

Perancangan Media Edukasi Penumbuhan Akhlak Mulia Pada Anak

Dengan Menggunakan Metode Pendidikan Qur'ani

Educational Media Design as a means of Developing

Good Behavior in Children by Using Qur'anic Method

Zulfa Fauzia¹, Syarip Hidayat, S.Sn ., M.Sn ²

¹ Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

² Dosen Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹zulfauziaa@gmail.com, ²syarip@telkomuniversity.ac.id,

Abstrak:

Penurunan moral dan buruknya akhlak telah menjadi masalah serius bagi bangsa maupun dunia. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman, teknologi dan dampak dari globalisasi. Maka dari itu, diperlukan pembinaan demi pembangunan karakter, akhlak mulia dan mental bagi masyarakat yang dimulai dari anak usia dini. Islam dengan wahyunya yang agung berupa Al Qur'an dan Hadits menyimpan berbagai metode dalam pembinaan karakter dan dapat menjadi benteng maupun pegangan dalam menjaga karakter dan akhlak mulia. Atas hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan akhlak mulia pada anak yang menarik bagi anak dan pengajar di Kota Bandung. Penulis menggunakan metode kualitatif dalam mengumpulkan data melalui cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Buku ilustrasi dipilih penulis sebagai media yang tepat sebagai solusi dari permasalahan diatas yang telah disesuaikan dengan karakter anak usia dini yang dikemas dengan cara yang menarik.

Kata kunci : buku, ilustrasi, karakter islami.

Abstract:

Moral decline and bad behaviours have become a serious problem for the nation and the world. This is due to the development of the times, technology and the impact of globalization. Therefore, it takes coaching for the development of character, noble character and mental for the society which starts from early childhood. Islam with its great revelation of the Qur'an and Hadith contains various methods in character formation and can be either a castle or a handle. Upon this, learning media that aims to nourish noble character in children which appeals to children and teachers in Bandung is needed. The author uses qualitative methods in collecting data through observation, interview and literature study. Illustration book selected by the author as the right media as a solution of the problems above which has been adapted to early childhood characters packaged in interesting ways.

Keywords: book, illustration, Islamic character, good behaviour

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Di era modern seperti ini telah banyak penelitian yang membuktikan bahwa kecerdasan emosional; *Emotional Quotient* (EQ) jauh lebih penting dibandingkan dengan kecerdasan intelektual; *Intelligence Quotient* (IQ), menurut Goleman, anak yang mempunyai kecerdasan emosi memiliki toleransistik seperti mampu memotivasi diri sendiri, mampu bertahan menghadapi frustrasi, mampu mengendalikan dorongan hati dan memiliki empati yang tinggi. Kecerdasan emosional sendiri berkaitan dengan pendidikan karakter yang telah dicanangkan oleh Bung

Karno dalam *character and nation building*, karena merupakan dasar dari segala kehidupan bangsa Indonesia yang jika ingin membangun sebuah negara dan bangsa diperlukan karakter, akhlak mulia dan mental yang baik. Maka tugas kita adalah menyiapkan lingkungan yang baik, sehingga akan tercipta karakter baik bagi bangsa yang sesuai dengan Pancasila yaitu akhlak mulia.

Indonesia sebagai negara yang mayoritas beragama Islam, seharusnya mempunyai karakteristik bangsa yang mulia, sebagaimana telah diajarkan dalam Islam. Al Qur'an dan Al Hadits sebagai pedoman hidup yang agung telah mengatur seluruh tatacara dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari, dari mulai terbangun dari tidur pada pagi hari hingga tertidur kembali pada malam hari. Inilah yang harus diterapkan pada kehidupan kita agar menjadi bangsa yang berakhlak mulia.

