

# **DESAIN KOMUNIKASI DAKWAH VISUAL ANIMASI 2D UNTUK ANAK (Studi Deskriptif Kualitatif di SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul)**

**Mokhamad Mahfud dan Rama Kertamukti**

fishumoye@yahoo.com,kawanrama@gmail.com

Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISHUM UIN Sunan Kalijaga

## **Abstrak**

Kegiatan Dakwah sebagai proses komunikasi penyampaian ajaran ideal Islam tidak memiliki kekuatan untuk mengubah orang menjadi lebih baik. Ada banyak faktor penyebab, salah satunya karena propaganda yang telah dilakukan cenderung kedinginan, impersonal, dan hanya informatif belaka, namun menggunakan etika komunikasi yang kurang efektif. Revolusi budaya visual sekarang berkembang pesat, sayangnya didominasi oleh kapitalis dan pemuja nafsu. Misalnya, hampir semua iklan visual menggunakan minat sensualitas dan nafsu untuk memikat pelanggan. Di papan reklame, media koran, majalah, televisi dan media lainnya, komunikasi visual nampaknya merupakan sampah yang berharga, dan ini sangat berbahaya, terutama jika dalam konsumsi anak-anak yang jiwa mental dan belum matang. Pengaruh komunikasi visual "bebas nilai" dapat merusak rasa anak sebagai generasi penerus, kita perlahan menunjukkan on-aurast yang membuat umat Islam menjadi bodoh.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan ruang kreatif untuk mengeksplorasi kehidupan anak-anak dengan tujuan menyediakan bahan ajar di SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul. Desain animasi 2D ini diharapkan bisa memberi pesan kepada anak-anak bahwa materi religiusnya tidak rumit tapi menyenangkan. Dan penggunaan teknik animasi kartun dalam pembuatan ternyata, mengharapakan bahan yang akan disampaikan kepada anak-anak menjadi ringan bagi pikiran mereka dan sesuai dengan media hiburan mereka yaitu televisi. Penelitian ini Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan Animasi 2d Untuk Anak menggunakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian kualitatif yang menganalisis kata atau kalimat dan memisahkannya dengan kategori untuk kesimpulan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara rinci dan mendalam pengumpulan data yang berfokus pada kualitas daripada kuantitas data.

Hasil penelitian ini adalah bahwa pembuatan animasi 2D efektif menjadi media dakwah bagi anak-anak yang akan dibuat dengan proses kreatif, yang menghasilkan bentuk-bentuk berharga yang dibutuhkan oleh anak-anak. Nilai tidak semata-mata terletak pada bahasa verbal dan visual, namun nilai pada prinsipnya terjadi karena hubungan struktural dan fungsional sebagai sistem yang memadukan desainer dan anak-anak sebagai target audiens.

Kata-kata kunci: Komunikasi, Animasi 2D, Anak-anak

## ***Abstract***

*Dakwah activities as a communication process of delivering the teachings of Islam's ideal has no power to change people for the better. There are many causal factors, one of them is because of propagandas that has been done tends to be cold, impersonal, and is only informative sheer, yet using less effective communication ethics. A visual cultural revolution is now growing rapidly, unfortunately its dominated by capitalists and worshipers of lust. For*

*example, nearly all visual ads is using the interest of sensuality and lust to lure customers. On the billboards, media newspapers, magazines, television and other media, visual communication seemed to be a valuable garbage, and this is very dangerous, especially if in the consumption of children who are mentally and immature psyche. The Effects of visual "value-free" communication can damage the sense of children as the next generation, we are slowly showed on-aurast which makes Muslims become stupid.*

*This study aims to provide a creative space to explore the lives of children for the purpose of providing religious materials in SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul. 2D animation design is expected to give a message to children that religious material is not complicated but enjoyable. And the use of cartoon animation techniques in the making is in fact, expecting the material to be delivered to children to be light for their minds and appropriate with their entertainment media which is television.*

*This research Visual Communication Design using 2d Animation For Children is using descriptive study which is a qualitative research method that analyze the words or sentences and separate it by category for the conclusion. Qualitative research aims to explain the phenomenon in detail and in-depth data collection that focuses on quality rather than the quantity of data.*

*The results of this study is that the creation of 2D animation is effective to be a dakwah media for children that will be made with a creative process, which produces valuable forms required by children. The value does not solely lie in verbal and visual language, but the value in principle occurs because of the structural and functional relationships as a system that blends the designer and children as the target audience.*

**Keywords:** *Communication, Animation 2D, Children.*

## **PENDAHULUAN**

Aktivitas dakwah sebagai proses komunikasi penyampaian ajaran ideal Islam (Luth dan M. Natsir, 2000 : 111), selama ini tidak mempunyai kekuasaan untuk membawa masyarakat kepada perubahan ke arah yang lebih baik. Ada banyak faktor yang menjadi penyebabnya, salah satunya karena dakwah yang selama ini dilakukan cenderung kering, impersonal, dan hanya bersifat informatif belaka, belum menggunakan teknik-teknik etika komunikasi yang efektif. Akhir-akhir ini cukup banyak media seperti televisi, radio, internet, perangkat gadget juga di fungsikan sebagai media dakwah dengan kreativitas menyesuaikan media tersebut, terutama dakwah melalui komunikasi visual. Sebuah revolusi budaya visual kini berkembang pesat, sayangnya didominasi oleh para kapitalis dan para pemuja nafsu. Sebagai contoh hampir semua iklan visual menggunakan sensualitas dan ketertarikan

nafsu untuk memikat para konsumennya. Di baliho, media koran, majalah televise dan media lain, komunikasi visual seakan menjadi sampah yang berharga, dan ini sangat berbahaya terutama jika di konsumsi anak-anak yang secara mental dan kejiwaannya belum matang. Pengaruh tayangan komunikasi visual yang “bebas nilai” tersebut dapat merusak akal anak-anak sebagai generasi penerus, perlahan kita ditontonkan pada aurat-aurat yang membuat umat Islam khususnya tambah bodoh . Dari bangun tidur sampai tidur lagi kita pasti tidak pernah bisa lepas dari yang namanya budaya visual. Situasi ini merupakan cermin wajah komunikasi visual dan media dakwah yang belum berpijak di atas realitas sosial yang ada, sedangkan dakwah dan realitas sosial memiliki hubungan interdependensi yang sangat kuat, terkait berkelindan. Paling tidak ada dua hal penting yang dapat diungkapkan dari hubungan tersebut (Riyanto, 2011 : 36), yaitu : *pertama*, realitas sosial merupakan alat ukur keberhasilan dakwah yang sekaligus menjadi cermin sosial dalam merumuskan

agenda dakwah pada tahap berikutnya; *kedua*, aktivitas dakwah sendiri pada hakekatnya merupakan pilihan strategis dalam membentuk arah perubahan masyarakat ke arah yang lebih baik. Kemampuan membaca realitas sosial ini merupakan langkah awal yang sangat efektif untuk mengembangkan dakwah Islam.

DKV sebagai dakwah komunikasi visual adalah plesetan dari sebuah program desain komunikasi visual yang ingin berdakwah lewat media budaya visual yang tetap menjunjung tinggi aturan-aturan dari Allah swt, khususnya melalui animasi 2 D bagi anak karena animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak, misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau animasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak

Sebagai orang tua, kita sebaiknya sedini mungkin mempersiapkan anak Yang menyejukkan pandangan, sebagaimana normativitas dalam Al-Qur'an berikut ini :

“Dan orang-orang yang berdoa: “Ya Tuhan kami, anugerahkanlah untuk kami isteri-isteri dan anak keturunan kami yang menjadi penyejuk mata kami, dan jadikanlah kami pemimpin bagi orang-orang yang bertaqwa”. (QS. Al-Furqan: 75)

74. Dan orang-orang yang berkata: "Ya Tuhan Kami, anugerahkanlah kepada Kami isteri-isteri Kami dan keturunan Kami sebagai penyejuk hati (Kami), dan Jadikanlah Kami imam bagi orang-orang yang bertakwa.

Imam Ibnu Katsir memahami *qurratu a'yun* dalam ayat diatas sebagai anak keturunan yang taat dan patuh mengabdikan kepada Allah.

Ibnu Abbas menjelaskan bahwa keluarga yang dikategorikan *qurratu a'yun* adalah mereka yang menyenangkan pandangan mata di dunia dan di akhirat karena mereka menjalankan ketaatan kepada Allah, dan memang kata Hasan Al-Bashri tidak ada yang lebih menyejukkan mata selain dari keberadaan anak keturunan yang taat kepada Allah swt.

