



BOARDBOOK INTERAKTIF MENGENAL NAMA-NAMA BULAN PADA TAHUN HIJRIAH

Farida Aini Erwin¹ Dini Faisal²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: fannyerwin56@gmail.com dinifaisal@fbs.unp.ac.id

Submitted: 20xx-mm-dd
Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd
DOI: 10.24036/grafiti.v1i1i1.xxxx

Abstrak

Perancangan boardbook interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan nama-nama bulan pada tahun Hijriah kepada anak usia dini atau prasekolah. Permasalahan yang ditemukan adalah ketidaktahuan anak-anak tentang tahun Hijriah dan belum banyak bahan bacaan yang membahas secara detail tentang tahun Hijriah sedangkan ilmu agama akan lebih baik diperkenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode perancangan yang digunakan adalah metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Metode ini dimulai dengan mengamati langsung di lapangan, dilanjutkan dengan mendefinisikan masalah, menentukan ide desain, membuat prototipe desain, dan mendistribusikannya ke target audiens. Media perancangan utama adalah boardbook interaktif sebagai media pengetahuan yang memuat nama bulan dan artinya, tulisan hijaiyah, dan ilustrasi yang menggambarkan peristiwa yang pernah terjadi. Sebagai penunjang, juga dirancang beberapa media lain, seperti; poster, x banner, tote bag, pouch tempat pensil, buku bergambar, sticker set, dan gantungan kunci. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan kepada 10 anak, Informasi yang dipaparkan melalui media kepada target audiens tersampaikan dengan baik dan fitur interaktifnya dapat diinteraksikan dengan baik.

Kata kunci: Hijriah, Boardbook, Design Thinking

Abstract

The design of this interactive boardbook aims to introduce the names of the months in the Hijri year to preschool or early childhood. The problem found is children's ignorance of the Hijri year and there is not much reading material that discusses in detail about the Hijri year, while religious knowledge would be better introduced to children from an early age. To overcome these problems, the design method used is the Design Thinking method which consists of five stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This method begins with direct observation in the field, followed by defining the problem, determining design ideas, making design prototypes, and distributing them to the target audience. The main design media is an interactive boardbook as a knowledge medium which contains the names of the months and their meanings, hijaiyah writing, and illustrations that depict events that have occurred. As a support, several other media



are also designed, such as; posters, x banners, tote bags, pencil pouches, picture books, sticker sets, and key chains. Based on the results of the due diligence conducted on 10 children, the information presented through the media to the target audience is well conveyed and the interactive features can be interacted with properly.

Keywords: Hijriah, Boardbook, Design Thinking

Pendahuluan

Sebagai anak muslim, sangat penting untuk memperkaya pengetahuan Islam sejak dini agar ilmu pengetahuan umum dan agama seimbang. Faktor anak-anak sebagai target pembaca buku ini didasari oleh adanya kemampuan anak untuk melakukan pengembangan fisik, bahasa, jiwa sosial, seni, moral, sikap, dan nilai-nilai agama dengan lebih cepat. Masa ini disebut “Masa Peka” dalam psikologi, yaitu masa dimana anak-anak dapat dengan mudah mengerti dan menelaah sesuatu. Saat masa tersebut pula anak mampu mengingat dan menguasai segala sesuatu, baik hitungan, hafalan, atau hal apapun yang diajarkan. Oleh karena itu masa ini merupakan kesempatan yang sangat baik untuk anak dalam mengefektifkan pembelajarannya. (Maftuh, 2020:7).

Berpatokan pada data yang diambil dari buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tingkat Sekolah Dasar, dari kelas satu hingga kelas enam hanya satu tingkat kelas yang membahas mengenai bulan yang ada di tahun Hijriah yaitu di kelas lima. Kekurangan yang perancang temukan pada buku pelajaran ini ialah tidak adanya pembahasan secara lengkap mengenai bulan-bulan Hijriah, buku ini hanya membahas tentang ibadah di bulan Ramadhan saja. Hal ini menjadi point penting untuk menyediakan rancangan boardbook dengan target audiens anak-anak yang berada dibawah tingkat 5 SD, yakni dari tingkat preschool hingga tingkat 4 SD.

Menurut Jean Piaget (Sulyandari, 2021:11), ada empat tahapan dalam perkembangan kognitif anak; sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-6 tahun), konkret (6-11 tahun), dan formal (mulai dari umur 11 tahun hingga dewasa). Target audiens yang sangat tepat menurut perancang ialah anak-anak pada tahapan perkembangan kognitif praoperasional yang berumur dua sampai enam tahun sebagai pengenalan secara dini mengenai nama-nama bulan yang ada di tahun Hijriah beserta peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di bulan tersebut. Tahapan kognitif praoperasional ini merupakan kemampuan anak dalam mengolah simbol-simbol kemudian merepresentasikannya ke lingkungan.

Sesuai dengan hal tersebut, perancang memfokuskan pada pembuatan buku untuk anak dengan umur tiga hingga sembilan tahun dengan studi kasus pada HAI School. HAI School merupakan salah satu bimbingan belajar tingkat SD hingga SMA yang berlokasi di Lubuk Buaya dan Damar di Kota Padang. HAI School memiliki program belajar bernama HAI Preschool yang diperuntukan untuk anak-anak usia tiga hingga enam tahun atau usia prasekolah.

Perancangan sejenis sebelumnya sudah dilakukan oleh MakhluF (2017), mengenai Perancangan Buku Ilustrasi tentang Keutamaan Bulan Hijriyah untuk Remaja dengan pembahasan mengenai keutamaan ibadah pada bulan Hijriah. Hal yang membedakan perancangan yang dilakukan oleh MakhluF dengan perancangan boardbook interaktif ini ialah tujuan dan target audiensnya, tujuan perancangan yang dilakukan oleh MakhluF adalah untuk memperkenalkan keutamaan ibadah pada bulan Hijriah kepada remaja

sementara perancangan boardbook interaktif ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan nama-nama bulan pada tahun Hijriah kepada anak-anak usia 4 hingga 9 tahun. Perancangan lainnya juga telah dilakukan oleh Djasfar, Faisal (2022), dalam Lift The Flap Book Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Untuk Anak-Anak Usia Dini 8-10 Tahun. Secara konsep fitur interaktif buku memiliki kemiripan salah satu fitur yaitu lift the flap, namun dengan konten yang jauh berbeda. Perancangan yang telah dilakukan Djasfar berfokus pada satu fitur lift the flap saja, sedangkan pada boardbook interaktif ini mengombinasikan berbagai macam fitur ke satu rancangan. Kesamaan fitur interaktif juga ditemukan pada karya yang dirancang Daffa, Faisal (2022), dengan perancangan Buku Cerita Interaktif Dalam Membangun Rasa Saling Menghargai Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Persamaan fitur yang ada dalam perancangan ini yaitu fitur campuran lift the flap, participation, dan pop-up sedangkan dari segi pembahasan perancangan ini sangat jauh berbeda dengan pengenalan nama-nama bulan pada tahun Hijriah.

Method/ Metode

Metode yang digunakan untuk perancangan ini yaitu metode Design Thinking. Menurut Yuwono dan Indrajit (2020:3), Design Thinking merupakan sebuah proses untuk mengembangkan ide yang melalui proses kreatif, menemukan makna dari ide tersebut dalam melengkapi hal-hal yang dibutuhkan pengguna.

Dalam perancangan ini, metode Design Thinking yang digunakan adalah metode baku yang digunakan secara luas dan terbukti fungsinya dari Stanford University. Berikut langkah-langkah dalam metode tersebut:

Emphatize

Proses Emphatize yang dilakukan pada perancangan ini ialah dengan turun langsung ke HAI School untuk mengamati perilaku anak-anak usia empat hingga delapan tahun ketika belajar dan ketika senggang. Pengetahuan anak-anak tentang pelajaran dasar agama Islam tentang kalender Hijriah juga tidak terlalu banyak ketika ditanya. Pada tahap ini, dapat disimpulkan kedalam pertanyaan 5W+1H:

1. What (apa permasalahan yang diangkat)
Permasalahan yang diangkat berhubungan dengan kurangnya bahan bacaan untuk anak-anak berumur 4 hingga 9 tahun yang secara spesifik memperkenalkan nama-nama bulan pada tahun Hijriah.
2. Who (siapa yang terdampak permasalahan ini)
Pihak yang terdampak adalah anak-anak berusia dini di HAI School dalam mendalami ilmu agama yang dapat menimbulkan ketidak-tahuan anak-anak secara menyeluruh dengan agamanya sendiri.
3. When (kapan masalah ini terjadi)
Permasalahan terjadi pada saat ini, disaat teknologi informasi semakin berkembang yang mampu mendistraksi anak-anak.
4. Where (dimana permasalahan ini terjadi)
Permasalahan terjadi di HAI School Padang.
5. Why (kenapa permasalahan ini bisa terjadi)
Permasalahan bisa terjadi sebab anak-anak secara terus menerus mengoperasikan alat-alat canggih sebagai sarana hiburan dan mulai berkurangnya minat baca anak terhadap buku ilmu pengetahuan. Buku biasa dianggap kuno dan

tidak menyenangkan untuk dibaca jika dibandingkan dengan gadget, dan permainan lainnya

6. How (bagaimana mengatasi permasalahan ini)

Permasalahan bisa diatasi dengan merancang buku ilustrasi interaktif mengenai nama-nama bulan pada tahun Hijriah sehingga anak-anak tidak mudah bosan ketika disuguhkan bahan bacaan yang bisa diinteraksikan

Define

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, maka ditemukanlah titik fokus permasalahan, yaitu kurangnya minat baca anak jika disajikan buku pelajaran yang polos tanpa adanya warna dan ilustrasi yang menarik. Kurangnya bahan bacaan juga menjadi faktor ketidak tahuan anak tentang kalender Hijriah. Berdasarkan pengamatan, ditemukan beberapa data dianalisa menurut metode AIDCA (Attention, Interest, Desire, Conviction, dan Action):

1. Attention (perhatian)

Anak-anak di usia dini harus diberi pengetahuan yang lebih luas mengenai agama. Dimulai dari hal-hal sederhana sebagai ilmu pengetahuan dasar seperti pengenalan nama bulan di tahun Hijriah. Maka dari itu dibutuhkan bantuan media bacaan *boardbook* interaktif dengan pemilihan *tone* warna dan *style* ilustrasi yang mampu menarik perhatian anak.

2. Interest (ketertarikan)

Penggunaan *boardbook* interaktif berpengaruh dengan minat baca anak terutama untuk anak di usia pre-school yang mana di masa ini anak lebih aktif bermain. Anak harus dirangsang untuk mau membaca dengan bantuan fitur-fitur interaktif pada *boardbook*

3. Desire (kebutuhan)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, kurangnya bahan bacaan mengenai nama-nama bulan di tahun Hijriah tercipta suatu kebutuhan baru untuk menyediakan media rancangan yang secara rinci memperkenalkan nama-nama bulan tersebut.

4. Conviction (keinginan)

Ketika diberi bahan bacaan yang menarik, akan muncul keinginan anak untuk mengeksplor lebih jauh mengenai fitur dan informasi yang tersedia pada *boardbook* ini.

5. Action (tindakan)

Tindakan yang dilakukan sebagai tahapan akhir yakni dengan menyediakan media *boardbook* interaktif untuk mewujudkan tujuan dari perancangan ini.

Ideate

Berdasarkan tahapan *define*, timbul ide untuk merancang *boardbook* interaktif yang mana akan meningkatkan minat baca anak. Tidak hanya menarik dari penampilan bacaan, namun juga dengan adanya fitur-fitur yang bisa diinteraksikan bisa membuat pengalaman membaca anak menjadi menyenangkan. Ide penulisan naskah sepenuhnya dikerjakan oleh Dian Sukma Kuswardhani yang merupakan penulis buku anak.

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

Prototype

Pembuatan prototype akan dilakukan sesuai dengan ide perancangan dan kemudian dicetak untuk selanjutnya diaplikasikan di tahap test kepada anak-anak di HAI School.

Test

Prototipe perancangan yang sebelumnya telah dicetak selanjutnya akan disebarakan ke beberapa anak untuk melihat bagaimana respon dan interaksinya terhadap buku yang telah dirancang

Hasil dan Pembahasan

Tipografi

Pada perancangan boardbook interaktif ini jenis huruf yang dipilih yaitu Baloo Bhaijaan. Baloo Bhaijaan termasuk jenis huruf sans serif, huruf ini memiliki ciri khas berbentuk bulat dan dan tebal.

ABCDEFGHIJKLMN
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvxyz
0123456789
الهجرة

Gambar 1. Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan

Sketsa dan Layout

Sketsa merupakan draf kasar untuk menampilkan bagian-bagian penting yang ingin ditampilkan oleh pembuatnya (Tim pgsd E, 2017:63). Berdasarkan naskah yang telah ditulis, selanjutnya perancangan melalui tahap pengerjaan sketsa karya dan diakhiri dengan finalisasi pewarnaan

Warna

Pada psikologi warna, ada tiga kategori pengelompokan warna yaitu dingin, hangat, dan netral. Warna dingin memberi kesan sejuk, yang termasuk kedalam kategori warna dingin beberapa diantaranya biru, dan ungu. Warna hangat memberi kesan panas atau membara, beberapa warna yang termasuk kategori warna hangat adalah hijau, kuning, dan merah. (Nugroho, 2020:98).

Sumber lain juga menyatakan pada psikologi warna terdapat istilah color preference yakni kesukaan atau ketertarikan individu pada warna tertentu, sejalan dengan perkembangan usia, warna kesukaan individu juga akan berubah. Anak yang berusia 4 sampai 10 tahun lebih menyukai warna-warna yang kontras dan cerah daripada warna yang kusam atau netral. (Mayar, 2022:42). Berdasarkan hal tersebut, maka tone yang digunakan pada perancangan ini adalah warna hangat yang cocok dengan nuansa di Timur Tengah yang cenderung panas. Berikut palet yang digunakan untuk pewarnaan sketsa yang sebelumnya telah dibuat.

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

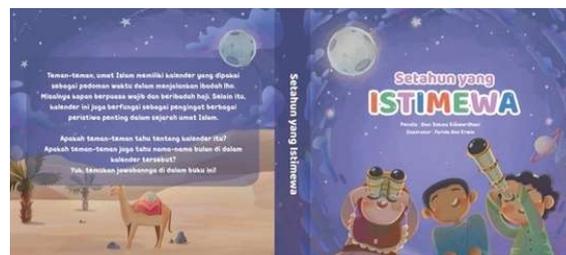


Gambar 2. Palet warna yang digunakan pada perancangan

Pembahasan isi Buku

Media utama perancangan berupa boardbook interaktif untuk memperkenalkan nama-nama bulan di tahun Hijriah kepada anak-anak dicetak dalam ukuran standar untuk buku anak, yaitu 15cm x 14,5cm pada bagian cover, dan 14cm x 13,5cm pada bagian isi. Tiap permukaan halaman dilaminasi dengan lapisan glossy agar anak-anak bisa mencoret tiap lembar halamannya dan bisa dihapus kembali sehingga bisa diinteraksikan secara berulang-ulang.

Pada bagian sampul depan, terdapat tiga orang anak sebagai representasi target pembaca yang sedang mengamati bulan di langit. Hal ini didasari karena penanggalan tahun Hijriah berdasarkan pergerakan bulan. Pada sampul belakang, menggambarkan suasana gurun pasir di malam hari sesuai dengan isi buku yang rata-rata menampilkan suasana di Timur Tengah. Sketsa yang dipilih oleh dosen pembimbing yaitu sketsa alternatif kedua.



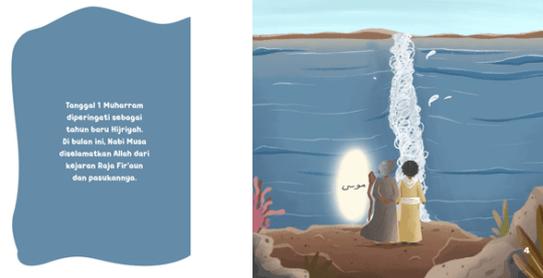
Gambar 3. Sampul depan media utama perancangan

Pada bagian isi buku, terdapat beberapa fitur interaktif yang berbeda seperti lift the flap, insert-in, Participate (wipe and clean), dan pop-up. Di tiap halaman bagian kiri akan ada pengenalan nama bulan dalam huruf hijaiyah, latin, dan arti dari bulan tersebut kemudia diwakili dengan ilustrasi yang menggambarkan peristiwa yang terjadi di bulan yang tertera.

Fitur lift the flap dipilih untuk beberapa halaman karena lebih efektif untuk menampilkan dua ilustrasi sekaligus dalam 1 halaman. Seperti pada contoh halaman di bawah ini:



Gambar 4. Contoh penggunaan fitur lift the flap 1



Gambar 5. Contoh penggunaan fitur lift the flap 2

Pada bagian depan adalah ilustrasi pasukan raja Fir'aun yang mengejar nabi Musa a.s. beserta pengikutnya ditengah-tengah lautan yang sedang terbelah dua, sedangkan pada bagian belakang menampilkan lautan sudah menutup dan nabi Musa a.s. beserta pengikutnya telah selamat dari kejaran pasukan raja Fi'aun. Ilustrasi pada contoh halaman diatas memenuhi keseluruhan halaman sehingga tidak ada white space untuk menempatkan teks naskah, maka dari itu teks naskah dicantumkan pada sisi dua di halaman depan.

Selanjutnya terdapat fitur insert-in dimana target audiens bisa mengeluarkan dan memasukkan kartu kedalam kantung yang ada pada halaman yang dicontohkan.



Gambar 6. Contoh penggunaan fitur insert-in

Ada beberapa pemberhentian selama perjalanan hijrah Rasulullah SAW, seperti gua Tsur, masjid Quba, dan Madinah sebagai tujuan akhir. Untuk mengajak anak berinteraksi pada buku ini, dibuatkan fitur insert in dimana pada kartunya akan dibuatkan ilustrasi Rasulullah dan sahabatnya dan ikon pemberhentian sebagai kantung untuk memasukkan kartunya.

Kemudian terdapat fitur participate (wipe and clean) dimana pada halaman ini target audiens bisa mencoret halaman ini menggunakan spidol yang telah disediakan dan bisa dihapus jika telah selesai membaca.



Gambar 7. Penggunaan fitur participate

Pada halaman contoh, terjadi peristiwa peralihan arah kiblat dari Masjidil Aqsha ke Masjidil Haram terjadi di bulan Sya'baan. Berdasarkan naskah ada kata kunci "menemukan jalan", maka dibuatkan labirin kecil sebagai jalan menuju Masjidil Haram dimana Ka'bah berdiri.

Diakhiri dengan fitur pop-up dimana ada halaman yang timbul ketika dibuka. Pada naskah, dijelaskan perbedaan antara sistem perhitungan hari di tahun Masehi dan tahun Hijriah. Maka digambarkan tiga planet yakni matahari, bulan, dan bumi sebagai objek perhitungan hari. Planet dibuat memiliki wajah agar terlihat menggemaskan dan menarik bagi anak-anak.



Gambar 8. Contoh penggunaan fitur pop-up

Setelah menyelesaikan rancangan, selanjutnya dilakukan uji kelayakan kepada 10 orang anak (7 anak sudah bisa membaca, dan 3 lainnya belum bisa membaca) dimana rancangan dapat diinteraksikan oleh target audiens dengan baik. Rancangan juga mudah dipahami dengan sajian format yang memotivasi target untuk terus membaca hingga akhir halaman.

Tabel 1. Hasil uji kelayakan

No.	Kriteria	Skala		
		Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Interaktif			✓✓✓✓✓ ✓✓✓✓✓
2.	Mudah dipahami		✓✓	✓✓✓✓✓ ✓✓✓
3.	Format penyajian memotivasi		✓✓✓	✓✓✓✓✓ ✓✓✓
4.	Pemilihan warna menarik			✓✓✓✓✓ ✓✓✓✓✓
5.	Sajian visual sesuai			✓✓✓✓✓ ✓✓✓✓✓
6.	Informasi yang disajikan mudah dipahami		✓✓✓	✓✓✓✓✓

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

				✓✓
7.	Menaikkan minat baca anak		✓✓✓	✓✓✓✓✓ ✓✓

Menurut target audiens, ilustrasi dan tampilan warna sangat menarik dan menggemaskan maka dapat disimpulkan bahwa sajian visual sesuai dengan target audiens. Ringkasnya informasi yang ada membuat target audiens lebih mudah untuk memahami informasi yang disampaikan. Namun untuk target audiens yang belum bisa membaca, dibutuhkan bantuan orang tua atau orang dewasa untuk mendampingi ketika membaca.

Berdasarkan umpan balik yang diperoleh pada uji kelayakan ini, dapat disimpulkan perancangan boardbook interaktif ini sudah baik dari segi informasi yang disajikan, ilustrasi, fitur interaktif, dan warna. Perancangan ini juga didukung dengan adanya media pendukung berupa poster, x banner, totebag, pencil case pouch, buku gambar, sticker set, dan gantungan kunci.



Gambar 9. Media pendukung rancangan

Kesimpulan

Pemilihan media berupa boardbook interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu menambah pengetahuan anak-anak serta mampu menaikkan minat baca anak. Dengan adanya media bacaan yang menarik, diharapkan dapat mempermudah pemahaman informasi oleh anak-anak. Informasi yang dimuat pada boardbook interaktif ini berupa nama-nama bulan beserta artinya, penulisan nama bulan dalam tulisan hijaiyah, serta ilustrasi yang menggambarkan suasana atau peristiwa yang pernah terjadi di bulan tersebut.

Setelah melakukan tahapan-tahapan pada metode design thinking, hasil akhir yang tercipta ialah sebuah rancangan dengan media boardbook interaktif yang memperkenalkan nama-nama bulan di tahun Hijriah. Pemilihan media berupa boardbook interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu menambah pengetahuan anak-anak serta mampu menaikkan minat baca anak. Dengan adanya media bacaan yang menarik, diharapkan dapat mempermudah pemahaman

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

informasi oleh anak-anak. Informasi yang dimuat pada boardbook interaktif ini berupa nama-nama bulan beserta artinya, penulisan nama bulan dalam tulisan hijaiyah, serta ilustrasi yang menggambarkan suasana atau peristiwa yang pernah terjadi di bulan tersebut. Setelah melakukan tahapan-tahapan pada metode design thinking, hasil akhir yang tercipta ialah sebuah rancangan dengan media boardbook interaktif yang memperkenalkan nama-nama bulan di tahun Hijriah.

Reference/ Rujukan

Daffa, M. A., & Faisal, D. (2022). Buku Cerita Interaktif Dalam Membangun Rasa Saling Menghargai Pada Anak Usia 4-5 Tahun. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 12(1).

Djasfar, O. T., & Faisal, D. (2022). Lift the Flap Book Dampak Sampah Plastik bagi Ekosistem untuk Anak-anak Usia Dini 8-10 TAHUN. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 12(1).

E, T. P. 2017. CAKRAWALA Teknik Melukis Dan Menggambar di Nusantara Di Mancanegara. Malang: UMM Press.

Fauzi. I. M. I 2020. Pengembangan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini di RA Muslimat NU Diponegoro Bantarwuni. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri.

Makhluf, H. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Keutamaan Bulan Hijriyah Untuk Remaja (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Mayar. F. 2022. Seni Rupa untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Deepublish.

Nugroho. Y.W. 2020. Khazanah Fotografi dan Desain Grafis. Yogyakarta: Deepublish

Sulyandari, A. K. 2021. Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. Bogor: Guepedia.

Yuwono, A. & Indrajit, R. E. 2020. Pengantar Konsep Dasar Design Thinking- What, Why, Where, Whe, Who, and How. Yogyakarta: Penerbit ANDI