

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Keanekaragaman budaya dan agama di Indonesia merupakan salah satu ciri khas Nusantara, dengan memegang teguh semboyan Bhinneka Tunggal Ika sampai saat ini Indonesia masih menjadi bangsa yang utuh. Dalam hal keagamaan, agama Islam menjadi salah satu agama yang banyak dianut oleh penduduk Indonesia dan sampai saat ini penduduk dengan mayoritas muslim terbanyak kedua di dunia dengan total 236 juta jiwa adalah Indonesia (Mabruri, 2024). Di Indonesia, Ramadhan adalah bulan yang sangat istimewa dan ditunggu-tunggu oleh umat Muslim. Bulan Ramadhan merupakan bulan sucinya agama Islam yang mengharuskan umat Muslim melaksanakan ibadah puasa selama satu bulan penuh dimulai dari fajar hingga matahari terbenam, juga menahan diri dari perbuatan yang merugikan. Ada beberapa golongan yang diwajibkan berpuasa, syarat diantaranya harus seorang Muslim atau beragama Islam, Berakal dan Baligh namun dianjurkan juga kepada para orang tua untuk senantiasa melatih anak-anaknya untuk berpuasa sedari kecil agar mereka mudah terbiasa ketika sudah baligh, dan syarat yang terakhir adalah Tidak Ada Halangan seperti sakit, safar dan juga haid bagi Wanita (Abdillah, 2020). Selama bulan suci Ramadhan, di malam hari umat Muslim melaksanakan shalat lagi yaitu Tarawih yang memiliki keutamaan untuk diampuninya dosa-dosa yang terdahulu (Abduh, 2013).

Pendidikan agama Islam memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak, terutama untuk beribadah di bulan Ramadhan, anak-anak diajarkan tentang nilai-nilai kebaikan, akhlak mulia, dan tata cara beribadah. Pendidikan agama juga dapat membentuk karakter anak menjadi lebih baik dan siap menghadapi tantangan hidup (Ainiyah, 2013). Seperti halnya yang dilakukan oleh SMP IT Al-Kautsar, sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta islam yang ada di kota Cimahi tepatnya di Jl. Sangkuriang Barat II Dalam No. 34 C, berdiri sejak tahun 2021 dengan pendidikan berbasis pesantren. SMP IT Al-Kautsar memfasilitasi kegiatan selama bulan Ramadhan bagi para siswanya untuk terbiasa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan Ramadhan lainnya diantaranya seperti tadarus Al-Qur'an, hafalan ayat-ayat Qur'an, kegiatan sosial, zakat fitrah, shalat Idul Fitri.

Para siswa tersebut sudah memiliki buku panduan Ramadhan yang menjadi catatan harian di bulan Ramadhan namun buku panduan ini seringkali kurang diperhatikan siswa dan dianggap sebagai tugas tambahan yang merepotkan berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru sekolah. Padahal, buku ini memiliki potensi besar untuk menjadi sahabat spiritual selama bulan suci. Dalam konteks pendidikan, buku panduan berfungsi sebagai salah satu media yang menyajikan penjelasan mendalam mengenai materi pokok, prinsip-prinsip, dan tata cara pelaksanaan. Dengan rutin mencatat aktivitas ibadah seperti sholat lima waktu, tadarus Al-Quran, dan mengikuti kajian, tidak hanya sekadar menjalankan kewajiban, tetapi juga dapat merasakan kedamaian hati yang lebih mendalam (Wibawani, 2017). Selain itu, buku panduan ini juga dapat membantu untuk lebih fokus dalam meningkatkan kualitas ibadah dan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Saat ini buku panduan Ramadhan di SMP IT Al-Kautsar masih berbentuk tekstual dan berwarna hitam putih saja ditambah dengan bahan yang tipis memudahkan isi kertasnya rusak. Mengakibatkan informasi yang tersampaikan pada buku tersebut tidak maksimal dalam memberikan informasi karena tidak menarik perhatian siswa yang membacanya. Berdasarkan informasi awal melalui observasi dan wawancara terhadap guru agama disekolah tersebut juga masih banyak anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya bermain hp ketika bulan Ramadhan, hal tersebut yang menjadi salah satu kekhawatiran. Sehingga dalam menyampaikan pesan-pesan agama kepada para siswa, diperlukan media edukasi yang menarik dan mudah dipahami. Buku menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan. Buku panduan siswa di bulan Ramadhan dapat menjadi sarana yang tepat untuk membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan dibulan Ramadhan dengan konsisten.