Yang paling mendasar dalam pembahasan seputar anak tentu tentang kedudukan anak dalam perspektif Al-Qur'an agar dapat dijadikan acuan oleh orang tua dan para pendidik untuk menghantarkan mereka menuju kebaikan dan memelihara serta meningkatkan potensi mereka. Terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya karakter anak-anak, yaitu faktor keturunan dan lingkungan. Dalam teori piaget tentang perkembangan anak dibagi menjadi 4 tahap, yaitu :

- Sensormotor ( 0-2 tahun)
- Preoperational Period ( 2-7 tahun)
- Concrete Operational Period (7-11 tahun)
- Formal operational period (11-15 tahun) (Suparno, 2000 : 25)

Membentuk dan mengukir sosok anak Indonesia yang benar-benar berguna bagi masyarakat, negara, dan bangsanya bukan pekerjaan sederhana. Sebaliknya, pekerjaan itu merupakan sebuah upaya yang tiada hentinya dan amat rumit (Ratnawati, 2001 : 13). Dampak dari rusaknya aqidah adalah kualitas hidup anak-anak Indonesia yang mengalami kehilangan karakter manusia muslim. Animasi sebagai pendekatan untuk memberikan materi agama biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Animasi dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, animasi diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Selain itu film juga dianggap sebagai media yang paling efektif, oleh karena itu kegiatan untuk

pendekatan materi bagi anak perlu dipahami dan diteliti. Bagaimana Mendesain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2 D yang Efektif untuk Anak di SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul?

Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2D untuk Anak, memiliki tujuan memberi ruang kreatif dalam mendalami kehidupan anak-anak untuk kepentingan pemberian materi keagamaan. Diesain animasi 2D yang dirancang diharapkan memberi pesan pada anak-anak bahwa materi keagamaan tidaklah berat tetapi menyenangkan. Dan penggunaan teknik animasi kartun dalam pembuatan ini sebenarnya, mengharapakan materi yang akan disampaikan ke anak-anak menjadi ringan bagi alam pikiran mereka dan sesuai dengan media yang menjadi hiburan mereka sehari-hari yaitu televisi. Media televisi adalah media yang sangat ampuh pada saat ini untuk menyampaikan pesan pada anak-anak. Televisi memainkan peranan begitu besar dalam pertumbuhan anak-anak (Fred Rogers dalam Arini, 1998: 120). Televisi juga, menurut Arini (1998), memberikan berbagai pengetahuan yang tidak dapat diperoleh dari lingkungan sekitar atau orang lain, seperti pengetahuan tentang kehidupan (Arini, 1998 :120).

Pembahasan mengenai dakwah dan media komunikasi memang banyak dikaji dalam berbagai buku maupun penelitian-penelitian yang sudah dilakukan. Diantaranya yaitu penelitian mengenai paradigma baru mengemas dakwah melalui media televisi di era globalisasi oleh Fatmawati pada tahun 2009. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa dakwah melalui televisi haruslah dikemas dengan cara dan metode yang tepat dan pas. Dakwah harus tampil secara aktual, faktual dan kontekstual. Aktual dalam arti memecahkan masalah yang kekinian dan hangat di tengah masyarakat. Faktual dalam arti kongkrit dan nyata. Kontekstual dalam arti relevan dan menyangkut problema yang sedang dihadapi oleh masyarakat. Oleh sebab itu, memilih cara dan metode serta media yang tepat dakwah aktual, faktual dan

konstekstual menjadi bagian strategis dari kegiatan dakwah itu sendiri untuk menyajikan kemasan dakwah yang menarik dan menggugah.

Selain itu terdapat juga penelitian Analisis Muatan Pesan Dakwah Melalui Media Cetak (Kajian Terhadap Buletin Al-Wustho th. 2002) oleh Eviyati Khasanah pada tahun 2004. Dalam penelitian tersebut menerangkan bahwa selain dakwah dengan mimbar atau dengan yang lainnya, dakwah juga dapat dilakukan dengan media cetak. Fokus penelitian ini adalah bagaimana memahami isi pesan dari materi dakwah. Materi buletin al-wustho antara lain tentang akidah, syari'ah, dan akhlak. Materi yang disampaikan telah sesuai dengan karakteristik buletin, yaitu tidak terjebak dalam masalah khilafiyah dan terfokus pada masalah-masalah umum. Buletin merupakan salah satu media komunikasi yang dapat digunakan sebagai media dakwah.

Penelitian lain mengenai media dalam menyampaikan dakwah terdapat pada Cerpen Sebagai Media Penyebaran Nilai-nilai Islam Pada Tabloid "Salam" edisi 1990, oleh Nur Ida Adkhawati pada tahun 1991. Dalam penelitian ini lebih difokuskan pada media dakwah yang bersifat tulisan dan dalam tabloid tersebut mempunyai semboyan "Menuju Kebahagiaan Dunia Dan Akhirat". Dalam penyajian informasinya dengan bermacam-macam rubrik yang didasari "Amar Ma'ruf Nahi munkar dan Ukhuwah Islamiyah". Penelitian ini mengkaji secara detail tentang dakwah dan media komunikasi. Dakwah dapat dilihat dari segi da'inya, materinya, dan dari segi mad'unya. Dari berbagai literatur di atas maka belum ada yang secara spesifik membahas mengenai profil dakwah Aa' Gym dalam rubrik taushiyah pada tabloid MQ (Manajemen Qolbu).

Terdapat juga penelitian mengenai Komunikasi Visual Promosi Pesantren Ar-Risalah Melalui Media Baliho, oleh Yusri. Dalam penelitian tersebut menghasilkan baliho yang menampilkan ikon-ikon, foto-foto dan keunggulan dari pesantren Ar-Risalah yang mampu menarik perhatian masyarakat dan rasa ingin tahu masyarakat.

Tidak hanya itu penelitian mengenai Komunikasi visual animasi edukasi “Perlakukanlah uangmu dengan peduli” oleh Mutiara Latifah Hakim. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengedukasi masyarakat agar lebih mudah memahami mengapa pentingnya memperlakukan uang. Disamping edukatif, animasi edukasi ini dapat menghibur masyarakat yang menonton. Film animasi ini menampilkan tokoh uang sebagai narator itu sendiri yang bertujuan agar masyarakat lebih mengerti bagaimana rasanya menjadi uang jika diperlakukan dengan tidak peduli. Penulis tidak menyederhanakan gambar uang, agar masyarakat awam dapat mengerti bahwa, uang yang berperan dalam animasi ini.

Beberapa referensi penelitian diatas, memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media komunikasi dalam menyampaikan dakwah pada penelitian diatas yang berjudul paradigma baru mengemas dakwah melalui media televisi di era globalisasi, Analisis Muatan Pesan Dakwah Melalui Media Cetak (Kajian Terhadap Buletin Al-Wustho th. 2002), dan Cerpen Sebagai Media Penyebaran Nilai-nilai Islam Pada Tabloid “Salam” edisi 1990. Sedangkan pada penelitian yang berjudul Komunikasi Visual Promosi Pesantren Ar-Risalah melalui Media Baliho dan Komunikasi Visual Animasi Edukasi “Perlakukanlah uangmu dengan peduli”. Dalam penelitian ini juga memiliki persamaan dalam menciptakan media baru berupa komunikasi visual berupa animasi. Hanya saja dalam penelitian ini lebih difokuskan pada bagaimana mendesain media baru berupa animasi 2D sebagai tempat menyampaikan dakwah untuk anak-anak sehingga pesan-pesan islam dapat diterima dengan mudah.

Menikmati animasi adalah menikmati gambar bergerak, bercerita dan bersuara, melalui media televisi maupun

layar lebar, film animasi mampu mengaduk perasaan kita menjadi sedih, menagis, tertawa, gembira bahkan bernafsu, dan lain sebagainya. Salahsatu budaya Indonesia yang telah ada sekitar 1500 SM berasal dari Jawa, yaitu wayang kulit yang menginspirasi banyak hal mengenai munculnya kegiatan animasi di Indonesia (Zeembry, 2006 : 51).

Gambar 1 : Wayang Kulit, Animasi Kartun pertama di Indonesia



Sumber : Olahan peneliti

Animasi pertama di Indonesia ini banyak menginspirasi Walt Disney untuk membuat animasi-animasinya. Bahkan yang cukup unik adalah film *Adventures of Prince Ahmed* produksi tahun 1926 karya Lotte Reiniger, mengadopsi teknik animasi di Indonesia.

