an dan As-sunnah. Dengan demikian Al-Qur'an dan As-sunnah adalah pedoman hidup manusia yang dapat mengantarkan menuju keselamatan dunia maupun akhirat. Allah SWT sebenarnya telah membimbing manusia agar selamat dunia akhirat melalui ayat-ayat yang terdapat dalam Al-Qur'an, kemudian hal-hal yang kurang dimengerti dijelaskan lebih rinci oleh Rasulullah SAW melalui As-sunnah yang bersumber dari perkataan, perbuatan, dan *takrir* atau diamnya Rasulullah SAW sebagai tanda boleh atau tidak dilarangnya suatu perbuatan. Dari sanalah hingga kemudian menjadi lebih rinci lagi menurut hukumnya, antara lain : wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram.

Di antara hukum-hukum tersebut, wajib dan haram adalah yang paling mendapat perhatian karena dianggap paling penting dan kemudian perbuatan selain yang wajib dan yang haram kurang mendapat perhatian, terlebih lagi pembahasan dalam pelajaran agama di sekolah sebagai sumber pengetahuan formal masyarakat cenderung hanya berkutat dengan wajib dan haram saja hingga pengetahuan masyarakat menjadi terbatas dan kurang mengerti perbuatan mana yang hukumnya sunnah, mubah, atau makruh. Terlebih lagi adalah sunnah,

banyak sekali perbuatan yang bernilai sunnah yang belum diketahui masyarakat yang sebenarnya tidak kalah penting dan bermanfaat untuk kehidupan.

Sunnah merupakan sumber pegangan hidup yang kedua bagi orang-orang yang beriman sesudah al-Qur'an. Semua ulama' sependapat, bahwa sunnah Rasulullah SAW menjadi *hujjah* atau dalil dalam soal-soal yang berkaitan dengan Islam. Ketetapan ini berlandaskan kepada firman Allah SWT : "*Dan tiadalah yang diucapkannya itu menurut kemahuan hawa nafsunya. Ucapannya itu tiada lain hanyalah wahyu yang diwahyukan (kepadanya)*".(QS.An-Najm[53]:3-4). Sunnah tidak dapat dipisahkan daripada Al-Qur'an yang bertujuan untuk membimbing para *mu'min* di atas jalan yang benar karena sunnah adalah penjelas atau penafsir yang jelas terhadap perintah-perintah dan pengajaran-pengajaran yang terkandung di dalam Al-Qur'an. Tidak mungkin seseorang itu dapat mematuhi perintah Allah tanpa ia melihat bagaimana cara yang benar untuk melaksanakannya. Sedangkan cara yang benar untuk mematuhinya hanya terdapat dalam diri Rasulullah SAW karena baginda diutus oleh Allah untuk tujuan tersebut. Oleh karena itu secara tegas Allah SWT berfirman : "*Katakanlah: 'Jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah aku niscaya Allah mengasihi dan mengampunkan dosa-dosamu*".(QS.Ali Imran[3]:31).

Mengikuti sunnah dan berteladan kepada Rasulullah SAW adalah kunci kebahagiaan dan keselamatan. Tidak hanya dalam masalah ibadah saja, melainkan dalam seluruh gerak dan diam, cara makan, berdiri, tidur, berbicara, juga dalam masalah-masalah adat semua telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW dengan sangat jelas, dengan kata lain apa yang dilakukan manusia dari bangun tidur

sampai tidur lagi semuanya telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW dan tergolong dalam amalan-amalan sunnah Rasulullah SAW, dan tentu banyak sekali manfaat yang akan diperoleh apabila mengerjakannya. Tidak ada satu alasan pun untuk mengabaikan amalan sunnah yang telah dicontohkan Rasulullah SAW dalam berbagai hal, karena sesungguhnya dengan cara seperti itulah maka akan tercapai hakikat mengikuti sunnah yang sepenuhnya.

Melaksanakan sunnah akan mendatangkan banyak hikmah bagi diri manusia, jika saja mau membiasakan sunnah misalnya dengan menjaga sikap, memperhatikan cara makan, berdiri, berbicara, dan sebagainya yang termasuk sunnah Rasul maka akan diperoleh hikmah berupa keadilan, kebenaran, kebahagiaan, dan keselamatan dalam hidup. Selain itu mengerjakan sunnah juga dapat bernilai ibadah apabila diniatkan sebagai ibadah karena Allah SWT sebagaimana Rasulullah SAW telah mencontohkannya kepada umatnya. Selain itu dengan sunnah, manusia dapat menjalani kegiatan sehari-hari dengan lebih teratur dan lebih bermanfaat.

Apabila diperhatikan lagi aturan Allah SWT yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Rasulullah SAW melalui hadits-haditsnya, tentu dapat diketahui bahwa Rasulullah SAW diutus oleh Allah SWT di tengah-tengah umatnya sebagai Rasul penyempurna akhlak manusia, segala hal yang diamalkannya telah mendapat ridla Allah SWT, Rasulullah SAW berpulang ke rahmatullah setelah menempatkan umatnya di tempat yang amat terang yang mana segala hal telah dicontohkan Rasulullah SAW dengan sangat jelas. Setiap amalan Rasulullah SAW dapat kita jadikan pedoman dalam bersikap di dunia ini agar mendapat ridla

Allah SWT. Allah SWT berfirman: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu...* (QS.Al-Ahzab[33]:21). Allah SWT berfirman: *Katakanlan, "Jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah akan mencintai kalian..."* (QS.Ali Imran [3]:31). Allah SWT berfirman: *Apa yang diberikan Rasul kepadamu, maka terimalah ia. Dan apa yang dilarangnya bagimu, maka tinggalkanlah* (QS.Al-Hashr [59]:7). Allah SWT berfirman: *"Pada hari ini telah Aku sempurnakan untukmu agamamu dan telah Aku cukupkan bagimu nikmat-Ku dan telah Aku ridlai Islam menjadi agamamu.* (QS.Al-Maidah [5]:3). Firman di atas menegaskan bahwa Allah SWT jelas telah menuntun manusia untuk mengikuti apa saja yang dilakukan Rasulullah SAW dan meninggalkan apa yang dilarangnya. Dengan melaksanakan sunnah–sunnah Rasulullah, maka Allah SWT akan lebih mencintai dan memuliakan umatnya.

Di antara alasan yang mengharuskan untuk mengerjakan amalan-amalan sunnah yang dianjurkan adalah bahwa penyingkapan rahasia dalam setiap amalan sunnah itu sangat panjang bahkan tidak dapat termuat dalam satu buku, akan tetapi perlu dipahami bahwa hal itu terangkum dalam tiga macam rahasia sebagaimana telah dikemukakan oleh Abu Hamid (1998:86), sebagai berikut:

Pertama, sesungguhnya telah banyak diingatkan dalam berbagai tema tentang adanya kaitan antara alam *mulk* dan *malakut*, antara anggota badan dan hati, dan juga dalam perbuatan dan pengaruhnya dalam hati. Karena hati merupakan cermin diri yang harus selalu dibersihkan, diterangkan dan juga diluruskan. Membersihkan hati dapat dilakukan dengan menghilangkan keburukan nafsu dan kejelekan akhlak yang tercela. Menerangi hati dengan



berdzikir dan ibadah yang tulus, dan disempurnakan dengan sunnah. Adapun cara meluruskan hati adalah dengan berlaku adil dalam setiap gerakan anggota badan, karena seluruh anggota badan berhubungan dengan hati. Ketika gerakan anggota badan (termasuk pikiran) dilakukan dengan adil maka terciptalah dalam hati bentuk yang adil dan lurus sehingga siap untuk mendapatkan hakikat-hakikat sifat yang benar dan lurus.

