



## OPTIMALISASI PREFERENSI VISUAL-PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DENGAN PENDEKATAN MEDIA DAKWAH

Citra Kurniawan<sup>1</sup>, Zuhkhriyan Zakaria<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang

\*Email: citra.kurniawan.fip@um.ac.id

**Keywords :**

Optimalisasi)  
Preferensi  
Media

**Abstract**

*Visuals are now an exciting form of media. The integration of technology affects visual existence in learning media. One of the engaging visual media to convey information is comics. The data is undoubtedly similar to the use of proselytizing media. Therefore this study optimizes visual preferences as one of the learning styles in proselytizing media through comics. Some research suggests that visual information is easier to receive and process in the brain so these findings can be helpful as a medium of choice for proselytizing activities. The implementation of comics as da'wah is expected to be a way to optimize how to convey da'wah optimally for young people.*

**Kata Kunci :**

kata 1; kata 2;  
kata 3; kata 3;  
kata 5 . ( 3-5  
kata kunci )

**Abstrak**

*Visual saat ini menjadi salah satu bentuk media yang menarik. Integrasi teknologi mempengaruhi terhadap keberadaan eksistensi visual pada media pembelajaran. Salah satu media visual yang menarik untuk dapat menyampaikan informasi adalah komik. Menyampaikan informasi tentu saja memiliki kemiripan dengan penggunaan media dakwah, oleh sebab itu maka penelitian ini mengoptimalkan preferensi visual sebagai salahsatu gaya belajar dalam media dakwah melalui komik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa informasi visual lebih mudah untuk diterima dan diproses dalam otak sehingga temuan ini dapat bermanfaat sebagai media pilihan untuk kegiatan dakwah. Implementasi komik sebagai dakwah diharapkan dapat menjadi cara untuk optimalisasi cara menyampaikan dakwah dengan optimal untuk kalangan anak muda.*



## A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi saat ini memajukan preferensi gaya belajar dengan selalu berusaha memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Begitu pula dengan media dakwah pun saat ini menyesuaikan dengan perkembangan media di Indonesia. Namun, saat ini penggunaan media pembelajaran pada dakwah belum maksimal digunakan sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media.

Inovasi media yang dapat dioptimalkan pada bidang dakwah antara lain adalah media berbasis visual. Media visual memungkinkan untuk menyajikan informasi dan dakwah dengan cara yang menarik sehingga diharapkan informasi dan dakwah dapat mudah diterima. Pendekatan media berbasis visual tidak lain untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dari sebagian besar generasi saat ini. Generasi saat ini yang termasuk dalam generasi *digital native* memungkinkan untuk lebih menyerap sebuah informasi dalam bentuk visual karena generasi ini dekat dengan teknologi. Generasi *digital native* memungkinkan untuk mengintegrasikan teknologi dan media visual dalam proses pembelajaran dan kegiatan di berbagai bidang (Thompson, 2013).

Media pembelajaran berbasis visual memungkinkan untuk menyajikan informasi dengan kemasan yang menarik. Peran visual menjadi sangat penting pada media pembelajaran karena tidak hanya bertugas untuk menyampaikan pesan tetapi juga memastikan bahwa tidak ada miskomunikasi pada pesan yang disampaikan (Budiman, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan preferensi visual pembelajaran untuk media penyebaran dakwah.



### B. TINJAUAN PUSTAKA

Penyajian media pembelajaran tidak lepas dari beberapa komponen yang perlu untuk diperhatikan seperti jenis media pembelajaran dan bentuk konten media pembelajaran.

#### Preferensi Visual

Preferensi visual merupakan salahsatu dimensi dalam gaya belajar. Felder-Silverman learning style model (FSLSM) mendefinisikan empat dimensi yaitu Active-Reflective, Sensing-Intuiting, Visual-Verbal, dan Sequential-Global (Wang & Mendori, 2015). Dalam dimensi FSLSM dapat dilihat bahwa visual dan verba merupakan salahsatu dimensi yang dapat dipergunakan untuk memproses sebuah informasi, seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 1.

<b>Processing</b>		<b>Perception</b>	
<b>Active</b>	<b>Reflective</b>	<b>Sensing</b>	<b>Intuitive</b>
discussing/ applying/ explaining to others	think about it quietly first	be patient with details and good at memorizing facts	prefer discovering possibilities and relationships, grasping new concepts /abstractions
group work	working alone	solving problems by well-established methods or practice	like innovation / dislike repetition
<b>Reception</b>		<b>Understanding</b>	
<b>Visual</b>	<b>Verbal</b>	<b>Sequential</b>	<b>Global</b>
pictures, diagrams, flow charts, time lines, films, and demonstrations	written and spoken explanations	absorb information in small connected pieces	need the big picture of a subject before mastering details
		gain understanding in logically linear steps	how the material being presented relates to The prior knowledge and experience

Gambar 1. Dimensi FSLSM (Sumber gambar: Wang & Mendori (2015))



Gambar 1 menunjukkan adanya perbedaan dalam cara untuk memproses informasi baik dengan menggunakan pendekatan dimensi visual maupun dimensi verbal. Seseorang yang memiliki kecenderungan terhadap dimensi visual akan memiliki kemudahan untuk mengolah informasi dalam bentuk visual seperti gambar, diagram, film dan bagan. Sedangkan seseorang yang memiliki kecenderungan terhadap dimensi verbal memiliki kemudahan untuk mengolah informasi dalam bentuk teks tertulis, atau ceramah (Kurniawan et al., 2018). Kemampuan untuk memproses informasi tergantung dari dimensi yang dimiliki karena jika terjadi ketidaksesuaian dimensi maka akan terjadi kesalahan informasi yang diterima (Kurniawan et al., 2019).

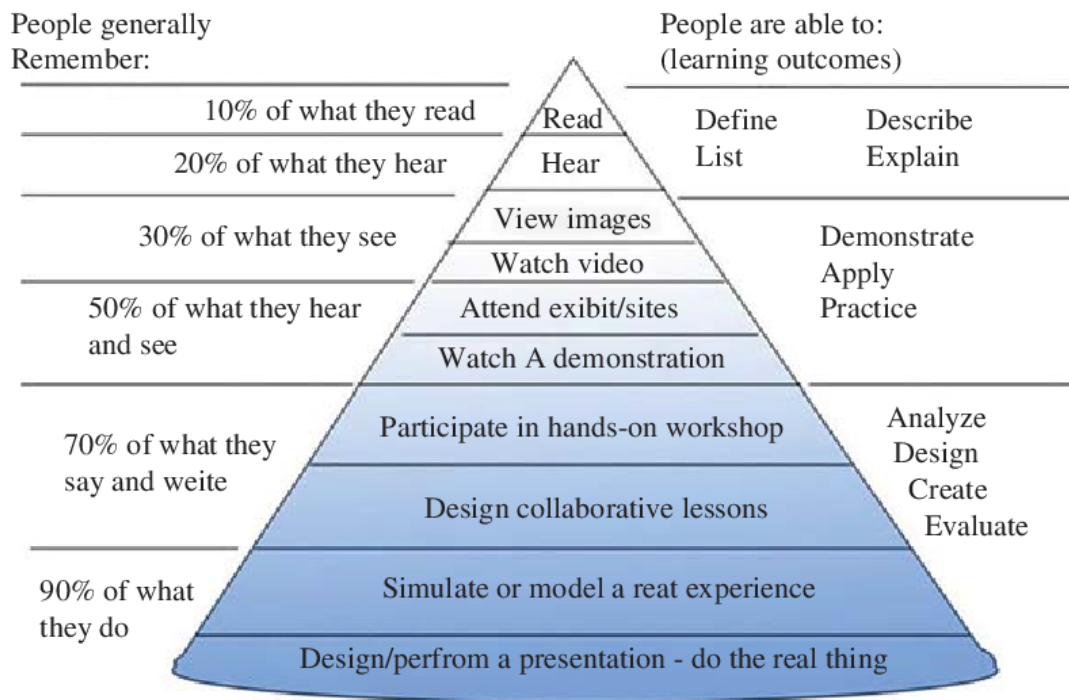
Preferensi visual tentu saja menjadi faktor yang penting dalam proses penyampaian informasi. Visual menjadi hal yang penting sebagaimana yang dijelaskan oleh Sasana Digital (2019) dimana otak manusia memiliki kemampuan memproses informasi dalam bentuk visual lebih cepat dibandingkan dengan teks. Penyajian visual memungkinkan untuk lebih cepat dipahami dibandingkan dengan proses penyerapan informasi teks. Oleh sebab itu maka tidak jarang bahwa media visual digunakan pada proses pemasaran. Penelitian yang dilakukan oleh sasana digital juga mengungkapkan bahwa informasi visual pada platform digital dapat menaikkan jumlah keterlibatan dari *follower* media sosial sebesar 120% sampai dengan 180% dibandingkan jika menggunakan teks. Penelitian yang lain, Visual Story telling (2016) menemukan bahwa 90% dari informasi yang diterima oleh otak adalah informasi berupa visual. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dipastikan bahwa informasi visual dapat dipergunakan untuk media penyampaian yang efektif untuk dakwah.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran seringkali dipergunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, namun dalam implementasinya media pembelajaran dapat dipergunakan untuk berbagai bidang, salahsatunya untuk dakwah. Peranan media pembelajaran sangat penting untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik sehingga informasi yang diterima dapat dengan mudah dipahami (Tafonao, 2018).



Tantangan dan Respon Pendidikan Agama Islam dalam Penguatan Karakter di era Society 5.0



Gambar 2. Pengalaman dalam Dale's Cone (Sumber gambar: Davis & Summers (2015))

Gambar 2 menunjukkan bahwa model Dale's Cone telah memberikan data bahwa sebelumnya seseorang melakukan sesuatu hal maka diawali dengan apa yang telah mereka lihat. Sebesar 30% orang melihat gambar dan video dan kemudian dilanjut dengan 50% orang melihat sekaligus mendengar sebelum mereka melakukan tugas. Media pembelajaran memungkinkan untuk memberikan sarana untuk menyalurkan informasi sehingga informasi dapat dijamin tersampaikan.



### C. PEMBAHASAN

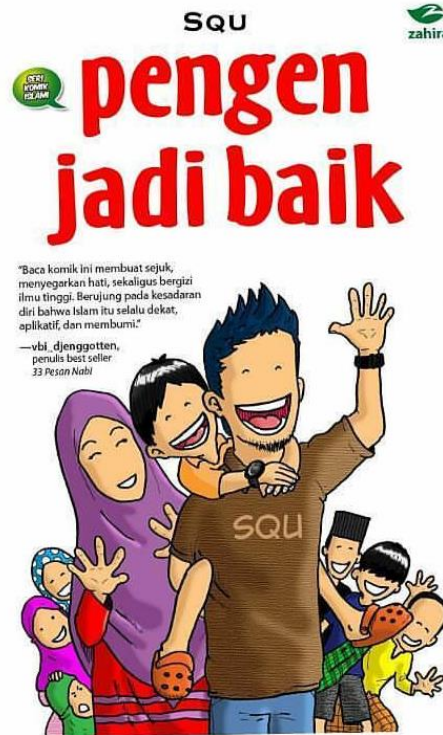
Saat ini visual menjadi sajian yang menarik untuk setiap media tak terkecuali media pembelajaran. Visual memberikan ajakan kepada peserta didik untuk mendalami lebih jauh dari objek visual yang disajikan. Media pembelajaran yang menggunakan visual sebagai bentuk media pembelajaran dapat disajikan dalam poster, gambar, komik dan bentuk visual yang lain. Komik menjadi salah satu media pembelajaran yang perlu untuk dipertimbangkan karena penyajiannya yang menarik. Menurut Nursidik (2020), komik dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan ide dan gagasan serta informasi dengan cara yang menarik. Penyajian informasi dalam bentuk visual berupa sebuah ilustrasi diyakini sebagai cara yang mudah untuk memberikan pemahaman informasi. Komik dapat membantu peserta didik untuk memahami informasi dengan mudah karena dapat menarik minat belajar (Saputro, 2016).

