BAB II
PERANAN TAYANGAN ADZAN MAGHRIB UNTUK MEMOTIVASI ANAK MELAKSANAKAN SHALAT

II.1 Tayangan Televisi

II.1.1 Pengertian Televisi

Saat ini, masyarakat hampir tidak bisa lepas dari televisi. Kehadiran televisi sudah seperti kebutuhan primer di hampir setiap rumah, baik di daerah perkotaan maupun di pelosok desa. Selain sebagai media komunikasi, televisi mampu menayangkan acara-acara yang begitu menarik sehingga membuat masyarakat mengagumi televisi. Oleh karena itu, kemungkinan besar tanpa mereka sadari televisi mampu merubah pola pikir dan perilaku masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, televisi adalah pesawat sistem penyiaran gambar obyek yang bergerak disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang didengar, digunakan untuk penyiaran, berita, dsb (Alwi, 1988, h. 919).

II.1.2 Kekuatan dan Kelemahan Televisi

Dengan sifat dari media televisi yang dapat menyampaikan informasi secara audio dan visual, maka televisi memiliki daya tarik yang luar biasa. Televisi dapat mengintegrasikan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh radio, majalah, teater, novel, komik, dan sebagainya serta kemudian dikemas menjadi satu kesatuan hidup.

Seperti yang dijabarkan oleh Rifandary (2007, h. 12), televisi sebagai media yang paling banyak dikonsumsi saat ini memiliki beberapa kekuatan seperti:

- Menjangkau jumlah khalayak sasaran yang besar yang menjadi salah satu kendala geografis yaitu menjangkau individu atau kelompok masyarakat yang hidup terpencil dan terpencar-pencar dalam waktu yang bersamaan.
- Cepat dalam menyampaikan pesan sehingga efektif untuk memberikan informasi mutakhir yang berguna.
- Mudah dimengerti, karena menampilkan gambar-gambar dan suara-suara secara bersamaan.

Selain memiliki kekuatan, menurut Rifandary (2007, h. 13) dengan sifat televisi sebagai media massa yang dikonsumsi semua kalangan, televisi juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya adalah:

- Televisi cenderung menjangkau pemirsa secara massal, sehingga pemilihan sering sulit dilakukan.
- Bentuk komunikasi abad informasi ini berlangsung di dalam pola yang serba cepat. Model siaran langsung *(live show)* melegitimasi hukum keseketikaan, kesekejapan, kesegaran, serta kesementaraan. Informasi mengalir terus dengan cepat, melebihi kapasitas kecepatan daya tampung memori manusia. Di dalam pola komunikasi seperti ini masyarakat seolah tidak diberi kesempatan untuk merenungkan subtansi informasi tersebut atau berhenti sejenak. Seluruh informasi dan pesan-pesan mengalir tanpa interupsi. Makna, citra dan ideologi secara instan memasuki alam pikiran manusia dan berpengaruh kuat dalam hal membentuk kepribadian masyarakat.
- Televisi merupakan media komunikasi yang mampu menyajikan fakta secara hiper realitas (terlalu nyata).

II.1.3 Fungsi Tayangan Televisi

Berbagai jenis acara di televisi dapat dengan mudah dinikmati dengan cara dilihat dan didengarkan. Beragam jenis acara yang ditayangkan melalui televisi disebut tayangan televisi. Tayangan-tayangan yang terdapat di televisi terdiri dari beberapa kategori acara seperti film, *talkshow, reality show*, sinetron, berita, kuis,

iklan, dan lain-lain. Dengan keanekaragaman jenis tayangan tersebut maka televisi mampu menjangkau semua kalangan dari berbagai usia.

Tayangan televisi tentu saja memiliki fungsi sebagaimana disampaikan oleh Ibrahim (1997), "fungsi tayangan televisi secara universal adalah mendifusikan informasi *(to inform)*, mendidik *(to educate)*, menghibur *(to entertain)*, dan mempengaruhi *(to influence)"* (hal. 97).

II.1.4 Dampak Tayangan Televisi

Televisi sebagai media massa yang menyampaikan informasi yang mencakup kalangan yang luas, serta informasi yang terbuka dan transparan, maka jika tayangan televisi ditonton oleh anak-anak akan memiliki dampak negatif dan positif. Seperti yang dijabarkan oleh Novita (2007, h. 160), dampak negatif tayangan televisi bagi perkembangan jiwa anak diantaranya yaitu:

- Dampak kekerasan akibat tayangan TV yang menyajikan unsur kekerasan dan sadisme,
- Dampak rasa takut dan paranoid akibat tayangan TV yang berbau mistis,
- Dampak rusaknya moral akibat tayangan TV yang menyajikan acara yang berbau pornografi,
- Dampak konsumerisme akibat tayangan TV yang menyajikan kemewahan dan iklan-iklan yang menawarkan produk yang menarik bagi anak-anak,
- Dampak malas belajar akibat lebih senang menonton acara TV yang menarik perhatian anak ketimbang harus belajar.