Kedua, segala sesuatu akan berdampak pada diri manusia. Pengaruh-pengaruh perbuatan yang dilakukan akan berdampak pada diri dan hati manusia itu sendiri. Seperti yang telah diketahui bahwa mengikuti hawa nafsu duniawi akan berdampak pada ketergantungan kepada dunia ini dan tidak siap menghadapi pergantian alam yang menanti kelak. Dan juga seperti yang diketahui bahwa dengan terus menerus mengingat Allah dapat memperkuat kedekatan pada Allah SWT dan juga mendatangkan kebahagiaan dunia akhirat.

Ketiga, bahwa kebahagiaan manusia adalah dengan menyamai malaikat dalam membebaskan diri dari hawa nafsu, menghancurkan nafsu dalam keburukan, dan menghindari kesamaan dengan binatang. Karena apabila manusia membiasakan untuk melakukan hal apapun tanpa kendali maka dia akan menjadi terbiasa untuk mengikuti keinginan dan nafsu, hatinya pun akan seperti binatang.

Namun sayang, banyak dari manusia lalai untuk melakukan perbuatan-perbuatan sunnah yang dianjurkan Rasulullah SAW, kebanyakan orang cenderung menyepelkan kemudian sedikit demi sedikit mulai meninggalkannya. Terlebih lagi kini manusia semakin malas untuk belajar tentang urusan agama dan cenderung lebih asik dengan urusan dunia dengan kemegahan teknologi yang

menuntut manusia untuk terus menggali dengan selalu memperbaharui hal-hal baru yang berkembang didalamnya. Hal demikian ini yang sedikit banyak menjadi penyebab minimnya pengetahuan orang perihal agama, kebanyakan orang merasa bahwa dengan terus *update* dalam hal teknologi sangat perlu, sedangkan urusan agama mulai dikesampingkan dan kemudian perlahan mulai ditinggalkan. Manusia kini merasa lebih malu jika kurang *update* dalam hal teknologi daripada tertinggal dalam urusan agama. Manusia merasa bangga saat menjadi yang paling mengerti dan paham mengenai perkembangan teknologi paling terkini dan hal-hal lainnya yang bersifat duniawi semata. Sedangkan dalam urusan agama sangat jauh berbeda, generasi sekarang ini merasa cukup dengan pengetahuan agamanya, dengan ilmu agama yang hanya didapat dari mata pelajaran agama di sekolah dan dari TPQ atau yang lainnya yang hanya didapat ketika masih kecil hingga berakhirnya masa sekolah, yang tentu saja masih sangat kurang dan cenderung masih dangkal. Merasa cukup dengan amal ibadah yang dikerjakannya dan kurang memerhatikan amalan-amalan lain yang sebenarnya juga penting dalam kehidupannya, baik itu dalam rangka beribadah maupun pembentukan karakter mereka.

Berbagai alasan juga turut mendasari kurang tertariknya generasi sekarang ini untuk lebih belajar dan terus menggali pengetahuan-pengetahuan perihal agama, di antaranya adalah media penyampaian ilmu-ilmu agama dirasa kurang menarik untuk diulik lebih dalam. Sebagai bagian dari generasi sekarang ini, bersikap apatis dengan keadaan tentu sangatlah tidak tepat, di era yang serba

kreatif seperti sekarang ini tentu manusia juga harus kreatif dalam segala hal, tidak terkecuali dalam hal kehidupan beragama.

Sebagai manusia yang beragama, seorang seniman mendapat perintah untuk menyebarkan kebaikan dan mencegah kemungkaran atau yang lebih dikenal sebagai “*amar ma'ruf nahi munkar*” sebagaimana yang telah Rasulullah SAW contohkan dalam kehidupan sehari-harinya. Proses “*amar ma'ruf nahi munkar*” tersebut tentu memerlukan pendekatan yang kekinian yang sekarang ini sedang berkembang dan diminati oleh generasi muda. Oleh karena itu pengetahuan agama akan sangat tepat apabila disampaikan melalui media desain yang kian diminati oleh generasi sekarang ini sehingga akan lebih menarik untuk dipelajari. Melalui media desain, diharapkan pengetahuan agama khususnya sunnah Rasulullah SAW lebih efektif untuk sampai kepada masyarakat sehingga dapat dipelajari dengan baik dan diamalkan.

#### 1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Tujuan diciptakannya karya seni sangatlah bervariasi. Salah satunya adalah untuk urusan keagamaan. Seni yang digunakan untuk tujuan keagamaan digunakan sebagai media penyampaian ajaran agama, pendukung upacara keagamaan ataupun sebagai proses pemujaan kepada sang pencipta (Sachari, 2004:4). Supbechan (2008) menyatakan dalam konteks ini karya seni berfungsi sebagai media penyampaian ajaran agama, seni digunakan sebagai alat penyampai ajaran agama kepada manusia agar mau masuk, menganut, meyakini, serta

melaksanakan ajaran agama. Kegiatan menyampaikan ajaran agama melalui seni bisa disebut dengan dakwah melalui seni.

Sunnah pada dasarnya berupa hal-hal yang Rasulullah SAW kerjakan sehari-hari. Pada masa sekarang ini tentu sudah tidak dapat lagi menyaksikan secara langsung bagaimana Rasulullah SAW mengerjakan sunnah sehari-hari, namun sunnah-sunnah Rasulullah SAW masih dapat dipelajari melalui hadits-hadits yang telah diriwayatkan oleh para sahabat dan kemudian diterangkan lebih jelas oleh para ulama dengan mempraktekannya kepada umat.

Untuk dapat mempelajari bagaimana mengerjakan sunnah Rasulullah SAW secara benar, tentunya seseorang harus belajar kepada para ulama yang ahli dibidangnya melalui pengajian-pengajian. Namun sayang, kebanyakan orang cenderung malas untuk menghadiri pengajian tersebut. Hasilnya sunnah hanya dipelajari lewat buku-buku terjemahan hadits yang kebanyakan hanya berupa tulisan saja, sehingga esensi dari sunnah kurang jelas dipahami dan cenderung salah paham dalam mengamalkannya.

Hal ini sangat mengkhawatirkan, karena apabila diteruskan tentu akan berimbas pada kesalahan generasi-generasi selanjutnya. Oleh karena alasan-lasan tersebutlah pembaharuan informasi mengenai ajaran agama sangat perlu dilakukan, untuk meminimalisir kesalahan pemahaman.

