# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Studio organisasi merupakan platform yang memungkinkan mahasiswa mengasah keterampilan digital, baik dalam bentuk desain grafis, video editing, hingga pengembangan aplikasi.[1] Melalui kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh studio, mahasiswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan langsung keterampilan mereka di dunia nyata. Kegiatan ini sering kali melibatkan kerja tim, problem solving, serta kreativitas yang merupakan elemen penting dalam dunia digital saat ini. Hadis yang relevan dengan semangat belajar dan mengasah keterampilan ini adalah sebagai berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Mencari ilmu itu wajib bagi setiap Muslim." (HR. Ibnu Majah).

Maka dengan itu menjadikan sebuah organisasi yang merupakan kumpulan individu-individu dalam suatu wadah untuk mencapai tujuan bersama, merupakan wadah dimana para siswa dapat melatih kemampuannya dan mempelajari sesuatu yang akan melekat pada diri mereka ketika mereka melalui pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh. Fakta-fakta mahasiswa menunjukkan kurangnya keterampilan dalam digitalisasi dengan persepsi siswa sebagai intelektual dan sebagai lulusan sarjana di masa depan. Sebagai calon sarjana yang intelektual, siswa harus mampu berpikir kritis dan efektif

[1]Nurhalim, S. & Andriani, R. (2021). *Organisasi Studio sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan Digital Mahasiswa*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan.

di era modernisasi ini kepada orang lain. Kemampuan digitalisasi berkaitan erat dengan kapasitas kognisi dan kemampuan dalam berpikir.[2]

Salah satu bentuk organisasi kemahasiswaan yang berpotensi besar dalam pengembangan keterampilan digital adalah studio kampus. Studio adalah tempat di mana mahasiswa, khususnya berfokus pada bidang kreatif seperti desain grafis, animasi, fotografi, dan produksi multimedia, dapat berkreasi dan berinovasi menggunakan teknologi digital. Studio juga sering kali terhubung dengan berbagai perangkat lunak desain dan produksi yang mendukung pengembangan keterampilan digital mahasiswa. Dalam kegiatan studio, mahasiswa memiliki kesempatan untuk langsung terlibat dalam proyek-proyek nyata yang melibatkan penggunaan teknologi canggih, sehingga memperkuat keterampilan teknis mereka di bidang digital.[3] Lebih jauh lagi, penelitian dari Pearson (2019) menunjukkan bahwa kegiatan praktis di luar kelas, seperti yang ada di studio, dapat meningkatkan kemampuan problem-solving dan critical thinking mahasiswa[4]. Hal ini relevan dengan keterampilan digital yang sering kali memerlukan pemecahan masalah teknis dan penggunaan perangkat lunak secara kreatif. Studio memberikan lingkungan yang mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas-tugas digital, seperti desain grafis, editing video, atau pemprograman.

---

[2]Kartika, D. & Hasanah, N. (2022). *Pentingnya Kolaborasi dan Kreativitas dalam Pengembangan Keterampilan Digital*. Jurnal Inovasi Pendidikan.

[3]Puspita, D. (2019). *Peran Studio dalam Pengembangan Keterampilan Digital Mahasiswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan..

[4]Pearson, D. (2019). *Extracurricular Activities and Their Role in Student Development: The Case of Digital Skills*. Journal of Educational Research.

*Gambar.1*

*Gambar.2*

Adobe Photoshop merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus,serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan[5] Adobe photoshop salah satu program komputer yang merupakan perangkat

[5]Yuliati, T. (2020). Pelatihan komputer grafis sebagai upaya peningkatan softskill bidang desain dan editing pada stt dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

lunak atau software yang digunakan untuk pengolahan gambar/foto, adobe photoshop yaitu perangkat lunak editor citra buatan adobe systems yang dikhusukan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat software ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolahan foto/gambar karena hasilnya lebih bagus dan lebih menarik.[6] Keterampilan mengoperasikan komputer atau alat digital (technical skill) merupakan keahlian untuk mengoperasikan software-software yang terdapat didalamnya salah satunya yaitu aplikasi adobe photoshop. Keterampilan editing foto tidak dapat diajarkan secara teori atau penjelasan saja tetapi diperlukan keaktifan seperti melakukan pengeditan menggunakan aplikasi, menggunakan efek yang ada didalam aplikasi sesuai imajinasi siswa untuk memanipulasi gambar/ foto. Keterampilan editing foto dapat dilatih dengan praktik secara langsung melalui kegiatan editing.[7]