Akhlak mulia menurut Sabar Budi Raharjo (2010: 233-234) adalah sifat yang terpatritri dalam jiwa, yang darinya terlahir perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memikirkan dan merenung terlebih dahulu. Akhlak mulia tidak bertentangan dengan kaidah agama, adat dan hukum yang diterima oleh masyarakat berupa rasa tanggung jawab atas semua yang diucapkan atau dikerjakan. Akhlak mulia dapat diperoleh apabila sejak dini sudah diajarkan oleh keluarga dan lingkungan. Al Qur'an telah mengajarkan bagaimana bersikap, berperilaku dan bertutur kata yang baik sebagaimana yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Namun, di era modern saat ini, adanya globalisasi menimbulkan efek buruk. Dampak buruk yang terjadi adalah nilai budaya barat yang bertolak belakang dengan budaya bangsa mudah masuk ke Indonesia melalui berbagai media. Selain itu, dampak buruk lainnya adalah adanya sikap sekularisme yang lebih mementingkan kehidupan duniawi dan mengabaikan nilai-nilai agama.¹ Globalisasi juga mengikis budaya timur seperti sopan dan santun.

Gawai atau *gadget* berperan aktif dalam penyebaran globalisasi di negeri ini karena kemudahan aksesnya bagi siapa saja. Gawai tak hanya sekedar sebagai sumber informasi dan komunikasi, melainkan juga menjadi media hiburan yang berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Ironisnya, orang tua menjadikan gawai sebagai sarana pengasuh bagi anak, hal ini dibuktikan dengan rilis *World Bank* pada tahun 2013, sebanyak 25 persen anak Indonesia tidak aktif bermain di luar atau bermain alat permainan. Survey pada *Asia Parent* kepada 2500 lebih orang tua di negara ASEAN bahwa 99 persen anak bermain gawai di rumah, 71 persen saat bepergian, 70 persen saat makan. Survei dan penelitian diatas membuktikan bahwa penggunaan gawai sudah menjadi keseharian dan kebiasaan yang kurang baik terlebih untuk anak usia dini. Menurut Seto Mulyadi di harian Jawa Pos, Jumat, 31 Januari 2014, penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah sepuluh tahun berpengaruh pada kepribadian anak, anak cenderung tertutup dan cuek terhadap kondisi lingkungan. Mereka akan kehilangan kontrol dan lebih banyak melakukan kegiatan sia-sia atau *gadget freak*.

Masalah kemerosotan moral dan perilaku masyarakat bangsa ini masih sangat jauh dari bangsa yang dicitakan oleh Bung Karno. Selain globalisasi, fenomena kemerosotan karakter anak bangsa di tanah air ini disebabkan oleh lemahnya pendidikan karakter yang seharusnya menjadi fokus utama dalam pengelolaan sumber daya manusia. Hal ini bertolak belakang dengan isi Pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 yang mengamanatkan pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional demi meningkatkan keimanan dan ketakwaan pada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan bangsa.

Serta secara eksplisit disebutkan dalam Undang-Undang Dasar No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, bahwasannya pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa arah dan tujuan penyelenggaraan pendidikan adalah membentuk generasi bangsa berakhlak mulia.

Untuk itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik sebagai upaya menumbuhkan akhlak mulia pada anak sejak usia dini. Desain komunikasi visual berperan sebagai pemecah masalah, dalam hal ini sebagai pembuat media menarik yang mampu mengalihkan anak dari kecanduan gawai yang kurang baik bagi tumbuh kembang anak.

¹ Sonia Febi Delsia. 10 Dampak Positif dan Negatif Globalisasi <https://www.kompasiana.com> diakses tanggal 24 April 2018 20.16 WIB

Melalui media yang mengedukasi secara kreatif ini diharapkan anak akan lebih tertarik dan hubungan orang tua-anak pun menjadi lebih harmonis.

Identifikasi Masalah

Dengan melihat dan menganalisa permasalahan pada latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Globalisasi memberi dampak buruk pada karakter anak-anak.
2. Kondisi akhlak mulia pada bangsa sedang memprihatinkan,
3. Masuknya paham sekularisme yang mengabaikan nilai-nilai agama.
4. Orangtua mengandalkan gawai sebagai alat pengasuh bagi anak.

Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan ini dibuat sebagai sarana dalam memberikan pendidikan akhlak mulia pada anak dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan ciri khas anak-anak pada umumnya.
2. Upaya mengurangi kecanduan pada gawai dan menghindarkan dari dampak-dampak pemakaian gawai.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Mengamati kondisi disekitar lokasi penelitian dan mencatat data-data dan informasi yang didapat, juga mengamati kondisi target *audience* yang dituju. Pada penelitian dan perancangan ini, observasi dilakukan di TKIT Luqmanul Hakim di wilayah Batu Nunggal, Kota Bandung.