Gambar 2 : film *Adventures of Prince Ahmed* produksi tahun 1926 karya Lotte Reiniger



Sumber : Olahan peneliti

Animasi kartun pertama yang diputar di televisi adalah serial Kum Kum. Serial ini diputar oleh TVRI diawal 1980-an dan sangat digemari anak-anak pada masa itu. Kum Kum sendiri menceritakan tentang kisah anak kecil yang mempunyai sahabat

seekor Dinosaurus, Dinosaurus itu menolong ayah Kum Kum sewaktu berburu purnu purba (Winarko, 2003 : 42). Tetapi serial ini adalah hasil karya dari negara Jepang, bukan hasil karya para animator Indonesia.

Gambar 3 : Serial Kartun Animasi Kum Kum yang ditonton Anak-anak awal 1980-an.



Sumber : Olahan peneliti

Animasi Kartun adalah persoalan baru bagi perindustrian film animasi di Indonesia. Perkembangan dunia teknologi informasi, menciptakan menjamurnya film animasi kartun asing di Indonesia bisa dilihat di Televisi ataupun dalam bentuk VCD. Penayangannya pun memiliki jadwal tetap seperti hari minggu. Sebut saja film *Slam Dunk*, *Let's and Go*, *Doraemon*, *Sinchan*, *Dragon Ball*, *Inuyasa*, *Bayblade*, dll. Itu semua merupakan sejumlah kartun Jepang dan mendominasi film animasi di Indonesia. Ini bisa dimengerti karena dengan keterbatasan keterampilan Animator Indonesia.

Gambar 4 : Kegiatan membuat animasi



Sumber : Olahan peneliti

beraktivitas membuat animasi yang akan dibuat tidak memenuhi kebutuhan anak-anak. Oleh sebab itu buku ayo beranimasi bagi anak-anak, menggunakan animasi kartun cocok dengan nuansa lingkungan anak-anak yang masih bermain dan bereksplorasi. Kartun menurut Setiawan (2002), penuh dengan perlambangan-perlambangan yang kaya akan makna. Oleh karena itu selain dikaji sebagai teks, secara kontekstual juga dilakukan yakni dengan menghubungkan karya seni tersebut dengan situasi yang menonjol di masyarakat (Sobur, 2003: 136).

Penggunaan animasi kartun dalam buku ayo beranimasi bagi anak-anak ini juga merujuk pada masa anak-anak yang merupakan titik awal pertumbuhan dan perkembangan manusia yang vital dan sangat penting, tidak akan bisa diputar kembali. Terlepas dari tingkat kecerdasan anak, hampir semua anak menyenangi kartun, baik yang bersifat lelucon maupun petualangan. Kartun menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dimengerti dan merangsang imajinasi anak (Hurlock, 1980 :162). Pernyataan ini memiliki maksud bahwa masa pertumbuhan dan perkembangan manusia berjalan progresif secara linear. Masa pertumbuhan dan perkembangan yang telah dilewati seseorang tidak bisa diulangi lagi, apalagi masa anak-anak adalah masa menyusun kepribadian manusia di masa mendatang. Hal ini menyiratkan bahwa tiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan harus dilewati secara efektif, efisien, dan optimal. Kohnstam membagi periode pertumbuhan dan perkembangan sebagai berikut :

1. Masa Vital ; kira-kira usia 0 – 2 tahun
2. Masa Estetis ; kira-kira usia 2 – 7 tahun
3. Masa Intelektual ; kira-kira usia 7 - 13 tahun, dan

Bagaimana kita bisa mencuri perhatian anak-anak apabila konsep buku untuk

4. Masa Sosial/Remaja; kira-kira usia 13/14 – 20/21 tahun (Mustaqim, 2004: 16-17).

Jelas, disini dunia anak-anak dalam fase 6-12 tahun, dapat dibentuk oleh televisi. Isi tayangan TV merubah jiwa dan perilaku anak-anak. Betapa berbahayanya bila rokok dihisap dimulai dimasa kanak-kanak, karena pengaruh tayangan iklan di televisi. Dengan penerapan fase anak-anak yang berkembang intelektualnya dan pola menonton TV yang sudah menjadi jadwal tetap mereka. Mendukung penekanan bahwa ada sebuah bahaya dari sebuah tayangan televisi adalah teori yang dikemukakan oleh Bandura dan Walters, yang menyatakan bahwa tingkah laku tiruan adalah suatu bentuk asosiasi suatu rangsang lainnya. Penguat (*reinforcement*) memang memperkuat tingkah laku balas. Apabila seseorang melihat suatu rangsang dan ia melihat model bereaksi secara tertentu terhadap rangsang itu, maka dalam imajinasi orang tersebut terjadi serangkaian simbol-simbol yang menggambarkan rangsang dari tingkah laku balas tersebut. Proses asosiasi ini sangat dibantu oleh kemampuan verbal seseorang. Disini yang penting adalah pengaruh tingkah laku model pada tingkah laku peniru yang menurut Bandura dan Walters ada 3 macam, yaitu :

a. Efek modelling (*modelling effect*) dimana peniru melakukan tingkah laku baru sesuai dengan tingkah laku model

b. Efek menghambat (*inhibition*) dan menghapus hambatan (*disinhibition*), yaitu tingkah laku yang tidak sesuai dengan tingkah laku model dihambat timbulnya, sedangkan tingkah laku yang sesuai dengan tingkah laku model dihapuskan hambatan-hambatannya sehingga timbul tingkah laku yang dapat menjadi nyata

c. Efek kemudahan (*fascilitation effects*) Dimana tingkah-tingkah laku yang sudah pernah dipelajari peniru lebih mudah muncul kembali dengan mengamati tingkah laku model. (Sarlito, 1991: 29).

Dengan beberapa poin diatas, Perancangan akan menukik pada sebuah karya yang menyesuaikan pada pola anak yang bermain, eksplorasi, dan sedang meningkatnya daya kognisi-afektif anak-anak. Alur tersebut sangat membantu pada perancangan karya yang mengungkapkan dan menegaskan bahwa buku ayo beranimasi bagi anak-anak sangat baik mengajak anak-anak beraktivitas kreatif dan positif.

## Pendekatan

### 1. KONSEP PENDEKATAN

Menciptakan karya desain komunikasi visual yang bernilai kreatif harus memahami aspek konteks dan aspek komunikasi karena pada dasarnya desain lahir untuk menjawab kebutuhan khalayak atau publik tertentu. Nilai desain terletak pada seberapa jauh mampu menghadirkan kontribusi berwujud nilai-nilai yang dapat mempertinggi kualitas hidup manusia dalam arti seluas-luasnya. Pernyataan tersebut, sesuai pendapat Solichin Gunawan yang menyatakan bahwa desain itu sendiri adalah terjemahan fisik dari aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia serta merupakan suatu ungkapan kultural karena desain juga merupakan bagian dari kehidupan manusia. Sebagai sesuatu yang sifatnya universal, desain tidak dibatasi oleh batasan-batasan geografis, melainkan oleh keadaan objektif dari permasalahan yang harus dipecahkan (Sachari, 1986, 71).

Penciptaan desain komunikasi visual berupa ILM buku ayo beranimasi bagi anak-anak, yang akan dibuat adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan bentuk-bentuk yang bernilai serta diperlukan oleh anak-anak. Nilai tersebut tidak semata-mata terletak pada visualnya saja, tetapi nilai yang pada prinsipnya terjadi karena adanya hubungan struktural dan fungsional sebagai suatu sistem yang berpadu pada perancang dan anak-anak sebagai target audience.

Jadi, beberapa pendekatan sebelum kita mencipta untuk membuat kerangka buku ayo beranimasi bagi anak-anak, tersebut, pendekatan tersebut :

1. Pendekatan psikologi anak. Pendekatan ini sebagai dasar untuk mengetahui faktor yang menunjang dan menghambat, potensi dasar anak, intelegensia-bakat, kepribadian dan perilaku anak. Dengan mengetahui hal-hal tersebut kita dapat tahu tentang situasi kondisi psikologi dan mental anak pada fasenya. Pendekatan ini bisa menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan buku ayo beranimasi bagi anak-anak yang akan kita buat, karena karakter kepribadian target audience telah kita ketahui. Keberhasilan seorang perancang desain komunikasi visual apabila kita mengetahui sedetil mungkin target audience yang menjadi sasaran desain kita. Karakter tokoh yang akan kita buat terinspirasi betul dengan situasi dan kondisi mental target audience.

2. Pendekatan studi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kita harus tahu pula pola eksplorasi dan penggalian pengetahuan pada anak. Kerangka cerita akan tercipta menyesuaikan batasan-batasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki anak. Kita juga perlu tahu sifat media yang akan kita gunakan dalam penampilan buku ayo beranimasi bagi anak-anak, termasuk yang dibutuhkan tidak dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Dengan kata lain pendekatan ini dipakai untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam diri anak-anak dalam masa tumbuh kembangnya sehingga bisa ditentukan materi yang tepat bagi anak-anak.

3. Pendekatan disain komunikasi visual. Pendekatan ini pada kenyataan digunakan untuk menghasilkan tampilan yang menarik, komunikatif, efektif dan efisien, sekaligus inovatif dan kreatif. Seperti Alexander (1963) menyatakan bahwa desain diperuntukkan untuk mencari komponen fisik yang paling tepat dan didukung pula oleh Bruce Archer mantan guru besar pada Royal Academy of Art di London merumuskan bahwa penggunaan desain sebagai suatu aktifitas pemecahan masalah yang terarah (Sachari, 1986 :80). Pendekatan ini untuk mendekatkan diri pada kecenderungan meningkatnya kepekaan

panca indera anak dalam masa tumbuh kembangnya yang harus direspon dan dilatih serta dipuaskan.

## 2. KONSEP PERWUJUDAN

Seorang perancang desain komunikasi visual melaksanakan kegiatan dalam keadaan sadar. Sadar terhadap apa yang akan ia lakukan, dengan usaha untuk mencapai sebuah tujuan atau sasaran yang jelas. Oder dalam kaitannya dengan kegiatan merancang dapat memiliki berbagai macam makna. Secara harfiah adalah susunan, atau komposisi dalam estetika, bisa juga berarti tujuan dan sasaran.

Secara konseptual sebuah pekerjaan desain komunikasi visual tidak memiliki pemecahan persoalan yang bersifat tunggal atau absolut. Desain yang bagus adalah desain yang memiliki kekuatan untuk membangunkan audience yang melihatnya, yang membangunkan kita terhadap kemungkinan-kemungkinan penggunaan indera yang kita miliki sebagai pencipta. Desain yang bagus membuat kita tersadar akan orijinalitas dari suatu kebudayaan dan juga tingkatan perkembangan berikutnya dari kebudayaan tersebut. Bahkan Kenya Hara seorang Proffesor Design Grafis Musashino Art University dalam Concept terbitan Juli 2005 menambahkan Desain komunikasi visual yang kita bangun sebaiknya membawa kita melihat benda-benda yang biasa kita lihat dengan cara pandang yang sama sekali baru. Desain yang membuat kita jadi memperhatikan hal-hal yang ada di sekeliling kita, membangun data informasi didalam pikiran audience yang dituju dan material yang untuk membngun adalah stimulus dari luar yang masuk lewat kelima panca indera kita dan juga jumlah informasi yang begitu banyak yang tersimpan dalam memori kita.

Perancangan buku ayo beranimasi bagi anak-anak yang akan dibuat adalah membangun informasi yang didapat dari alam pikiran anak-anak secara perkembangan afektif, kognitif dan behavioralnya. Dan didukung pula dengan

subjek kartun dan fotografi sebagai alat bantu belajar animasi. Teknik ini mengedepankan simbol sebagai penggerak pesan, simbol diartikan suatu tanda yang ditentukan oleh suatu aturan yang berlaku umum, kesepakatan bersama atau konvensi (Sachary, 2005: 65). Dan kegiatan animasi adalah media yang sangat tepat untuk mendekati diri kepada psikologi anak yang masih dalam dunia bermain

Penggunaan warna, foto, dan gambar kartun dalam pewarnaan digital pun akan diperhatikan dalam perancangan buku ayo beranimasi bagi anak-anak ini. Warna membawa pengaruh terhadap emosi tiap orang, karena warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi (Darmaprawira, 2002 : 30). Dengan warna pencipta akan memasukkan emosi anak-anak untuk tertarik dengan pesan yang dihantarkan.

### 3. PROSES PENCIPTAAN

Seperti sudah diungkapkan diawal bahwa penciptaan ini mencoba merancang dan membuat, Penciptaan ini bertujuan memberikan latihan sedini mungkin tentang dunia penciptaan animasi agar pertumbuhan dunia animasi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia meningkat pesat. Dalam proses penciptaan kita melakukan kegiatan mewujudkan karya yang akan kita buat yaitu Penciptaan buku animasi 2 dimensi untuk anak-anak, yang diuraikan seperti berikut :

Tahap pertama yaitu perencanaan awal (*preliminary plan*), merupakan suatu tahap kerja awal dalam perancangan buku ayo beranimasi bagi anak-anak. Secara umum tahap perencanaan awal ini meliputi persiapan strategik yang dilakukan untuk berlangsungnya proses awal hingga proses akhir dalam perancangan buku ayo beranimasi bagi anak-anak. Tahap perencanaan awal yang dimaksud di dalamnya menyangkut identifikasi masalah, inventarisasi data, analisis data, dan pemecahan masalah yang berupa solusi perancangan buku ayo beranimasi bagi anak-anak. Pada tahapan ini bertujuan untuk

memudahkan proses kerja yang akan dilakukan yang meliputi penentuan naskah cerita yang diangkat (*data script*), jenis buku ayo beranimasi bagi anak-anak yang dirancang, format buku rancangan, segmen pasar (*target audience*), serta peralatan pendukung yang digunakan dalam perancangan.

Tahap kedua yaitu penciptaan (*creative plan*) merupakan tahapan utama, seperti yang telah dijelaskan di atas tahap ini diantaranya menyangkut masalah yang berhubungan tiga bagian penting. Tiga bagian penting dalam perancangan buku ayo beranimasi bagi anak-anak di antaranya, 1) Tahap pra-produksi (*pre-production*) yaitu meliputi setting cerita (*script*), penentuan alur cerita (*storyboard*), karakter tokoh (*character design*), instrumentasi dan latar visual (*background design*), aplikasi sketsa (*pre-visualisasi*), 2) Tahap produksi (*production*) yaitu tahap pembuatan model karakter (*character modelling*), pembuatan model latar (*background modelling*), penintaan sketsa (*outline*), pewarnaan (*visual layers*), 3) Tahap pasca-produksi (*post-production*) meliputi tahap penyusunan kreatif (*creative design*), penyusunan tata letak / *lay out*, dan tahap *finishing* perancangan disain buku ayo beranimasi bagi anak-anak.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d Untuk Anak menggunakan studi deskriptif yang merupakan metode penelitian kualitatif. Studi deskriptif sendiri merupakan pemaparan suatu situasi atau peristiwa. Penelitian deskriptif tidak mencari atau menjelaskan hubungan, serta tidak menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu gambaran dengan kata-kata atau kalimat analisis dan di pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara detail dan mendalam

melalui pengumpulan data yang bertitik berat pada kualitas bukan pada kuantitas data.

Subyek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru Agama Islam SDN Monggang Sewon Bantul. Obyek penelitian yakni Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d Untuk Anak, yakni siswa kelas V SDN Monggang Sewon Bantul. Data primer merupakan data yang di peroleh dari sumber informan yang kaya akan informasi melalui wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Agama Islam SDN Monggang Sewon Bantul..

Metode pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam (*depth interview*) dengan semua informan yang telah di sebutkan di atas, dan juga dari dokumen untuk mendukung analisis dan interpretasi data. Dalam metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) peran pewawancara, tujuan wawancara, peran informan dan cara melakukan wawancara berbeda dengan wawancara pada umumnya. Wawancara mendalam dilakukan berkali-kali dan membutuhkan waktu yang lama bersama informan di lokasi penelitian. Wawancara yang dilakukan dengan Kepala Sekolah dan Guru Agama Islam SDN Monggang Sewon Bantul. Observasi sendiri sebagai metode pengumpulan data digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan secara langsung. Observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan merupakan metode observasi tanpa ikut peran serta dalam melakukan aktivitas seperti yang dilakukan subjek penelitian, baik kehadirannya diketahui atau tidak (Kriyantono, 2008:108-110).

Penelitian ini juga dilakukan dengan cara mempelajari literatur dan referensi yang relevan untuk mendukung penelitian. Dalam hal ini, penelitian kepustakaan dilakukan dengan membaca atau mencari buku, majalah, surat kabar, jurnal, internet dan sebagainya yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif interpretatif dengan menggunakan analisis data dari Miles dan Huberman (1994) terdiri dari tiga komponen yakni reduksi data, penyajian data dan pengujian kesimpulan. Dalam teknik analisis data, menggunakan Miles dan Huberman (1994) dalam Pawito (2007:104), dengan istilah *Interactive Model*. Teknik terdiri dari tiga komponen yaitu :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*), mempunyai tiga tahap, yakni tahap pertama editing, pengelompokkan dan meringkas data. Tahap kedua, peneliti menyusun catatan atau memo yang berkenaan dengan proses penelitian sehingga peneliti dapat menemukan tema, kelompok dan pola data. Tahap ketiga, peneliti menyusun rancangan konsep-konsep (mengupayakan konseptualisasi) serta penjelasan berkenaan dengan tema, pola atau kelompok-kelompok data yang bersangkutan.