Fotografi berperan penting sebagai media komunikasi dalam kemajuan teknologi. Fotografi merupakan salah satu media massa yang menjadai populer dilakalangan remaja. Adanya perubahan teknologi yang memudahkan manusia untuk menunjukkan keterampilan seninya dengan menggunakan fotografi, sehingga fotografi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat diseluruh dunia. Fotografi memiliki peran penting sebagaimedia komunikasi dalam kehidupan

[6]Anindita, Photoshop CC 2017 & CorelDraw 2017 (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017).

[7]Rusma, Belajar Dan Pembelajaran Komputer Dalam Meningkatkan Keterampilan (Jakarta: Alfabeta, 2013).

sehari-hari.[8] Fotografer mempunyai ciri macam-macam dalam mengambil foto, setiap fotografer mempunyai penilaian sendiri tentang foto yang mereka ambil, setap foto yang mereka ambil, mereka mempunyai makna sendiri dalam dalam foto tersebut, bisa sesuai tema foto tersebut dan juga bisa mengenasi pesan apa yang akan dikemukakan oleh seorang fotografer. Fotografi tidak lepas dari faktor teknis, karna fotografi sendiri selalu berhubungan dengan peralatan penunjang, baik sebelum maupun sudah pemotretan, peralatan tersebut meliputi kamera, lampu, komputer, dan peralatan cetak fotografinya. Selain itu, dalam perwujudan karya fotografi studio di ere dgital saat ini, sering menerapkan berbagai teknik yang bervariasi untuk menyempurnakan karya dan meningkatkan daya tariknya.[9]

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, menganai studio berbasis Mahasiswa maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran studio manajemen dakwah dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa?
2. Bagaimana peran studio komunikasi penyiaran islam, dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa?

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada rumusan masalah dan tidak melenceng dari pembahasan, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian yaitu pada kegiatan-kegiatan yang berpotensi dalam peningkatan keterampilan digital mahasiswa pada studio manajemen

---

[8]Zainuri, A. *Peran Komunitas Jember Macro Photography (JMP) dan Fotografer Pemula di JEMBER SKRIPSI.*

[9]Setiawan, H. (2013). *Teknik Fotografi Pada Foto Jurnalistik Perayaan Maulid Nabi 2013 di Surat Kabar Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA).

dakwah dan komunikasi penyiaran islam serta, peran studio manajemen dakwah dan studio komunikasi penyiaran islam dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa.

**D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah di atas antara lain :

1. Untuk mengetahui peran studio manajemen dakwah dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa!
2. Untuk , mengetahui peran studio komunikasi penyiaran islam, dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa

**E. Manfaat Penelitian**

Bagi penulis manfaat dari penelitian ini setelah tercapainya tujuan dari penelitian ini terdiri dari dua macam, yakni secara teoritis dan praktis.

1) Secara teoritis,

Penelitian ini dapat menambah khazanah ilmiah mengenai peran studio dan ruang lingkup kegiatan studio dalam meningkatkan keterampilan digital.

2) Secara praktis

Penelitian ini menjadi sumber inspirasi dan rujukan bagi orang banyak, khususnya bagi para pelajar atau mahasiswa.

**F. Kajian Terdahulu**

Tinjauan pustaka dilakukan, idealnya agar peneliti mengetahui hal-hal apa yang telah diteliti dan yang belum diteliti sehingga tidak terjadi duplikasi penelitian. Ada beberapa hasil penelitian yang peneliti temukan, terkait dengan penelitian ini, yaitu dengan judul:

1) Peran Kegiatan Mahasiswa dalam Meningkatkan Kepemimpinan Mahasiswa, karya Nofa Listanti, Fakultas

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Semarang, dimana Fokus kajian ini pada permasalahan pengaruh kepemimpinan organisasi intra kampus terhadap kepemimpinan mahasiswa, penelitian ini menggunakan teori tentang latar belakang kepemimpinan, gaya dan tipe kepemimpinan, jenis penelitian yang digunakan analisis kuantitatif yang menggunakan angka-angka.

