

Perancangan Media Informasi Tentang *Parenting* Dalam Perspektif Agama Islam

Zhafir Ar Raihan¹, Yuliarni², Well Victory³

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹zhafiraraihan46@gmail.com , ²yuliarni2807@gmail.com

Abstrak

Parenting atau pola asuh anak merupakan pondasi penting dalam membentuk karakter dan akhlak generasi masa depan. Namun, seiring perkembangan zaman, banyak orang tua yang menghadapi tantangan dalam menerapkan pola asuh yang sesuai dengan ajaran Islam. Rancangan ini berfokus pada pengembangan media informasi dengan konsep animasi dua dimensi yang komunikatif, edukatif, dan mudah diakses sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan *parenting* berdasarkan agama Islam. Metode perancangan melalui observasi, kuesioner, wawancara dan *study* pustaka. Teknik rancangan media ini menggunakan Analisis 5W+1H. Adapun proses rancangan animasi dua dimensi melalui beberapa tahap yaitu *brainstorming*, sketsa, *storyline* dan *storyboard*, hasil rancangan karya berupa animasi dua dimensi yang berjudul Ali Cahaya Keluarga, rancangan informasi pendukung yaitu poster, *x-banner* dan *merchandise* (*t-shirt*, *totebag*, *keychain* dan stiker).

Kata Kunci: Animasi 2D, Media Informasi, *Parenting*, *Parenting Islam*

PENDAHULUAN

Parenting merupakan suatu interaksi antara orang tua dengan anak yang mencakup kebutuhan fisik (makanan, tempat tinggal, pakaian, Kesehatan, dan lain-lain), kebutuhan psikologis (rasa aman, keselamatan, perlindungan, kasih sayang, cinta, dan lain-lain), pembentukan karakter anak dan juga mengenai sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Rahmi & Yenita, 2017: 40). Orang tua memiliki kewajiban untuk memenuhi kebutuhan anak, karena orang tua membawa pengaruh besar bagi perkembangan anak-anaknya dalam proses menuju dewasa. Tetapi, di beberapa negara berkembang seperti Indonesia, masih banyak orang tua yang menjalankan pengasuhan pada anak yang kurang efektif. Mahar Prastiwi menjelaskan dalam hasil Survei Sosial Ekonomi yang dilakukan Badan Pusat Statistik tahun 2020, sebanyak 3,73 persen bayi dibawah lima tahun (balita) pernah mendapatkan pola pengasuhan tidak layak (Kompas. com. 2022, April 5). Hal tersebut diduga disebabkan karena adanya beberapa faktor seperti kesalahan pola asuh, paparan media, ekonomi rendah, pengetahuan yang minim, pengalaman yang kurang, serta usia pernikahan orang tua yang terlalu muda. Seperti yang belakangan ini terjadi Rahmat Baihaqi mengatakan seorang bocah di Jalan Muara Baru, Jakarta Utara, harus menjadi korban kekejian ayahnya sendiri, Usmanto alias Usman. Bocah malang itu harus tewas mengenaskan di tangan ayah kandungnya dengan cara ditendang dan dibanting (liputan 6. com 2023, Desember 14). Kemudian kasus ayah membunuh empat anak kandungnya di Jakarta Selatan, Panca Darmansyah melancarkan siasat pembunuhan anak-anaknya di kontrakkannya, Jagakarsa, Jakarta Selatan. “Yang bersangkutan ini melakukan aksi kejinya mulai dari anak yang paling kecil dengan dalih ingin menidurkan atau membobokkan anaknya,” ujar Wakasat Reskrim Polres Metro Jakarta Selatan Kumpul Henrikus Yossi kepada wartawan, (kompas.com. 2023, Desember 11). Dari kasus tersebut seharusnya orang tua menyayangi dan melindungi anaknya, maka disinilah peran penting informasi *parenting* kepada orang tua dan calon orang tua.