2. Wawancara

Bertanya langsung kepada tenaga pendidik anak usia dini dan untuk mendapatkan informasi mengenai topik pada perancangan ini. Selain itu, Penulis melakukan wawancara untuk menambah data dan wawasan kepada seorang psikolog, ilustrator buku anak-anak dan juga kepada kepala sekolah dan guru di TKIT Luqmanul Hakim, Bandung.

3. Studi Kepustakaan

Penulis mempelajari sumber literasi berupa laporan tugas akhir, jurnal dan buku-buku yang sudah pernah ada sebagai sumber referensi yang dapat digunakan untuk membantu penulisan penelitian dan perancangan ini. Buku dan sumber literasi yang dijadikan sumber data penelitian bagi Penulis berkaitan dengan perkembangan anak, metode mengajarkan akhlak mulia, *parenting*, dan juga pembangunan karakter pada anak usia dini.

Metode Analisis Data

Analisis SWOT

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats). Yaitu metode yang menganalisis kumpulan informasi dan data yang telah didapat dan mengategorikannya berdasarkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman pada topik perancangan ini. Kemudian menarik benang merah dari proses analisis tersebut.

2. Dasar Teori

2.1. Perancangan

Merancang ialah proses mencipta rupa untuk maksud tertentu. Berbeda dengan lukisan dan patung yang merupakan perwujudan pandangan dan khayalan seniman pribadi, karya rancang memenuhi kebutuhan praktis. Sebuah karya cetak, misalnya, yang terpampang di depan umum, menyampaikan sebuah pesan. Karena itu sebuah karya rancang harus mampu memenuhi kebutuhan penggunanya. (Wucius Wong,1995; 1).

2.2. Buku

Buku merupakan media massa paling pertama, oleh karena itu buku mampu memberikan informasi, sekaligus menghibur dan bersifat paling personal, karena menurutnya media massa paling pertama adalah media massa yang memiliki sifat paling personal pula. Buku juga menjadi sarana perubahan sosial, sekaligus cerminan budaya. (Stanley J. Baran, 2012 dalam As Sa’adah dan Rahman 2017:2)

2.3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Adi Kusrianto, 2007 : 140)

2.4. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang memepelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetik, dan komunikatif. (Sumbo Tinarbuko, 2015:5)

2.5. Teori mengenai Desain

Tipografi

Surianto Rustan, (2011: 16), Tipografi diartikan sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Tipografi telah digunakan untuk bidang-bidang seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, dan lain-lain. Tipografi juga bisa didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun menggunakan huruf cetak dengan merancangannya sehingga menjadi komposisi untuk mendapatkan efek tampilan yang dikehendaki..

Layout

Layouting merupakan aktivitas penyusunan tata letak elemen-elemen grafis pada suatu halaman kosong. Sarana dan teknik yang dipakai dalam suatu karya akan efektif dan berhasil, tetapi belum tentu sarana dan teknik tersebut akan efektif dan cocok pada karya yang lainnya (Adi Kusrianto, 2007 : 276)

Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat. Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya (Kusrianto, 2007 dalam Parmadi dan Kusuma 2016:85)

3. Pembahasan

3.1 Data Khalayak

Adapun segementasi dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Demografi

No		Primer	Sekunder
1	Siapa	Pengajar dan pendidik yang berinteraksi dengan anak usia TK	Anak-anak usia TK
2	Usia	25 – 35 tahun	4 - 6 tahun
3	Jenis Kelamin	Laki-laki dan perempuan	Laki-laki dan perempuan
4	Aktivitas/Pekerjaan	Tenaga pendidik, pengusaha, ibu rumah tangga	Pelajar

5	Pendidikan	SMA, SMK, sederajat atau lebih	Taman kanak-kanak
6	Keadaan Ekonomi	Menengah	Menengah

(Sumber: Zulfa Fauzia, 2018)

b. Psikografi

No	Psikografis	
1	Status Sosial	Golongan menengah
2	Gaya Hidup	Dinamis, peduli dengan perkembangan anak, memiliki visi keluarga yang berakhlak mulia
3	Kepribadian	Aktif, senang berbagi dengan sesama

(Sumber: Zulfa Fauzia, 2018)

c. Geografis

Kota : Bandung, Jawa Barat
 Kondisi : Kota besar, kota kreatif

3.2 Konsep Perancangan

3.2.1 Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan pada karya visual ini bertemakan “Diary Jannah dan Firdaus” adalah bahwa berperilaku baik dan berakhlak mulia adalah perbuatan yang mudah, menyenangkan dan memiliki banyak keutamaan. Pesan yang akan disajikan dibuat dengan metode qur’ani. Kata kunci dalam konsep pesan ini adalah: bahagia, dan mudah.

