

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Kita bersyukur pada Allah atas segala nikmat. Di antara bentuk syukur adalah dengan menggunakan setiap potensi yang dimiliki untuk mengerjakan perintah dan menjauhi larangannya. Amat disayangkan apabila kita gunakan untuk hal - hal yang tidak bermanfaat, salah satunya berkata kasar. Kenyataan bahwa berkata dan bertindak kasar juga dilakukan (atau ditiru) oleh anak - anak juga memunculkan pekerjaan dan refleksi bersama. Padahal anak adalah harapan bagi setiap generasi. Pada setiap fase pertumbuhan anak terdapat cara penanganan yang berbeda. Usia 7 - 8 tahun ialah fase strategis dalam tumbuh kembang seorang anak. Di usia ini anak sudah memasuki jenjang setara sekolah dasar. Ia semakin dibiasakan untuk bersikap mandiri dan bertanggungjawab. Selain itu, layaknya spons, otak anak sangat mudah menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitarnya. Termasuk kemampuan berbahasa anak turut mengalami perkembangan. Kemampuan bahasa mencakup di antaranya kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Putra & Hasiana, 2020, 21). Berdasarkan data dari Perpustakaan Nasional pada tahun 2019, tingkat literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, yakni sebesar 55,03% (Perpustakaan Nasional, 2020). Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar interaktif, dapat mendorong minat membaca masyarakat sejak awal. Langkah selanjutnya yang menjadi catatan adalah, apakah anak benar – benar diberikan informasi yang selaras dengan perkembangannya atau justru dengan semakin melimpahnya akses terhadap informasi saat ini, sajian yang diberikan bagi anak menjadi kurang terarah. Oleh karena itu, terutama sebagai orangtua, guru, atau pendamping yang berinteraksi dengan anak, hendaknya selalu menjaga kualitas dari informasi yang diberikan. Salah satu cara mengawali kebiasaan baik ialah melalui interaksi sehari – hari, seperti dalam percakapan harian. Sebagai muslim, kita telah diajarkan untuk senantiasa berbuat baik sesuai tuntunan dari teladan umat ini, Nabi Muhammad *shallallahu ‘alayhi wa sallam*. Hal tersebut dijelaskan dalam firman Allah *ta’ala* tentang tujuan penciptaan manusia,

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepadaKu” (QS. Adz-Dzariyat: 56)

Nabi yang mulia *shallallahu ‘alayhi wa sallam* diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia. Salah satu yang beliau ajarkan dalam interaksi sehari – hari yaitu kalimat *thayyibah* atau dalam Bahasa Indonesia berarti kalimat yang baik. Kalimat *thayyibah* adalah perkataan yang dicontohkan oleh Rasulullah *shallallahu ‘alayhi wa sallam* berupa kata – kata atau kalimat bermakna doa yang mudah diucapkan dan dapat dipraktikkan dalam keseharian. Kalimat *thayyibah* mempunyai keutamaan dan ketentuan masing – masing. Contoh kalimat *thayyibah* ialah perkataan salam, ucapan ketika melihat keindahan, doa sebelum makan, dan lainnya. Bicara mengenai kalimat *thayyibah*, tentu tak terlepas dari amalan yang mengiringinya. Seperti kata pepatah, ilmu tanpa amal ibarat pohon tanpa buah. Penulis melihat hal ini sangat strategis untuk dijadikan riset lanjutan mengenai pengenalan kalimat *thayyibah*. Anak sedang menjalani tahap perkembangan yang paling krusial. Nampaknya begitu pula kaum muslimin yang lain banyak yang berlomba – lomba untuk meraih pahala kebaikan dengan menyebarkan dakwah kalimat *thayyibah* ini melalui berbagai media perancangan. Dilihat secara materi, terdapat kesinambungan apabila perancang mengacu pada dalil yang shahih. Titik inovasi berpusat pada pemilihan media seiring berkembangnya zaman. Media yang penulis pilih ialah media buku cerita bergambar interaktif. Akhirnya, berangkat dari permasalahan tersebut dan adanya kebutuhan untuk mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak muslim usia sekolah dasar, maka dibuatlah perancangan buku cerita bergambar interaktif berjudul *Bilang yang Baik – Baik*.

1.2 Masalah Perancangan

- 1) Bagaimana konsep perancangan buku cerita bergambar interaktif mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar?
- 2) Bagaimana proses perancangan buku cerita bergambar interaktif mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar?
- 3) Bagaimana visualisasi estetis perancangan buku cerita bergambar interaktif

mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar?

1.3 Tujuan Perancangan

- 1) Menjelaskan konsep perancangan buku cerita bergambar interaktif mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar
- 2) Menjelaskan proses perancangan buku cerita bergambar interaktif mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar
- 3) Menjelaskan visualisasi estetis perancangan buku cerita bergambar interaktif mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai sumber rujukan dalam perancangan buku cerita bergambar interaktif berdasarkan tahapan dalam metode produksi desain komunikasi visual
- 2) Sebagai bahan kajian untuk pemecahan masalah yang berhubungan dengan edukasi kalimat *thayyibah* bagi anak usia sekolah dasar
- 3) Memberikan referensi dan solusi komunikasi visual bagi peneliti maupun perancang karya desain
- 4) Sebagai bahan studi lanjutan terkait efektivitas penggunaan kalimat *thayyibah* bagi pakar di bidang anak

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Menjadi sarana untuk mengenalkan kalimat *thayyibah* yang edukatif, informatif, inovatif, dan menyenangkan bagi anak
- 2) Memperkuat interaksi anak dan orangtua atau pendamping
- 3) Mengasah kreativitas dan daya pikir anak
- 4) Melatih pemahaman bahasa (Indonesia dan Arab) bagi anak usia sekolah dasar secara ringan
- 5) Dapat dibaca dan mempunyai faidah bagi semua kalangan

1.4.3 Manfaat bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual

- 1) Sebagai acuan dalam perancangan komunikasi visual untuk pemecahan masalah yang berhubungan dengan ilmu syar'iy
- 2) Memperkuat teori keilmuan desain komunikasi visual dalam perancangan karya desain

1.5 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode perancangan yang digunakan mengadaptasi metode penciptaan Hawkins yang dimodifikasi oleh Soedarsono (Setiawan, 2018, 93). Tahapan yang penulis lalui pertama ialah mengidentifikasi masalah. Berdasarkan yang penulis temukan di lapangan, bahwa sebagian anak muslim usia sekolah dasar saat ini cenderung mencontoh kata - kata dan tindakan kasar. Hal ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, tontonan, dan tuntunan dari orangtua atau pendidik. Penulis berusaha mencetuskan solusi desain untuk hal ini adalah dengan mengenalkan kalimat *thayyibah* melalui perancangan buku cerita bergambar interaktif *Bilang yang Baik - Baik* untuk anak usia sekolah dasar. Kemudian dilakukan tahap eksplorasi visual dan referensi dari tema meliputi studi pustaka, observasi, dan analisis sumber. Berikutnya tahap eksperimentasi menekankan pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang akan digunakan, serta pengorganisasian elemen visual. Pada tahap perwujudan, terdapat kegiatan menentukan bentuk ciptaan sesuai dengan hasil eksperimen, penguatan konsep lewat landasan teori dan data empirik, dan pendeskripsian karya. Untuk uraian lebih lanjut dari penulis, silakan merujuk penjelasan pada Bab III Metode Perancangan.