2. Penyajian Data (*Data Display*) melibatkan langkah-langkah mengorganisasikan data yakni menjalin (kelompok) data yang satu dengan data yang lain, sehingga seluruh data benar-benar dilibatkan.

3. Pengujian Kesimpulan (*Drawing and Verifying Conclusion*), peneliti mengimplementasikan prinsip induktif (idealnya abduktif) dengan mempertimbangkan pola-pola data yang ada dan atau kecenderungan dari display data yang dibuat.

Metode yang peneliti gunakan dalam keabsahan data adalah triangulasi sumber data yaitu upaya peneliti untuk mengakses sumber-sumber yang lebih bervariasi guna memperoleh data berkenaan dengan persoalan yang sama, juga membandingkan dan mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang di peroleh dari beragam sumber data, (Kriyantono, 2008 : 71-72).

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Monggang Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul Yogyakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi peneliti di SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul mendapatkan gambaran tentang penyampaian materi Agama Islam yang terlihat masih konvensional, yakni hanya bersifat monadik atau satu arah yakni dari guru Agama Islam yang menyampaikan materi agama Islam baik melalui papan tulis, ataupun buku pelajaran. Materi Agama Islam yang disampaikan terkait dengan Rukun Iman, Rukun Islam, Taharah, Berwudlu, Azan dan Sholat. Berikut dibawah ini gambar yang peneliti ambil sewaktu observasi pada tanggal 28 November 2015 di SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul.

Guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SD Negeri Monggang yang bernama Ibu Sri Suharyanti, S. Ag diatas sedang menjelaskan materi Agama Islam "Azan". Beliau menjelaskan kepada siswa SD kelas 5, bahwa sebelum sholat jamaah dilaksanakan maka dimulai dengan Azan dan Iqomat. Kemudian beliau menceritakan Kisah Bilal, yakni Sahabat Nabi Muhammad SAW yang pertama kali melantunkan lafal Azan. Ibu Sri menjelaskan kepada siswa bahwa Bilal adalah budak Afrika yang berkulit hitam, berambut ikal tebal, namun suaranya sangat merdu. Kemudian Ibu Sri menuliskan kalimat Azan dipapan tulis serta mempraktekannya kepada siswa.

Peneliti melihat cara penyampaian materi Agama Islam oleh Ibu Sri masih konvensional, yakni dengan menyampaikan secara lisan. Materi Agama Islam tentang azan akan sangat menarik jika dijelaskan dengan animasi 2D atau film kartun yang menceritakan sejarah Azan dizaman Rasulullah SAW yang dilantunkan pertama kali oleh Bilal.

Guru Agama Islam di SDN Monggang juga memberi pekerjaan rumah (PR) kepada siswa-siswa SDN tersebut, khususnya kelas 5 dengan materi tentang Islam yang sifatnya umum baik tentang cara berwudlu yang benar, cara sholat yang sesuai syar'i, nama-nama 25 Nabi dan Rasul, bagaimana berbakti kepada orang tua.

Selain itu guru Agama Islam juga menyampaikan soal-soal tentang Agama Islam seperti contoh dibawah ini :

1. Surat Al-Alaq termasuk kedalam jenis surat ....
2. Surat yang turun di Mekah disebut surat .....
3. Bunyi surat Ad-dhuha ayat ketiga adalah .....
4. Empat kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi Isya, Musa, Daud dan Muhamad adalah.....
5. Mukji'jat Nabi Musa adalah.....
6. Puasa romadhon diwajibkan kepada ....
7. Melalaikan sholat akan mendapat.....
8. Amirul mu'minin merupakan sebutan untuk khalifah....
9. Khalifah yang kedua adalah....
10. Nabi yang harus diimani ada ....
11. Bila kita mendapat musibah sebaiknya mengucapkan lafal....
12. Bila kita mendapatkan kebahagiaan maka kita mengucapkan....
13. Nama lain dari Al-Qur'an adalah....
14. Sifat wajib yang dimiliki seorang Nabi adalah ....
15. Surat Al Lahab diturunkan di kota ....
16. Tulislah niat berpuasa di bulan suci romadhon?
17. Jelaskan pengertian puasa?
18. Sebutkan 4 khalifah sesudah Nabi wafat?
19. Apakah pengertian dari Mukjijat?
20. Sebutkan rasul yang termasuk ulul azmi?
21. Apa yang dimaksud dengan surat Makiyah?
22. Apa yang dimaksud dengan surat Madaniyah?
23. Sebutkan ciri-ciri surat Makiyah dan Madaniya?
24. Sebutkan kegunaan ilmu tajwid?
25. Jelaskan perbedaan azan dan iqomah?

Hasil observasi, peneliti mendapatkan hanya ada dua guru Agama Islam yakni Ibu Umi Salamah, S. Pd. I dan Ibu Sri Suharyati, S. Ag, seperti dokumen Guru-guru SD Monggang dibawah ini :



sekolah SD Negeri Monggang Bapak Sani, S.Pd dan kedua guru PAI Ibu Umi Salamah, S. Pd. I serta Ibu Sri Suharyati, S. Ag menyampaikan hal yang sama, bahwa pengaruh positif dan negatif seperti apakah yang ada dalam media tersebut, ketiganya menyampaikan:

*Pengaruh media, baik televisi dan media lainnya memang terdapat sisi positif dan negatif, kalau positifnya adalah anak/siswa SD mau mencari data atau informasi terkait pelajaran yang disampaikan bisa melihat kedia maupun internet, namun sisi lain, media juga bisa berdampak negatif, terutama dengan adanya tayangan/tontonan pornografi dan pornoaksi, ini bisa menyebabkan anak siswa SD dewasa sebelum waktunya, dan bisa melakukantindakan yang tidak etis, tidak berakhlakul karimah.*

Terkait penyampaian materi Agama Islam melalui animasi 2 D, beliau bertiga menyampaikan :

*Kemudian terkait penyampaian materi Agama Islam dengan animasi 2 D atau 3 D atau kartun, ini sangat menarik dan efektif tentunya karena anak-anak lebih suka melihat tayangan yang bergerak berupa audio visual, misal cara wudhu, sholat dan lain sebagainya, namun guru sebelumnya harus melihat/menonton dulu video animasi atau kartun tersebut, apakah sudah sesuai dengan kurikulum/ silabinya, misal kalau wudhu membasuh tangan apakah benar-benar sampai siku tangan atau tidak.*

*Namun saya sangat apresiasi jika ada dukungan kuat dari mas Mahfud dari Perguruan Tinggi UIN Sunan Kalijaga yang akan membuat **Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d Untuk Anak** terutama dengan observasi dulu dan wawancara dengan saya dan nanti dengan kedua guru Agama Islam Ibu Umi Salamah dan Ibu Sri Suharyati di SD Negeri Monggang ini dulu, karena yang kami harapkan hasil dari desain animasi 2 D nanti sesuai dengan kondisi*

*sekolah kami, sesuai dengan kondisi siswa kami, jadi content/ isi animasinya menjadi tepat dan efektif untuk disampaikan.*

Terkait “ materi Agama Islam” yakni materi Agama Islam apa saja yang disampaikan kepada siswa SDN Monggang, terutama siswa sd kelas 5, bagaimana cara menyampaikannya, apakah dalam menyampaikan materi Agama Islam juga menggunakan multi media seperti lcd, laptop, speaker aktif dll, pernahkah menyampaikan materi Agama Islam menggunakan animasi atau kartun, pendapat bapak ibu, seandainya penyampaian materi Agama Islam dengan menggunakan multi media dan juga dengan animasi atau kartun, apakah efektif dalam penyampain materi Agama Islam pada siswa sd dengan desain komunikasi dakwah visual animasi 2d untuk anak, ketiga narasumber menjelaskan

*Seharusnya penyampaian materi Agama Islam menggunakan media, anak-anak suka mas, karena anak-anak kecil ingin melihat, ingin tahu bagaimana praktek sholat pakai gerakan, pakai bacaan-bacaan, langsung lihat dari CD pembelajaran, tapi ya karena terbatasnya alat, maka kami hanya menyampaikan dengan alat peraga dari sekolah. Misalnya sholat begini, kalau takbiratul ihram seperti ini (Ibu Umi memperagakan gerakan takbiratul ihram), kalau masalah wudhu juga dengan mencontohkan langsung. Itu mas, misal ada gerakan-gerakan dari CD juga ada dan anak juga cepat menangkapnya, itu positifnya begitu. Tapi memang harus banyak persiapan-persiapan LCD, laptop, kemudian pasang apa itu, layar buat LCDnya itu yang paling sulit, kalau sudah tua seperti saya tentu perlu bantuan.*

