

Perancangan Buku Panduan untuk Orang Tua kepada Anak mengenai Adab Berteman dalam Islam

Clarissa Shafa Fadhila

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
clarissa.shafa@student.umn.ac.id

Lalitya Talitha Pinasthika

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
lalitya.talitha@umn.ac.id

Diterima: Oktober, 2023 | Disetujui: November, 2023 | Dipublikasi: Agustus, 2024

ABSTRAK

Majunya perkembangan teknologi dan penyebaran informasi membuat nilai- nilai agama menghilang sejak Sekolah Dasar, khususnya di Jakarta. Sebagai contoh penyimpangan nilai agama tingkat Sekolah Dasar di Jakarta yakni kasus perundungan. Akan tetapi, orang tua muslim di Jakarta tidak mengetahui cara pengajaran adab yang efektif. Selain itu, mereka memiliki waktu yang sibuk untuk anaknya, serta pemahaman yang kurang dalam mengenai adab pertemanan dalam Islam. Kemudian, media yang ada tidak memberikan contoh dengan pendekatan yang nyata dan sesuai dengan target audiensi. Sehingga, dibutuhkannya buku panduan yang dapat memudahkan orang tua mendalami dan mengajarkan anak-anaknya tentang adab berteman. Metode yang digunakan dalam mencari data adalah kuantitatif, yakni dengan survei dan kualitatif dilakukan dengan wawancara, studi referensi, observasi, dan studi eksisting. Bentuk komunikasi buku ini menggunakan cerita sehari-hari anak sekolah dasar dan menggunakan visual yang disesuaikan dengan aturan Islam. Sehingga, diharapkan dapat membantu orang tua dan anak mengetahui lebih dalam serta mengamalkan adab berteman dalam Islam dengan baik.

Kata Kunci: Buku Panduan, Adab Berteman dalam Islam, Anak-anak, Orang Tua

PENDAHULUAN

Islam memiliki adab yang mengatur sebuah pertemanan. Dr. Hamzah Ya'qub (1983) mengartikan adab sebagai ilmu yang mendefinisikan dan memberikan kejelasan perilaku lahir dan batin hingga ucapan baik dan buruk. Namun, adab dalam Islam mulai pudar karena adanya kemajuan teknologi dan informasi (Suharni, 2015), khususnya di kota-kota besar, salah satunya di Jakarta yang memiliki Indeks Penilaian Informasi, Teknologi, dan Komunikasi (IP ITK) mencapai 7,46 di tahun 2020 menurut Badan Pusat Statistik (Lidwina, 2021).

Salah satu penyimpangan nilai agama di Jakarta yang terlihat sejak dini adalah perundungan. Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Susanto, menyatakan bahwa DKI Jakarta penyumbang kasus perundungan dan kekerasan tertinggi tingkat Sekolah Dasar, hingga 67% dari 37 kasus yang tercatat dan memiliki kemungkinan tinggi untuk terus bertambah (Suciatiningrum, 2019). Padahal, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) menyatakan hingga saat ini terdapat 83,5% siswa beragama Islam

di Jakarta dan jumlah ini didominasi oleh siswa Sekolah Dasar (Jayani, 2022). Sehingga, dapat terlihat bahwa mayoritas anak sekolah dasar di Jakarta beragama muslim. Di lain sisi, survey yang disebarakan kepada 100 orang tua muslim yang berdomisili di Jakarta membuktikan bahwa mayoritas orang tua di kota cenderung jarang menghabiskan waktunya dengan anak karena sibuk bekerja. Sehingga, mereka kurang mengetahui bagaimana pengajaran adab yang efektif kepada anak dan kurangnya pendalaman ilmu agama.

Padaahal, hasil wawancara ahli menyatakan Islam memerintahkan umatnya untuk menerapkan nilai-nilai agama secara menyeluruh. Selain itu, orang tua menjadi sumber pendidikan pertama pada anak melalui pendengaran dan penglihatan dari perilaku orang tua sang anak (Tafsir, 2001) Sehingga, dibutuhkan sebuah buku panduan untuk orang tua kepada anak mengenai adab berteman dalam Islam.

KAJIAN TEORI

Perancangan desain ini menggunakan beberapa teori melalui studi pustaka. Teori- teori ini digunakan sebagai landasan utama dalam pembuatan seluruh proses perancangan desain. Teori yang digunakan mencakup mengenai teori desain grafis, media informasi, buku, ilustrasi, cerita, interaktivitas, dan adab berteman dalam Islam.