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan menyampaikan pesan semakin mudah. Untuk menarik perhatian generasi sekarang ini agar mau mempelajari ajaran agama harus menggunakan pendekatan visual yang lebih menarik, dalam hal ini infografis bisa menjadi salah satu alternatif. Infografis

merupakan representasi visual dari informasi, data atau pengetahuan. Infografis menggabungkan informasi dengan grafis menjadi satu sehingga memungkinkan untuk lebih memahami maksud yang terkandung dalam informasi dengan lebih baik dan lebih mudah. Proses komunikasi ini dapat menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih cepat dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan informasi hanya dalam bentuk teks.

Informasi mengenai sunnah Rasul dengan dikemas dalam bentuk infografis akan lebih menarik perhatian. Dengan desain yang menarik, infografis adalah media yang tepat sebagai media penyampaian ajaran agama kepada masyarakat sekarang ini. Visualisasi data dalam bentuk infografis dapat membantu penonton untuk memproses dan menginterpretasi informasi dengan cara yang jauh lebih baik daripada disajikan dalam bentuk teks saja. Informasi yang terdapat dalam infografis akan dapat dipahami secara lebih jelas oleh penonton, dengan cara yang simple dan praktis dengan tanpa menghilangkan esensi sunnah yang sesungguhnya.

Selain itu infografis juga sangat efektif untuk menyampaikan informasi karena dapat diterapkan dan disebar melalui bagian-bagian dari kegiatan manusia sehari-hari tanpa perlu menghabiskan banyak waktu untuk memahaminya, karena informasi yang terdapat dalam infografis cukup kompleks dan mudah dipahami.

Dalam proyek studi ini infografis yang digunakan adalah jenis infografis statis yang disebar dalam bentuk *softfile* yang dapat diunduh melalui media sosial, masing-masing infografis tersebut berisikan informasi mengenai sunnah dengan

beragam pembahasan. Kemudian infografis dapat diterapkan pada tempat-tempat yang tepat sesuai bahasan sunnah dalam masing-masing lembaran tersebut.

### **1.2 Tujuan Proyek Studi**

Proyek studi ini bertujuan:

1. Menyajikan ide dan kreasi mensyiarkan sunnah Rasulullah SAW dalam bentuk rancangan infografis.
2. Menghasilkan rancangan infografis sunnah Rasulullah SAW sebagai media untuk mensyiarkan ajaran Islam kepada masyarakat.

### **1.3 Manfaat Proyek Studi**

Dalam penyusunan Proyek Studi yang berjudul “Perancangan Infografis sunnah Rasulullah SAW sebagai media untuk mensyiarkan ajaran Islam” mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi penulis, karya Proyek Studi ini dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang Desain Komunikasi Visual terutama infografis.
2. Bagi masyarakat, karya Proyek Studi ini dapat membantu dalam memperoleh informasi perihal agama khususnya sunnah Rasulullah SAW dengan lebih mudah.
3. Bagi Jurusan Seni Rupa, karya Proyek Studi ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi atau referensi jurusan.

## BAB 2

### LANDASAN KONSEPTUAL

#### 2.1. Perancangan

##### 2.1.1 Pengertian Perancangan

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba dengan pengertian yang amat beragam. Istilah 'Arch', 'Techne', 'Kunst', 'Kegunan', 'Kabinangkitan', 'Anggitan', dan sebagainya merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang (Sachari dan Sunarya, 2000:4). Di awal perkembangannya, istilah desain masih berbaur dengan seni dan kriya. Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, desain mulai memantapkan diri pada aspek fungsi dan industry. Hingga tahun 1970-an istilah desain masih tercampur aduk dengan istilah seni terapan dan kerajinan.

Sachari dan Sunarya (2000:4) berpendapat bahwa dalam dunia senirupa Indonesia kata desain kerap dipadankan dengan reka, bentuk, reka rupa, tata rupa, perupaan, anggitan, rancangan, rancangan bangun, gagasan rekayasa, perancangan kerangka, sketsa ide, gambar busana, hasil ketrampilan karya kerajinan, kriya, teknik presentasi, pengayaan, komunikasi rupa denah, *layout*, ruang (interior), benda yang bagus, pemecah masalah rupa dalam kata kerja mendesain berarti menata, mengkomposisi, merancang, merencana, menghias, memadu, menyusun, mencipta, berkreasi, menghayal, merenung, menggambar, menyajikan karya.

Dapat disimpulkan bahwa desain berkaitan dengan proses kreatif. Proses kreatif seorang desainer tidak terjadi secara spontan tetapi melalui rangkaian proses intelektual karena di dalamnya terdapat hasil pemikiran dari seorang desainer.

## **2.2. Media Komunikasi Visual**

### **2.2.1. Pengertian Media Komunikasi**

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu “medium” yang berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Assotiation (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Heinich (1982:2) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*” atau “istilah merujuk kepada sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima”. Sedangkan komunikasi adalah suatu proses yang mana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi dan masyarakat menciptakan dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal.



Media komunikasi adalah suatu perantara yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain dengan maksud tertentu. Media komunikasi mempunyai fungsi, yaitu mempermudah penyampaian pesan, mengefektifkan penyampaian pesan memperjelas maksud dan tujuan penyampaian pesan dan sebagai alat untuk membangkitkan motivasi dalam mendengarkan suatu informasi.

### 2.2.2. Jenis-jenis media komunikasi

Menurut Effendy (1989:24) jenis-jenis media komunikasi mencakupi:

#### 1. Media komunikasi audio

Media komunikasi audio adalah media komunikasi yang hanya dapat didengar saja, misalnya : radio dan telepon

#### 2. Media komunikasi visual

Media komunikasi visual adalah media komunikasi yang hanya dapat dilihat saja.

Contoh:

##### a. Koran

Surat kabar atau koran di Indonesia terbit dalam berbagai bentuk yang jenisnya tergantung kepada frekuensi terbit, bentuk (tabloid atau bukan), kelas ekonomi pembaca, peredarannya (skala nasional atau hanya daerah), serta penekanan isinya (ekonomi, kriminal, agama atau umum). Karena begitu beragamnya surat kabar, ditinjau dari segi-segi diatas, maka di pasar beredar banyak ragam surat kabar dengan karakteristik berbeda, terlebih ketika pemerintah melonggarkan kebijakan mengenai penerbitan surat ijin

usaha penerbitan dan pers, semakin memarakan dunia penerbitan di Indonesia. Konsekuensinya bagi desainer dan pemasang iklan adalah dapat menentukan karakter segmen khalayak dengan lebih terarah, dengan memanfaatkan jenis karakteristik surat kabarnya. Surat kabar seringkali menjadi media utama dalam kampanye periklanan suatu produk.

#### b. Majalah

Karakter majalah adalah memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar dan lebih terperinci, lebih mendetail karena tidak hanya menyajikan berita - berita saja seperti surat kabar, namun juga menyajikan cerita atas berbagai kejadian dengan tekanan pada unsur menghibur dan mendidik. Majalah mempunyai usia beredar yang lebih panjang dari surat kabar. Karena umumnya terbit mingguan, bulanan, dua kali sebulan bahkan ada yang tiga bulan sekali terbitnya.