Berdasarkan observasi awal didapatkan bahwa meskipun sudah banyak buku anak-anak yang membahas tentang Ramadhan, namun masih terdapat beberapa kekurangan. Beberapa buku cenderung terlalu serius dan kurang menarik bagi anak-anak karena data informasi yang tersedia dibuku panduan hanya itu-itu saja seperti informasi Ramadan dan tugas harian saja. Selain itu, banyak buku yang hanya fokus pada aspek ibadah saja, tanpa memberikan penjelasan yang mendalam tentang makna dan hikmah dibalik setiap amalan. Buku panduan anak yang dirancang

dengan baik dapat menjadi alat yang efektif untuk membentuk karakter anak. Melalui cerita-cerita yang menarik dan ilustrasi yang berwarna-warni, anak-anak dapat diajak untuk memahami nilai-nilai kebaikan, seperti kesabaran, empati, dan berbagi. Ditambah pengetahuan umum yang berhubungan dengan sains dalam beribadah juga menjadi salah satu daya tarik para siswa dalam pembelajaran hari-harinya.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa isu permasalahan yang muncul di antaranya sebagai berikut:

- Buku panduan SMP IT Al-Kautsar yang saat ini masih didominasi oleh teks hitam putih terasa monoton dan kurang menarik secara visual bagi siswa.
- Banyak anak yang lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain ponsel daripada melakukan aktivitas yang bermanfaat selama bulan Ramadhan, khususnya mengisi panduan Ramadhan.
- Belum ada buku panduan yang dibuat dengan tambahan informasi umum yang unik tentang Ramadhan.

I.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang diuraikan di atas disimpulkan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana informasi dan visualisasi pada buku panduan Ramadhan SMP IT Al-Kautsar menjadi lebih lengkap dan menggunakan media yang lebih baik?

I.4. Batasan Masalah

- **Objek Perancangan**
Dibatasi pada permasalahan buku panduan ibadah Ramadhan yang terdapat pada SMP IT Al-Kautsar, mengenai visualisasi dan informasi yang kurang lengkap

- **Lokasi Perancangan**

Sekolah yang menjadi perancangan ini berlokasi di sekolah swasta Islam SMP IT Al-Kautsar, kota Cimahi dan sekitarnya.

- **Waktu Perancangan**

Perancangan skripsi penciptaan ini selama 4 bulan dimulai dari pengumpulan dan analisis informasi data sejak bulan Oktober 2024.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan perancangan ini diharapkan tercapainya tujuan dan manfaat seperti berikut:

I.5.1. Tujuan Perancangan

- Menambahkan informasi dan memperbaiki visualnya.
- Membuat media informasi perihal kegiatan selama bulan Ramadhan.
- Memuat media dengan bahan yang lebih baik sehingga tidak mudah rusak.

I.5.2. Manfaat Perancangan

- **Manfaat Teoritis**

Mengembangkan keilmuan pengetahuan dalam perancangan visual pembelajaran dibulan Ramadhan dengan buku panduan Ramadhan.

- **Manfaat Praktis**

Dapat menjadi referensi dan acuan dalam merancang panduan beribadah pada bulan Ramadhan pada peneliti lain.