Desain Grafis

Sebuah desain merupakan sebuah cara untuk berkomunikasi melalui wujud visual dalam menyampaikan suatu pesan kepada target audiensi (Landa, 2013). Dalam pembuatan buku, desain memiliki beberapa elemen serta prinsip dasar yang menunjang keseluruhan pembuatan suatu karya.

Buku

Buku merupakan sebuah rangkaian halaman cetak yang dijilid dan memiliki fungsi untuk menampung, memberikan, mentransmisikan ilmu atau pengetahuan kepada pembaca sehingga menjadikan pembaca dapat melintasi waktu dan ruang (Haslam, 2006 hlm. 9). Buku diharuskan dapat memuat informasi yang terstruktur dan menyeluruh.

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visual komunikasi yang mengambil suatu referensi atau kejadian nyata serta dibuat untuk audiensi yang spesifik dan memiliki kecenderungan untuk diproduksi dengan jumlah yang besar (Blackwell, 2019, hlm. 2). Agar dapat dikategorikan sebagai ilustrasi, gambar harus memiliki makna dan konteks yang ingin disampaikan (Male, 2017).

Cerita

Glatch (2021) menyatakan bahwa penyampaian cerita merupakan sebuah tradisi dan bentuk seni dalam penyampaian sebuah penulisan kreatif tertua. Dalam pembuatan perancangan ini, teori yang digunakan adalah *Freytag's Pyramid*. Teori ini mendorong sebuah cerita untuk memiliki struktur yang baik, dimulai dari pengenalan masalah hingga penyelesaian solusi dan membantu target audiensi untuk berpikir mengenai makna yang tersirat pada cerita (Glatch, 2021)

Character

Berdasarkan Buccieri dan Economy (2012) dalam bukunya yakni "*Writing Children's Books for Dummies*", karakter merupakan jiwa yang berada di dalam suatu cerita. Kegunaan karakter pada suatu cerita membantu para pembaca mengeksplorasi dunia pada cerita dan tiap interaksi yang ada di dalam dunia dan cerita tersebut. Karakter yang baik pada sebuah buku merupakan karakter yang dapat meninggalkan kesan yang dalam kepada pembaca.

Interaktivitas

Sebuah media yang interaktif merupakan media yang perancangannya membutuhkan kesesuaian penuh dengan memahami interaksi antara individu, kelompok, maupun organisasi. Sharp et al (2019) menyatakan bahwa dalam interaktifitas, terdapat 4 klasifikasi, yakni *Instructing, conversing, manipulating and navigating*, dan *exploring and browsing*.

Copywriting

Rob Bowdery (2008) menyatakan bahwa copywriting adalah pemberian penting ke dalam sebuah proses kreatif melalui rangkaian kata-kata. Dalam pembuatan copywriting, kata-kata harus disesuaikan dengan target audiensi, memiliki konsep yang kuat, memiliki tujuan yang ingin dituju, bersifat persuasif, dan disesuaikan dengan aturan yang berlaku di lingkungan yang membutuhkan.

Adab Berteman dalam Islam

Adab dalam Islam merupakan sebuah ilmu yang memberikan arti dan kejelasan mengenai perilaku, batin, hingga ucapan baik dan buruk dari seseorang (Dr. Hamzah Ya'qub, 1983). Adab dalam Islam yang mencakup mengenai pertemanan mencakup beberapa hal, seperti berkata yang baik, cara memilih teman dalam Islam, memuji teman, bergurau dan tertawa, aturan dan larangan memukul, hingga bagaimana berteman dengan lawan jenis.

METODOLOGI

Dalam perancangan ini, terdapat dua metode yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data, yakni metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan adalah wawancara, studi eksisting, studi referensi, studi pustaka, dan observasi. Kemudian, metode kualitatif yang digunakan adalah kuesioner.

1. Kuesioner

Kuesioner disebarakan ke 100 orang tua muslim yang berdomisili Jakarta yang sudah memiliki anak. Kuesioner ini menggunakan *Google Form* dan disebarakan pada tanggal. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui seberapa dalam orang tua memahami dan menerapkan kepada anak mengenai adab berteman dalam Islam.