Selain dampak negatif, menurut Novita (2007, h. 161) tentu saja tayangan televisi memiliki dampak positif jika tayanyan tersebut sesuai kebutuhan, dampak positif tayangan televisi bagi perkembangan jiwa anak diantaranya:

- Timbulnya rasa kasih sayang dan persahabatan dalam diri anak lantaran melihat tayangan TV yang menyajikan film anak yang bertema persahabatan,
- Timbulnya kreativitas lantaran melihat tayangan TV yang menyajikan acara mengolah limbah daur ulang dan kreativitas lainnya,

- Timbulnya minat dan bakat lantaran melihat tayangan berita yang menampilkan anak berbakat dalam bidang musik maupun olahraga,
- Anak mendapat hiburan yang mendidik dari acara anak yang disajikan di TV seperti acara liburan di sekolah alam dan lain sebagainya,
- Anak mendapat tambahan pengetahuan dari dunia luar sehingga wawasan dan pola berpikirnya maju ke depan akibat menonton tayangan TV yang bermutu.

II.2 Adzan Maghrib

II.2.1 Sejarah Adzan

Adzan mulai disyari'atkan pada tahun kedua Hijriah. Pada suatu hari Nabi Muhammad SAW membentuk suatu musyawarah bersama para sahabat untuk menentukan bagaimana cara mengumpulkan orang-orang agar segera berkumpul ke masjid ketika telah memasuki waktu shalat. Beberapa sahabat ada yang memberikan usulan. Ada yang mengusulkan untuk mengibarkan bendera atau menyalakan api di tempat yang tinggi agar pemberitahuan tersebut bisa sampai ke tempat yang jauh. Ada juga yang mengusulkan untuk meniup terompet, namun itu akan menyerupai pemberitahuan yang dilakukan oleh pemeluk agama Yahudi. Ada juga yang mengusulkan untuk membunyikan lonceng, namun itu akan menyerupai orang-orang Nasrani. Namun saat itu semua usulan itu ditolak oleh Nabi.

Abu Daud mengisahkan bahwa Abdullah bin Zaid berkata sebagai berikut, "Ketika cara memanggil kaum muslimin untuk shalat dimusyawarahkan. Suatu malam dalam tidurku aku bermimpi. Aku melihat ada seseorang sedang menenteng sebuah lonceng. Aku dekati orang itu dan bertanya kepadanya apakah ia ada maksud hendak menjual lonceng itu. Jika memang begitu aku memintanya untuk menjual kepadaku saja. Orang tersebut malah bertanya, "Untuk apa?", Aku menjawabnya, "Bahwa dengan membunyikan lonceng itu, kami dapat memanggil kaum muslim untuk menunaikan shalat." Orang itu berkata lagi, "Maukah kau kuajari cara yang lebih baik?" Dan aku menjawab "Ya!", Lalu dia berkata lagi dan kali ini dengan suara yang amat lantang:

- *Allahu Akbar Allahu Akbar*
- *Asyhadu alla ilaha illallah*
- *Asyhadu anna Muhammadar Rasulullah*
- *Hayya 'alash shalah*
- *Hayya 'alal fala*
- *Allahu Akbar Allahu Akbar*
- *La ilaha illallah*

Ketika esoknya aku bangun, aku menemui Nabi Muhammad SAW., dan menceritakan perihal mimpi itu kepadanya, kemudian Nabi Muhammad SAW., berkata, "Itu mimpi yang sebetulnya nyata. Berdirilah di samping Bilal dan ajarilah dia bagaimana mengucapkan kalimat itu. Dia harus mengumandangkan adzan seperti itu dan dia memiliki suara yang amat lantang." Lalu aku pun melakukan hal itu bersama Bilal. Rupanya, mimpi serupa dialami pula oleh Umar, ia juga menceritakannya kepada Nabi Muhammad SAW (Maksum, 2010, h. 19).

II.2.2 Pengertian Adzan

Secara bahasa adzan berarti pemberitahuan atau seruan. Sebagaimana Allah berfirman dalam surat At Taubah Ayat 3:

وَأَذَانٌ مِنَ اللَّهِ وَرَسُولِهِ إِلَى النَّاسِ

"dan ini adalah seruan dari Allah dan Rasul-Nya kepada umat manusia"

Dalam buku yang ditulis oleh Wahf al-Qahthani (2006), adapun adzan menurut syara' (Al-Mughni karya Ibnu Qudamah: 2/53), adzan berarti pemberitahuan waktu shalat dengan menggunakan lafal-lafal tertentu yang telah disyariatkan sebagaimana yang telah diketahui (h. 8).

II.2.3 Lafal Adzan dan Maknanya

Adzan yang dikumandangkan oleh Bilal sejak zaman Rasulullah SAW yaitu:

- *Allahu Akbar Allahu Akbar 2x*
- *Asyhadu alla ilaha illallah 2x*
- *Asyhadu anna Muhammadar Rasulullah 2x*
- *Hayya 'alash shalah 2x*
- *Hayya 'alal fala 2x*
- *Allahu Akbar Allahu Akbar*
- *La ilaha illallah*

Maksud lafal '*Allahu Akbar*' (Allah Mahabesar) adalah Mahabesar dari segala sesuatu, atau sebesar-besar apa pun dan tak ada yang menandingi keagugannya. Untuk lafal *'Asyhadu*' (aku bersaksi) maksudnya aku mengetahui. Adapun lafal '*Hayya 'alash shalah'* (mari shalat) maksudnya mengajak untuk melaksanakan shalat, atau segeralah laksanakan shalat. Sedangkan makna lafal '*falah'* (kemenangan) pada '*Hayya alal falah*' adalah keberuntungan dan keabadian, sebab seseorang yang melaksanakan shalat insya Allah akan masuk surga dan kekal di dalamnya. Adzan kemudian ditutup dengan '*La Ilaha illalllah*' untuk mengakhiri dengan kalimat tauhid dan dengan nama Allah SWT, sebagaimana saat mengawali adzan.

Namun khusus untuk shalat shubuh, Bilal menambahkan lafal setelah *hayya 'alal-falah,* lafal tersebut yaitu:

2x اَلصَّلاَةُ خَيْرٌ مِنَ النَّوْمِ

"Shalat itu lebih baik daripada tidur."

(Diriwayatkan oleh an-Nasa'i dari hadits Abu mahdzurah dalam Kitab *al-Adzan*, Bab *al-Adzan fi as-Safar*, 2/7, no. 633, dan Ibnu Khuzaimah dalam *Shahih*-nya, 1/200, no. 385).

II.2.4 Fungsi Adzan

Pada dasarnya fungsi utama adzan adalah pemberitahuan waktu shalat. Namun selain itu, adzan juga sunnah difungsikan untuk hal-hal lain. Seperti yang ditulis dalam *Amalul Yaum Wa Lailaha* (Ibnu Sunny, h. 471) sebagai berikut:

- Disunnahkan adzan ketika berhadapan dengan penyihir dari para pengabdi jin dan setan yang bisa berubah-ubah bentuk dari bentuk satu ke bentuk yang lain. Adzan di sini dimaksudkan guna menolak kejahatan setan karena makhluk terkutuk itu lari terbirit-birit manakala mendengarkan adzan.
- Disunnahkah adzan pada saat ada kejadian-kejadian yang mencekam (menakutkan), misalnya pada saat terjadi kebakaran, peperangan, atau angin topan. Hal tersebut diceritakan dalam sejarah yang mana pada suatu malam, di luar kota Madinah muncul gemuruh yang suaranya menakutkan. Sebagian sahabat lantas berinisiatif mengumandangkan adzan. Tidak lama setelah itu Rasulullah datang membawa berita bahwa suara gemuruh itu berasal dari kafilah dagang, dan beliau diam (tidak melarang) akan tindakan sebagian sahabat itu.
- Disunnahkan untuk terapi manusia atau binatang yang gila, pingsan, emosi, atau perangai jelek yang lain. Caranya adzan diperdengarkan lewat telinga manusia atau binatang tersebut.
- Disunnahkan bagi bayi yang baru lahir, yang dikumandangkan pada telinga kanan sang bayi dan di-qomad pada telinga kirinya. Sebagaimana yang dilakukan Rasulullah dengan memperdengarkan adzan pada telinga kanan cucu beliau, Sayyidina Hasan.

II.2.5 Keutamaan Adzan

Adzan merupakan lafal yang istimewa. Terdapat banyak keutamaan bagi yang mengumandangkan adzan. Selain itu juga telah banyak hadits yang menyebutkan keutamaan bagi yang mendengarkan adzan, salah satunya yaitu barang siapa yang berdoa untuk dirinya sendiri memohon karunia kepada Allah, doanya dapat dikabulkan. Dari Anas *Radhiyallahu ‘anhu,* ia berkata, “Rasulullah SAW telah bersabda “*Doa di antara adzan dan iqamah tidak akan ditolak. Oleh karena itu, berdoalah kalian.”*

Menurut Wahf al-Qahthani (2006, h. 17), keutamaan lain dari adzan yaitu dapat mengusir syetan. Hal ini berdasarkan hadits dari Abu Hurairah Radhiyallahu ‘anhu bahwasanna Rasulullah SAW bersabda:

“Apabila diseru (dikumandangkan adzan) untuk menunaikan shalat, maka syetan lari terbirit-birit sambil terkentut-kentut hingga ia tidak mendengar seruan adzan. Kemudian apabila dikumandangkan iqamah untuk shalat, ia pun lari hingga apabila telah selesai taswib, ia datang lagi hingga membisikkan (menggoda) di antara seseorang dengan dirinya sambil berkata kepadanya, ‘Ingatlah itu!, ingatlah itu!’ tentang hal-hal yang tidak diingat sebelumnya hingga seseorang menjadi tidak tahu sudah berapa rakaat shalat yang ia kerjakan.” (Muttafaqun ‘alaih: al-Bukhari dalam Kitab al-Adzan, Bab Fadl at-Ta’dzin, no. 607, dan Muslim dalam Kitab ash-Shalah, Bab fadhli al-Adzani wa Hurubi asy-Syaithani ‘inda Sama’ihi, no. 389).

II.3 Tinjauan Perkembangan, Psikologi, dan Kepribadian Anak

II.3.1 Pengertian Anak

Perbedaan yang paling mendasar antara anak-anak dan dewasa yaitu usia. Namun akan sulit jika memberi batasan usia yang jelas antara anak-anak dengan dewasa. Masalah tersebut terjadi karena penggunaan definisi yang berbeda oleh tiap lembaga maupun negara.

Menurut UU No. 4 Tahun 1979, Pasal 1 Ayat 2, mendefinisikan bahwa “anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 tahun dan belum pernah kawin.” Adapun menurut Department of Child and Adolescent Health and Development, mendefinisikan anak-anak sebagai orang yang berusia di bawah 20 tahun. Sedangkan menurut WHO (2003), mendefinisikan bahwa anak-anak antara usia 0-14 tahun karena di usia inilah risiko cenderung menjadi besar.

Selain perbedaan usia, karakteristik yang membedakan antara anak-anak dan dewasa adalah sifatnya. Secara umum sifat dari seorang anak yaitu polos, jujur, dan apa adanya. Anak juga memiliki perilaku yang menonjol dalam hal meniru. Hal tersebut menyebabkan seringkali anak-anak bertindak tanpa

mempertimbangkan resiko dari perbuatan mereka karena mereka cenderung menganggap apa yang mereka saksikan merupakan hal yang benar.

II.3.2 Perkembangan Anak

Menurut Steward (seperti dikutip Surbakti, 2008) perkembangan bermakna kepada sebuah perubahan yang sistematis bukan *random*. Perubahan bersifat permanen atau menetap bukan temporer atau sesaat. Progresif bukan regresif, menuju ke depan bukan ke belakang. Terjadi secara terus menerus bukan fluktuasi dalam periode tertentu hidup seseorang. Bukan hanya dalam satu tahun atau satu generasi melainkan sepanjang peradaban. Demikian juga, terjadi atas semua orang, bukan orang-orang tertentu dan berkaitan erat dengan bertambahnya usia serta pengalaman hidup seseorang.

Berdasarkan pengertian tersebut, berarti perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah faktor kebudayaan, iklim, negara, situasi politik, keamanan, ekonomi, dan sebagainya. Oleh karena itu, perkembangan seorang anak yang dibesarkan sebelum ada televisi akan berbeda dengan anak yang dibesarkan pada era televisi. Sebelum ada televisi, informasi tampak lebih sempit, lambat, dan terbatas. Setelah ada televisi, informasi menjadi lebih transparan dan terbuka sehingga pengetahuan menjadi lebih lengkap.

Para ahli telah banyak yang meneliti perkembangan anak dan membaginya menjadi beberapa periode. Pada tiap periode itu anak-anak secara umum memperlihatkan ciri-ciri dan perilaku serta mempelajari hal-hal yang hampir sama. Mc Devitt & Ormrod (seperti dikutip Ganly, 2007) perkembangan anak dibagi dalam 5 periode, yaitu:

- Masa bayi sampai usia 2 tahun, saat ketika anak-anak mengembangkan sifat dasar manusia, komunikasi non-verbal, ekspresi bahasa, eksplorasi lingkungan dan pendekatan sistematis untuk belajar tentang orang, tempat, dan hal-hal baru.

- Usia 2-6 tahun, merupakan masa usia yang penuh kreativitas yang luar biasa, senang meniru, fantasi, dan bermain.
- Usia 6-10 tahun, saat ketika fantasi anak berkurang dan lebih mempelajari dunia nyata. Belajar mengenai ikatan sosial dan persahabatan. Anak-anak juga mulai membandingkan kinerja mereka dengan orang lain.
- Usia 10-14 tahun, ini adalah masa perubahan fisik oleh masalah pubertas. Mereka peduli pada tanggapan orang lain terhadap mereka. Peningkatan berpikir logis, abstrak, dan mendalam juga terjadi di masa ini.
- Usia 14-18 tahun, merupakan periode perkembangan terakhir remaja. Seorang anak bisa membuat keputusan.

II.3.3 Perkembangan Anak dari Segi Psikologi

Menurut Zulkifli (1995, h. 8) dari segi psikologi, perkembangan pada masa anak-anak meliputi:

- Masa balita (2-5 tahun)

Pada masa ini pertumbuhan fisik berjalan terus. Perkembangan gerakan menjadi lebih luwe. Kemampuan berbicara bertambah maju dan perbendaharaan kata bertambah banyak. Anak sudah dapat berjalan dan bicara, maka lingkungan social bertambah luas.

Pada masa ini anak suka bermain, meskipun terlihat sepele tetapi bermain memiliki banyak manfaat bagi balita, antara lain mengubah kemampuan yang laten menjadi kemampuan dan keterampilan yang nyata, mengenal hukum-hukum alam dan akibatnya, mengenal hubungan-hubungan dengan orang lain, serta melatih penyesuaian terhadap situasi frustasi akibat dari keinginan yang tidak terpenuhi.

- Masa anak sekolah (6-12 tahun)

Pada masa ini anak memasuki masa belajar di dalam dan di luar sekolah. Perkembangan yang terjadi di masa ini diantaranya yaitu belajar keterampilan fisik, membentuk sikap sehat mengenai dirinya, belajar bergaul, membaca, menulis, berhitung, membentuk konsep yang perlu untuk hidup sehari-hari,

membentuk nilai moral dan nilai social, memperoleh kebebasan pribadi, serta membentuk sikap-sikap terhadap kelompok social dan lembaga-lembaga.

- Masa anak tanggung/pra remaja (10-12 tahun)

Masa pra remaja ditandai dengan meningkatnya cara berpikir kritis. Anak selalu menanyakan sebab-akibat dengan menyanggah pendapat orang dewasa. Pada masa ini mudah terjadi identifikasi yang sifatnya emosional terhadap teman sebaya yang sejenis. Pengendalian emosi dan kesediaan bertanggung jawab lebih terlihat melalui perbuatan atau tindakan. Perkembangan anak berlangsung cepat, disertai dengan dorongan kuat untuk berpetualang karena merasa bisa. Pengaruh kelompok sebaya sangat besar, sedangkan pengendalian dari orangtua berkurang. Anak sering menolak hal yang dianggap baik orangtua. Namun demikian, anak tetap memerlukan kehangatan dan keserasian dalam keluarga dan membutuhkan dukungan emosional orangtua bila mengalami kekecewaan dalam pergaulan.

Menurut Surbakti (2008), kelompok anak-anak begitu penting mendapat perhatian karena pada fase inilah mentalitas mereka dibentuk sehingga menjadi apa kelak seorang anak setelah dewasa, sangat ditentukan oleh periode yang singkat ini. Masa kanak-kanak juga dapat dipandang sebagai periode kritis karena pada masa inilah kepribadian terbentuk. Jikalau masa kanak-kanak diibaratkan sebagai lembaran kertas putih yang polos, maka pada periode inilah lembar kertas putih tersebut ditulisi dengan beraneka-macam tulisan (h. 3).

Oleh karena itu, pembentukan karakter yang bersumber dari fungsi otak maupun emosional dari seorang anak akan sangat baik jika dibentuk sejak dini. Dengan proses pembentukan karakter yang baik dan benar melalui pola pengasuhan dan pendidikan yang tepat, maka akan mempengaruhi kualitas anak tersebut di masa dewasa nanti. Menurut Anshor (seperti dikutip Nursiam, 2009) ada beberapa faktor dominan yang mempengaruhi pembentukan dan pertumbuhan anak, yaitu faktor orangtua, sekolah dan lingkungan.

Maka dari itu, agar tradisi-tradisi masyarakat Islam tetap tumbuh dalam kehidupan sehari-hari dan tidak berkurang karena perkembangan zaman dan pertumbuhan masyarakat, perlu adanya pendidikan yang dapat menanamkan

pemahaman tentang hal-hal tersebut sejak dini kepada anak-anak agar mereka memiliki kedisiplinan untuk pembekalan di masa yang akan datang.

II.3.4 Kepribadian Anak

Anak-anak memiliki kondisi kepribadian yang belum matang dan sangat mudah berubah. Menurut Hanati (seperti dikutip Nursiam, 2009), perkembangan pembentuk kepribadian anak dipengaruhi faktor bawaan dan faktor lingkungan.

- Faktor bawaan

Faktor bawaan merupakan warisan dari sifat ibu dan bapak. Sifat yang dibawa seperti penyabar atau pemarah, pendiam atau suka bicara, cerdas atau kurang cerdas, dan sebagainya. Adapun sifat yang dibawa berupa keadaan fisik seperti warna kulit dan rambut, bentuk mata, hidung, dan lain sebagainya.

Faktor bawaan juga dapat dipengaruhi oleh pengaruh gizi atau penyakit ketika anak masih berada dalam kandungan. Faktor-faktor bawaan tersebut dapat mempercepat, menghambat, atau melemahkan pengaruh dari lingkungan sebagai pembentuk kepribadian dari seorang anak.

- Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor dari luar diri anak yang mempengaruhi proses perkembangan kepribadian anak. Faktor-faktor tersebut diantaranya seperti suasana dan cara pendidikan lingkungan tertentu, baik lingkungan rumah atau keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Faktor-faktor tersebut juga dapat dipengaruhi oleh hal lain seperti sarana dan prasarana yang tersedia, misalnya televisi, alat bermain, dan lain-lain.

Faktor lingkungan dapat merangsang perkembangan fungsi otak dan emosional dari anak yang dapat membantu maupun menghambat proses perkembangan kepribadian anak. Oleh karena itu perkembangan kepribadian anak sangat memerlukan lingkungan yang kondusif.

II.4 Tinjauan Kecenderungan Konsep Visual Tayangan Adzan Maghrib

Adzan maghrib memiliki tujuan utama yaitu sebagai pengingat bahwa telah masuknya waktu untuk melakukan shalat maghrib. Di sini para pengelola televisi telah berpartisipasi dengan menayangkan tayangan adzan tersebut di televisi. Namun apabila diperhatikan, tayangan adzan tersebut hanya dapat dimengerti oleh orang-orang dewasa yang pada hakikatnya mereka telah mengerti bahwa hanya dengan mendengar kumandang adzan di lingkungannya, mereka dianjurkan untuk segera melaksanakan shalat. Di sini, para pengelola televisi kurang memerhatikan tentang kebutuhan anak-anak. Para pengelola televisi justru lebih banyak menayangkan acara-acara seperti film kartun yang membuat anak betah di depan televisi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa stasiun televisi yang paling banyak dipilih oleh anak-anak sekitar pukul 17.00-19.00 WIB adalah Global TV karena pada jam tayang tersebut banyak ditayangkan film-film kartun kesukaan anak-anak. Diikuti oleh MNC TV yang memang sama-sama menyiarkan acara televisi dengan kategori yang sama. Di peringkat selanjutnya diikuti oleh RCTI, Trans TV, Trans 7, dan stasiun TV lainnya.

Oleh karena itu, berikut ini akan ditinjau secara langsung bagaimana kecenderungan konsep visual tayangan adzan maghrib di MNC TV dan Global TV. Tayangan tersebut akan ditinjau secara umum dari sisi elemen-elemen pembentuk visualnya apakah tayangan tersebut efektif bagi semua kalangan usia, termasuk anak-anak atau hanya dapat dimengerti oleh orang dewasa, sementara kebutuhan anak yang memerlukan pendidikan dan motivasi untuk membangun kepribadian yang baik jasmani dan rohani kurang diperhatikan.

II.4.1 Tayangan Adzan Maghrib di MNC TV

Berikut ini di merupakan cuplikan gambar dari tayangan adzan maghrib di MNC TV. Tayangan tersebut berdurasi 2 menit 38 detik.



Gambar II.1 Cuplikan Tayangan Adzan Maghrib di MNC TV
Sumber: http://www.youtube.com/watch?v=Lk0REvrwFjQ (11Maret 2012)

Dalam tayangan ini peran anak-anak tidak dilibatkan karena di tayangan adzan ini hanya menampilkan sesosok ayah yang sedang mendirikan shalat dan menjadi imam untuk istrinya. Tayangan tersebut sedikit berbeda dengan konsep tayangan adzan pada umumnya di Indonesia, tayangan adzan di MNC TV tidak menampilkan lafal adzan dan artinya, namun tayangan ini menampilkan dan memberi informasi mengenai hikmah dan manfaat yang diperoleh jika melaksanakan ibadah shalat secara rutin. Informasi tersebut hanya disampaikan melalui teks yang muncul secara bergantian dengan durasi yang cukup cepat dan tanpa adanya visualisasi dari informasi mengenai hikmah dari mendirikan shalat tersebut. Dari segi penggunaan warna yang dipakai cenderung bersih dan elegan dengan dominasi warna putih dan aksentuasi warna kuning/*orange*. Warna putih mencerminkan kebersihan dan suci, sifat tersebut merupakan salah satu sifat yang dicintai dalam Islam. Warna kuning mencerminkan kemenangan, dengan mendirikan shalat berarti kita menuju kemenangan. *Font* yang digunanakan dalam tayangan adzan ini yaitu Pristina. *Font* tersebut menggunakan warna hitam dengan bentuk yang menyerupai tulisan tangan dan berkesan santai.

II.4.2 Tayangan Adzan Maghrib di Global TV





Gambar II.2 Cuplikan Tayangan Adzan Maghrib di Global TV
Sumber: http://www.youtube.com/watch?v=xr-mIDNe89o (11 Maret 2012)

Gambar di atas merupakan cuplikan gambar dari tayangan adzan maghrib di Global TV. Tayangan tersebut berdurasi 3 menit 26 detik. Konsep visual dari tayangan adzan di Global TV merupakan contoh visualisasi dari kecenderungan tayangan adzan pada umumnya, yaitu menampilkan masjid-masjid yang tersebar di Indonesia, orang-orang yang melaksanakan shalat termasuk orangtua dan anak-anak, juga menampilkan kegiatan sehari-hari rakyat Indonesia. Namun visual-visual tersebut tidak ditampilkan dalam rangkaian video, tetapi ditampilkan dengan mengedepankan konsep fotografi. Visual yang ditampilkan berupa karya-karya fotografi yang digantung dengan jumlah yang banyak dan kemudian diperbesar satu per satu secara bergantian selama beberapa saat.

Dalam tayangan ini, kita diberi informasi dan pengetahuan bahwa di Indonesia terdapat banyak bangunan-bangunan masjid yang megah dan indah sebagai tempat shalat berjamaah. Selain bentuk bangunannya, ditampilkan juga momen-momen yang menarik secara konsep fotografi yang menampilkan orang-orang yang khusyu saat melaksanakan shalat. Di sini tidak hanya menampilkan sosok orangtua, namun anak-anak juga ikut dilibatkan. Selain itu juga dalam tayangan ini ditampilkan kegiatan-kegiatan masyarakat Indonesia yang tinggal jauh dari perkotaan, seperti nelayan yang mencari ikan, ada juga para pedagang pasar apung. Nuansa warna pada tayangan ini cenderung berwarna-warni dan

bernuansa hangat atau senja. Dalam tayangan ini ditampilkan lafal adzan dan artinya sebagaimana konsep tayangan adzan yang umumnya banyak di Indonesia. Lafal adzan terdapat di sudut kanan layar, berwarna putih dan berukuran kecil.

II.4.3 Tayangan Adzan Maghrib di Stasiun Televisi Lainnya

Selain cuplikan tayangan adzan di MNC TV dan Global TV tersebut, berikut ini adalah beberapa cuplikan gambar dari tayangan adzan maghrib di beberapa stasiun televisi di Indonesia, diantaranya adalah *Spacetoon*, PJTV, CT *Channel*, TVRI, Metro TV, Indosiar, dan lainnya.



Gambar II.3 Cuplikan Tayangan Adzan Maghrib di Beberapa Stasiun Televisi.
Sumber: Pribadi

II.5 Memahami Motivasi Anak

II.5.1 Pengertian Motivasi

Menurut Woolfolk (1993), motivasi adalah keadaan internal yang menaikkan, mengarahkan, dan memelihara perilaku. Menurut Gage, motivasi merupakan sebuah konsep yang luas dan seringkali dikaitkan dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi energi dan arah aktivitas manusia. Misal: minat, kebutuhan, nilai, sikap, aspirasi dan intensif.

Dari pengertian motivasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakan seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya.

II.5.2 Jenis-jenis Motivasi

- Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri orang itu sendiri. Adapun yang termasuk motivasi intrinsik diantaranya perasaan ingin tahu tentang sesuatu, berbagai jenis ambisi pribadi seperti ingin menjadi ketua dalam sebuah organisasi, maka dia akan berusaha untuk menarik simpati calon pemilihnya, berbagai jenis kondisi belajar internal yang dimiliki individu, seperti kematangan belajar, berlatih untuk belajar, kemampuan belajar.

- Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang datang dari luar individu yang bersangkutan. Motivasi seperti ini perlu diterapkan karena dalam interaksi belajar mengajar anak-anak kadang sering tidak menaruh minat dan perhatian terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung.

II.5.3 Pentingnya Motivasi dalam Belajar

Motivasi berperan penting dalam belajar, antara lain:

- Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

II.6 Animasi Sebagai Konsep Baru Tayangan Adzan Maghrib untuk Memotivasi Anak-Anak

Dari penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa pada di waktu maghrib 78% anak-anak menonton film kartun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat menyukai konsep visual dari tayangan tersebut. Konsep visual yang ada dalam sebuah film kartun adalah animasi.

II.6.1 Definisi Animasi

Menurut Suheri (2006, h. 2), “animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi.

Animasi bersifat multimedia. Pengertian multimedia adalah “media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi”.

Mutimedia terbagi menjadi 2 kategori, yaitu:

- Multimedia linier, adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.
- Multimedia interaktif, adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Contohnya adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lainnya.

II.6.2 Jenis-jenis Animasi

Jenis-jenis animasi menurut Rachmat (2005, h. 46) diantaranya:

- **Animasi *Cell***

Kata *cell* berasal dari kata "*celluloid"* yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Animasi *cell* biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara objek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri.

- **Animasi *Frame***

Animasi *frame* adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku kemudian buku tersebut dibuka secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

- **Animasi *Sprite***

Pada animasi *sprite*, gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. *Sprite* adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, misalnya burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar.

- **Animasi *Path***

Animasi *path* adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, persawat terbang, burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada kebanyakan animasi *path* dilakukan juga efek *looping* yang membuat gerakan *path* terjadi secara terus menerus.

- **Animasi *Spline***

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

- **Animasi Vektor**

Vektor adalah garis yang memiliki ujung-pangkal, arah, dan panjang. Animasi vektor mirip dengan animasi *sprite*, tetapi animasi *sprite* menggunakan *bitmap* sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite*.

- **Animasi Karakter**

Animasi karakter biasanya terdapat di film kartun. Semua bagian dalam film kartun selalu bergerak bersamaan. Apapun jenis animasinya, yang penting adalah memberikan efek hidup (visual efek) pada gambar atau obyek. Visual efek dapat dibuat dengan cara:

- *Motion dynamics*, efek yang disebabkan perubahan posisi terhadap waktu.
- *Update dynamics*, efek yang disebabkan perubahan pada suatu obyek (bentuk, warna, struktur, dan tekstur).
- Perubahan cahaya, posisi, orientasi dan fokus kamera.

Menurut Wahyu (2005) konsep dari animasi adalah "menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi" (h. 21). Dengan demikian benda besar atau kecil, peristiwa yang cepat, serta proses yang rumit dapat ditampilkan ke dalam visual yang sederhana dan menarik, yaitu animasi. Oleh karena itu, perancangan tayangan adzan maghrib dengan konsep animasi ini diharapkan mampu memberi warna baru untuk tayangan adzan maghrib di Indonesia dengan harapan mampu memberi dampak positif untuk memotivasi anak-anak dalam melaksanakan ibadah.

II.7 Target Audiens

II.7.1 Geografis

Secara umum target audiens dari tayangan ini adalah seluruh umat Islam di Indonesia. Sedangkan secara khusus tayangan ini ditujukan untuk anak-anak yang tinggal di wilayah Bandung melalui stasiun televisi lokal, seperti *Spacetoon*.

kemudian akan menjangkau wilayah Indonesia yang lebih luas melalui stasiun televisi nasional, seperti Global TV dan MNC TV.

II.7.2 Demografis

Target utama adalah anak-anak muslim, baik laki-laki maupun perempuan yang berusia antara 6-10 tahun. Ini merupakan periode ke 3 dalam perkembangan anak dimana ini merupakan saat ketika fantasi anak berkurang dan lebih mempelajari dunia nyata. Belajar mengenai ikatan sosial dan persahabatan. Anak-anak juga mulai membandingkan kinerja mereka dengan orang lain

Ini juga merupakan periode usia yang baik untuk menyiapkan anak memasuki usia akil baligh, yaitu 9 tahun untuk anak perempuan dan 15 tahun untuk anak laki-laki. Rasulallah SAW bersabda: “Perintahkan anak-anakmu shalat apabila telah berumur 7 tahun dan pukullah mereka karena meninggalkan shalat apabila telah berumur 10 tahun dan pisahkan tempat tidur mereka. (H.R. Abu Daud)

II.7.3 Psikografis

Kegiatan-kegiatan yang setiap hari dilakukan oleh anak usia ini diantaranya sekolah. Pada usia 6-10 tahun merupakan anak-anak yang masih duduk di tingkat sekolah dasar. Selain itu biasanya mereka mengisi waktu mereka dengan bermain bersama teman, namun tidak sedikit juga yang hanya mengisi waktu untuk menonton televisi. Di sisi lain orang tua seringkali membiarkan anak-anak mereka menonton televisi sesuai keinginan mereka dan tanpa bimbingan.

Psikografis dapat diartikan sebagai segmentasi berdasarkan gaya hidup. Menurut Joseph Plurner (1974), mengatakan bahwa segementasi gaya hidup mengukur aktifitas manusia berdasarkan variabel AIO, yaitu *activity, interest,*dan *opinion.* Berikut ini adalah tinjauan psikografis dari target audiens:

- *Activity* (aktivitas): sekolah (SD), menonton TV, bermain, belajar.
- *Interest* (minat): televisi, film kartun, mainan, buku bergambar, bermain, binatang peliharaan, rekreasi.
- *Opinion* (pandangan): diri sendiri, keluarga, teman-teman, guru.