

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Huruf Hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Al-Qur'an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alfabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama. Mengetahui huruf hijaiyah merupakan suatu bekal dasar yang penting dalam membaca Al-Qur'an agar dapat bisa membaca al qur an dengan baik dan benar serta tidak menyalahi bacaan Al – Qur'an tersebut. Dalam pembelajaran huruf Arab memang tidak begitu mudah, apalagi untuk anak-anak. Menurut Maura Xaveria Tupamahu, M.Psi, Psikologi Universitas Indonesia memaparkan, umumnya anak akan mengenali huruf dan angka pada usia 2 – 3 tahun. Setelah itu, baru mulai bisa membedakan masing – masing huruf dan angka di usia 4 tahun. ( "Ajari" par. 1).

Fenomena di masyarakat sekarang yang serba teknologi, tersedia banyak aplikasi permainan edukatif di gadget untuk anak balita. Maka dibutuhkan media konvensional dan media gadget yang seharusnya dipilih orang tua dalam pengenalan belajar huruf Hijaiyah ke anak.

Tetapi kenyataannya masyarakat di zaman modern sekarang dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan hadirnya gadget seperti ipad, tablet, smartphone, komputer, dan televisi yang memudahkan segalanya. Maka dari itu, agar orang tua tidak kerepotan lagi kemudian memberikan pelajaran kepada anaknya, dipilihlah gadget seperti tablet misalnya ipad dan android yang sangat tren sekarang agar anak tetap bisa belajar tanpa adu orang tua didalamnya. Pada kenyataannya, hampir semua dokter dan psikologi anak menyatakan menentang pemberian gadget ke anak di usia balita. Hal ini dikarenakan banyaknya dampak negatif yang dihasilkan jika anak usia balita lebih sering memainkan gadget daripada mainan konvensional interaktif yang tidak berbasis media digital elektronik. Menurut sumber di internet, [id.theasianparent.com](http://id.theasianparent.com), beberapa dampak negatif tersebut terhadap perkembangan anak antara lain gangguan tidur, keterlambatan bicara, sikap pasif, fungsi mata terganggu, sulit konsentrasi, radiasi, dan kecanduan tablet.

Karena begitu pesatnya tren perkembangan teknologi yang tidak bisa dilawan, dibutuhkan peran orang tua sepenuhnya terhadap pemilihan media bermain dan juga belajar yang tepat untuk anak balita sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Maka dari itu Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan pendukung hewan untuk anak Usia 2 – 4 Tahun ini perlu ada, ditinjau dari beberapa konteks yang memperkuat alasan perlunya perancangan ini adalah membantu perkembangan aspek kognitif ( kemampuan untuk mengingat, mengelompokan, mengenali, mengontrol dan sebagainya), motorik (kemampuan untuk menggunakan dan mengontrol gerakan tubuh), bahasa (kemampuan untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, dan keinginan kepada orang lain) social (perilaku suka bergaul antar manusia dan benda dilingkungan sekitarnya), dan emosional anak. Dimana kombinasi aspek – aspek tersebut tidak didapatkan jika anak cenderung bermain dengan gadget.

Pengertian buku cerita bergambar menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, kata cerita adalah tuturan yang membentangkan terjadinya suatu hal, karangan yang menyatakan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Sedangkan gambar artinya adalah dihiasi dengan gambar. Buku cerita bergambar menurut kamus besar Indonesia adalah buku yang mempunyai gambar kartun yang berisikan kisah atau cerita yang berkisahkan kisah atau cerita yang dimuat secara bersambung (*Drs. Tri Rama K*). sedangkan menurut (*Murti Bunata,2010*) buku cerita bergambar atau cergam dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar. Buku itu sendiri merupakan suatu media dalam menyampaikan informasi dan pesan.

Dari penjelasan di atas dibuatlah buku bergambar untuk anak usia 2 – 4 tahun agar memudahkan orang tua dalam mengenalkan dan mendampingi anaknya dalam mengenalkan huruf hijaiyah.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian yang telah disampaikan diatas, penulis ingin membuat sebuah alternative pengenalan huruf Hijaiyah untuk anak dengan sebuah buku bergambar dengan pendukung visual hewan. Untuk itu perlu diupayakan penyelesaian dengan adanya permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang visualisasi buku Bergambar pengenalan dasar Huruf Hijaiyah yang menarik untuk anak usia 2 – 4 tahun ?
2. Bagaimana Konsep buku bergambar pengenalan dasar huruf Hijaiyah yang menarik untuk anak usia 2 – 4 tahun?

## **3. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat diketahui tujuan perancangan pentingnya buku bergambar pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 2 – 4 untuk pendamping terutama orang tua adalah :

1. Merancang visualisasi buku Bergambar pengenalan Huruf Hijaiyah yang jelas dan efektif untuk anak usia 2 – 4 tahun.
2. Untuk mengenalkan ke Anak usia 2-4 tahun dengan media pembelajaran konvensional.

## **3. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Penulis :

Sebagai media pembelajaran dan dakwah serta menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang Buku Ilustrasi dengan media pendukung gambar hewan.

2. Bagi Lembaga :

Sebagai bahan acuan bagi mahasiswa lain dalam membuat ilustrasi atau gambar Hijaiyah dalam bentuk Buku.

3. Bagi Masyarakat :

Bagi masyarakat terutama orang tua untuk mempermudah dalam mendidik anak dalam belajar membaca Al-Qur'an dan juga mempermudah orang tua dalam belajar membaca Al-Qur'an.

4. Bagi Dunia Desain :

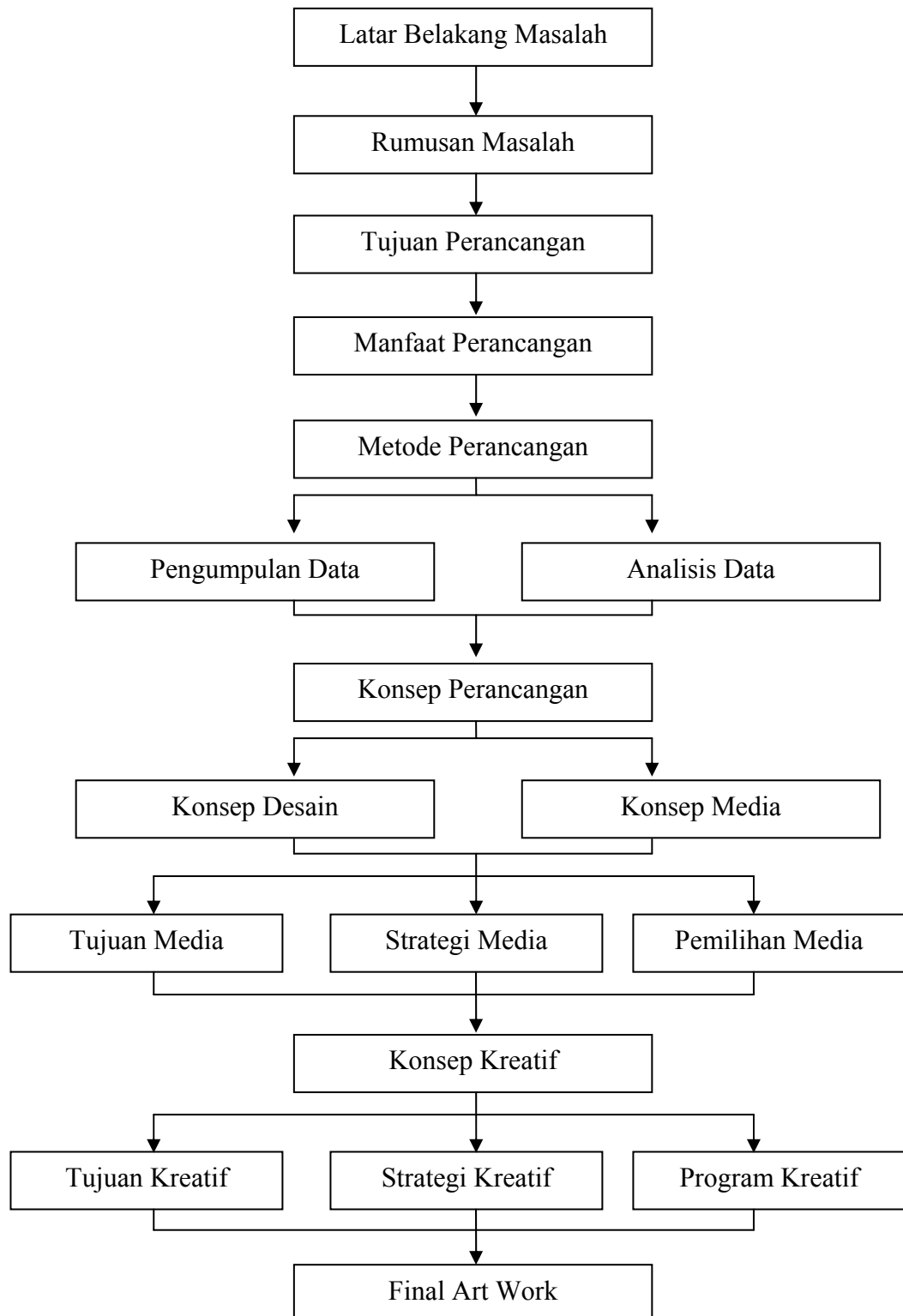
Sebagai karya dalam bentuk buku bergambar yang memberikan sebuah masukan terutama dalam dunia pendidikan.

**4. Tinjauan Pustaka**

Sebuah kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan, untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian.

Buku cerita bergambar menurut *Lync-Brown, Carl M dan Tomlinson* (1999:68) buku bergambar adalah buku-buku bergambar banyak mengandung ilustrasi, untuk berbagai derajat dan penting untuk dinikmati dalam cerita. Untuk alasan ini, ilustrasi gambar dalam buku-buku bergambar menyediakan plot aktual atau informasi konsep serta petunjuk untuk jalan tokoh, setting, dan suasana hati. Selama periode waktu, evolution dan seleksi dan seleksi buku gambar menjadi kenikmatan membaca bagi anak. Senada dengan pendapat dari Franz (1994:26) mula – mula pengertian buku bergambar itu adalah setiap buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar.

## 5. Sistematika Perancangan



Gambar 1.1. Sistematika Perancangan

## **6. Sistematika Penulisan**

- a) Bagian Awal
  - i) Halaman Judul Tugas Akhir
  - ii) Pernyataan Keaslian
  - iii) Lembar Pengesahan
  - iv) Motto
  - v) Persembahan
  - vi) Kata Pengantar
  - vii) Daftar Isi
  - viii) Abstrak
  - ix) Daftar gambar, table, dan symbol
- b) Bagian Inti
  - i) Bab I. Pendahuluan ( Latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, Tinjauan pustaka, sistematika perancangan, jadwal perancangan dan sistematika penulisan)
  - ii) Bab II. Kajian Teoris
  - iii) Bab III. Konsep Perancangan ( Metode Perancangan, Konsep Kreatif, Konsep Perancangan, Pemilihan Media)
  - iv) Bab IV. Visualisasi Karya ( Buku Bergambar dan Media Pendukung Kampanye)
  - v) Bab V. Penutup (kesimpulan dan saran)
- c) Bagian Akhir
  - i) Daftar Pustaka
  - ii) Lampiran – lampiran