*Kalau dampak negatif media pada anak, kalau anak sudah bisa internetan memang harus didampingi oleh orangtuanya, anak itu kan penginnnya tahu to mas, sudah bisa buka ini mau buka yang lain, lah itu khawatirnya*

*membuka yang bukan waktunya, anak-anak buka yang belum waktunya itu negatifnya, tapi segi positifnya itu anak ya tahu apa yang diinginkannya.*

*Buat menyampaikan materi Agama Islam pakai multimedia, misal animasi 2 D ya hanya sekali-kali karena belum terbiasa karena sudah tua, persiapan-persiapan maka kelamaan mas. Nah, kalau harapan saya terkait content atau isi dari **Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d Untuk Anak** ya sesuai dengan usia anak, kemudian sesuai dengan materi yang diajarkan SD, mungkin beda materinya dengan di SD Muhammadiyah kemudian mudah diterima anak-anak, dan anak-anak bisa senang belajar dengan apa itu, animasi kartun itu, anak-anak lebih senang, lebih faham, kemudian anak-anak bisa mempraktekannya dengan baik.*

Sedang Tujuan Perancangan desain komunikasi dakwah visual animasi 2d untuk anak yakni dengan adanya desain komunikasi dakwah visual animasi 2d untuk anak, apakah Orangtua atau guru di sekolah akan terbantu dalam menyampaikan pesan agama, juga dengan adanya desain komunikasi dakwah visual animasi 2d untuk anak desain komunikasi dakwah visual animasi 2d untuk anak apakah membuka wawasan pengetahuan anak-anak mengenai nilai-nilai dan materi Agama Islam sehingga membantu lebih dini atau awal bagi anak-anak mengenal materi Agama Islam, serta dengan adanya desain komunikasi dakwah visual animasi 2d untuk anak apakah memberikan pengetahuan pada anak-anak bahkan orangtua bagaimana dunia anak dalam mendalami materi Agama Islam, baik Bapak Sani, Ibu Umi dan Ibu Sri menjawab:

*Memang kalau ada apa, penayangan-penayangan film, sinetron, yang masih ada hubungannya dengan anak itu bagus sekali terutama yang ada pendidikannya, pengaruh positifnya, kemudian bisa dipakai anak untuk media pembelajaran, walaupun diluar pelajaran bisa dipakai sebagai media pembelajaran, itu dari segi positif. Kalau dari segi keagamaan*

*ada hafiz, lomba-lomba baca Qur'an, terus penayangan yang ada kisah Nabi-Nabi kemudian ada animasi-animasi tentang anak sholeh, kan juga ada to lomba anak sholeh, itu juga bisa ada hubungannya dengan pembelajaran. Namun sekarang banyak sinetron-sinetron yang tentang kekerasan, kemudian ada yang misalkan belum saatnya dilihat oleh anak-anak, sejak SD sudah ditayangkan ditelvisi bahkan semakin sekarang dianggap sudah gaul, bagi anak-anak kalau melihat sinetron yang ditiru bukan yang positif tapi malah yang negatif.*

*Untuk menjaga supaya anak-anak belum saatnya matang sudah matang, untuk menjaga supaya anak-anak sesuai dengan usia anak, mohon bapak kalau nanti ada hubungannya dengan produsen dengan siapa yang menayangkannya yang ada hubungannya dengan itu tolong yang seandainya yang tidak sesuai dengan usia anak, kalau misal toh mau ditayangkan ya dijam-jam yang tidak mempengaruhi anak, sudah jam 9 malam keatas, kalau anak-anak usia dini banyak sekali dampak negatif, misal kekerasan, di sekolah anak berkelahi, dirumah berkelahi. Anak-anak juga belum sesuai dengan usia anak, melakukan yang belum sesuai, misal kelas 5 kelas 6 ada yang terkena dampak negatif.*

*Apalagi HP yang canggih, kalau orangtua tidak mengontrol, maka anak-anak di kamar bisa membuka yang negatif, dan ini berbahaya buat anak-anak, apalagi anak sudah pintar mengoperasikan HP tersebut, karena belum matang dalam usia, dalam kematangan berfikir, jadi saya kasian sekali.*

*Terkait mengantisipasi dampak buruk media ya materi Agama Islam yang disampaikan sesuai dengan kurikulumnya, seperti Al Qur'an hafalan, kemudian terjemahan, tajwid. Kalau di SD kan Cuma hafalan, tafsir sama tajwid. Kemudian tarikh sejarah Islam, sejarah Nabi-Nabi, terutama Ulul Azmi,*

itu yang masuk di dalam kurikulum, ditambah Nabi Ayub, Nabi Adam, nabi Ibrahim, Nabi Ismail. Masalah praktek, ada praktek wudhu, praktek sholat, tentang muamalah, juga terkait praktek sholat, praktek ibadah, puasa, juga praktek dirumah juga dipantau, untuk menilai dari segi kognitif, afeksi.

*Terkait penyampaian materi dengan multi media, laptop/ lcd, kemudian dengan animasi, saya masih sebatas menggunakan HP, tapi hanya segi ringkasan materi, misalnya 25 Nabi haanya ringkasannya, kalau animasi/ kartun hanya sedikit, sekali kali.*

*Kalau penyampaian materi Agama Islam dengan animasi/ kartun sangat bagus sekali, sangat menunjang dan sangat efektif, tetapi ya kita sesuaikan dengan jam pelajaran, soalnya jam pelajaran Agama Islam kan Cuma 3 jam, saya 1 Minggu hanya 3 jam, nanti kalau misalkan durasinya lebih dari 1 jam nanti materinya tidak tersampaikan semua. Namun bagus kalau kita kasih dengan animasi itu.*

*Harapan dari penyampaian materi Agama Islam dengan animasi seperti yang mas contohkan di laptop tadi, jadi disesuaikan dengan usia anak, misalkan kita mau mengisahkan tentang mempraktekkan wudhu itu juga bagus, misalkan kita putar sebentar, kemudian kita jelaskan dan kemudian anak-anak praktek, sementara ini kita kan baru secara lisan, terus anak-anak bisa langsung praktek.*

Dari hasil wawancara mendalam dan observasi, peneliti memperoleh gambaran tentang penyampaian materi Agama Islam di SD Negeri Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul yang masih dominan secara lisan, dan jika mencontohkan praktek sebatas guru mencontohkan baik secara langsung atau dengan alat peraga dari sekolah.

Kemudian penyampaian materi Agama Islam dengan menggunakan multi media dan juga menayangkan materi dengan animasi 2 D atau kartun masih sangat jarang dilakukan karena keterbatasan, baik dari sisi

ketrampilan mengoperasikan multi media seperti laptop, lcd, layar lcd juga minimnya animasi 2 D, 3 d/ kartun yang contentnya atau isinya berupa materi Agama Islam seperti wudhu, praktek sholat, kisah 25 Nabi dan lainnya.

Ketiga narasumber baik kepala sekolah SD Negeri Monggang Bapak Sani, S. Pd, Ibu Umi Salamah, S. Pd. I dan Sri Suharyati, S. Ag sangat mengapresiasi jika ada **Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d Untuk Anak**, karena tayangan audio visual dirasa efektif, karena lebih menarik dari segi visualisasinya, contoh-contoh praktek gerakan-gerakan sholat misalnya, asalakan sesuai dengan kurikulum, silabi Agama Islam yang diajarkan disekolah, sesuai dengan jam pelajaran Agama Islam dan yang terpenting sesuai dengan usia anak SD Negeri Monggang, sesuai dengan karakteristik SD Negeri Monggang, sesuai dengan karakteristik anak/ siswa SD Negeri Monggang.

## KESIMPULAN

Penciptaan model animasi 2D yang efektif untuk media dakwah untuk anak-anak yang akan dibuat adalah suatu proses kreatif, yang menghasilkan bentuk-bentuk bernilai diperlukan oleh anak-anak. Nilai tersebut tidak semata-mata terletak pada bahasa verbal dan visualnya saja, tetapi nilai yang pada prinsipnya terjadi karena adanya hubungan struktural dan fungsional sebagai suatu sistem yang berpadu pada perancang dan anak-anak sebagai target audience. Kegiatan mempelajari materi keagamaan Islam menjadi lebih menarik dan mudah diterima, melalui : 1. Pendekatan pengetahuan Agama, 2. Pendekatan psikologi anak. 3. Pendekatan studi pertumbuhan dan perkembangan anak. 4. Pendekatan komunikasi visual.

