

'MOTION COMIC ADAB DAN DOA ISLAM SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Fathimatuz Zahro

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik
zahrofathima@gmail.com

Dhiani Tresna Absari, ST., M.Kom.

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik
dhiani@ubaya.ac.id

Tyrza Adelia, S.Sn., M.Inf.Tech.

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik
tyrza@staff.ubaya.ac.id

Abstrak - Adab merupakan aturan yang didasarkan aturan agama, terutama agama islam. Berdasarkan survei yang dilakukan terutama anak-anak, mereka mengaku hanya mempelajari sedikit adab dan do'a islam sehari-hari melalui buku dan orang tua. Ketertarikan anak-anak belajar adab dengan menggunakan metode motion comic ini mendorong terbuatnya motion comic ini. Motion comic ini dapat berperan sebagai salah satu metode media yang menggabungkan berbagai unsur multimedia yang ada untuk menceritakan suatu cerita. Hal ini dilakukan dengan tujuan membantu anak-anak untuk belajar adab dan do'a sehari-hari sekaligus membantu anak-anak untuk menumbuhkan minat membaca. Motion comic dibuat dengan menggunakan adobe flash dan hasil akhir dari aplikasi ini berupa dvd yang dapat digunakan pada komputer. Pembuatan aset seperti judul, tombol dan komik dibuat menggunakan software adobe photoshop. Tahapan pembuatan motion comic berbasis Flash ini meliputi analisa masalah dan kebutuhan yang diperlukan, perancangan desain dari sketsa, pengimplementasian desain pada Flash, dan uji coba aplikasi pada pengguna. Respon yang didapatkan positif dan mengandung nilai-nilai moral yang baik. Diharapkan motion comic ini dapat menjadi salah satu solusi untuk semakin tertarik dalam mempelajari adab dan do'a islam sehari-hari.

(Kata Kunci : *Motion Comic, Adobe Flash, Adab Islam, Do'a Islam Sehari-hari*)

Proper behavior is a rule in which it is religious rule based, Islamic rules especially. According to the survey that is particularly done toward the children, they confess that they just learn about a bit of best etiquette and daily Islamic prayer from parents and by books. Children's interest is to learn good manners by using motion comic method might back this motion be made. This motion comic can have a role as one of media methods which fuses all of multi-media elements are available into one for telling a story. This thing has a purpose is that it helps the children to learn best courtesy and daily prayer, even it helps them to grow some interest in reciting. Motion comic created using adobe flash, and the final out come of this application is dvd can be used on a computer. Software for making of assets such as headings, buttons and comic created using Adobe Photoshop. The steps of making motion comic which has a Flash base include in analyzing matters and things in need, making a design's draft of sketch, implementating the design on the Flash base, and a try-out of application at user.

Obtained a positive response and contains the values of moral is good. It is expected that the motion comic can be one solution for children who be attracted more and more in learning proper behavior and daily Islamic prayer.

(Keywords : Motion Comic, Adobe Flash, Islamic Proper Behavior, Daily Islamic Prayer)

PENDAHULUAN

Adab merupakan kehalusan dalam berperilaku dan memiliki nilai-nilai kesopanan yang baik. Adab penting untuk dipelajari karena dalam sebuah *hadits shahih* mengatakan Nabi Muhammad SAW diutus ke dunia hanya untuk menyempurnakan akhlak atau perbuatan yang mulia. Hadits shahih yang di riwayatkan oleh Bukhari pada kitab adab yang berarti “Sesungguhnya aku (Muhammad) diutus untuk menyempurnakan akhlak yang sholeh”. Dengan demikian, menjadi wajib hukumnya bagi setiap muslim untuk memperbaiki adab sesuai dengan yang disebutkan dalam Al Qur’an dan hadits-hadits shahih.

Permasalahan yang ada saat ini, pemahaman anak-anak terhadap adab masih sangat kurang. Maraknya pemberitaan pem-bully-an dikalangan anak-anak terhadap teman sekelasnya, kurangnya kesadaran anak-anak dalam membuang sampah pada tempatnya dan pentingnya sopan santun dalam berbicara baik kepada orang tua atau kepada yang tua maupun kepada yang muda. Berdasarkan data hasil survey yang dilakukan pada beberapa anak, hanya sedikit dari anak-anak yang benar-benar memahami adab keseharian. Pembelajaran adab sendiri diajarkan secara mendalam dipesantren. Sedangkan bagi anak-anak yang tidak mengikuti pesantren umumnya belajar adab dengan orang tua, Ustadz, guru sekolah, guru mengaji dan dengan media buku namun adab yang diajarkan tidak mendalam seperti yang diajarkan dipesantren.