Orang tua diibaratkan sebagai cermin bagi anak, karena apa yang dilakukan oleh orang tua maka anak tersebut akan menirunya. Hal tersebut terjadi karena anak tersebut belajar suatu perilaku tertentu dari lingkungannya, peran orang tua disini sangat penting dalam mengawasi dan mendidik anak. Praktik orang tua dalam pengasuhan anak juga perlu dipertimbangkan dan oleh sebab itu praktik pengasuhan dibagi menjadi dua, yang pertama adalah praktik pengasuhan konstruktif dan kedua praktik pengasuhan destruktif. Praktik pengasuhan konstruktif akan menghasilkan perkembangan anak yang positif, sedangkan praktik pengasuhan destruktif akan menghasilkan perkembangan anak yang negatif. Misalnya, ketika anak melakukan kesalahan, orang tua yang menjalankan pengasuhan konstruktif akan memberikan penjelasan atas kesalahan anak dan membimbingnya agar tahu hal yang benar dan sesuai harapan sedangkan orang tua dengan pengasuhan destruktif cenderung langsung memberikan hukuman kepada anak, misalnya dengan kekerasan fisik yang dapat menyebabkan berkembangnya sifat agresif anak, Simons et al, (Santrock dalam Rachmawati & Hastuti, 2017: 228).

Generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang konsisten dan berkelanjutan dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka secara lahir maupun batin sampai seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggung jawab. Dengan demikian, orang tua (Ayah dan Ibu) harus memiliki usaha dalam mengasuh dan memelihara anak-anaknya, terutama pada masa sekarang.

Orang tua harus mampu mengasuh anaknya dengan baik apabila menginginkan seorang anak yang bisa menempatkan diri pada zamannya. karena tak jarang orang tua yang menginginkan anaknya berhasil dan sukses justru mendapatkan hasil yang sebaliknya dikarenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya. Dr. Abdullah Nashih Ulwan menjelaskan bahwa perhatian orang tua terhadap anaknya merupakan asas yang terkuat dalam pembentukan manusia yang utuh. Sebagaimana firman Allah dalam Surah At-Tahrim ayat 6.

Merubah pendidikan anak sesuai dengan zamannya. zaman sekarang berbeda dengan zaman lampau, yang mana di era *digital* ini dalam dunia pendidikan agama Islam sedikit tergeser dengan munculnya berbagai alat kecanggihan yang juga dapat menjadi hambatan anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pola asuh orang tua yang terlalu membebaskan anaknya dalam arti kurang memperhatikan kegiatan yang dilakukan anaknya akan memengaruhi belajar pada anak, dalam hal belajar sangat dibutuhkan dukungan dari orang tua, bahkan ikut serta dalam membimbing anaknya untuk belajar. Tidak cukup bagi orang tua yang hanya menyerahkan kepada sekolah untuk mengajar dan mendidik anaknya. Maka dari itu penulis ingin membuat suatu media informasi yang berbasis animasi sehingga akan dapat dengan mudah diakses oleh orang tua.

Media informasi pendidikan hingga saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Media informasi pendidikan terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat oleh manusia, karena melalui media informasi pendidikan manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang. Media informasi adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima dengan berbagai jenis komponen dan alat fisik yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar seperti menggunakan buku, ilustrasi, film, kaset, video, poster dan lain-lain. Sedangkan menurut (Jogiyanto HM 2005: 35), "Informasi kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa informasi suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar akhirnya bisa mati". Kehadiran media informasi sebagai pengetahuan dan teknologi mempunyai peranan penting dalam hal pembelajaran, dengan media informasi masyarakat dapat dengan mudah mengakses ilmu dan informasi-informasi yang ada sesuai dengan kebutuhan, melalui media cetak maupun media *online*. Adanya jenis media informasi yang populer saat ini yaitu media *audio visual* yang kreatif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak ramai. Untuk itu, peran media dan kemampuan mendistribusikan informasi secara masif dan akurat sangat penting di dalam mencerdaskan masyarakat. Dalam penyajian karya, penulis memilih animasi sebagai media yang akan dibawa.