2. Wawancara Ahli

Wawancara ahli dilakukan dengan dua orang Ustadz, yakni Ustadz Mukhtar Ibnu selaku guru di Al-Azhar Islam Jakarta Selatan dan pengurus masjid dan Ustadz Effendi Umaryang telah memiliki pengalaman mengajar di Al-Azhar sejak tahun 1988 dan menempuh pendidikan agama di Madinah dan Cairo. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan wawasan lebih dalam mengenai adab berteman dalam Islam. Wawancara dilakukan di Masjid Agung Al-Azhar pada tanggal 16 Februari 2023 jam 13.30 WIB.

3. Wawancara Orang Tua dan Anak

Wawancara orang tua dilakukan dengan tiga orang tua muslim yang berdomisili di Jakarta. Wawancara dengan orang tua dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengajaran yang efektif sehingga anak dapat menerima ilmu dengan mudah. Selain itu, dilakukan pula wawancara dengan 3 anak muslim di tingkat sekolah dasar yang berdomisili di Jakarta untuk mengetahui keseharian anak sekolah dasar dengan teman-temannya di sekolah dan bagaimana situasi pertemanan di kalangan anak sekolah dasar.

4. Studi Referensi

Studi referensi dalam perancangan ini memiliki tujuan untuk mendapatkan ide dari penyampaian adab berteman dalam Islam. Tidak hanya itu, studi referensi dilakukan untuk mendapatkan acuan desain yang baik, sehingga target audiensi dapat menerima dan memahami dengan baik dan sesuai dengan keinginannya.

5. Studi Eksisting

Pencarian data dengan studi eksisting digunakan untuk memberikan pertimbangan dari segi desain cara penyampaian konten dalam media perancangan yang dibuat. Studi eksisting dilakukan dengan menganalisis beberapa media yang membahas hal yang serupa dari segi konten, tampilan, hingga cara media tersebut berkomunikasi kepada target audiensi.

6. Observasi

Observasi dilakukan melalui sosial media dan ke toko buku yang menjual buku agama. Hal ini untuk mengetahui bagaimana penyebaran informasi mengenai adab berteman dalam Islam di sosial media serta kredibilitas. Observasi ke toko buku dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kecenderungan penggunaan visual, teknis buku, hingga konten.

PEMBAHASAN

Perancangan

Perancangan menggunakan metode perancangan Robin Landa (2013) dalam buku *Graphic Design Solution* dengan 5 tahapan, yakni *Overview, Analysis, Conception, Design, Implementation*. Pada tahap orientation atau pencarian data, didapatkan data bahwa pengajaran adab berteman masih kurang memberikan contoh yang jelas, kurang menggunakan pendekatan yang nyata seperti menggunakan cerita yang dekat dengan kehidupan anak-anak, visual yang kurang bervariasi, dan kurang adanya ajakan untuk diimplementasikan ke kehidupan sehari-hari.

Tidak hanya itu, didapati bahwa orang tua sangat membatasi penggunaan teknologi dan penggunaan gadget dapat mendistraksi anak. Sehingga, dibutuhkan media yang berfokus pada satu konten, yakni buku. Selanjutnya, pada tahap analisis, *mindmap* diolah dan dipecah menjadi bagan untuk menentukan *functional benefit, emotional benefit, reasons to believe, competitive environment, discriminator, target audience, dan insights*.

Di tahap *Conception*, dihasilkan sebuah big idea, yakni "*Journey to a Harmonious Bond with Islam*". Kemudian, dikembangkan menjadi 3 kata kunci yang menjadi tone of voice, yakni genuine, radiant, dan innocent. Kemudian, ditetapkan pula moodboard dan referensi gaya ilustrasi. Selanjutnya, pada tahap *Design*, ditetapkan seluruh konsep visual yang menunjang perancangan ini. Konsep visual tersusun dari *color palette, gaya ilustrasi, typeface, grid*.



Gambar 2 Design (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Konten buku ditentukan dan perancangan ini menjadi sebuah series yang memiliki 9 buku berdasarkan pengelompokan adab berteman. Series ini memiliki judul Akrab dengan Adab. Fokus pada perancangan kali ini yakni kepada buku pertama mengenai berkata yang baik. Konten buku berisi aktivitas, cerita kehidupan anak sekolah dasar di sekolah, pojok orang tua, dan dalil-dalil serta alasan dari sudut pandang Islam. Pada tahap terakhir, yakni Implementation, sketsa katern buku yang telah dibuat dan sketsa media lainnya dieksekusi lalu diimplementasikan ke wujud asli.