Menurut Rhenald (1992:99) “surat kabar tidak dapat memasuki tempat-tempat terpencil yang mengalami masalah transportasi dan tidak mengakarnya kebiasaan membaca. Namun secara makro surat kabar dapat hadir hampir diseluruh kota besar di seluruh Indonesia, dan menemui sasaran iklan pada umumnya yakni mereka yang memiliki daya beli”. Surat kabar di Indonesia dibaca lebih dari satu orang dalam waktu yang lebih lama dari masa berlakunya surat kabar tersebut. Inilah perbedaan yang menonjol antara kebiasaan membaca di Indonesia dan negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Jepang, dan Australia. Sehingga pengaruh iklan pada

media tersebut berarti sekian kali, sesuai dengan jumlah rata-rata anggota keluarga atau kelompok yang turut terekspose oleh surat kabar.

Majalah dibedakan menurut pembaca pada umumnya atau kelompok pembaca yang menjadi target pasarnya, yakni:

- a. Majalah konsumen adalah majalah yang diarahkan pada para konsumen yang akan langsung membeli barang-barang konsumsinya.
- b. Majalah bisnis, terdiri dari 3 bentuk, yaitu *trade papers*, yang dibaca oleh para pedagang atau penyalur, majalah industri yang dibaca oleh kalangan industrial, dan majalah profesi yang dibaca oleh kalangan professional tertentu, seperti dokter, pengacara, desainer, ekonom dan psikolog.
- c. Majalah Pertanian, yang ditujukan kepada para petani atau peminat dibidang agrobisnis pertanian dan perkebunan.

### 3. Media komunikasi audio visual

Media komunikasi audio visual adalah media komunikasi yang dapat dilihat serta didengarkan dalam penyampaian informasinya, contoh: televisi dan *handphone*

#### 2.2.3. Pengertian Media Komunikasi Visual

Deslyana Blog's (2012) mengartikan media komunikasi visual adalah alat komunikasi yang ditangkap melalui alat penglihatan, contoh : surat, transparansi dan *chart*.

Media komunikasi visual adalah penerimaan pesan yang tersampaikan menggunakan indra penglihatan contohnya: televisi, foto, dan lain-lain (Media Komunikasi, 2009).

Menurut Effendy (1989:24) media komunikasi visual adalah media komunikasi yang hanya dapat dilihat saja.

Media komunikasi visual adalah suatu perantara yang bersifat visual yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi atau pesan dari seseorang kepada orang lain dengan maksud tertentu. Media komunikasi visual seringkali digunakan untuk memperjelas informasi yang disampaikan, sehingga maksud dan tujuan dari proses komunikasi dapat diterima dengan lebih jelas.

### **2.3. Infografis**

Perancangan informasi bukan lagi hal baru di dunia ini, dari zaman manusia purba membuat lukisan di dinding gua sampai visualisasi data pada zaman modern sudah memanfaatkan gambar sebagai cara untuk menampilkan informasi.

Orang sudah lama menerima pandangan bahwa sebuah gambar dapat menggantikan seribu kata, maka begitu pula sebuah grafis sederhana dapat menggantikan sebuah tabel yang penuh dengan angka. Visualisasi dasar memungkinkan penerima dengan segera memahami sebuah pesan dengan mendeteksi pola, kecenderungan, dan keganjilan yang mencolok dalam data.

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan mengolah angka, kalimat dan gambar menjadi semakin mudah. Untuk menciptakan pendekatan yang lebih menarik, infografis sering dijadikan pilihan yang pertama, terutama di kalangan media dan bisnis. Infografis pertama kali diperkenalkan oleh Dr. Fritz Kahn,

seorang ilmuwan, ginekolog dan penulis asal Jerman. Penyajian informasi secara visual semakin populer sejak digunakan untuk keperluan editorial pada akhir 1930-an dan awal 1940. Sejak itu, infografis memiliki penerapan yang lebih luas dalam segala hal dari mulai penelitian akademis dan ilmiah sampai pemasaran bertema modern (Lee, 2014:130).

### 2.3.1. Pengertian Infografis

Lankow, dkk (2002:20) mengatakan bahwa infografis merupakan kependekan dari “informasi grafis”. Infografis sendiri memiliki ciri berupa ilustrasi, tipografi besar, orientasi memanjang, dan tampilan vertikal yang menampilkan berbagai fakta.

Infografis merupakan representasi visual dari informasi, data atau pengetahuan. Infografis menggabungkan data dengan desain menjadi satu sehingga memungkinkan penerima untuk dapat mengingat informasi dengan lebih baik dan lebih mudah (Lee, 2014:129).

Infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi (Glasgow, 1994:7). Informasi dalam konteks ini mengacu pada informasi atau berita dalam media massa cetak. Oleh karena itu istilah “infografis” kerap dipakai dalam majalah atau surat kabar. Tabel maupun diagram yang sering juga dipakai dalam penelitian-penelitian ilmiah termasuk dalam bentuk infografis ini, meskipun istilah “infografis” lebih menitikberatkan pada tampilan data atau fakta yang dipadukan dengan visual yang estetik, sehingga memenuhi unsur warna, bentuk, komposisi, irama dan kesatuan.

Istilah “infografis” sendiri mengacu pada bentuk penginformasian melalui gambar. Bila hanya memunculkan istilah “ilustrasi” (seperti yang dikenal pada umumnya), maka akan terjebak pada hanya menampilkan sisi ilustrasinya saja dan tidak pada informasi data di dalamnya. Biasanya pemakaian istilah “infografis” ini dilakukan sebagai gambar lepas pada surat kabar atau majalah. Gambar lepas dari bagian berita terjadi bila tidak memungkinkan dilakukan pemberitaan secara naratif, karena kurang tersedianya ruang di halaman surat kabar maupun majalah atau juga dipandang bahwa pemberitaan secara naratif kurang mempertimbangkan tingkat pemahaman pembaca terhadap sebuah peristiwa. Oleh karena itulah infografis ini dapat menjadi berita visual atau data bergambar (Wicandra, 2001:14).

Sebuah infografis menggunakan isyarat-isyarat visual untuk mengomunikasikan informasi. Metode yang digunakan dalam infografis ditujukan untuk menjelaskan proses metafora dan analogi dari sebuah mekanisme yang kompleks menjadi sesuatu yang sederhana dan mudah dipahami. Proses komunikasi menggunakan infografis dapat menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih cepat dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan informasi hanya dalam bentuk teks. Infografis tidak perlu mengandung jumlah data tertentu, memiliki kompleksitas tertentu, atau menyajikan tingkat analisis tertentu. Karena tidak ada ambang batas bagi sesuatu untuk dijadikan sebuah infografis. Infografis dapat berupa lambang atau rambu-rambu lalu lintas yang bergambar orang memegang sekop yang memberitahukan bahwa di depan ada kegiatan konstruksi, atau serumit analisis visual untuk perekonomian global.

Infografis (informasi grafis) adalah penggambaran visual informasi, data, pengetahuan atau fakta yang dikemas dalam bentuk karya desain. Infografis adalah paduan informasi dan desain yang dirancang demikian rupa agar dapat lebih menguatkan dan memperjelas informasi yang disuguhkan kepada penerima. Perpaduan antara informasi dan desain yang menarik dalam infografis memungkinkan penerima untuk memahami dan mengingat informasi dengan lebih jelas dan lebih mudah dibandingkan informasi yang hanya berupa teks saja.

### 2.3.2. Macam – macam format infografis

Menurut Lankow, dkk. (2002:59) macam-macam format infografis, antara lain:

#### 1) Infografis Statis

Infografis statis merupakan infografis yang paling lazim digunakan dalam rancangan informasi.

Ada tiga jenis utama konten infografis statis yang digunakan dalam dunia bisnis, yaitu:

##### 1.1 Laporan dan presentasi internal

##### 1.2 Konten editorial untuk *blogging* dan distribusi sosial/humas

##### 1.3 Konten terpusat merek untuk *blogging* dan distribusi sosial/humas

Salah satu tantangan melekat dalam penggunaan infografis statis untuk laporan tertentu adalah bahwa informasi itu bisa ketinggalan zaman. Sebuah infografis yang memvisualkan sekumpulan data tetap yang diperbarui secara teratur akan masih mempertahankan nilainya sebagai rujukan ke data pada waktu yang tertentu. Infografis perlu diperbarui secara manual untuk memudahkan orang-orang dalam mencari ketersediaan informasi paling terkini.

Salah satu kegunaan infografis statis adalah untuk menampilkan konten berumur panjang yang akan tetap relevan tanpa sering harus diperbarui. Meskipun data tertentu dapat kadaluarsa, banyak kesempatan untuk membuat infografis statis dengan nilai yang berumur panjang.

## 2) Infografis interaktif

Format ini berguna jika data yang dimiliki banyak sekali dan ingin menciptakan konten interaktif yang menarik pengguna untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut. Narasi akan lebih baik bila disajikan dalam bentuk interaktif, yang merupakan alternatif infografis panjang berorientasi vertikal. Jika tema yang dipilih mengusung urutan kegiatan tertentu yang memandu langkah orang, infografis dapat dibuat setara dengan slide infografis interaktif.

## 3) Infografis bergerak

Infografis bergerak dapat digunakan untuk menghidupkan konten infografis yang dibuat. Ada hal istimewa dalam kemampuan grafis bergerak untuk menarik orang dengan cara yang berbeda daripada infografis statis atau interaktif. Utamanya karena adanya suara latar, orang dapat duduk untuk menikmati narasi yang disajikan kepada mereka dalam bentuk linier. Sebuah perbedaan mendasar lain antara konten bergerak dan konten statis adalah waktu.

### 2.3.3. Infografis Editorial

Infografis editorial adalah infografis yang menggunakan pendekatan naratif. Secara umum, infografis editorial mempunyai peluang untuk didistribusikan seluas-luasnya, orang sering membagikan karya terbaik mereka di ajang *online*,



sehingga mendatangkan *traffic*, tautan, sekaligus menyingkap merek (Lankow, dkk. 2002:114).

Meskipun bervariasi sesuai dengan industri dan terkait dengan pokok bahasan, konten infografis editorial khususnya memiliki daya pikat lebih masal daripada konten terpusat merek.

Jika dilakukan dengan benar, infografis editorial dapat memberikan nilai tambah ke dalam kehidupan pembaca, entah melalui informasi atau dengan cara menghibur audiens. Namun jika dikerjakan dengan buruk, mereka dibaca sebagai upaya licik untuk menjual sesuatu kepada orang yang barangkali tidak pernah menginginkannya.

#### 1) Infografis editorial di dunia cetak

Saat ini kebanyakan orang telah melihat sejumlah infografis baik diajang *online* maupun di publikasi cetak. Sesungguhnya, penggunaan infografis untuk tujuan editorial bukan gagasan baru, walaupun kecenderungannya belakangan ini meningkat secara dramatis di berbagai media. Sementara sebagian besar pertumbuhan ini jelas terjadi di ajang *online*, halaman-halaman cetak terkemuka di dunia makin sering diisi dengan infografis. Ini terbukti ketika kita membaca versi - versi media cetak seperti *Good, fast company, fortune*, dan *Wired*, atau bahkan yang lebih konvensional seperti *The Wall Street Journal*.

#### 2) Infografis editorial di dunia *online*

Dalam setengah dasawarsa terakhir, ada peningkatan dramatis dalam jumlah publikasi yang menggunakan konten grafis untuk menggantikan fitur-fitur lebih

tradisional yang terutama berbasis teks baik di ajang *online* maupun di dunia cetak.

Bagaimanapun, publikasi yang paling dikenal sebagai acuan untuk konten infografis editorial adalah The New York Times, dengan bagian grafis yang telah berkali-kali memenangkan penghargaan.

Langkah-langkah membuat infografis editorial, sebagai berikut:

- 1) Menentukan gagasan
- 2) Melakukan penelitian
- 3) Mendistribusikan konten
- 4) Menentukan kisah
- 5) Membuat rancangan

### 2.3.2 Prinsip-prinsip dalam perancangan informasi

Dalam *De Architectura*, arsitek dan insinyur Romawi Vitruvius (dalam Lankow, dkk. 2002:30) menyatakan ada tiga standar yang harus dipatuhi oleh semua struktur, yaitu kekuatan, kegunaan, dan keindahan. Dalam makalah mereka, *On the Role of Design in Information Visualization*, Andrew Vande Moere dan Helen Purchase menekankan bahwa standar-standar ini dapat dan atau harus diterapkan pada perancangan informasi dan berbagai aplikasi yang dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pembuatan karya. Mereka menyatakan bahwa sebuah rancangan visualisasi yang baik harus sesuai untuk informasi yang digambarkannya. Visualisasi harus berguna, memungkinkan pemirsa memetik makna dari karya. Dan tentu saja, seperti semua desain atau rancangan, harus

memiliki daya pikat estetis yang menarik perhatian orang dan menyuguhkan pengalaman visual yang menyenangkan.

Menurut Lankow, dkk. (2002:30) terdapat tiga ketentuan dasar untuk semua metode komunikasi verbal atau visual yang efektif, antara lain:

1) Daya pikat

Komunikasi harus terjalin dengan audiens secara sukarela. Bagaimana cara memikat audiens di sebuah dunia dengan informasi yang berlimpah, ketika orang terus menerus berhadapan dengan masukan - masukan, opsi - opsi, dan keputusan - keputusan baru. Sama halnya apa yang memikat orang sehingga menjadi tertarik untuk mengonsumsi informasi, tentu saja penerima tertarik pada format - format yang dianggap efisien, menawan, dan menghibur karena sangat mustahil orang akan lebih suka membaca sebuah artikel panjang daripada memandang sebuah tampilan multimedia yang menyajikan informasi yang sama. Beragam media membuat otak penerima semakin asyik dengan materi yang sedang dihadapi, dan visualisasi bisa memungkinkan penerima mencernanya secara lebih efisien dan memudahkan pemahaman.