Beberapa komik yang telah berkembang di Indonesia saat ini sudah banyak diinspirasi dari sejarah islam, kajian akhlak islam, dan pedoman hidup yang islami. Inspirasi dalam membuat sebuah komik islam banyak didapatkan dari kehidupan sehari-hari, saat berkendara, berkomunikasi dengan orang lain, lingkungan rumah dan kantor bahkan berita di media masa (Qultum Media, 2016). Namun, penyajian kajian terkadang memiliki kesulitan dalam mencari referensi yang valid dan diharapkan dapat menghindari permasalahan yang bersifat khilafiyah sehingga dapat berpotensi menimbulkan perdebatan. Salah seorang komikus pada komik islami, Vbi\_djenggotten, yang dikutip pada wawancaranya dengan Qultum Media (2016) menyatakan bahwa bahasa gambar adalah bahasa universal sehingga bahasa visual ini dapat dipahami oleh berbagai tingkatan umur mulai dari usia dasar sampai dengan usia dewasa. Salah satu terbitan komik yang dapat menjadi referensi untuk mendalami kajian islam seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Komik islami berjudul “99 pesan nabi”  
(Sumber gambar: goodreads.com)

Gambar 3 menunjukkan bahwa gaya penyajian komik dapat membantu pembaca untuk lebih mudah memahami informasi. Komikus dengan gaya visual yang berbeda-beda mencoba untuk menyajikan informasi terkait kajian islam yang dikemas dengan ringan dan menarik. Komik menjadi inovasi dalam bidang dakwah yang efektif untuk berbagai kalangan khususnya anak-anak dan remaja (Muhammad, 2016). Kegiatan dakwah diharapkan dapat menyesuaikan dengan perkembangan jaman sehingga dakwah dapat pula disajikan dengan berbagai macam media (Inayah, 2018). Perkembangan media memungkinkan dakwah disampaikan dengan media seperti komik. Komik yang memiliki tema religi selain menghibur pembacanya juga menyampaikan informasi dan kajian kepada pemnacanya. Beberapa komikus di Indonesia mencoba menyajikan visual dengan gaya yang berbeda dengan tema kajian dakwah yang berbeda pula seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Komik islami berjudul “pengen jadi baik”  
(Sumber gambar: goodreads.com)

Menurut Istiqlal (2018), cara berdakwah untuk menyampaikan akhlaq sebaiknya dilakukan dengan cara inovatif. Komik dakwah menyajikan beberapa contoh akhlak yang dapat dikategorikan menjadi dua yaitu akhlak yang baik (Mahmudah) dan akhlak yang buruk (Madzmumah). Sedangkan pada penelitian yang lain, kegiatan dakwah merupakan proses komunikasi untuk menyampaikan pesan aqidah, pesan akhlaq dan pesan syariah. Penyampaian dakwah melalui komik memberikan kesan menarik dan tidak monoton sehingga memungkinkan penyampaian dakwah menjadi mudah (Musyarrofah, 2018). Komik menggunakan gambar tidak bergerak dengan alur cerita yang menggabungkan gambar dan teks (Amelia & Lubis, 2017). Komik melibatkan dua variabel visual yaitu bentuk komik dan bentuk pesan. Bentuk komik berisi gambar dan kata, sedangkan bentuk pesan berisi verbal dan nonverbal. Komik saat ini mendapatkan pengakuan positif dalam dunia akademis yang memberikan kontribusi besar pada bidang pendidikan, dan imajinasi sehingga dapat dikatakan bahwa komik menjadi salahsatu komunikasi penting bagi generasi muda (Soedarso, 2015). Penelitian yang lain menyatakan bahwa komik menyajikan ide, informasi, dan pesan yang diwujudkan dalam bentuk gambar yang menarik (Siregar et al., 2018).

Komik bertema religi tidak hanya membahas tentang kajian terkait akhlaq dan hadist tetapi terkadang mencoba untuk menyajikan fenomena sosial dan kehidupan sehari-hari seperti halnya yang dibahas pada sebuah komik yang berjudul “real masjid”, ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Komik islami berjudul “real masjid”

(Sumber gambar: Sathya, 2012)

Gambar 3 menunjukkan komik yang berjudul “real masjid” yang menceritakan kehidupan di lingkungan masjid dan kejadian-kejadian yang terjadi baik di dalam dan di luar masjid. Komik ini tentu saja menarik untuk disimak karena banyak memberikan pengalaman baru dalam bentuk visual. Kejadian sehari-hari menjadi pembahasan yang menarik dalam visual sehingga mampu memberikan pemahaman kepada pembacanya.