Animasi menurut Ibiz Fernandes (2002: 63), adalah proses merekam dan memutar ulang urutan gambar yang telah disiapkan sebelumnya namun dengan ekspresi yang berbeda untuk mencapai ilusi gerakan yang berlanjut. Animasi berasal dari bahasa *latin* yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi. Karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian yang ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Dalam studi meta-analisis oleh Ching dan kawan kawan (2006: 2), yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 62%. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menggunakan media penyampaian pesan berupa animasi untuk menyampaikan informasi tentang *parenting* dalam perspektif agama Islam.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan ini meliputi observasi, *study* pustaka, wawancara dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data awal, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2005: 62). Pada perancangan ini, pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan di sekitar lingkungan perancang di Pasaman Barat. Observasi merupakan teknik yang langsung dapat digunakan untuk memperoleh berbagai data dan aspek tingkah laku. Maka perancang melakukan observasi untuk memperoleh data, gejala atau kejadian yang sebenarnya dan langsung. Proses perancangan, dilakukan pengamatan secara langsung di tempat kejadian yaitu Pasaman Barat, dengan membaur sebagai bagian dari masyarakat biasa. Perancang memperhatikan bagaimana orang tua yang relatif muda mendidik anak mereka. Selanjutnya, perancang mengikuti anak dari orang tua tersebut untuk mengamati perilaku anak, baik atau buruk, sebagai cerminan dari pola asuh yang diterapkan orang tua. Observasi ini dilakukan selama satu minggu, dengan menggunakan *handphone* sebagai instrumen untuk mencatat perkembangan perilaku dari hari ke hari. Data yang dikumpulkan mencakup pola interaksi antara orang tua dan anak serta pengaruhnya terhadap perilaku anak dalam berbagai situasi.

Setelah melakukan observasi selanjutnya perancang melakukan wawancara dengan narasumber yaitu, ketua Yayasan Bina Anak Soleh kota Padangpanjang bersama ustazah Nolla Widya Kartika S.E, yang memberikan penjelasan tentang edukasi *parenting* yang sangat diperlukan untuk orang tua maupun orang tua muda karena bagaimana kepribadian dan pola pikir anak ke depannya tergantung dari pengetahuan *parenting* yang orang tua miliki. Dari pengalaman empiris yang dirasakan selama menjadi guru bimbingan belajar (bimbel) ia melihat karakter anak yang berbeda-beda, biasanya sifat anak adalah cerminan dari orang tua yang mendidiknya. Dalam mendidik anak, orang tua harus memperhatikan lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang, sebagai seorang muslim bagi ustazah Nolla sangat penting untuk mengajarkan anak mengenal nilai-nilai Islam, seperti mengajarkan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Gunanya untuk menuntun anak ke jalan yang benar, anak tak hanya akan mencari kenikmatan dunia tetapi mengajarkan cara untuk mendapatkan kenikmatan di akhirat.

Setiap orang tua bisa melakukan evaluasi seperti ini setiap malam kepada anak agar terjalin kedekatan emosional antara keduanya, selain itu orang tua juga harus paham *parenting* terkait tumbuh kembang anak dengan cara bertukar cerita dan

membimbing anak serta menjadi rumah yang nyaman untuk mereka (Wawancara dengan Ustazah Nolla Widya Kartika S.E, 2 september 2024 di Padangpanjang).

Metode Analisis Data

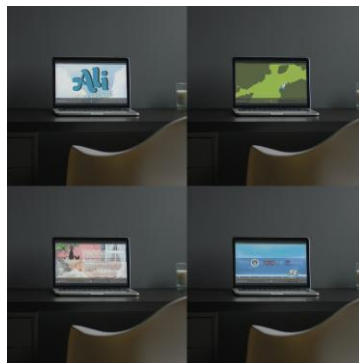
Analisis segmentasi yang terdiri dari segmentasi geografis, demografis dan psikografis digunakan untuk menentukan target audiens dari perancangan agar dapat menentukan strategi yang efektif. Pada segmentasi geografis perancangan ini terkhusus pada wilayah Kabupaten Pasaman Barat dan sekitarnya. Namun tidak menutup kemungkinan untuk mencakup seluruh wilayah Indonesia karena perancang menargetkan *parenting* kepada seluruh orang tua muda. Segmentasi demografis mencakup usia 18-25 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan status sosial bawah, menengah dan atas. Pada segmentasi psikografis mulai dari masyarakat Kabupaten Pasaman Barat khususnya dan tidak menutup kemungkinan seluruh masyarakat Indonesia, yang memiliki ketertarikan terhadap media informasi yang disampaikan melalui visual animasi dua dimensi dan dibalut dengan nilai-nilai Islam.