2) Komprehensi

Komunikasi harus dengan efektif menyediakan pengetahuan yang memungkinkan pemahaman yang jelas atas informasi. Seperti yang telah sering terjadi, seseorang mengaku lebih mudah belajar secara visual, yang sederhananya berarti mereka perlu melihat sesuatu agar dapat memahaminya. Para peneliti telah mempelajari dan membuat cara berbeda

selama beberapa dasawarsa yang lalu, dan asal-usul gara berpikir visual yang khusus ini dapat dirunut ke model VAK Neil Fleming. Sebagai salah satu diantara model untuk cara berpikir yang paling dikenal dan paling dikutip, model ini mengatakan bahwa dalam upaya memahami informasi, orang belajar paling baik menggunakan salah satu diantara tiga stimuli, yaitu : *visual learner*; *auditory learner*; dan *tactile learner*. Meskipun teori ini diterima secara umum, komunitas ilmiah telah menelitinya dengan cermat dan menyimpulkan bahwa sedikit sekali atau tidak ada bukti bahwa metode belajar mana pun yang lebih disukai sungguh lebih memudahkan pemahaman dan penyimpanan informasi.

### 3) Retensi

Komunikasi harus tidak mudah dilupakan. Manfaat ketiga dari penggunaan infografis dalam komunikasi adalah membantu orang mengingat informasi. Otak manusia mampu mengingat simbol-simbol, pemandangan-pemandangan, dan pola-pola yang sudah akrab, memungkinkan manusia menciptakan sesuatu yang sudah tersimpan dan dengan cepat memahami yang sedang dilihat.

Menurut Lankow, dkk. (2002:50) ada tiga jenis memori utama yang terkait dengan citra, yaitu : memori ikonik atau memori yang menyimpan ingatan singkat setelah melihat sesuatu; memori jangka panjang atau memori yang menyimpan informasi dari pengalaman yang akan bertahan dalam waktu panjang; dan memori kerja visual yang terletak di antara memori ikonik dan memori jangka panjang, dan paling penting dalam mengolah informasi visual.

Meskipun gaya perancangan bervariasi, ada alat-alat tertentu yang dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman dan retensi. Hal ini disebut dengan perancangan ilustratif (*illustrative design*):

- 1) Metafora visual
- 2) Simbol dan ikonografi
- 3) Peningkatan dekoratif

Ada tiga langkah terbaik dalam menentukan perancangan informasi sebagaimana yang diungkapkan Lankow, dkk (2002:204), diantaranya :

- 1) Ilustrasi

Penggambaran sebuah benda secara manual atau digital. Dalam menyampaikan informasi, dapat menggunakan ilustrasi untuk menyajikan anatomi sebuah benda atau untuk menambahkan daya tarik estetis.

- 2) Data

Informasi yang dapat dikuantifikasi. Walaupun data dapat mengambil bermacam - macam bentuk, namun pada umumnya data dipandang bersifat numeris. Belum jelas apakah kata “data” harus diperlakukan sebagai tunggal atau jamak. Dari kata aslinya dalam bahasa latin, data bersifat jamak, bentuk tunggalnya adalah “datum.” Bagaimanapun, dalam bahasa modern lebih lazim menggunakannya sebagai kata benda tunggal yang memiliki pengertian massal.

- 3) Visualisasi

Merupakan sebuah proses menjadikan sesuatu visual untuk mengomunikasikan pengetahuan tertentu. Bisa meliputi visualisasi data,

atau sekedar menggunakan isyarat–isyarat visual untuk menggambarkan, membedakan, atau menunjukkan hirarki dalam informasi.

### 2.3.3 Merancang Infografis yang bagus

Infografis yang bagus, adalah yang memberi kesan bahwa segala sesuatu tentangnya menjadi masuk akal. Sebuah infografis yang bagus akan memberi informasi dan sekaligus memberi kesenangan kepada orang yang melihatnya. Menurut Lankow, dkk. (2002:198) sebuah infografis yang bagus harus memenuhi tiga syarat, diantaranya :

- 1) Kemanfaatan

Dalam kaitannya dengan kemanfaatan, infografis harus menerapkan pendekatan berdasarkan sasarannya. Kemanfaatan infografis diukur dengan bagaimana rancangan memungkinkan sebuah merek atau karya dapat memenuhi sasaran-sasarannya.

- 2) Keistimewaan

Infografis yang bagus juga mengomunikasikan sesuatu yang bermakna. Mengomunikasikan sebuah pesan yang berharga untuk disampaikan dan harus memberikan sesuatu yang bernilai bagi penikmatnya. Meskipun infografis bisa menjadi media yang dahsyat, kadang-kadang juga dibuat dengan sembarangan atau ketika terkesan kompak dan menarik malah tidak bermakna atau tidak ada isinya. Jika informasinya tidak lengkap, tidak dapat dipertanggungjawabkan, atau tidak menarik, upaya untuk menciptakan infografis yang bagus dengan semua itu adalah sebuah kesia-siaan yang bodoh dan sesuatu yang mustahil.

### 3) Keindahan

Meskipun informasi adalah hal yang paling penting ketika berbicara tentang keistimewaan, yang diperbuat dengan informasi itu juga sangat penting. Ada dua hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu : format dan mutu rancangan. Jika format yang digunakan tidak tepat, hasilnya akan buruk. Begitu pula jika rancangan memberikan gambaran yang keliru atau menyimpangkan informasi entah dengan sengaja atau karena kesalahan, atau jika rancangan menjadi keliru karena pokok bahasanya, hasilnya tidak bisa dianggap bermutu tinggi, tidak peduli penampilannya yang estetik ketika dipandang secara sepintas.

Terdapat dua pendekatan yang digunakan dalam menentukan infografis, diantaranya: eksploratif dan naratif. Pendekatan eksploratif memiliki karakteristik minimalis, hanya mencakup elemen yang mewakili data, mengkomunikasikan informasi dengan cara yang paling jelas dan lengkap. Sedangkan pendekatan naratif memiliki karakteristik ilustratif, terfokus pada desain, mencoba menarik perhatian menggunakan visual, juga informatif dan mendukung.

Aplikasi infografis yang termasuk dalam eksploratif yaitu :

- 1) Riset Akademik
- 2) Sains
- 3) Intelijen Bisnis
- 4) Analisis Data

Sedangkan aplikasi infografis yang termasuk dalam naratif yaitu :

- 1) Publikasi
- 2) *Blog*
- 3) *Content marketing*
- 4) Material penjualan dan *marketing*

Kedua pendekatan tersebut, baik pendekatan eksploratif maupun naratif semuanya dapat digunakan. Yang sering terlewatkan ketika mengamati perbedaannya adalah isu paling sentral bagi rancangan apa pun yaitu tujuan pembuatan infografis itu sendiri.

#### 2.3.4 Tujuan Infografis

Penjelasan mengenai tujuan dibuatnya Infografis dikemukakan oleh Lankow, dkk. (2002:38) sebagai berikut :

Pada awalnya yang harus dilihat adalah apa yang ingin dicapai pada tiap pembuatan infografis sebelum dapat menetapkan praktik-praktik terbaik untuk pengaplikasiannya. Berdasarkan definisi semua grafis informasi ditujukan untuk mengomunikasikan informasi. Yang berbeda adalah tujuan penyampaian informasi itu sendiri. Pemahaman tentang tujuan inilah yang menentukan prioritas sebuah grafis. Prioritas-prioritas ini berperan dalam menentukan perbedaan yang perlu dalam pendekatan untuk tiap rancangan.