#### D. PENUTUP

Visual saat ini banyak digunakan pada berbagai macam media seperti poster, tayangan flyer, bahkan tanyakan di televisi. Metode dakwah dengan menggunakan teknik ceramah saat ini sangat berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi digital. Namun, hal tersebut masih dapat dikembangkan lebih besar lagi. Penggunaan visual pada komik menjadi salah satu media dakwah yang perlu dipertimbangkan karena dalam beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa visual merupakan informasi yang paling mudah dicerna oleh otak manusia. Keterbatasan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan masih terbatas pada kajian literature dan telaah informasi. Diperlukan sebuah penelitian lanjut terhadap efisiensi media komik untuk kegiatan dakwah dalam bentuk eksperimen. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian visual dan pemilihan media dakwah selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, C., & Lubis, E. E. (2017). *Pesan sosial dan bentuk pesan pada komik "hai, miiko!" (Studi analisis isi)*. Riau University.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182.
- Davis, B., & Summers, M. (2015). Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *QScience Proceedings*, 2015(4), 6. <https://doi.org/10.5339/qproc.2015.elc2014.6>
- Inayah, U. (2018). *Representasi Pesan Dakwah Dakam Komik: Analisis Isi dalam Komik 99 Pesan Nabi karya Vbi\_djenggotten*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Istiqlal, F. (2018). *Pesan akhlak dalam komik Islam yang Kulihat karya Fajar Istiqlal*. UIN Walisongo Semarang.
- Kurniawan, C., Setyosari, P., Kamdi, W., & Ulfa, S. (2018). *Preferensi visual-verbal dalam sistem jaringan komputer*. Deepublish.
- Kurniawan, C., Setyosari, P., Kamdi, W., & Ulfa, S. (2019). *Strategi Pembelajaran Adaptive Learning dengan Pendekatan Visual-Verbal Preferences untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Universitas Negeri Malang.
- Muhammad, R. (2016). *Pesan Dakwah Dalam Komik 33 Pesan Nabi Volume 3: Jaga Sikap, Raih Kebaikan Karya Vbi\_ Djenggotten*. UIN Antasari Banjarmasin.
- Musyarrofah, U. (2018). *Analisis Isi Pesan Akhlak Dalam Komik Pngen Jadi Baik 1 Karya Squ*. Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi.
- Nursidik, V. N. (2020). *Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak sampai Digital*. Goodnewsfromindonesia.Id.
- Qultum Media. (2016). *Komik Islam Sehari-hari dan Pesan-pesan Kebaikan di Dalamnya*. In Kabar Qultum.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(1), 1–19.
- Sasana Digital. (2019). *Mengapa konten Visual Penting Dalam Pemasaran Digital ?* Sasana Solusi Digital. <https://sasanadigital.com/mengapa-konten-visual-begitu-penting-dalam-pemasaran-digital/>
- Sathya, A. (2012). *Real Masjid 2: Komik Strip Religi dan Pekerti*. Hai.Grid.Id. <https://hai.grid.id/read/07550290/real-masjid-2-komik-strip-religi-dan-pekerti>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496–506.



- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Thompson, P. (2013). The digital natives as learners: Technology use patterns and approaches to learning. *Computers and Education*, 65. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.022>
- Visual Story telling. (2016). *Visual Story telling: A Brief Practical Guide*. [https://s3.amazonaws.com/webprofile-ngos/Files/51/Visual Storytelling Seminar Toolkit.pdf](https://s3.amazonaws.com/webprofile-ngos/Files/51/Visual%20Storytelling%20Seminar%20Toolkit.pdf)
- Wang, J., & Mendori, T. (2015). The Reliability and Validity of Felder- Silverman Index of Learning Styles in Mandarin Version. *Information Engineering Express. International Institute of Applied Informatics*, 1(3), 1–8.