

## PEMBELAJARAN ADAB DALAM ISLAM MELALUI PENGENALAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANAK

Vira Tri Kartika<sup>1</sup>, Masnuna, S.T., M.Sn<sup>2</sup>, Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>19052010001@student.upnjatim.ac.id ; <sup>2</sup>masnuna.dkv@upnjatim.ac.id ; <sup>3</sup>mahimma.dkv@upnjatim.ac.id

### ABSTRACT

*Courtesy which is the norm that applies to religious life. The problem of courtesy is still widely felt in Indonesia, especially in behavior that is also against the law. An example of courtesy learning is on the science of hadith and prayer which contains knowledge about rules in life. The frequent occurrence of criminal cases and moral crises are still a serious problem in Indonesia. These symptoms make courtesy education highly recommended for early childhood education. Children with narrow insights about courtesy will find it difficult to live well. Courtesy learning can be conveyed through interesting learning such as the depiction of a character to make it easier for children to cultivate imagination. Making character designs is one way for this courtesy learning to be maximally conveyed. Through some research such as interviews and observations, designers will form an interesting character which of course can be easily accepted by children. With this character design, it can foster children's enthusiasm for learning, especially towards learning courtesy.*

**Keywords:** *Courtesy, Character Design, Islam, Children*

### ABSTRAK

Adab yang merupakan norma yang berlaku pada kehidupan beragama. Permasalahan adab masih banyak dirasakan di Indonesia terutama pada tingkah laku yang juga bertentangan dengan hukum. Contoh pembelajaran adab yakni pada ilmu hadits dan doa. Ilmu tersebut juga mengandung pengetahuan tentang aturan dalam kehidupan. Sering terjadinya kasus tindak kriminal dan krisis moral masih menjadi permasalahan serius di Indonesia. Gejala tersebut menjadikan pendidikan adab sangat dianjurkan untuk pendidikan usia dini. Anak dengan wawasan sempit mengenai adab akan merasakan kesusahannya untuk hidup dengan baik. Pembelajaran adab dapat disampaikan melalui pembelajaran merarik seperti penggambaran sebuah tokoh untuk mempermudah anak dalam mengolah daya imajinasi. Pembuatan desain karakter menjadi salah satu cara agar pembelajaran adab ini tersampaikan secara maksimal. Melalui beberapa riset seperti wawancara dan observasi, desainer akan membentuk suatu karakter yang menarik yang tentunya dapat dengan mudah diterima oleh anak. Dengan adanya desain karakter ini dapat menumbuhkan semangat belajar anak khususnya terhadap pembelajaran ilmu adab.

**Kata Kunci:** Adab, Desain Karakter, Islam, Anak-anak

## 1. PENDAHULUAN

Krisis moral di Indonesia menjadi permasalahan serius yang terjadi pada generasi muda. Majunya teknologi dan mudahnya adaptasi budaya baru membuat generasi muda lupa atas fitrahnya sebagai manusia yang cenderung menuju kearah kebenaran dan kebaikan (Prapanca, 2021). Beberapa perilaku yang menyimpang dari hukum dan agama seperti tawuran, seks bebas, narkoba, dan lainnya yang sangat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Hal yang melatar belakangi fenomena ini terjadi tidak lain dari pendidikan. Anak yang dididik baik oleh orang tua maupun guru cenderung menghindari hal-hal yang merugikan dirinya sendiri. Orang tua merupakan tempat belajar pertama anak yang memberi pengaruh besar bagi pertumbuhannya. Anak dengan insting dan inisiatifnya senantiasa menyaksikan perilaku orang tua dan menjadikan hal tersebut sebagai contoh bagaimana dirinya bertindak (Hadiah, 2022). Orang tua juga merupakan figur teladan anak yang harusnya memberikan pendidikan nilai moral dan agama bukan hanya memberikan hak pendidikan akademik maupun non akademik saja.

Pendidikan moral dan agama sangat diperlukan anak untuk menunjang hidupnya dimasa depan. Untuk menjadi anak yang taat hukum dan agama memerlukan banyak hal yang membangun untuk tercapainya harapan tersebut. Pendidikan agama islam memberi pengaruh kecerdasan emosional anak yang telah mereka pelajari dari prinsip moral dan spiritual agama islam (Putri et al., 2022) Mendidik anak dengan memberikan ilmu agama seperti mengajarkan Al-Quran dan hadits memberikan syafaat juga kepada orang tua yang mengajarkan (Hikmat & Rosidin, 2022).