Sebagai contoh, jika sebuah infografis dimaksudkan untuk mengomunikasikan informasi dengan cara yang sejelas mungkin dan tanpa bias sama sekali, maka prioritas pertama bagi perancangan adalah komprehensi, kemudian retensi, dan setelah itu baru daya pikat. Hal ini biasa dipakai dalam



aplikasi-aplikasi akademis, ilmiah, dan kecerdasan bisnis, karena bidang-bidang ini biasanya tidak mempunyai agenda selain menyampaikan pengetahuan dan membuat pemirsa menikmatinya. Sebuah grafis yang dibuat dengan kepentingan komersial dalam pikiran perancangannya akan memiliki prioritas-prioritas yang jauh berbeda.

Penerbit yang membuat infografis editorial memiliki perpaduan yang agak berbeda, yaitu : daya pikat, komprehensi, dan retensi. Karena daya pikat isi sebuah majalah adalah unsur yang membuat orang mengambilnya dari tempat penjualan, ini dijadikan prioritas utama (meningkatkan penjualan) sama seperti perusahaan-perusahaan dalam industri-industri lain.

## **2.4. Sunnah Rasulullah SAW**

### **2.4.1. Pengertian Sunnah**

Rahman (1994:69) menjelaskan bahwa kata Sunnah berarti perilaku Nabi Muhammad SAW, (sebagaimana pada awalnya memang berarti demikian), karena kata tersebut memperoleh sifat normatifnya. Tapi sepanjang tradisi tersebut umumnya berlanjut secara diam-diam dan nonverbal, maka kata sunnah ini juga diterapkan pada kandungan aktual perilaku setiap generasi sesudah nabi, sepanjang perilaku tersebut dinyatakan sebagai meneladani pola perilaku Nabi.

Secara harfiah, sunnah berarti jalan yang dilalui dan sebagaimana halnya sebuah jalan, maka setiap bagiannya adalah sunnah. Apakah bagian berada pada awal jalan maupun di ujungnya. Tetapi tujuan dari istilah sunnah tersebut diarahkan pada model perilaku Nabi.

Sunnah dan hadits memiliki substansi yang sama pada masa yang paling awal sesudah Nabi wafat dan keduanya diarahkan kepada perilaku beliau. Sunnah juga diartikan dengan tradisi hidup yang diam, maka ia juga memiliki arti tradisi yang hidup dalam setiap generasi berikutnya. Karena itu, walaupun Sunnah sebagai suatu konsep merujuk pada perilaku Nabi, namun isinya mengalami perubahan dan sebagian besar berasal dari praktik langsung masyarakat muslim sendiri.

Dari sebuah hadits atau laporan sunnah, beberapa pokok norma praktis disimpulkan melalui penafsiran dan norma-norma dan disebut Sunnah karena secara implisit terlihat dalam Sunnah tersebut.

Bagi generasi sesudah sahabat, semua perkataan dan perbuatan para sahabat juga mulai dipandang sebagai Sunnah karena para sahabat apabila berpendapat mereka dalam posisi yang istimewa mengetahui dan menafsirkan perilaku Nabi. Setelah masa para sahabat, sunnah tidak lagi disimpulkan dari praktik perilaku tapi hanya dari hadits yang diriwayatkan secara ekspresif. Tapi paling signifikan dan patut dicatat bahwa sebuah hadits sampai kapanpun juga masih disebut sunnah.

Musahadi (dalam Tihami 2010) mengemukakan bahwa sunnah merupakan tata cara atau praktik aktual yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga mentradisi, maka dapat dinyatakan bahwa sunnah merupakan hukum tingkah laku.

Qardawi (dalam Tihami 2010) mengemukakan bahwa sunnah berarti kebiasaan atau cara yang baik atau yang buruk yang diikuti, di mana baik dan buruknya tersebut bergantung pada sifat atau peng-*idhafatan*.

#### 2.4.2. Pengertian Sunnah secara *syara'*

Menurut 'Ajaj al-khatib bahwa dalam pengertian *syara'*, kata al-sunnah dimaksudkan sebagai segala sesuatu yang diperintahkan, dilarang dan dianjurkan oleh Nabi SAW. Baik berbentuk sabda maupun perbuatan.

As-sunnah dalam terminologi ulama hadits adalah segala sesuatu yang diambil dari Rasul SAW. Baik berupa sabda, perbuatan, *takrir*, sifat-sifat dan nonfisik ataupun sepak terjang beliau sebelum diutus menjadi Rasul.

As-sunnah dalam terminologi ulama ushul al-fikih adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi SAW. Selain Alqur'an, baik berupa sabda, perbuatan maupun *takrir* yang layak menjadi dalil hukum *syara'*.

As-sunnah dalam terminologi ulama fikih adalah segala sesuatu yang berasal dari Nabi SAW yang tidak termasuk bab fardu atau wajib.

Cakupan pengertian terluas adalah yang dimaksud oleh ulama hadis, yakni segala sesuatu yang diambil dari Rasulullah SAW. Baik berupa sabda, perbuatan, *takrir*, atau sepak terjang beliau sebelum maupun sesudah diangkat menjadi rasul, baik membawa konsekuensi hukum *syara'* ataupun tidak.

Macam - macam sunnah menurut Al-Manhaj.or.id (2007), antara lain:

1. Hadits *qauli* (Sunnah dalam bentuk ucapan) ialah segala ucapan Nabi Shallallahu 'alaihi wa salam yang ada hubungannya dengan *tasyri'*
2. Hadits *fi'li* (Sunnah yang berupa perbuatan) ialah segala perbuatan Nabi Shallallahu 'alaihi wa salam yang diberitakan oleh para sahabatnya tentang wudhu', shalat, haji, dan selainnya.

3. Hadits *taqriri* ialah segala perbuatan sahabat yang diketahui oleh Nabi Shallallahu 'alaihi wa salam dan beliau membiarkannya (sebagai tanda setuju) dan tidak mengingkarinya.

### **2.5. Sunnah *Fi'liyah***

Dalam segala hal Rasulullah SAW telah mencontohkan hal yang paling benar dan tentunya banyak manfaat apabila dikerjakan. Segala perbuatan Rasulullah SAW semua termasuk dalam sunnah *fi'liyah*, mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi semua telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW dan termasuk dalam sunnah *fi'liyah*. Dalam proyek studi ini sunnah *Fi'liyah* yang dijadikan infografis adalah sunnah *fi'liyah* yang berkaitan dengan kehidupan atau aktifitas manusia sehari-hari. Adapun sunnah *fi'liyah* yang dijadikan infografis dalam proyek studi ini antara lain: adab makan, adab minum, adab berpakaian, adab tidur dan duduk, bab salam dan adab bertamu, adab di toilet, sikap muslim saat di jalan, hak muslim terhadap sesama, keutamaan bersiwak, olahraga sunnah dan manfaatnya, 6 syarat dalam menuntut ilmu, 7 sunnah harian Rasulullah SAW, menjaga kesehatan ala Rasulullah SAW.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari penyusunan laporan Proyek Studi dengan judul “Perancangan Infografis Sunnah Rasulullah SAW sebagai media untuk mensyiarkan ajaran Islam” adalah sebagai berikut.

