

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kisah atau sejarah pada jaman modern ini sering kali terabaikan oleh generasi muda. Kisah sebagai metode pendidikan memiliki daya tarik yang menggema di hati (Qutb 1984). Penting untuk generasi muda mengetahui ataupun mempelajari kisah – kisah menurut kepercayaannya masing, sehingga kisah yang didapat menjadi pembelajaran bagi kehidupan.

Dalam agama Islam, Allah SWT adalah zat yang menciptakan semua makhluk hidup di alam semesta ini, terkadang ada makhluk yang bisa dilihat, ada makhluk yang nyata, dan ada juga makhluk yang tidak bisa dilihat. Kenneth W. Morgan mengatakan bagian dari rukun iman ini adalah percaya akan adanya Allah SWT dan percaya pada makhluk *ghaib* seperti Malaikat, jin dan setan (Basalamah 1993). Al-Qur'an menerangkan jin adalah makhluk Tuhan yang terbuat dari api dan ditempatkan di alam *ghaib*, sedangkan iblis adalah makhluk Tuhan yang secara terang-terangan menentang perintah Allah SWT.

Azazil secara harfiah artinya makhluk Allah yang perkasa atau makhluk yang dimuliakan Allah. Iblis pada mulanya bernama Azazil, dalam bahasa Arab (عزازيل *'Azāzil*) dan dalam Bahasa Inggris: *Azazel, Izazil*) adalah nama asli dari iblis dalam kitab Tafsir Al-A'rof disebutkan bahwa iblis itu Bapak Moyang jin dan setan, yang dimaksud sebelum dikutuk oleh Allah maka iblis itu dahulunya adalah jin. Pendapat ini diperkuat oleh surat Al-Kahfi ayat 50 yang berisi Azazil atau iblis disebutkan adalah jin. Sebelum penciptaan Nabi Adam, Azazil pernah menjadi imam para Malaikat dan *Khazin Al-Jannah* (Bendahara Surga). Tetapi karena kesombongannya Azazil pun dikutuk.

Pada masa ini Azazil kisahnya jarang dibahas dimasyarakat atau lingkungan sekitar oleh karena itu banyak masyarakat yang belum mengetahui siapakah sebenarnya sosok Azazil. Media informasi yang sudah menyajikan kisah tentang Azazil bentuknya sebatas pembahasan dalam bentuk tekstual dan video-video *slideshow*

gambar berisi *recording* kajian dari ulama ulama, oleh karena itu tidak semua kalangan gemar dengan video tersebut. Untuk mengangkat sejarah tentang Azazil ini dibutuhkan suatu media informasi yang lebih inovatif agar cerita tentang Azazil ini menarik untuk dibahas dan dipelajari asal usul nya. Wujud Azazil inipun visualnya masih samar di mata masyarakat sehingga dalam perancangan ini akan memvisualisasikan wujud Azazil berdasarkan sumber pandangan Islam yang ada. Melalui cerita sejarah Azazil ini diharapkan dapat menarik perhatian remaja-remaja di Indonesia untuk lebih mengenal Azazil dan mengambil intisari dari cerita tersebut sebagai pembelajaran dalam kehidupan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan yang ada pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut:

- Media informasi yang sudah menyajikan kisah tentang Azazil bentuknya sebatas pembahasan dalam bentuk tekstual dan video-video *slideshow* gambar berisi *recording* kajian dari ulama ulama, video tersebut mengurangi minat remaja untuk mengetahui atau mencari tahu kisah tersebut.
- Azazil kisahnya jarang dibahas dimasyarakat atau lingkungan sekitar oleh karena itu banyak masyarakat yang belum mengetahui siapakah sebenarnya sosok Azazil.
- Wujud Azazil inipun visualnya masih samar di mata masyarakat sehingga dalam perancangan ini akan memvisualisasikan wujud Azazil berdasarkan sumber sumber yang ada.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, oleh sebab itu dapat disimpulkan rumusan masalah yang dapat dikaji adalah:

- Bagaimana merancang informasi untuk masyarakat mengenai bentuk visual Azazil terhadap pengetahuan kisah Azazil dalam pandangan Islam melalui media yang dapat dilihat dalam bentuk narasi dan bergerak?

I.4 Batasan Masalah

Batasan suatu masalah diterapkan untuk mengatasi penyimpangan atau pembesaran pokok masalah agar lebih tersusun dan memudahkan dalam pengkajian sehingga tujuan perancangan akan tercapai. Batasan masalah dalam perancangan ini hanya terbatas pada:

- Informasi sebatas tentang kisah Azazil, dan mengenai visual wujud Azazil.
- Berfokus pada sejarah Azazil dari sudut pandang Islam yang mengambil referensi dari kajian ceramah Ust Zulkifli M.Ali dan buku “Setan dalam Al – Quran” karya M Quraish Shihab.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan uraian latar belakang, maka berikut tujuan dan manfaat perancangannya:

I.5.1 Tujuan Perancangan

Setelah mempertimbangkan, menurut rumusan masalah yang disebutkan di atas, ditentukanlah tujuan perancangan diantaranya yaitu:

- Memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai siapa sebenarnya sosok Azazil.
- Memvisualkan wujud Azazil yang belum banyak di ketahui masyarakat dan memvisualkan berdasarkan kajian ceramah Ust Zulkifli M.Ali.

I.5.2 Manfaat Perancangan

- Memberikan informasi kepada masyarakat terutama generasi muda yang pada umumnya muslim di Indonesia tentang Azazil.
- Memperkenalkan konsep media informasi baru kepada masyarakat.
- Memperkaya wawasan dan ilmu desain komunikasi visual.
- Sebagai ajuan referensi dalam pengembangan media informasi.
- Dapat memanfaatkan media *online* sebagai salah satu penyebaran media.