مُسْلِمٌ كُلٌّ عَلَى فَرِيضَةٍ الْعِلْمِ طَلَبُ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913).

Sebagai seorang muslim, hal utama yang dilakukan orang tua adalah membekali anak anak dengan pengetahuan agama islam. Pembekalan agama pada usia dini menjadi sangat penting agar anak-anak agar dapat tumbuh dengan iman yang kuat. Tujuan mengajarkan agama islam kepada anak yaitu untuk mengajarkan adab seorang muslim dan mempersiapkan diri mereka supaya menjadi anak yang bertaqwa kepada Allah swt. Pembelajaran ini dapat dimulai dengan memperkenalkan tentang ajaran agama islam dengan melaksanakan perintah Allah SWT dan menjauhi larangan-Nya. Dibekali dengan ilmu agama, anak akan menjadi kan pembelajaran itu sebagai pedoman hidup. Pedoman-pedoman itu menuntun mereka menjadi suatu kebiasaan yang mana akan berpengaruh kepada pola pikir dimasa mendatang (Hasanah, 2018). Pembelajaran adab dapat dimulai ketika anak masih kecil dengan mengajarkan mereka tentang hadits dan doa tentang keseharian seorang muslim (Hanafi et al., 2017).

Ciri-ciri anak yang tidak dibekali agama adalah mudah meluapkan emosi, mengikuti pergaulan yang tidak baik, bahkan bisa saja tidak percaya dengan adanya Tuhan Yang Maha Esa. Hal-hal tersebut menjadikan pendidikan agama ini sangatlah penting untuk menjamin kehidupan dewasa mereka. Anak yang tidak dibekali ilmu agama sedari kecil akan mengalami pertumbuhan moral dan sifat yang tidak sesuai dengan ajaran agama. Contoh dampaknya adalah anak menjadi pembangkang terhadap orang tua, anak dengan mudah melakukan kekerasan terhadap temannya, anak tidak bisa bersyukur atas keadaan yang mereka hadapi dan anak akan jauh dari Allah SWT bila tidak diperkenalkan tentang ajaran agama islam yang benar. Menurut observasi yang dilakukan pada anak usia 6-8 tahun, tidak jarang diketahui bahwa mereka masih belum dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Sebagaimana contoh pada kasus hafalan doa dan pengimplementasiannya pada kehidupan sehari-hari. Peran desainer pada permasalahan ini harus membutuhkan media ramah anak dan tentunya menarik bagi mereka agar ilmu tersampaikan dengan baik. Banyak yang harus dipersiapkan orang tua maupun pendidik untuk mengembangkan pola pikir dan kebiasaan anak (Suryana D., 2021). Mereka perlu dididik agar menjadi anak yang beradab baik dan bermoral. Buku, salah satunya media yang baik untuk dikenalkan kepada anak usia dini. Sangat baik jika anak melatih kemampuan sensorik dan motoriknya melalui belajar dengan buku. Tuntutan belajar anak adalah mengerti maksud yang diajarkan dengan cara mengikuti dan mengarahkan daya imajinasi mereka.

Adab dalam kebiasaan sehari-hari digunakan sebagai tonggak ukur dalam mencerminkan kehidupan dunia. Tanpa adab, hilangnya aturan-aturan yang merupakan dasar dari hidup beragama yang baik. Pengajaran kepada anak dengan penyampaian sebuah hasil karakter menunjukkan seberapa pengaruhnya terhadap daya ingat dan pola pikir anak. Dengan demikian, desain karakter dapat diingat oleh anak sebagai panutan dan teman belajar. Media belajar yang memiliki kesesuaian konteks dan ilustrasi (gambar) dapat mempengaruhi cara berfikir anak. visual yang sesuai dengan konteks akan

menarik perhatian anak untuk melihat dan memprosesnya di alam bawah sadar mereka (Gilang et al., 2017).

Menurut hasil wawancara dengan dua anak berusia 7 tahun dari kota Kudus dan Nganjuk yang bernama Shafiyya dan Alfa, mereka belum bisa menerapkan ilmu adab yaitu doa dan hadits dengan benar. Hal tersebut dikarenakan media yang gunakan masih kurang menarik bagi mereka. Shafiyya dan Alfa memiliki buku hadits dan doa lengkap dengan artinya namun dalam bentuk cetak hitam putih. Sedangkan dalam mengasah kemampuan bahasa anak, media buku cerita bergambar dapat dengan efektif membantu perkembangan anak pada hal tersebut. Gambar dalam buku cerita bergambar menciptakan sebuah suasana cerita yang membuat anak lebih memahami tentang karakter pada tokoh yang diilustrasikan. Melalui gambar, anak akan lebih paham tentang isi cerita dan juga dengan adanya gambar akan lebih mudah menyamakan persepsi dan sudut pandang.

Tujuan diciptakannya karakter adalah agar mampu berkomunikasi baik dan menyampaikan pesan kepada audiens. Karakter dibuat sesuai dengan target pembaca dengan mempertimbangkan berbagai hal yang dilihat dari perspektif audiens dan desainer (Romadhona & Solicitor R E C, 2019). Selain itu memperhatikan berbagai aspek yang dapat menumbuhkan motivasi anak dalam membaca, seperti kompetensi dan keyakinan efikasi diri, menanamkan motivasi intrinsik, serta mempertimbangkan tujuan sosial. Karakteristik desain karakter harus dirancang secara tepat sesuai dengan perkembangan anak, baik bentuk, ekspresi, warna, maupun penokohan yang meliputi sifat, tempat tinggal, warna kostum, atribut, kelebihan dan kekurangan, dll.(Chidtian A. S. C. R. E. et al., 2020). Pendidikan karakter diperlukan untuk anak yang diajarkan dengan menumbuhkan karakter dan moral melalui adab. Menjadi orang yang beradab merupakan suatu keharusan dalam menjalani kehidupan bersosial karena manusia membutuhkan manusia lain untuk bergantung (Abdi T. et al., 2022).

## 2. METODE PENELITIAN



Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 1. Alur Berfikir

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan cara pembagian kuisioner kepada anak berusia 6-8 tahun serta beberapa hal terkait yang memerlukan data dari orang tua maupun pendidik. Beberapa data juga diambil melalui studi literatur, media massa dan wawancara singkat. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis sehingga terkumpul olahan data yang diperlukan untuk acuan visual, hingga hasil akhir desain karakter.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun anak-anak. Ilustrator menjadi penerjemah secara visual dari tema dan konsep yang dibawakan maka dari itu diharuskan mengerti target audiens secara jelas agar dapat dimengerti pembaca. Ilustrasi yang dibawakan yaitu sederhana dengan menyesuaikan kepribadian anak sehingga tidak diperlukan detail yang rumit.

Komposisi bentuk dan warna pada ilustrasi yang divisualisasikan dalam desain karakter bersifat sederhana. Anak cenderung menerima informasi lebih sempurna dan efisien dengan minimalisasi gaya ilustrasi. Anak yang menangkap gambar grafis sederhana atau ilustrasi lalu mempelajari pesan yang terkandung di dalamnya, disinilah ingatan mereka ditampilkan ulang dan mulai dapat mengartikan atau menterjemahkannya. Dengan gambar yang tidak terlalu detail akan membantu anak dalam mengingat informasi jangka panjang. Pemilihan warna yang digunakan adalah colorful karena banyak warna akan meningkatkan daya imajinasi anak. Pewarnaan pada desain karakter ini memiliki tone warna yang ceria dan terang sesuai dengan karakter anak. dalam hal memilih barang-barang, anak-anak cenderung memilih warna-warna yang cenderung cerah dan mencolok. Warna-warna yang beragam sangat baik untuk perkembangan kemampuan daya cipta juga meningkatkan kreativitas anak (Aisyah, 2017).

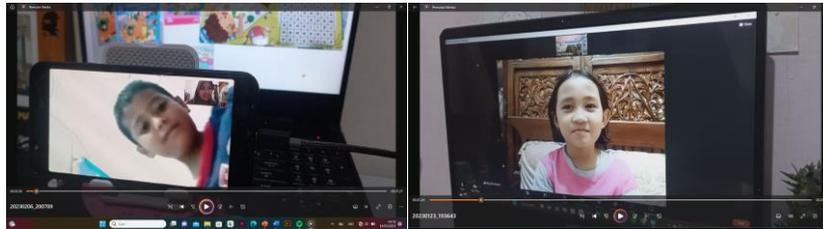


Sumber: Pinterest.com  
**Gambar 2.** Palet Warna

Desainer memberi nama pada karakter yaitu Hafidz dan Yumna. Dalam bahasa Arab, nama Hafidz (ح ف يظ) yang mempunyai arti penghafal dan pelindung sedangkan Yumna (ي م نى) mempunyai arti rahmat, anugerah, serta karunia dari Allah. Umumnya, nama Hafidz dikenal sebagai orang yang menghafalkan 100 hadits juga pada asma'ul husna (nama Allah), Al-Hafiz bermakna Maha Memelihara sehingga penamaan karakter Hafidz diharapkan menjadi seorang pelindung keluarga dan orang-orang disekitarnya. Penamaan Yumna juga berkaitan dengan simbol kesuksesan, rezeki, dan kebahagiaan. Penulis memilih nama “Hafidz” dan “Yumna” karena memiliki kesinambungan dari arti dengan maksud dan tujuan dari perancangan ini yaitu diharapkan dapat memberi keberkahan bagi siapapun yang senantiasa mengingat Allah melalui doa dan hadits pada kesehariannya. Hubungan karakter Hafidz dan Yumna adalah saudara kembar dalam satu keluarga yang terdiri dari ayah, bunda, Hafidz dan Yumna.

Dari olahan data yang didapat, desain karakter dipresentasikan sebagai anak sekolah dasar yang berumur 7 tahun bernama Hafidz dan Yumna. Mereka berdua adalah saudara kembar yang sedang

menempuh pendidikan kelas 2 di sekolah dasar. Hafidz dan Yumna memiliki karakter yang ramah dan ceria seperti karakteristik anak pada umumnya. Warna yang diaplikasikan pada karakter juga sesuai dengan kepribadian anak yaitu warna cerah dan colorful yang dapat menambah kesan ceria. Visual dari karakter Hafidz dan Yumna juga dibuat sesuai dengan studi yang dilakukan yakni memiliki warna kulit mayoritas warga Indonesia dan berambut hitam. Desain karakter dibuat menggunakan *software* Medibang yang melalui proses dari sketsa kasar hingga final desain. Desain karakter Hafidz dan Yumna juga memiliki acuan visual yakni dari narasumber yang telah diwawancarai, juga beberapa pertimbangan dari media masa.



Gambar 2. Acuan Visual Karakter

Sumber: Dokumen Pribadi

Karakter yang menjiwai dan cocok untuk digunakan dalam perancangan ini yaitu anak laki-laki dan perempuan yang selalu gigih dalam belajar apapun khususnya agama. Karakter utama dibentuk dengan latar usia 7 tahun atau setara kelas 2 SD. Karakter Hafidz dan Yumna yang dibangun ini juga menyiratkan tentang kasih sayang serta perlindungan yang terkandung dalam doa dan hadits sehingga memunculkan sifat kuat dan lemah lembut dari karakter.



**Keluarga 1**

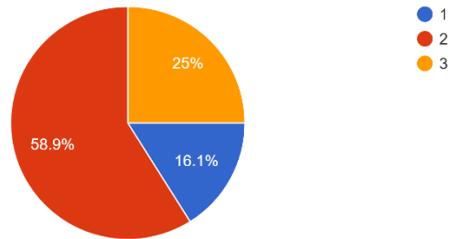


**Keluarga 2**



**Keluarga 3**

Adik-adik tolong bantu kakak yuk, buat memilih gambar yang sesuai dengan karakter Hafidz, Yumna, Ayah dan Bunda!  
56 responses



Sumber: Dokumen Pribadi  
**Gambar 3.** Kuesioner alternatif keluarga

Desainer telah membuat beberapa alternatif desain karakter dengan banyak pertimbangan dari riset. Dibentuknya 3 pilihan alternatif desain “keluarga” yang nantinya dipilih untuk final desain. Ketiga pilihan tersebut dibagikan melalui kuesioner kepada anak berusia 6-8 tahun melewati aplikasi whatsapp orang tua. Hasil dari kuesioner tersebut adalah pilihan nomor 2 dengan perolehan 58.9% dari 56 responden. Pilihan “keluarga 2” tersebut diuraikan menjadi desain lengkap sebuah karakter yaitu tampak berbagai arah dan tampak ekspresi.



Sumber : Dokumen Pribadi  
**Gambar 4.** Hasil desain karakter Hafidz



Sumber : Dokumen Pribadi

**Gambar 5.** Hasil desain karakter Yumna

Rincian karakter Hafidz dan Yumna:

- Hafidz dan Yumna adalah saudara kembar, tidak memiliki kakak maupun adik.
- Hafidz dan Yumna tidak menggunakan baju muslim lengkap (saat dirumah (observasi ekitar rumah dan hasil wawancara dengan shafiyya).
- Kulit sawo matang yang identik dengan mayoritas warna kulit orang indonesia.
- Hafidz memiliki perawakan anak baik yang rajin belajar dan Yumna memiliki perawakan anak yang memiliki senyum manis dan lemah lembut.
- Berambut hitam diambil dari mayoritas warna rambut di indonesia.
- Seragam sekolah Hafidz dan Yumna didapat dari referensi di internet dan observasi di Sekolah Islam mengenai seragam sekolah untuk SD dan MI (termasuk model kerudung)

Untuk karakter pelengkap seperti ibu dan ayah juga diambil dari hasil kuisioner rata-rata umur orang tua yang memiliki anak usia 6-8 tahun, yakni 30-40 tahun. Ayah digambarkan dengan sosok pekerja kantor dan ibu sebagai ibu rumah tangga. Pemilihan profesi mereka didapat dari observasi

pada lingkungan sekitar. Pakaian yang karakter ayah gunakan yaitu baju berkerah yang cocok untuk pekerja kantor serta celana panjang, gabungan tersebut terlihat sopan dan rapi. Sedangkan pakaian ibu berupa gamis yaitu gaun panjang yang menutupi aurat serta memakai hijab yang berwarna senada. Hijab yang dikenakan ibu memiliki tambahan pin kecil berwarna biru gelap agar terkesan tidak kosong.



Sumber : Dokumen Pribadi

**Gambar 6.** Hasil desain karakter ayah dan ibu

#### 4. PENUTUP

Pembelajaran adab dengan desain karakter sebagai jembatan media belajar adalah langkah yang berpengaruh pada kehidupan bermasyarakat khususnya dalam menjalankan norma agama. Karakter Hafidz dan Yumna dapat membawa sebuah pesan dalam berkarakter yaitu menghafal hadits dan doa serta berakhlak baik. Pembuatan desain karakter diharapkan berguna dan menjadi suatu pancingan terhadap minat belajar anak khususnya ilmu adab. Desain karakter ini juga dapat dipergunakan sebagai karakter utama dari media pembelajaran untuk anak, tentunya dengan konteks yang sama serta membangun kesamaan dari persepsi banyak orang.

#### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua, dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur hingga teman-teman penulis atas bantuan, dukungan, bimbingan, saran, petunjuk serta dorongan, baik secara moril maupun spiritual. Dengan adanya tulisan ini diharapkan dapat membantu banyak pembaca sebagai ilmu pengetahuan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdi T., Muhammad Devy Habibi, & Ari Susandi. (2022). Pendidikan Karakter (Adab) Anak Perspektif Ibn Jama'ah Al-Syafi'i Dan Imam Al-Ghazali. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 139–148.
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Chidtian A. S. C. R. E., Romadhona Mahimma, & Febrianita R. (2020). *Character Design with The Values of Bela Negara for Kindergarten Students in Surabaya*. 467–474. <https://doi.org/10.11594/nstp.2019.0464>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi pada Buku Bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 158–169.
- Hadiyah. (2022). Analisis Krisis Moral Anak terhadap Orang Tua, Guru, dan Masyarakat Di Era Abad Ke-21. *TAFAHAM*, 1(2), 205–212. <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/tafaham>
- Hanafi, O. :, Sultan, I., & Hasanuddin Banten, M. (2017). Urgensi Pendidikan Adab dalam Islam. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(1), 59–78. <http://agussyafii.blogspot.co.id>
- Hikmat, R., & Rosidin, N. (2022). Menanamkan Pendidikan Agama Dalam Menghafal Al-Qur'an Untuk Anak Sebagai Jembatan Orang Tua Menuju Surga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 17–32. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Prapanca, A. (2021). *Maraknya Krisis Moral Generasi Muda Apa Solusinya*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/adityaprapanca/61816a6a8777f63dbc5a7ee2/maraknya-krisis-moral-generasi-muda-apa-solusinya>
- Putri, A. M., Rukajat, A., & Ramdhani, K. (2022). Pendidikan Agama Islam sebagai Bentuk untuk Menumbuhkan Kepribadian Muslim pada Diri Anak. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 383–395. <https://doi.org/10.31604/ptk.v5i3.383-395>
- Romadhona, M., & Solicitor R E C, A. C. (2019). Tren Desain Karakter Superhero Berdasarkan Persepsi Siswa Taman Kanak-kanak Shafira Di Surabaya. *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial*, 1(1), 18–27.
- Suryana D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=gWNHEAAAQBAJ>

Halaman ini sengaja dikosongkan