1. Proyek studi ini telah menghasilkan rancangan Infografis Sunnah Rasulullah sebagai media untuk mensyiarkan ajaran Islam, terdiri atas 13 karya infografis di antaranya infografis 6 syarat menuntut ilmu, infografis 7 sunnah harian, infografis adab berpakaian, infografis adab bersiwak, infografis adab di jalan, infografis adab di toilet, infografis adab makan, infografis adab minum, infografis adab tidur, infografis bab salam, infografis hak sesama muslim, infografis jaga kesehatan, dan infografis olahraga sunnah.
2. Keseluruhan infografis tersebut diatas berbentuk *softfile* yang nantinya akan dipublikasikan melalui media sosial oleh media partner dalam proyek studi ini yaitu Yayasan Daarul Qur'an Nusantara. Proyek perancangan infografis ini adalah sebagai upaya mensyiarkan ajaran agama Islam sehingga dapat mudah tersampaikan dan juga dapat dengan mudah dipahami oleh seluruh kalangan khususnya anak-anak. Fokus proyek studi perancangan infografis sunnah Rasulullah SAW ini adalah sebagai upaya mempermudah pemahaman tentang ajaran Islam khususnya dalam hal

sunnah-sunnah Rasulullah SAW dalam kegiatan sehari-hari yang diharapkan dapat dengan mudah dipahami dan diterapkan oleh umat muslim semua kalangan, seperti sunnah dalam berpakaian, minum, makan, olahraga, ketika di jalan, menjaga kesehatan, ketika di toilet, bersiwak, ketika tidur, salam, memberikan hak - hak kepada sesama muslim, 6 syarat menuntut ilmu, dan 7 amalan sunnah sehari-hari.

## 5.2 Saran

Beragam karya infografis yang digunakan sebagai media mensyiarkan ajaran agama islam ini dirancang sedemikian rupa dengan warna-warna yang cerah sebagai simbol dari keceriaan dan kebahagiaan yang diperoleh dapat berbagi pengetahuan kepada seluruh kalangan, dengan membudayakan rasa berbagi pengetahuan sejak dini diharapkan mampu memberikan dampak positif yang mengakar yakni rasa kepedulian yang tinggi seiring dengan pertumbuhannya menjadi manusia yang berguna dan taat terhadap ajaran juga perintah agama islam.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih belum sempurna, dengan adanya kekurangan - kekurangan yang masih ditemui. Penulis juga menemukan beberapa hambatan yang nantinya dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi desainer yang akan merancang karya serupa. Beberapa saran yang penulis sampaikan antara lain:

1. Bagi desainer sangat penting memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal.

2. Landasan dan metode penciptaan karya merupakan tahap penting yang perlu diperhatikan dengan seksama sehingga hasil karya sesuai dengan solusi pemecahan masalah yang diharapkan.
3. Beragam bentuk saran dan kritik yang datang dari berbagai pihak merupakan bahan pertimbangan yang baik untuk meningkatkan kualitas karya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hamid, Imam. 1998. *40 Prinsip Agama*. Bandung : Pustaka Hidayah
- Al-Manhaj. (2007, 6 November). “*Pengertian As-Sunnah Menurut Syari’at*”.  
<http://almanhaj.or.id> (diakses 29 Agustus 2015).
- Al-Qur’an. 1996. *Al-Qur’an Al Karim dan Terjemahan*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Aprianto, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Ash-Shiddieqy, Teungku Muhammad Hasbi. 2009. *Kriteria Sunnah dan Bid’ah*. Semarang: Pustaka Rizki Putra
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen–Elemen dalam Komunikasi Visual Nirmana Jurnal Deskomvis*, Vol 1, No. 1, Januari 1999.
- Ching, Francis D. K. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif (terjemahan)*. Jakarta : Erlangga
- Deslyana. (2012, 14 Mei). “*Macam-macam Media Komunikasi*”.  
<http://deslyanaputrinampuli.blogspot.co.id/> (diakses 9 September 2015).
- Djelantik, A. A. M. 2004, *Estetika: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Effendy, Onong Uchjana. 1989. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Glasgow, Dale. 1994. *Information Illustration*. Addison-Wesley Publishing Company.
- Hartono, Imam. 2002. “*Kaligrafi Islam dalam Seni Lukis Surealis*”. *Laporan Proyek Studi Sarjana Pendidikan tidak dipublikasikan*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- H.B. Sutopo (2006). “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” : *Dasar teori dan Terapannya dalam Penelitian Surakarta*: Universitas Sebelas Maret
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel. 1982. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons
- Kusmiati R., Astrini, dkk., 1999, *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.



- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Tinarbuko, Sumbo. 2009:23 *Tinjauan Desain Jalasutra*. Yogyakarta.
- Lankow, Jason. Dkk. 2002. *INFOGRAFIS Kedahsyatan Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lee, Christopher. 2014. *Yuk, Optimalkan Visualisasi Data dengan Chart dan Infografis*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Mayer, Ralph, 1976, *A Dictionary of Art Trms and Techniques*, New York, Harper Collins Publishers.
- Media Komunikasi. (2009, 4 Desember). "Pengertian Media Komunikasi". <http://mahasiswi692672320.blogspot.co.id/> (diakses 9 September 2015)
- Muharrar, Syakir.2003.*Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Poerwadarminta, WJS. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BalaiPustaka
- Poerwadarminta, WJS. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BalaiPustaka
- Rahman, Fazlur. 1984. *ISLAM*. Bandung : PUSTAKA.
- Rhenald, Khazali. 1992. *Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti
- Rondhi, Muhammad. 2002. *Tinjauan Seni Rupa I. Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa tidak dipublikasikan.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: PT. Rajawali.
- Sachari, Agus. 2003. *Pendidikan Seni Rupa dan Desain untuk SMU*. Jakarta: Erlangga
- Sachari, Agus dan Yan YanSunarya. 2000. *Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB
- Sunaryo, Aryo.2002. *Nirmana 1*.Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES

- Supbechan, 2008. *ASMAUL HUSNA* dalam karya seni kaligrafi cetak fiberglass. *Laporan proyek studi sarjana pendidikan islam dan tidak dipublikasikan*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta..
- Syakir & Mujiono. 2007. Gambar 1. *Hand Out Jurusan Seni Rupa*. FBS.UNNES.
- Tihami. 2010. *Ulumul Hadits*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Wicandra, Obed Bima. 2001. *Skripsi, Memahami Wacana Infografis: Sebuah Kajian Semiotik dengan Kasus Infografis pada Seksi Deteksi Harian Jawa Pos Edisi Bulan Februari–Bulan Oktober 2000*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra (terjemahan)*. Bandung : ITB.
- Yuliastanti. 2008:11 *Bekerja Sebagai Desain Grafis*. Jakarta
- [http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html#diunduh 9/5/2015](http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html#diunduh%209/5/2015)
- <http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-media-komunikasi-dan-fungsinya-lengkap.html> diunduh 9/5/2015