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperlukan pentingnya belajar adab untuk anak – anak agar menjadi generasi penerus yang berakhlak mulia dan memiliki sopan santun, dengan salah satu alternatif yaitu motion comic. Motion comic dipilih karena lebih memudahkan anak – anak dalam belajar dan berinteraksi. Karena pada usia 7 – 12 tahun adalah usia pembentukan karakter yang akan membawa anak – anak menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Selain mempelajari adab, anak-anak akan diajarkan do’a yang berhubungan dengan adab

yang akan dibahas. Diharapkan motion comic ini dapat membantu anak – anak berperilaku yang baik sejak dini dengan membaca komik, namun ke arah visual interaktif, agar pembaca dapat berinteraksi dan lebih mudah dipahami. Serta dapat melestarikan ajaran agama Islam dalam memahami adab dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan kuisisioner kepada 30 responden berusia 7-12 tahun atau anak-anak yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara responden belajar adab dan do'a, selanjutnya dilakukan wawancara kepada 5 responden berusia 7-12 tahun untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh responden selama mempelajari adab dan do'a islam. Selain kuisisioner dan wawancara terhadap anak-anak, perlu dilakukan wawancara terhadap narasumber yaitu ahli agama islam, guru islam sekolah dasar, guru mengaji dan wali murid yang bertujuan untuk mengetahui sistem pembelajaran adab dan do'a yang ada saat ini. Hasil rekapitulasi kuisisioner sebanyak 83,3% responden belajar adab dan do'a islam dari orang tua, 10% responden yang dari guru, sedangkan 6,7% dari buku. Lalu media yang digunakan adalah media buku dengan persentase sebanyak 70%, sisanya 30% menggunakan media digital. Hasil dari data wawancara terhadap narasumber disimpulkan bahwa sistem pembelajaran yang dilakukan oleh ahli agama dan guru islam sekolah dasar yaitu dengan cara mengajar seperti pada umumnya dengan menggunakan buku dan evaluasi dengan cara memberi pertanyaan kepada anak-anak, sedangkan hasil dari wawancara terhadap orang tua disimpulkan bahwa cara belajar adab yang diajarkan dengan mendampingi dan mengajar secara langsung serta membelikan buku panduan adab dan do'a. Selain itu dilakukan *benchmark* dengan beberapa media pembelajaran adab dan do'a islam yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media yang sudah ada.

Berdasarkan hasil analisis, perlu adanya sebuah media yang menyajikan materi adab dan do'a secara lengkap. Tampilan dibuat dengan bagus dan menarik. Tampilan ini ditunjang dengan animasi pembacaan do'a keseharian. Aplikasi dirancang agar mudah digunakan dan dipahami oleh *user* baik secara konten maupun desain *interface* nya.

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Verifikasi dilakukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada target user yaitu anak-anak muslim usia 7-12 tahun untuk mengetahui apakah aplikasi ini membantu dalam penyampaian materi Adab dan Do'a..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini dapat digunakan pada komputer. Background pada aplikasi ini menggunakan warna kuning yang mengandung makna semangat, ceria serta merangsang aktivitas pikiran dan mental. Sedangkan warna pada tombol menggunakan warna biru kehijauan yang berarti ketenangan dan penyeimbang emosi yang cocok digunakan agar anak-anak dapat belajar lebih tenang. Untuk judul diberikan warna oranye yang berarti hangat dan nyaman. Terdapat ilustrasi karakter pemeran utama pada motion comic ini di sisi kanan dan kiri. Jenis font yang digunakan adalah font pencilpete untuk headline sedangkan font kbsothinteresting untuk tulisan tombol, font comic sans untuk font pada bubble text. Tampilan verifikasi menu utama pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Verifikasi Menu Utama

Aplikasi ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu mainkan semua dan pilih adab dan do'a. Mainkan semua berisi tentang kumpulan 2-3 adab dan do'a yang dijadikan dalam satu tema dengan judul yang berbeda-beda. Sedangkan pada pilihan pilih adab dan do'a menampilkan adab dan do'a secara terpisah. Tampilan verifikasi dari mainkan semua dan pilih adab dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Verifikasi Mainkan Semua Dan Pilih Adab

Aplikasi ini diberi halaman bantuan dan halaman kredit yang fungsi pada halaman bantuan adalah untuk menampilkan fungsi tombol pada aplikasi. Sedangkan tampilan kredit adalah tampilan untuk menampilkan ucapan terima kasih kepada pengisi do'a pada aplikasi ini. Tampilan verifikasi dari bantuan dan kredit dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Verifikasi Bantuan Dan Kredit

Aplikasi ini menggunakan *Action Script* untuk pergerakan animasi dan fungsi tombol. *Action Script* dasar yang dipakai adalah *Action Script GotoAndStop* yang berfungsi sebagai navigasi antar halaman aplikasi. *Action Script* selanjutnya digunakan untuk *load & play dubbing*. *Script* lain yang digunakan adalah *script* untuk menyembunyikan tombol, *mouse hover*, *close*, *menu*, *fullscreen* dan *background*.