Analisis

Dari seluruh konsep visual dan sketsa yang telah dibuat, penulis membuat salah satu buku dari 9 buku yang terdapat pada series “Akrab dengan Adab”, yakni salah satu buku pada series ini dengan judul “Kisah dalam Ucapanku” yang memiliki fokus untuk mengajarkan lisan. Terdapat stiker aktivitas dan “Kartu Maaf” untuk mendukung kegiatan pada buku dan dapat digunakan oleh anak-anak dengan bantuan dan panduan dari orang tua.

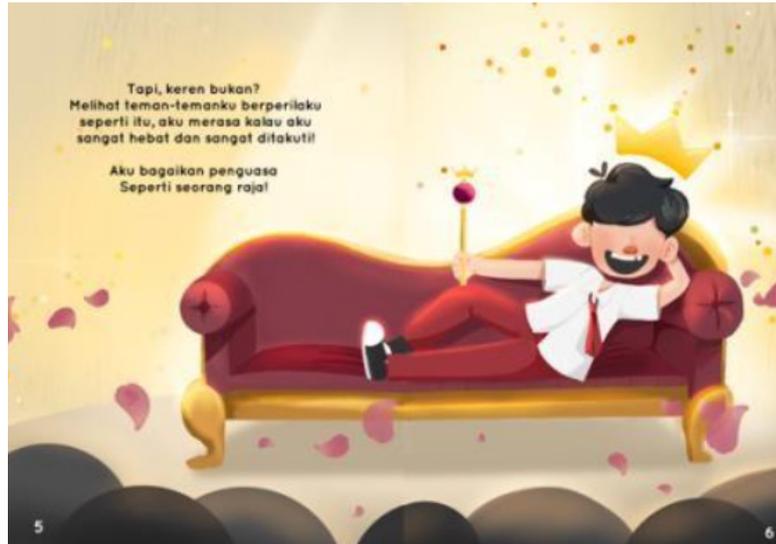


Stiker Aktivitas

Kartu Maaf

Gambar 3 Media Utama dan Gimmick (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Buku ini memiliki empat konten, yakni cerita keseharian seorang anak sekolah dasar, pojok orang tua, dalil-dalil Islam, dan aktivitas. Cerita buku ini tentang seorang anak sekolah dasar yang sering berkata buruk kepada teman-teman sekolahnya, sehingga hal ini membuat dirinya dijauhi oleh teman-temannya. Oleh karenanya, terdapat solusi-solusi yang ditawarkan yang disesuaikan dari tiap adab berkata yang baik yang diajarkan dan diikuti dengan pengimplementasian dari tiap adab dengan aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak.



Gambar 4 Salah Satu Contoh Bentuk Visual (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Visual yang digunakan menggunakan pendekatan objek-objek nyata dengan gaya yang dimodifikasi menjadi lebih ekspresif namun tetap disesuaikan dengan aturan Islam, yakni menghapus mata dan memisahkan badan dengan kepala agar tidak menyerupai makhluk hidup. Seperti pada contoh spread di atas di mana karakter tetap memiliki pose dan bentuk seperti layaknya manusia, akan tetapi mata dan leher dari karakter dihilangkan. Untuk memberikan ekspresi pada wajah dimaksimalkan pada bentuk mulut dan gerak tubuh. Warna yang digunakan disesuaikan dengan tema yang diangkat dari masing-masing series.

Hal ini untuk memudahkan anak untuk mencontohkan ilmu yang diajarkan dan memudahkan mereka untuk memahami bagaimana menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Keseluruhan series didominasi oleh warna hijau karena hijau identik dengan Islam dan menekankan kesan growth. Gaya bahasa series ini menggunakan bahasa keseharian yang ringan dan singkat agar pembaca dapat dengan mudah memahami penjelasan dari adab yang diajarkan melalui buku.