## DAFTAR PUSTAKA

Chen, Milton. (2005), *Mendampingi Anak Menonton Televisi*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

- Dahlan, Zaini, Haji (2010), *Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*, UII Press, Yogyakarta.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. (2002), *Warna: teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Penerbit ITB, Bandung.
- Effendi, O. Uchjana. (1996), *Televisi Siaran : Teori dan Praktek*, Mandar Maju. Bandung
- Engel, F James. (1994), *Perilaku Konsumen*, Binarupa Aksara, Jakarta.
- Fidler, Roger. (2003), *Mediamorfosis*, Lintas Buku,. Yogyakarta
- Fiske, John. (2005), *Cultural and Communication Studies*, Jalasutra, Jakarta.
- Gollwitzer, Gerhard. (1995), *Mari Berkarya Rupa*, Penerbit ITB, Bandung.
- Hamm, Jack. (1967), *Cartooning : The Head and Figure*. Grosset and Dunlap, New York.
- Hamzah. (1996), *Ilmu Djiwa Kanak-Kanak*, Graneco, Bandung.
- Hara, Kenya. (Juli 2005), "Menemukan Arti dalam Kekosongan", *Concept*, Jakarta.
- Hary, Harmen, *Animasi*, Japan International Cooperation Agency MMTC, Yogyakarta
- Hidayati, Arini. (1998), *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980), *Psikologi Perkembangan*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Luth, Thohir, M. Natsir *Dakwah dan Pemikirannya*, Jakarta: Gema Insan Press, 2000.
- Mulyana, Deddy. ( 2004), *Komunikasi Efektif*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Mustaqim. (2004), *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Pelajar bekerjasama dengan Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Yogyakarta.
- Osa, Amanokawa. (2007), *Guide to Draw Manga*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. (1992), *Psikologi Komunikasi*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Riyanto, Waryani Fajar (2011), *Komunikasi Islam*, Galuh Patria, Yogyakarta.
- Sachari, Agus. (2005), *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Sachari, Agus. (1986), *Paradigma Desain Indonesia*, Penerbit Rajawali, Jakarta.
- Soewignjo, Santosa. (2005), *Let's Animate*, Nexx Media Inc. Jakarta.
- Sobur, Alex. (2003), *Semiotika Komunikasi*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Whitaker, Harold and John Halas. (2006), *Timing for Animation*, Bayu Media, Jakarta.
- Winarko, Ibnu Wibi. (2003), *Gambar Oemboel*, Bentara Budaya, Yogyakarta.
- Winkel, W.S. (1996), *Psikologi Perkembangan*, Grasindo, Jakarta.
- Wirawan, Sarlito. (1991), *Teori-Teori Psikologi Sosial*, Rajawali Pers, Jakarta.

#### INTERNET

(<http://www.flippermagz.com/lifestyle/dakwah-komunikasi-visual-your-t-shir-is-your-media>, di unduh hari Senin, 17 Maret 2014, pukul 13.20 wib)

# KONSEP DIRI REMAJA MUSLIM PENGGUNA BAHASA JAWA KRAMA

**Witri Nur Laila**

sohibrama@uin-suka.ac.id

Program Pascasarjana Magister Studi Islam

## **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji konsep diri remaja Muslim sehingga konsisten menggunakan Bahasa Jawa Krama. Islam mempunyai aturan dalam bertutur sesuai dengan syari'at Islam sehingga pribadi remaja Jawa Muslim idealnya unggul karena terikat oleh aturan agama dan aturan budaya. Penggunaan Bahasa Jawa Krama di dalam diri remaja dapat merepresentasi pribadi remaja Jawa muslim yang melaksanakan ajaran agama dan menghormati budaya yang alaminya, dan bagian proses konsep diri mereka. Konsep diri bukan hanya sekadar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian individu tentang dirinya. Konsep diri meliputi apa yang orang pikirkan dan apa yang orang rasakan tentang dirinya. Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif analisis. Subyek dari penelitian ini adalah remaja Muslim dengan rentang usia 16-20 tahun di Sekolah Menengah Kejuruan yang menggunakan Bahasa Jawa Krama. Hasil dari penelitian ini, terjadinya konsistensi penggunaan Bahasa Jawa Krama pada remaja Muslim saat ini karena kuatnya kepribadian remaja tersebut. Kepribadian yang kuat terbentuk oleh konsep diri yang positif. Dalam bersosialisasi, menjalin hubungan dengan individu lain, remaja yang mempunyai konsep diri positif lebih mudah beradaptasi dan mudah diterima di setiap lingkungan yang dimasukinya.

Kata kunci: Remaja Muslim, Konsep Diri, Jawa Krama

## ***Abstract***

*This research aims to describe the Moslem teenagers' self-concept so that they use Krama Javanese Language consistently. Islam has rule on Moslem personality building and its also applying in Javanese community. The using of Krama Javanese Language in teenagers can present their Moslem Javanese personality in doing religion value and respecting culture. It is also become a part of their self-concept. The self-concept is about what they think and feel about themselves. This research is descriptive analysis. The subject of this research is Moslem teenagers about 16-20 years old in Vocational School who use Krama Javanese Language. The study found out that there is consistency level in using Krama Javanese Language on Moslem teenagers. Those are "sampurno" and "gojag-gajeg" type. "Sampurno" is used to communicate Krama Javanese Language to everyone, even though "gojag-gajeg" only to older people. The consistency occurs because of their strong personality. A strong personality is formed by positive self-concept.*

*Keywords: Moslem teenagers, Self-concept, Krama Javanese Language*

## PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa yang sangat krusial dalam fase perkembangan hidup manusia. Proses berkembangnya mental menjadi sangat penting bagi seorang manusia, karena pada masa ini terbentuk jati diri manusia yang menunjukkan siapa dirinya. Hal tersebut mengakibatkan individu mencari-cari identitasnya (Santrock, 2012:283). Proses pencarian identitas diri ini dipengaruhi oleh pola pemikiran orang tersebut ketika dia berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, sehingga terbentuk konsep diri manusia yang melahirkan identitas dirinya. Identitas diri seseorang berpengaruh pada sikap dan perilakunya ketika berinteraksi dengan lingkungan.

Konsep diri meliputi apa yang orang pikirkan dan apa yang orang rasakan tentang dirinya. Karena itu, Anita Taylor mendefinisikan konsep diri sebagai “*all you think and feel about you, the entire complex of beliefs and attitudes you hold about yourself*” (Rakhmat, 2011:113). Semua pikiran individu dan perasaan dalam referensi untuk diri sendiri sebagai objek membentuk konsep diri. Dalam kontak sosial atau berinteraksi, individu menggunakan komunikasi. Bahasa sebagai alat komunikasi dalam pergaulan mengubah norma-norma interaksi sosial dan memberikan bentuk baru dari presentasi diri. Remaja membangun dirinya dengan bahasa yang mereka gunakan sehari-hari. Apa yang mereka harapkan dan apa yang mereka inginkan dalam membentuk diri atau identitas mereka pada lingkungannya menjadi fenomena yang perlu dilihat lebih mendalam, dan seksama.

Suku Jawa merupakan suku bangsa terbesar di Indonesia. Penggunaan Bahasa Jawa di tengah masyarakat Jawa khususnya, berfungsi untuk berkomunikasi dengan melihat dan memperhatikan siapa dia. Perkembangan kemajuan jaman telah mempercepat berubahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat termasuk juga perubahan

dalam berbahasa. Penggunaan bahasa untuk berkomunikasi, dilihat dari Budaya Jawa, dibedakan antara yang muda dan lebih tua. Penggunaan bahasa dengan teman sebaya mereka menggunakan Bahasa Jawa Ngoko dan untuk orang yang mereka hormati (dituakan) menggunakan Bahasa Jawa krama inggil. Orang Jawa mengutamakan *unggah-ungguh* dalam perilaku mereka sehari-hari suatu bentuk etika dalam kehidupan sosial Masyarakat Jawa. Bahasa dalam ajaran Islam merupakan sarana yang diciptakan Allah SWT sebagai alat dalam membagi informasi untuk kepentingan saling ber-*tawasaw* atau menasehati. Penggunaan bahasa dalam berbicara juga diatur agar tidak menimbulkan gesekan dengan orang yang diajak bicara. Rasulullah bersabda “Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir hendaknya berkata baik atau diam”. Dalam Al-Qur’an diatur tentang bagaimana cara berbicara seorang Muslim berbicara, yaitu : berbicara benar (*qaulan sadida*), berbicara yang baik (*qaulan makrufa*), berbicara mulia (*qaulan karima*), berbicara yang lembut (*qaulan layina*), berbicara yang menggembirakan (*qaulan maisura*), berbicara yang menyentuh (*qaulan baligha*). Pribadi remaja Jawa Muslim idealnya lebih unggul karena terikat oleh aturan agama dan aturan budaya. Penggunaan Bahasa Jawa Krama dikalangan remaja bisa menjadi representasi pribadi remaja Jawa Muslim yang benar-benar melaksanakan ajaran agamanya dan menghormati budaya yang dianutnya.