Proses selanjutnya adalah validasi dimana proses ini dilakukan dengan uji coba anak-anak sekolah dasar beragama islam dan mewawancarai ahli agama islam, guru agama islam sekolah dasar, guru mengaji, dan wali murid.

Setelah anak-anak mencoba aplikasi ini hingga selesai, anak-anak akan diberi kuisioner mengenai aplikasi yang telah dicoba dan beberapa pertanyaan mini kuis yang tujuannya untuk mengetahui sejauh mana anak-anak memahami

“adab dan do’a islam yang sudah mereka pelajari dengan motion comic. Sedangkan ahli agama islam, guru islam sekolah dasar, guru mengaji dan wali murid diwawancarai mengenai aplikasi yang sudah dibuat dengan tujuan apakah aplikasi ini sudah sesuai tujuan awal dan menilai ketercapaian tujuan pembuatan aplikasi ini. Jawaban dari kelima kategori tersebut dirangkum dalam poin-poin berikut.

- Dari segi materi adab dan do’a islam yang sudah disampaikan melalui motion comic sudah sesuai dengan fiqih islam dan aturan-aturan adab yang disampaikan dalam *hadist shahih*.
- Alur cerita yang sudah dibawakan sudah sesuai, dimana ada cerita pendek untuk memulai membahas adab sehari-hari dan dilanjut dengan do’a disamping itu ada keterangan pengertian dibagian bawah panel ketika yang dibahas menggunakan bahasa-bahasa arab.
- Aplikasi ini dapat digunakan anak-anak usia sekolah dasar dengan baik karena jenis gambar dan pewarnaan yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan anak-anak pada usianya, disamping itu juga membantu anak-anak dalam menumbuhkan minat membaca.
- Aplikasi ini sangat membantu anak-anak dalam proses mengetahui adab-adab islam.
- Dengan adanya aplikasi ini membantu anak-anak dalam belajar adab dan do’a baik secara mandiri maupun bantuan arahan dari orang tua
- Aplikasi ini membantu orang tua dalam penyampaian adab dan do’a islam sehari-hari

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari keseluruhan pembuatan aplikasi tugas akhir ini adalah aplikasi ini sangat berguna untuk anak-anak yang beragama islam karena dilihat dari segi cerita sudah benar dan sudah mampu membuat user mengerti pemahaman tentang adab dan do’a islam dan para target user cukup antusias dengan adanya aplikasi ini dan mereka juga dapat menangkap cerita motion comic ini disetiap episodenya.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini adalah menambahkan referensi adab dan do’a pada tampilan kredit, Balon kata

dibuat lebih bervariasi seperti bentuk awan dan bentuk lain sesuai ekspresi yang ditunjukkan oleh karakter pada komik, membuat cerita dengan tema berbeda seperti kisah-kisah nabi, bacaan do'a-do'a yang lain, kumpulan *hadist shahih*, dan lain sebagainya yang terakhir dibuatkan versi motion comic dengan full pergerakan dan dubbing suara.

DAFTAR PUSTAKA

Albrecht, C.(2008). *The Rise Of Motion Comics Online*. [internet] Tersedia dari: <https://gigaom.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/> [Diakses pada 10 Desember 2015].

Carlson, D dan Johanna.(2010).*What's the Point of a Motion Comic*. [internet] Tersedia dari : <http://comicsworthreading.com/2009/08/23/whats-the-point-of-a-motion-comic/> [Diakses Pada 11 Desember 2015].

Santrock, JW.(2012). *Perkembangan Masa-Hidup,Edisi ketiga belas*. Jakarta: Penerbit Airlangga.

Aziz, Abdul. (2003M). *Ensiklopedi Adab Islam Menurut Al-Quran Dan As-Sunnah*. Jakarta: PUSTAKA IMAM ASY-SYAFI'I.

Sri, Euis.(2013). *Kumpulan Doa Sehari-Hari*. Jakarta: KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA.

Hudzaifah, Abu. (2015). *Serial Adab Anak Islam*. Solo: Media Sholih.