- a. Bahagia : dengan berakhlak mulia, maka akan membuat hati diri sendiri dan orang lain menjadi bahagia.
- b. Mudah : akhlak mulia mudah dilakukan pada aktivitas sehari-hari

3.2.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang ada pada perancangan ini adalah konsep belajar dengan asyik untuk anak yang tengah menduduki kelas pada taman kanak-kanak. Buku yang akan dirancang sebagai media pembelajaran merupakan buku ilustrasi. Buku ini akan menggunakan beberapa pendekatan, yaitu pendekatan emosional, kreativitas dan budaya. Strategi komunikasi yang dipilih dalam penyampaian pesan pada perancangan ini adalah AISAS. AISAS adalah sebuah metode yang merupakan singkatan dari, *Attention* (perhatian), *Interest* (ketertarikan), *Search* (mencari) *Action* (aksi) dan *Share* (berbagi).

3.2.3 Konsep Media

Adapun konsep media perancangan buku ilustrasi berdasarkan hasil penelitian berupa observasi yang disesuaikan dengan target audiensnya yaitu :

- Media : Buku Ilustrasi
- Judul : Diary Jannah dan Firdaus
- Ukuran : 20x20 cm
- Bahan : Sampul; Artpaper laminasi doff (hardcover)
 Isi; Artpaper 210 gsm
- Teknis : Ilustrasi vektor, jilid jahitan

3.2.4 Konsep Visual

a. Ilustrasi

Pengayaan ilustrasi menggunakan teknik vektor yang dibuat sederhana dan tidak memiliki anatomi yang rumit pada penggambaran tokoh manusia.

Warna



Tipografi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Porky's Heavy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Folks Regular

b. Hasil Perancangan Cover



Klofon dan halaman awal



Isi



4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia tengah menghadapi permasalahan pada penurunan moral dan akhlak mulia. Selanjutnya, kemajuan teknologi dan mobilitas orang tua yang tinggi menyebabkan anak kurang mendapatkan perhatian serta kemudia berpaling dari aktivitas bermain di luar menjadi bermain gawai. Selain itu, di TKIT Luqmanul Hakim selaku instansi pemberi proyek, belum memiliki media pembelajaran pada sentra IMTAQ (Iman dan Taqwa) yang mana seharusnya dapat mengajarkan dan menanamkan akhlak mulia demi meningkatkan keimanan dan ketaqwaan yang sesuai dengan Al Qur'an dan Hadits.

Penjelasan diatas memerlukan sebuah solusi yaitu terciptanya media interaktif bagi anak guna menumbuhkan akhlak mulia yang berupa buku ilustrasi. Buku ilustrasi dipilih sebagai media yang dapat mengurangi dampak buruk bermain gawai dan menjadi sarana harmonisasi hubungan antar individu.

Tujuan penulis adalah menciptakan sebuah media edukasi yang menarik bagi anak-anak. Media edukasi ini memiliki tujuan untuk menumbuhkan karakteristik akhlak mulia pada anak khususnya anak usia dini di TKIT Luqmanul Hakim, Kota Bandung.

Daftar Pustaka

- [1] Arriani, F. (2014). Perilaku agresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 269-280
- [3] Kusrianto, Adi. (2009). Pegantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [4] Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(3), 229-238
- [5] Soedarsono, Soemarno. (2002). *Character Building, Membentuk Watak*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [6] Syahidin. (2001). *Metode Pendidikan Qur'ani, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: CV. Misaka Galiza
- [7] Suwaid, Muhammad N.A.H. (2010). *Prophetic Parenting, Cara Nabi Mendidik Anak* . Yogyakarta: Pro U Media
- [8] Tinarbuko, Sumbo. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Jakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- [9] Wong, Wucius. (1995). *Beberapa Asas Menggambar Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB