

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nabi dan Rasul adalah hamba pilihan Allah yang khusus, dan Allah mengutus mereka untuk mengajar umat manusia untuk berjalan di jalan yang lurus selamanya, sehingga umat manusia dapat dituntun ke jalan untuk menyenangkan Allah. Para utusan yang diperintahkan oleh Allah menghadapi tantangan dalam rezim mereka, dan bahkan untuk menjaga kesucian agama Allah yang agung ini, nyawa mereka juga terancam. Perubahan yang ditunjukkan oleh Nabi \hat{U} lul Azmi akan mengarah pada desain kehidupan yang indah, dan antusiasme ini akan mencemari mereka yang tinggal di belakangnya. Terwujudnya martabat luhur bukan hanya fiksi, tapi bisa memukau bangsa-bangsa lain. Kisah-kisah Nabi Ulul Azmi perlu disampaikan kepada anak-anak muslim sebagai pembelajaran Ahlak dan Akidah juga pengetahuan Agama Islam.

Anak-anak Muslim hendaknya diberikan banyak ilmu agama sejak dini, diantaranya mengajari mereka sering berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menyapa, mengenalkan nama malaikat kepada anak, memberikan pengetahuan tentang tugas malaikat, mengenalkan nama mereka dan cerita lain tentang nabi atau Rasul, tentang Sejarah Nabi (Sirrah Nabi), Keajaiban Nabi, dll. Dengan adanya pengetahuan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan agama, diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan anak terhadap keberadaan dan kekuasaan Allah SWT. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan kecintaan anak pada keyakinan agamanya terutama kecintaan terhadap Nabi Ulul Azmi. Nilai-nilai kesabaran dan keteladanan Nabi Ulul Azmi perlu diketahui oleh anak-anak karena nilai kesabaran dalam kehidupan anak-anak harus di tanamkan sejak dini.

Penyampaian Materi kisah Nabi Ulul Azmi kepada anak-anak sekolah dasar sudah dilakukan namun penyampaiannya kurang menarik karena biasanya para pengajar hanya memberikan materi lewat lisan dan tulisan, dan kurangnya gambaran atau visual yang biasanya ada didalam buku pelajaran karena beberapa buku pelajaran

yang ada di sekolah dasar tidak terlalu fokus terhadap pesan, visualisasi dan tulisan.

Selain permasalahan tersebut, dengan adanya pandemi Covid-19 dan zaman serba digital yang berkembang pesat, pembelajaran dengan metode luring mulai digantikan dengan metode daring atau tatap muka dari jarak jauh. Karena pembelajaran dengan metode daring membutuhkan alat yang mendukung seperti telepon pintar atau laptop dan juga jaringan internet, beberapa anak yang biasanya semangat mengikuti pembelajaran sedikit demi sedikit menurun karena jika pembelajaran yang menggunakan metode luring anak akan memiliki kesibukan lain dan menyimpan ponsel mereka.

Berhubungan dengan diadakannya metode pembelajaran daring ini baik di sekolah, masjid ataupun madrasah merupakan salah satu anjuran yang diterapkan dari pemerintah selama pandemi berlangsung dan juga bagian dari protokol kesehatan yang berlaku. Tetapi disisi lain anak akan merasa bosan karena hanya bisa mendengarkan. Dengan adanya metode seperti itu anak akan mencari kesibukannya sendiri untuk mengisi waktu luang yaitu bermain game yang bisa diunduh dari berbagai platform.

1.2 Identifikasi Masalah

Penjelasan dari latar belakang yang sudah terurai maka muncul beberapa identifikasi permasalahannya sebagai berikut :

- Penyampaian Materi kisah Nabi kurang menarik jika hanya disampaikan melalui lisan dan tulisan.
- Kurangnya visualisasi seperti gambar dan ilustrasi dalam buku pembelajaran agama islam yang ada di sekolah dasar

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan permasalahan yaitu,

- Bagaimana merancang informasi pembelajaran mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi kepada anak-anak melalui media animasi 2 dimensi?

I.4 Batasan Masalah

- **Objek Penelitian dan Perancangan**

Objek penelitian dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan keberadaan media informasi mengenai Kisah Nabi Ulul Azmi. Perancangan dibatasi pada media informasi digital mengenai Kisah Nabi Ulul Azmi.

- **Waktu Penelitian dan Perancangan**

Waktu penelitian dan perancangan dibatasi selama enam bulan, dari bulan Agustus 2021 hingga bulan Januari 2022.

- **Lokasi Penelitian dan Perancangan**

Lokasi penelitian dilakukan di Kota Bandung Provinsi Jawa Barat.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

- Merancang informasi mengenai Kisah Nabi Ulul Azmi dengan visualisasi lebih menarik dari informasi sebelumnya.
- Merancang informasi mengenai Kisah Nabi Ulul Azmi melalui media informasi digital.
- Menyebarkan informasi Kisah Nabi Ulul Azmi kepada khalayak yang berada di wilayah Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

I.5.2. Manfaat Perancangan

- Memberikan sumbangan keilmuan bagi akademisi dan praktisi di lingkup keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya dan lingkup keilmuan seni visual secara umum.
- Memberikan sumbangan keilmuan bagi masyarakat umum, dapat meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

- Dapat dijadikan sebagai referensi visual dan rujukan bagi akademisi dan praktisi di bidang Desain Komunikasi Visual.