Perancangan media informasi *parenting* dalam perspektif agama Islam terdapat beberapa faktor-faktor yang memengaruhi minat dan strategi perancangan. Untuk itu perlunya menganalisis perancangan animasi dalam upaya memberikan informasi tentang parenting dalam perspektif agama Islam. Ruang lingkup perancangan menggunakan metode 5W+1H. Teknik 5W+1H adalah singkatan dari “*What, Who, When, Where, Why, How*” yang dalam bahasa Indonesia diartikan menjadi kata apa, siapa, kapan, dimana, mengapa dan bagaimana. Teknik 5W+1H adalah suatu konsep dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal, kalimat tanya biasa disebut juga kalimat untuk menggali informasi Riska Jayanti (2011: 13). Metode analisis data ini yang digunakan untuk menjelaskan tujuan dari perancangan media informasi tentang *parenting* dalam perspektif agama Islam dan dijadikan ide dalam penggarapan karya animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil Audio Visual



Gambar 1. Hasil Audio Visual

Karya utama dalam perancangan ini berupa animasi dua dimensi yang berjudul “Ali Cahaya Keluarga”, dengan ukuran 1920 piksel x 1080 piksel. Karya utama berupa animasi dua dimensi, memuat informasi seperti fakta, dampak, edukasi dan nasehat. Opening menampilkan judul, Bagian isi menampilkan fakta tindak kriminal yang terjadi kepada anak, kemudian pemberian edukasi mengenai parenting secara umum dan berdasarkan perspektif agama Islam, memberikan contoh parenting atau pola asuh yang dikutip dari Al-Qur’an dan ahli parenting. Pada bagian penutup menampilkan pesan dari Dr. Aisyah Dahlan terkait orang tua yang akan menjadi contoh bagi anak di masa depan. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dalam proses editing dan pembuatan aset serta penganimasian karakter menggunakan *Adobe Photoshop*.

b. Hasil Poster

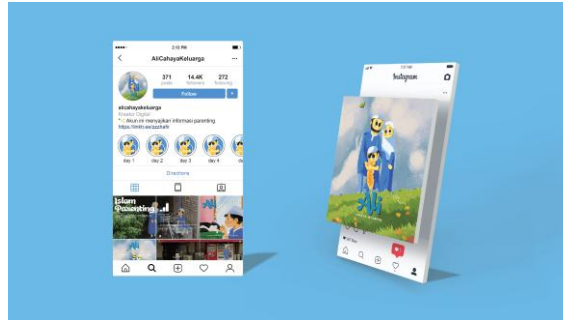


Gambar 2. Hasil Poster

Media pendukung perancangan ini adalah poster fisik yang memuat data tentang *parenting*, dengan ukuran A2, poster memuat informasi terkait animasi seputar *parenting*. Menggunakan elemen *layout* teks, termasuk judul,

heading dan paragraf kemudian dipadukan dengan ilustrasi. sebagai media penyampaian pesan. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

c. Hasil Media Sosial



Gambar 3. Hasil Desain Media Sosial

Berikutnya merupakan salah satu media untuk mengedukasi orang tua secara *online* yaitu melalui media instagram, membantu mereka untuk mengakses informasi seputar *parenting* berdasarkan perspektif agama Islam. Media sosial berisi poster digital memuat informasi yang hampir sama dengan poster fisik yang terkait mengenai animasi dan *parenting*, sebagai media utama dalam penyaluran informasi mengenai animasi “Ali Cahaya Keluarga” media sosial instagram juga menjadi salah satu wadah untuk penyebaran video animasi dua dimensi tentang “*parenting* dalam perspektif agama Islam”. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* sebagai *software* dalam perancangan *layout* desain kemudian *Adobe Photoshop* sebagai *software* pembuatan aset ilustrasi dan *mockup*.

d. Hasil X-banner



Gambar 4. Hasil X-banner

X-Banner yang dibuat pada perancangan animasi dua dimensi tentang *parenting* dalam perspektif agama Islam ini berukuran 60 x 160 cm dengan bahan albatros. *X-Banner* ini akan menjadi salah. Satu media promosi yang didesain untuk peluncuran animasi kepada khalayak umum. Karya ini akan diterapkan pada saat peluncuran berlangsung. *X-banner* berisi judul dan tangan dari Ali, Ibu dan Ayah yang saling berpegangan, kemudian memberikan informasi mengenai *parenting*. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* sebagai *Software* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *mockup* kemudian *Adobe Illustrator* sebagai *software* dalam pembuatan *layout* desain.

e. Hasil Merchandise

1. T-shirt



Gambar 5. Hasil Desain *T-shirt*

T-Shirt berfungsi sebagai himbauan dan pengingat tentang *Merchandise* dalam perancangan ini adalah *t-shirt* yang dalam visual memuat judul “Ali Cahaya Keluarga” dan ilustrasi. Anak sebagai cahaya dalam keluarga, berisi judul karya “Ali Cahaya Keluarga”. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses pembuatan desain dan menggunakan *Adobe Photoshop* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *mockup*.