I.6. Metode Penciptaan

Metode yang dilakukan pada perancangan ini menggunakan metode DKV (Desain Komunikasi Visual). Dalam studi Metode Penciptaan (Rochmawati, 2020) Metode penciptaan melalui DKV yaitu mempelajari cara menyampaikan pesan atau informasi secara efektif menggunakan elemen-elemen visual dengan beberapa tahapan diantaranya:

a. Identifikasi Data

Identifikasi diawali dengan tahap persiapan pengumpulan data melalui teknik wawancara dan observasi. Data yang diperoleh kemudian

dilengkapi dengan data pendukung dari berbagai sumber literatur, seperti buku, majalah, foto, dan artikel daring. Setelah data terkumpul secara menyeluruh, dilakukan proses pengelompokan dan pengkategorian data untuk memudahkan analisis lebih lanjut.

b. Analisis Data

Data yang telah dikategorikan kemudian dianalisis menggunakan metode **SWOT** yaitu *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang) dan *Threat* (ancaman). Bisa juga menggunakan **5W1H** (*What, Who, Why, Where, When* dan *How*).

c. Sintetis

Perencanaan Media:

- **Tujuan Media**

Tujuan media ditentukan oleh tiga faktor utama yaitu jangkauan (*reach*), frekuensi (*frequency*), dan konsistensi (*continuity*). Sebelum merancang strategi media, perlu diidentifikasi terlebih dahulu target audiens berdasarkan demografi (umur, jenis kelamin, status sosial), psikografi (minat, gaya hidup), dan geografi (lokasi).

- **Strategi Media**

Strategi media merupakan langkah konkret dalam mewujudkan tujuan komunikasi yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan pemilihan media yang paling relevan dengan target audiens, prioritas media berdasarkan ketersediaan anggaran dan tingkat efektivitasnya, serta penentuan media utama dan media pendukung. Poster yang dipasang di sekolah-sekolah dapat menjadi alat komunikasi yang efektif untuk menjangkau anak-anak dan remaja.

- **Program Media**

Program media melibatkan proses perencanaan, seperti penentuan jadwal tayang iklan, pemilihan ukuran dan durasi yang sesuai, hingga pemilihan jenis media yang paling relevan dengan target audiens.

- **Budget Media**

Biaya media meliputi pengeluaran untuk penempatan iklan di berbagai media, sewa ruang iklan, sponsorship acara, dan biaya-biaya terkait lainnya seperti pajak, izin, dan administrasi.

Perencanaan Kreatif:

- **Tujuan Kreatif**

Dengan menetapkan tujuan kreatif yang jelas, sehingga dapat memastikan bahwa setiap langkah yang diambil dalam proses kreatif memiliki arah yang pasti dan tidak menyimpang dari tujuan utama.

- **Strategi Kreatif**

Strategi kreatif merupakan pendekatan sistematis untuk menemukan solusi visual yang inovatif dan efektif. Dalam konteks desain, strategi ini berfokus pada pemilihan elemen visual dan verbal yang tepat untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Tujuan utamanya adalah mencapai tujuan komunikasi visual yang telah ditetapkan, dengan tetap memperhatikan kaidah-kaidah desain yang berlaku. Untuk menarik perhatian anak-anak, desain iklan perlu menggunakan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan. Kombinasi antara ilustrasi yang menarik, tipografi yang ceria, dan warna-warna cerah dapat membangkitkan imajinasi anak-anak. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami akan membuat pesan iklan lebih efektif tersampaikan. Juga menggunakan prinsip tata desain yaitu dominasi/penekanan (*emphasis*), irama/keselarasan/gerak (*movement*), kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), keserasian/proporsi (*proportion*), kesederhanaan (*simplicity*) dan kejelasan (*clarity*).

- **Program Kreatif**

Program kreatif dapat membantu mengoptimalkan waktu dan sumber daya dengan mengatur jadwal produksi yang efektif seperti

dalam proses produksi dan proses kreatif, sehingga proyek dapat diselesaikan tepat waktu.

- **Budget Kreatif**

Biaya produksi dan jasa desain merupakan komponen utama dari anggaran kreatif yaitu *production cost dan design fee*.