Bahasa Jawa dituturkan oleh masyarakat Indonesia terutama di pulau Jawa bagian tengah dan timur. Namun, di pulau-pulau yang lainnya juga terdapat penutur bahasa Jawa. Bahkan di luar negeri pun juga terdapat penutur-penutur Bahasa Jawa, di antaranya negara Suriname, Kaledonia Baru, Malaysia, dan Singapura. Menurut data sensus tahun 2000, penutur Bahasa Jawa di Indonesia adalah sebanyak 84 juta jiwa lebih. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Disdikpora) Daerah Istimewa Yogyakarta, Kadarmanta Baskara Aji mengatakan, saat ini penggunaan bahasa

dan huruf Jawa kian hari kian langka. Bahkan, di Jawa, pengguna Bahasa Jawa diperkirakan tinggal 30% dari masyarakat Jawa. Dengan kondisi yang demikian, muncullah keprihatinan dan kekhawatiran, utamanya dari pelaku pendidikan. Dalam artian, pengguna Bahasa Jawa pada saat ini tinggal sejumlah kurang lebih 25 juta jiwa. Banyak hal yang menyebabkan terjadinya penurunan pengguna Bahasa Jawa, antara lain karena kemajuan teknologi dan globalisasi yang menyebabkan mudahnya mobilitas antarsuku sehingga lebih mudah menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi.

Pengguna Bahasa Jawa Krama di kalangan remaja tidak banyak, semestinya Bahasa Jawa Krama digunakan untuk menghormati orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Akan tetapi mereka lebih memilih menggunakan Bahasa Jawa Ngoko ketika bercakap dengan orangtua atau orang yang lebih tua, padahal dalam Budaya Jawa dikenal adanya filsafat hidup yang menjunjung moral yaitu *unggah-ungguh*. Namun demikian ternyata masih ada sedikit remaja yang tetap konsisten menggunakan Bahasa Jawa Krama ketika berkomunikasi dengan orang tua ataupun orang yang dituakan.

### **Konsep diri**

Konsep diri atau *self concept* (Yusuf, 2008:7) dapat diartikan sebagai (a) persepsi, keyakinan, perasaan, atau sikap seseorang tentang dirinya, (b) kualitas pensifatan individu tentang dirinya; dan (c) suatu sistem pemaknaan individu dan pandangan orang lain tentang dirinya. Dengan demikian konsep diri dapat diartikan secara umum sebagai keyakinan, pandangan atau penilaian seseorang, perasaan dan pemikiran individu terhadap dirinya yang meliputi kemampuan, karakter, maupun sikap yang dimiliki individu. Konsep diri pada dasarnya merupakan suatu skema, yaitu pengetahuan yang terorganisasi mengenai sesuatu yang kita gunakan untuk menginterpretasikan pengalaman (Sarwono,

2009:54). Konsep diri merupakan penentu sikap individu dalam bertingkah laku, artinya apabila individu cenderung berpikir akan berhasil, maka hal ini merupakan kekuatan atau dorongan yang akan membuat individu menuju kesuksesan. Ditinjau dari pembentukan konsep diri khususnya pada diri remaja, mereka belajar tentang dirinya sendiri melalui umpan balik yang mereka terima dari orang lain.

### **Remaja Muslim**

Dalil dari penetapan umur 15 tahun sebagai batas usia baligh adalah hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Umar bahwa Rasulullah menunjuk Ibnu Umar untuk ikut serta perang Khandaq, yang ketika itu usianya telah mencapai lima belas tahun. Beliau pun memperbolehkan Ibnu Umar ikut, "sesungguhnya ini adalah batas antara orang yang masih kecil dan sudah dewasa". (Shohih Bukhori, no.2664 dan Shohih Muslim, no.1868). Dengan sempurnanya umur 15 tahun seseorang sudah dihukumi mukallaf meskipun belum pernah mimpi basah, maka hukum-hukum menyangkut kewajiban ibadah dan lainnya mulai diberlakukan baginya. Islam mengharapkan remaja berkembang dan beraktivitas mengikuti pokok-pokok ajaran agama yang sejalan dengan pertumbuhan kecerdasan, pokok-pokok pikiran mereka dipengaruhi oleh perkembangan keyakinan dalam beragama. Pengertian-pengertian tentang hal-hal yang abstrak/ghoib baru dapat diterima oleh anak-anak apabila pertumbuhan kecerdasannya telah memungkinkan untuk itu, remaja sudah mampu menerima dengan penganalisaan.

### **Bahasa Jawa**

Dalam pengamalannya secara umum sehari-hari, tingkat tutur dalam Bahasa Jawa, dapat diambil kategori; (1) Bahasa Jawa Ngoko, mencerminkan makna tidak berjarak atau berjarak antara penutur dengan mitra tutur, (2) Bahasa Jawa Krama,

mencerminkan makna penghormatan antara penutur dengan mitra tutur. Bentuk Krama sebagai wujud bentuk kebahasaan yang mencerminkan rasa hormat masih digunakan sebagai alat komunikasi dalam masyarakat tutur Jawa, baik secara lisan maupun tulisan. Ditambahkan oleh Sundari, Bahasa Jawa merupakan warisan nenek moyang yang sangat adiluhung karena di dalamnya terdapat unggah-ungguh bahasa yang berfungsi sebagai pembentukan perilaku kehidupan manusia (Sudaryanto, 1987:3). Masyarakat Jawa juga mengenal idiom *ajining dhiri ono ing lathi*, yang melambangkan bahwa orang yang pandai bertutur dan menggunakan unggah ungguh dalam bertutur maka dia akan lebih dihargai oleh lawan tuturnya. Pembicara/orang yang mengajak bicara akan menggunakan tingkat tutur tertentu dengan mempertimbangkan unggah-ungguh, sehingga terjadilah kesantunan berbahasa.

## Kepribadian

Menjadi (*becoming*) adalah istilah yang diciptakan oleh Gordon Allport untuk menangkap proses dinamis dimana kita sebagai manusia mengembangkan, memodifikasi, dan memperbaiki identitas pribadi kita-diri, dan konsep diri (Allport, 2013:250). Allport menambahkan bahwa kepribadian merupakan organisasi dinamis meliputi sistem psiko-fisik yang menentukan ciri-ciri tingkah laku yang tercermin dalam cita-cita, watak, sikap dan sifat-sifat serta perbuatan manusia (Setyobroto, 2005:53). Kepribadian seorang manusia terlihat dari cara mereka dalam bersikap, berpendapat dan dari cara mereka berperilaku ketika sedang berhadapan dengan orang lain.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Rumusan Masalah

“Bagaimana konsep diri remaja Muslim sehingga konsisten menggunakan Bahasa Jawa Krama?”

## Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian  
Untuk menganalisis bagaimana konsep diri remaja Muslim sehingga konsisten menggunakan Bahasa Jawa Krama.
2. Kegunaan penelitian
  - a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan dan menganalisis beberapa teori psikologi perkembangan.
  - b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam membentuk konsep diri siswa agar konsisten menggunakan Bahasa Jawa Krama sesuai dengan *unggah-ungguhnya*.

## Teknik Analisis Data

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif analitis. Penelitian ini bermaksud untuk membahas konsep diri remaja Muslim pengguna Bahasa Jawa Krama, sehingga dapat mengetahui bagaimana konsep diri remaja Muslim yang berstatus pelajar sekolah menengah kejuruan dapat konsisten menggunakan Bahasa Jawa Krama. Penelitian ini tidak hanya berhenti pada satu tahap alasan yang melatarbelakangi para remaja melakukan tindakan itu tetapi menggali lebih jauh alasan-alasan yang kemungkinan muncul dan turut serta atau bahkan menjadi alasan utamanya.

Metode analisis data digunakan sebagai alat untuk menganalisis remaja Muslim yang menggunakan Bahasa Jawa Krama juga menganalisis konteks-konteks sosial budaya yang mengitari fenomena dan peristiwa sosial budaya yang dialami oleh remaja Muslim tersebut dalam menggunakan Bahasa Jawa Krama. Aktivitas dalam menganalisis data akan penulis lakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai data yang didapat tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data