Gambar 5 Salah Satu Contoh Panduan untuk Orang Tua (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Orang tua diberikan area tambahan untuk diberikan informasi lebih lanjut mengenai dalil Islam untuk memudahkan memandu dan membimbing anak sesuai dengan ajaran Islam. Seperti pada spread di atas yang memiliki fokus menjelaskan tentang dalil mengenai adab berkata yang baik. Pada halaman kanan, dibagian bawah terdapat penjelasan tambahan untuk orang tua yang memiliki ukuran yang lebih kecil serta informasi lebih lanjut mengenai dalil yang ditampilkan serta ajakan untuk orang tua dalam mengingatkan anak-anaknya untuk berkata yang baik.

Seluruh kejadian yang ada pada cerita didasari dari beberapa pengalaman anak-anak sekolah dasar dari hasil wawancara. Seluruh pengalaman dari anak-anak Sekolah Dasar diolah kembali lalu dijadikan menjadi satu cerita. Dalam buku ini, aktivitas dibagi menjadi aktivitas yang dikerjakan dalam buku dan aktivitas yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan orang tua.

Selain itu, penulis juga merancang beberapa desain sekunder, yakni merchandise yang dijual di E-commerce dari series ini, media promosi, sosial media, dan company profile untuk menjual buku, menyebarkan informasi mengenai series, serta memberikan informasi lebih dalam mengenai series ini. Pembuatan media sekunder disesuaikan dengan konsep visual dari media utama untuk memberikan kesatuan dan identitas pada tiap media.



Gambar 6 Media Sekunder (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Akan tetapi, terdapat beberapa kekurangan dalam perancangan ini, yakni penggunaan grid yang masih kurang maksimal dalam proses pembuatan katern. Sehingga, disarankan dalam perancangan yang mengangkat topik serupa untuk memikirkan lebih matang dalam menentukan struktur halaman serta jenis grid yang akan dipakai.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Islam sangat menekankan persaudaraan pada umatnya. Untuk menjaga keharmonisan ini adanya ilmu adab dalam Islam Adab dalam Islam merupakan Ilmu yang mempelajari cara berperilaku dan berucap seseorang yang didasari nilai-nilai Islam. Namun karena kurangnya ilmu yang dalam dan tidak mengetahui bagaimana pengajaran yang efektif, orang tua belum mengajarkan adab berteman secara menyeluruh mengajarkan anak-anaknya mengenai hal tersebut. Sehingga, dibutuhkannya sebuah media untuk mengajarkan anak dengan jelas, logis, memiliki contoh yang nyata, serta tetap dalam kaidah Islam.

Media buku dalam perancangan ini memberikan cerita yang diadaptasi dari keseharian anak-anak sekolah dasar dan memiliki beberapa aktivitas untuk mengamalkan setiap adab yang diajarkan. Pembelajaran adab juga menggunakan visual dengan pendekatan nyata namun menggunakan aturan-aturan Islam dalam menggambar makhluk hidup. Dengan mudahnya akses buku mengenai adab dalam Islam dan terdapat aktivitas penerapan di dalamnya, orang tua dapat memahami lebih dalam mengenai adab berteman dalam Islam serta memberikan kemudahan untuk mengajarkannya kepada anak. Sehingga, anak dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dengan teman sebayanya di sekolah maupun di tempat lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Kasyi, M. I. (1986). *Morals and Manners in Islam*. The Islamic Foundation.
- Bowdery, R. (2008). *Basics Advertising 01: Copywriting (Basics Advertising, 1)*. AVA Publishing.
- Eiseman, L. (2017). *Color Harmony*. Rockport Publisher.
- Gerungan, W.A, (2007). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Jayani, D. H. (2022, Januari 5). 83,85% Siswa di Jenjang SD Hingga SMA Beragama Islam . Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/05/8385-siswa-di-jenjang-sd-hingga-sma-beragama-islam>
- Landa, R. (2013). *Graphic design solutions*. Wadsworth Publishing Co Inc. Male, A. (2007). *Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing.
- Lidwina, A. (2021, Agustus 18). Indeks Pembangunan TIK Jakarta Tertinggi Nasional pada 2020. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/18/indeks-pembangunan-tik-jakarta-tertinggi-nasional-pada-2020>
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: Beyond Human- Computer Interaction*, 5th Edition. Wiley.
- Suciatiningrum, D. (2019, Mei 2). Jakarta Penyumbang Angka Kasus Kekerasan Anak Paling Tinggi. Retrieved from IDF Times: <https://www.idntimes.com/news/indonesia/dini-suciatiningrum/jakarta-penyumbang-angka-kasus-kekerasan-anak-paling-tinggi?page=all>