2) Artikel yang ditulis, Aliph Putri Utami Dkk, dalam jurnal "Perancangan Aplikasi Website Survei Minat Mahasiswa Terhadap Organisasi Kemahasiswaan di Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi survei yang dapat mengevaluasi preferensi mahasiswa terhadap berbagai lembaga pendidikan di Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi.Aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan dan efektif. Pengguna, mahasiswa mengisi survey yang telah dibuat sesuai minat mahasiswa terkait deskripsi data yang disediakan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan waterfall untuk mengumpulkan data dari berbagai pemangku kepentingan, menjadikannya alat yang berharga bagi universitas dalam mengumpulkan data mahasiswa, meningkatkan relevansi, dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa di lembaga pendidikan. Hasil dari penelitian ini Organisasi mahasiswa memegang peranan penting sebagai elemen kunci dalam manajemen perguruan tinggi. Aktivitas kreatif dan prestasi yang diraih oleh organisasi mahasiswa menjadi salah satu komponen dalam penilaian akreditasi program studi dan institusi.

3) Tri Mahtuti , dalam skripsinya " proses suksesi kepemimpinan dalam partai islam (studi pada partai keadilan sejahtera di kota bumi lampung utara)" Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Intan Lampung 2015, dalam skripsi ini berisikan tentang proses suksesi kepemimpinan oleh partai yang berasaskan Islam yang terjadi pada pemilihan kepala daerah di Kabupaten Lampung Utara.[10]

4) Motivasi Mahasiswa Bergabung di Organisasi Intra Kampus (Studi Eksplorasi Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Undip), karya Adi Firdausy Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro, skripsi ini mengkaji tentang pengaruh aktivitas organisasi intra kampus terhadap kemandirian financial.[11]

**G. Sistematika Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis telah membagi sistematika penulisan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bagian :

1. BAB I PENDAHULUAN, Pada BAB ini terdiri dari, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.
2. BAB II KERANGKA TEORI, bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar (grand teory) dan hasil dari penelitian terdahulu. Dalam penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk

[10] Alfianita, Dedeh. *Peran Organisasi Kemahasiswaan Dalam Meningkatkan Kemampuan Kepemimpinan Mahasiswa (Studi Kasus HMI Komisariat Ushuluddin)*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.

[11] Firdausz, Rizky, and Fuad MAS'UD. *Motivasi Mahasiswa Bergabung di Organisasi Intra Kampus (Studi Eksplorasi Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Undip)*. Diss. Fakultas Ekonomika dan Bisnis, 2013.

dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu, digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan. Atau dengan kata lain dalam penelitian kualitataif ini, peneliti berangkat dari data lapangan dan menggunakan teori sebagai penjelas, dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti setelah menganalisis dan menyimpulkan penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN, bab ini mengurai tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, tekik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian. Lebih jelasnya bab ini adalah penguraian tentang alasan penggunaan penelitian lapangan pendekatan kualitatif, multi kasus, posisi atau peran peneliti di lokasi penelitian, penjelasan keadaan secara konkrit lokasi penelitian, dan strategi penelitian yang digunakan agar dihasilkan penelitian ilmiah yang bisa di pertanggungjawabkan secara hukum serta kaidah keilmiahan yang universal.
4. BAB IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi tentang paparan data, temuan penelitian yang disajikan dalam topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data. Adapun temuan peneliti mengenai peran organisasi Mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan digital Mahasiswa dan objek dalam penelitian ini adalah Studio Manajemen Dakwah dan studio Komunikasi Penyiaran Islam, ditemukan bahwa, studio Manajemen Dakwah berperan signifikan dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa, khususnya dalam bidang produksi konten dakwah

dan pengelolaan media sosial yang efektif, sedangkan Studio Komunikasi dan Penyiaran Islam lebih terfokus pada pengembangan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan film, mulai dari penulisan naskah, proses produksi, hingga pascaproduksi, sebagai sarana dakwah kreatif yang relevan dengan perkembangan teknologi komunikasi masa kini

5. BAB V PENUTUP, pada bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi dan saran yang berkaitan dengan masalah-masalah aktual dari temuan penelitian yang dikemukakan pada bab terdahulu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU