

**PERANCANGAN  
MEDIA INTERAKTIF TATA CARA SHALAT  
UNTUK ANAK USIA DINI**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

FAUZAN AULIA  
03704 / 2008

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Karya Akhir

**“Perancangan Media Interaktif Tata Cara Shalat untuk anak Usia Dini”**

Nama : Fauzan Aulia  
Nim : 03704  
Program studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 24 Juli 2012

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Drs. Syafwan, M.Si

NIP 19570101.198103.1.010

Dosen Pembimbing II



Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn

NIP 19970401.200812.1.002

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



Dr. Yahya, M.Pd

NIP. 19640107.199001.1.001

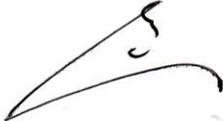
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Media Interaktif Tata Cara Shalat untuk Anak Usia Dini  
Nama : Fauzan Aulia  
NIM : 03704  
Program studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juli 2012

### Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	<u>Drs. Suib Awrus, M.Pd</u> 19591212.198602.1.001	1. 
2. Sekretaris	<u>Drs. Ir. Heldi, M.Si</u> 19610722.199103.1.001	2. 
3. Anggota	<u>Dr. Yahya, M.Pd</u> 19640107.199001.1.001	3. 

## ABSTRAK

Fauzan Aulia. 2012. "Perancangan Media Interaktif Tata Cara Shalat untuk Anak Usia Dini". Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Media interaktif tata cara shalat ini menampilkan gerakan shalat dengan animasi serta dilengkapi dengan suara bacaan shalat. Pada penyajian tata cara shalat melalui media poster atau buku informasi tata cara gerakan shalat dan bacaan shalat disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak usia dini dibantu oleh guru pembimbingnya. Hal ini tentu menuntut guru pembimbingnya kreatif mungkin untuk bisa menarik perhatian peserta didiknya dan berusaha mengoptimalkan penyampaian informasi yang ada di poster agar bisa dicerna dengan baik oleh peserta didiknya, seperti menirukan gerakan shalat dan membacakan bacaan shalat. Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, penulis akan merancang media pengajaran tata cara shalat berupa animasi yang menampilkan simulasi gerakan shalat yang juga dilengkapi dengan audio dari bacaan shalat.

Elemen visual dan audio yang digabungkan dalam media ini diharapkan mampu mencapai tujuan dari perancangan media interaktif tersebut. Tujuan dari perancangan media interaktif itu sendiri adalah bagaimana agar penyampaian informasi tersebut lebih optimal dan dapat meningkatkan atensi serta kemandirian anak usia dini dalam mengenal dan mempelajari gerakan shalat melalui media interaktif tersebut.

Metode perancangan media interaktif tersebut menggunakan analisis SWOT. *Strength* (kekuatan) dari media interaktif yang akan dirancang, *weakness* (kelemahan) dari media-media tuntunan shalat yang bersifat grafis, *opportunity* (peluang) yang dilihat dari data-data hasil observasi, maupun *treath* (ancaman) yang ditemukan dari data-data hasil observasi. Pertimbangannya adalah karena analisis SWOT terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang mungkin timbul.

Hasil perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut dikemas dalam CD disertai dengan desain cover dan sampul CD tersebut. Dimana informasi yang dikemas adalah berupa tata cara shalat fardhu, beberapa surat-surat pendek, rukun iman dan rukun islam.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kesehatan dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir ini dengan judul **“Perancangan Media Interaktif Tata Cara Shalat untuk Anak Usia Dini”**. Laporan karya akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana pada jenjang strata satu Prodi Desain Komunikasi Visual, jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan laporan karya akhir ini penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing I Bapak Drs. Syafwan, M.Si, pembimbing II Bapak Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn yang telah memberikan saran dan bantuan berupa dukungan sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ketua Jurusan Seni Rupa Bapak Dr.Yahya, M.Pd, Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Bapak Drs. Syafwandi, M.Sn, penasehat akademis Ibu Dra. Jupriani M.Sn, serta kepada seluruh dosen dan teman-teman yang telah membantu dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini.

Penulis menyadari Laporan Karya Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun dari pembaca laporan ini. Atas kritikan dan saran yang diberikan, penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, 5 Juli 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Orisinalitas .....	5
F. Tujuan Perancangan .....	6
G. Manfaat Perancangan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Praksis .....	9
B. Kajian Teoritis .....	10
1. Tinjauan Desain Komunikasi Visual .....	10
2. Multimedia .....	12

3. Media Interaktif.....	14
4. Animasi.....	16
5. Tinjauan <i>Layout</i> .....	18
6. Warna.....	21
7. Shalat.....	24
8. Hakikat Anak Usia Dini.....	27
C. Karya yang Relevan .....	29
D. Kerangka Konseptual .....	31

### **BAB III METODE PERANCANGAN**

A. Perancangan Media Utama.....	32
1. Subjek dan Objek Perancangan.....	32
2. Metode Pengumpulan Data.....	33
3. Metode Analisa Data .....	34
B. Perancangan Media Pendukung.....	36
C. Sistematika Perancangan .....	37
D. Konsep Perancangan .....	39
1. Sintesis.....	39
2. Proses Kreatif.....	41
3. Konsep Kreatif.....	43
4. Biaya Kreatif.....	45
a. Media utama.....	45
b. Media pendukung.....	46

## **BAB IV APLIKASI PERANCANGAN**

A. Elemen Grafis.....	47
B. Elemen Multimedia.....	48
C. Alur Desain Interaktif.....	49
D. Alternatif Desain Karakter dan <i>layout</i> .....	50
1. Alternatif karakter tokoh.....	50
2. Alternatif <i>Font</i> .....	52
3. Alternatif <i>layout</i> ... ..	55

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	71

<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>72</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Contoh karya yang relevan .....	29
2 Alternatif karakter tokoh pria.. .....	51
3 Alternatif karakter tokoh wanita. ....	51
4 Karakter tokoh terpilih.....	52
5 Alternatif 1 bagian pembuka ( <i>bumper</i> ). ....	54
6 Alternatif 2 bagian pembuka ( <i>bumper</i> ). ....	54
7 Alternatif 3 bagian pembuka ( <i>bumper</i> ). ....	54
8 Alternatif 1 bagian beranda. ....	55
9 Alternatif 2 bagian beranda. ....	55
10 Alternatif 3 bagian beranda. ....	55
11 Alternatif 1 bagian tata cara shalat. ....	56
12 Alternatif 2 bagian tata cara shalat. ....	56
13 Alternatif 3 bagian tata cara shalat. ....	56
14 Alternatif 1 bagian menu surat-surat pendek.....	57
15 Alternatif 2 bagian menu surat-surat pendek.....	57
16 Alternatif 3 bagian menu surat-surat pendek.....	57
17 Alternatif 1 bagian surat pendek al ‘ashr. ....	58
18 Alternatif 2 bagian surat pendek al kautsar. ....	58
19 Alternatif 3 bagian surat pendek al ikhlas. ....	58
20 Alternatif 1 bagian rukun iman dan rukiun islam.....	59

21	Alternatif 2 bagian rukun iman dan rukiun islam.....	59
22	Alternatif 3 bagian rukun iman dan rukiun islam.....	59
23	<i>Layout</i> komprehensif bagian pembuka.....	60
24	<i>Layout</i> komprehensif bagian beranda.....	60
25	<i>Layout</i> komprehensif bagian tata cara shalat fardhu.....	61
26	<i>Layout</i> komprehensif bagian menu surat-surat pendek.....	61
27	<i>Layout</i> komprehensif bagian surat al ‘ashr.....	62
28	<i>Layout</i> komprehensif bagian surat al kautsar.....	62
29	<i>Layout</i> komprehensif bagian surat al ikhlas.....	62
30	<i>Layout</i> komprehensif bagian rukun iman.....	63
31	<i>Layout</i> komprehensif bagian rukun islam.....	63
32	<i>Layout</i> eksekusi bagian pembuka.....	64
33	<i>Layout</i> eksekusi bagian beranda.....	64
34	<i>Layout</i> eksekusi bagian tata cara shalat fardhu.....	65
35	<i>Layout</i> eksekusi bagian menu surat-surat pendek.....	65
36	<i>Layout</i> eksekusi bagian surat al ‘ashr.....	66
37	<i>Layout</i> eksekusi bagian surat al kautsar.....	66
38	<i>Layout</i> eksekusi bagian surat al ikhlas.....	67
39	<i>Layout</i> eksekusi bagian rukun iman.....	67
40	<i>Layout</i> eksekusi bagian rukun islam.....	68

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan IPTEKS yang pesat mendorong manusia agar berfikir lebih kreatif lagi untuk memanfaatkan teknologi tersebut, untuk memudahkan manusia itu sendiri dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Berbagai kemungkinan bisa direalisasikan dengan bantuan teknologi, dari yang mulanya tidak mungkin direalisasikan menjadi mungkin setelah dibantu teknologi. Hal ini kembali ke manusia itu sendiri sebagai pencipta dan pengguna teknologi apakah mampu atau tidak memanfaatkannya sebaik mungkin untuk kehidupannya dan orang lain.

Pada era teknologi informasi dan komunikasi, komputer memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam proses penyampaian sebuah informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Penggunaan komputer dalam proses pengiriman informasi dapat mengatasi kekurangan-kekurangan media lain. Seseorang dapat menciptakan suatu media yang menarik yang dapat disimpan dalam media *CD*, *harddisk* atau *flashdisk* dan kemudian dapat ditampilkan lagi melalui media komputer.

Penulis mencoba memanfaatkan teknologi yang ada dengan merancang sebuah media interaktif tata cara shalat untuk anak-anak usia dini dengan bantuan teknologi komputer. Penulis berharap proses penyampaian sebuah informasi kepada anak usia dini dapat berjalan lebih mudah dan bisa

bermanfaat juga bagi dunia pendidikan anak usia dini ke depannya.

Pada penyajian tata cara shalat melalui media poster atau buku informasi tata cara gerakan shalat dan bacaan shalat disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak usia dini dibantu oleh guru pembimbingnya. Hal ini menuntut guru pembimbingnya sekreatif mungkin untuk bisa menarik perhatian peserta didiknya. Agar penyampaian informasi yang ada di poster dapat berjalan lebih optimal sehingga bisa dicerna dengan baik oleh peserta didiknya. Seperti menirukan gerakan shalat dan membacakan bacaan shalat kepada peserta didik lalu peserta didik mengulangnya. Cara ini bisa membuat atensi dari peserta didik sangat kurang dan membosankan. Hasilnya penyampaian informasi yang ingin disampaikan kurang optimal.

Hal ini dikuatkan lagi ketika penulis melakukan wawancara pada tanggal 18 November 2011 dengan Tasia Febrisia, seorang guru taman kanak-kanak (TK) dari yayasan Darul Falah yang beralamat di Lubuk Buayo, Kec. Koto Tangah, Padang, Sumatera Barat. Ketika mengajarkan anak-anak didiknya untuk mendirikan shalat, perlu kesabaran dan cara yang kreatif serta tidak membosankan untuk memikat atensi dari peserta didik untuk belajar mendirikan shalat.

Hal tersebut sangat dibutuhkan, mengingat peserta didik yang dihadapi adalah para pemula yaitu anak-anak usia dini. Cara yang dilakukan selama ini adalah dengan mengajak peserta didiknya untuk mendirikan shalat secara berjamaah dan diarahkan bagaimana melakukan gerakan shalat. Setiap

gerakan-gerakan shalat ditirukan dan dibacakan bacaan-bacaan shalat untuk kemudian diikuti oleh peserta didiknya. Dari hasil pengamatan, cara ini kurang menarik bagi peserta didiknya dan cenderung membosankan. Apalagi cara ini harus dilakukan berulang-ulang agar peserta didik dapat memahami dengan baik apa yang dipelajarinya. Akibatnya, tanpa ketertarikan dari anak-anak itu sendiri, pelajaran yang diajarkan menjadi susah dan lama untuk ditangkap oleh peserta didiknya.

Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, penulis akan merancang media pengajaran tata cara shalat berupa animasi yang menampilkan simulasi gerakan shalat yang juga dilengkapi dengan audio dari bacaan shalat. Elemen visual dan audio yang digabungkan dalam media ini diharapkan mampu mengoptimalkan penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

Animasi yang menampilkan peragaan gerakan shalat tersebutlah yang menjadi kelebihan dari media ini. Dengan adanya animasi pada media ini diharapkan akan menambah atensi dan membuat pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penerima pesan atau target *audience*. Kemudian media jenis ini memungkinkan penerima pesan bisa mengakses lebih dari satu informasi. Sehingga penerima pesan tidak hanya menerima informasi yang disampaikan secara global saja tetapi setiap detail dari informasi tersebut juga bisa diakses oleh penerima pesan. Selain itu, jika diterapkan ke dalam dunia pendidikan anak-anak usia dini, media ini mampu membantu anak-anak tersebut belajar secara mandiri.

Berdasarkan alasan demikian penulis memilih tugas akhir ini yang

diberi judul **“Perancangan Media Interaktif Tata Cara Shalat Untuk Anak Usia Dini”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Media poster kurang optimal dalam menyampaikan pesan yang agak rumit kepada anak usia dini.
2. Sebagai pemula, pesan yang terlalu rumit harus disampaikan beberapa kali agar dapat diterima oleh anak-anak dan harus dengan bantuan guru pembimbing tentunya.
3. Perlu bantuan ekstra dari guru pembimbing dalam menyederhanakan pesan yang terlalu rumit dan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik.
4. Kecanggihan teknologi komputer yang tersedia pada saat ini, menuntut manusia agar lebih kreatif memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses penyampaian sebuah informasi berbasis komputer.

## **C. Batasan Masalah**

Bertitik tolak dari identifikasi masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan media belajar berbasis komputer yang dilengkapi simulasi dengan menggunakan animasi dan didukung oleh audio yang diwujudkan dalam sebuah media interaktif.

2. Peningkatan atensi dan pengoptimalan penyampaian informasi kepada anak-anak usia dini tentang cara-cara shalat melalui simulasi yang diperagakan dengan animasi dan kemudian diterapkan ke dalam media interaktif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini ingin melihat “perancangan media interaktif tata cara shalat untuk anak usia dini” dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengoptimalkan penyampaian informasi yang ingin disampaikan kepada anak usia dini agar informasi tersebut dapat diterima dengan baik melalui perancangan media interaktif tata cara shalat.
2. Bagaimana meningkatkan atensi dan kemandirian anak-anak usia dini dalam belajar shalat melalui media interaktif tata cara shalat.

#### **E. Orisinalitas**

Dari data-data judul yang pernah diajukan oleh mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang sendiri, didapati belum ada mahasiswa yang mengangkat judul tentang media interaktif tentang tata cara shalat sebagai karya akhir untuk syarat dalam menyelesaikan program sarjana Desain Komunikasi Visual. Dengan alasan ini penulis merasa yakin media interaktif seperti yang akan dirancang oleh penulis tingkat orisinalitasnya masih tinggi.

Walaupun media interaktif tata cara shalat ini sudah bisa ditemukan di internet, namun penulis akan tetap menjaga orisinalitasnya dengan konsep yang berbeda. Mulai dari perancangan visual, verbal dan audio yang digunakan dalam media interaktif ini. Sehingga semuanya terkemas sedemikian rupa dalam satu kesatuan.

## **F. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan media interaktif ini sebagai karya akhir adalah :

1. Mengoptimalkan penyampaian informasi yang ingin disampaikan kepada anak-anak usia dini agar informasi tersebut dapat diterima dengan baik melalui perancangan media interaktif tata cara shalat.
2. Meningkatkan atensi dan kemandirian anak-anak usia dini dalam belajar shalat melalui media interaktif tata cara shalat.

## **G. Manfaat Perancangan**

### **1. Manfaat Perancangan.**

Pemanfaatan teknologi dalam perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut diharapkan mampu mempermudah pengenalan dan pemahaman anak usia dini tentang cara shalat fardhu. Dengan demikian dapat mendukung kemajuan pendidikan anak usia dini dalam hal kecerdasan spiritual. Yaitu dengan mengenalkan shalat dan mempelajari shalat dari usia dini. Prosesnya dapat dilakukan dengan guru atau orang

tua dari anak-anak tersebut atau bahkan secara mandiri, namun tetap saja harus diawali bimbingan oleh guru atau orang tua.

Dengan demikian, perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah yang ditemukan di kehidupan sehari-hari khususnya dalam dunia pendidikan anak usia dini. Seperti kesulitan anak-anak dalam memahami tata cara shalat melalui media buku atau poster, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kebosanan pada anak-anak tersebut.

## **2. Manfaat bagi perancang dan para praktisi desain komunikasi visual.**

Dengan adanya perancangan media interaktif tersebut, sebagai perancang dan para praktisi desain komunikasi visual agar dapat menyadari bahwa luasnya cakupan dunia desain komunikasi visual. Karena hampir semua proses komunikasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dengan memanfaatkan komunikasi visual. Sebagai contoh iklan-iklan komersil atau iklan layanan masyarakat yang ditemui di jalanan, *sign system* hotel, rumah sakit, dan lain-lain. Hal tersebut adalah sebagian kecil dari contoh komunikasi visual.

Dalam dunia pendidikan pun tidak lepas dari peran para desainer komunikasi visual. Bagaimana menciptakan sebuah komunikasi visual yang tidak hanya fokus kepada apa yang ingin disampaikan dengan sebuah media tetapi juga dengan memperhitungkan cara mengemas informasi tersebut agar lebih menarik sehingga mendapat perhatian. Sehingga secara otomatis komunikasi akan berjalan dengan semestinya.

Dengan demikian, media interaktif tata cara shalat tersebut diharapkan juga mampu memicu lahirnya ide-ide baru yang lebih kreatif dan bermanfaat tidak untuk diri sendiri tetapi juga untuk khalayak ramai.

### **3. Manfaat bagi instansi/akademisi.**

Bagi instansi/akademisi, media tersebut diharapkan mampu menjadi bahan perbandingan terhadap terobosan-terobosan baru tentang perancangan media interaktif nantinya. Tentunya bukan di bidang pendidikan saja, namun juga di bidang lainnya.