2. *Totebag*



Gambar 6. Hasil Desain *Totebag*

Merchandise berikutnya dalam perancangan ini adalah *Totebag* yang dalam visual memuat ilustrasi karakter Ali. *Totebag* digunakan sebagai *merchandise* dan didesain menggunakan ilustrasi dari karakter utama “Ali”. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses pembuatan *layout* desain kemudian menggunakan *Adobe Photoshop* dalam proses pembuatan aset ilustrasi dan *mockup*.

3. Stiker



Gambar 7. Hasil Desain Stiker

Merchandise berikutnya dalam perancangan ini adalah stiker yang dalam visual memuat judul “Ali Cahaya Keluarga” dan ilustrasi Ali dan keluarganya. Stiker sama dengan *t-shirt*, sebagai himbauan dan pengingat tentang anak sebagai cahaya dalam keluarga, berisi judul karya “Ali Cahaya Keluarga” dan ditambah dengan ilustrasi. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses *layout* desain dan *Adobe Photoshop* sebagai *software* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *mockup*.

4. *Keychain*



Gambar 8. Hasil Desain *Keychain*

Merchandise berikutnya dalam perancangan ini adalah *keychain* yang dalam visual memuat judul “Ali Cahaya Keluarga” dengan ilustrasi Ali, Ibu dan Ayahnya. Fungsi *Keychain* sama dengan *t-shirt* dan stiker, sebagai himbauan dan pengingat tentang anak sebagai cahaya dalam keluarga, berisi judul karya “Ali Cahaya Keluarga” dan ilustrasi. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses pembuatan *layout* desain kemudian *Adobe Photoshop* sebagai *software* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup*.

KESIMPULAN

Perancangan ini memberikan pemahaman mendalam kepada perancang mengenai pentingnya *parenting* atau pola asuh yang baik, terutama dalam membentuk masa depan anak-anak. *Parenting* tidak hanya menjadi aspek kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki landasan kuat dalam ajaran Islam. Orang tua, sebagai teladan pertama bagi anak-anak, memiliki peran sentral dalam menentukan karakter dan masa depan mereka.

Media informasi yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua, mengenai pentingnya pola asuh yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan mengintegrasikan ajaran agama ke dalam *parenting*, orang tua diharapkan dapat menjadi panutan yang lebih baik bagi anak-anak, baik dalam aspek moral, spiritual, maupun sosial. Melalui media informasi ini, diharapkan masyarakat, terutama orang tua, semakin memahami pentingnya memperbaiki diri dengan menanamkan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan anjuran-anjuran yang ada dalam agama Islam, seperti membentuk akhlak mulia, mengajarkan kasih sayang, dan membimbing anak dengan sabar, diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fernandes, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang Library.
- HM, Jogiyanto. (2005). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jayanti, Riska (2011). *Penerapan Teknik 5W 1H Dalam Memahami Cerita*. Palu: Universitas Tadulako.
- Ke, F., Lin, H., Ching, Y., Dwyer, F. (2006). “Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assessment and Interpretation”. *Journal of Visual Literacy*,: *Journal of Visual Literacy*, Spring 2006 volume 26, number 1, pp.15-40
- Racmawi. N & Hastuti D. (2017) *Parental Self-Efficacy dan Praktik Pengasuhan Menentukan Perilaku Agresif Anak Usia Prasekolah*. <http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2017.10.3.227> Diakses 28 November 2023, hlm. 227-228.
- Rahmi & Yenita. (2017) *Pola Asuh Anak antara Ibu yang Menikah Usia Dini dengan Ibu yang Menikah Usia Dewasa di Wilayah Kerja Puskesmas Tapung Hilir 2 Kabupaten Kampar*. JURNAL CURRICULA VOL 3 NO 1 2018. JURNAL <http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/curricula/index> Diakses 28 November 2023
- Riduwan, 2005. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statik*, Bandung: Alfabeta.