

Perancangan Animasi Edukasi Anak 2D Mengenai Adab Muslim dalam Bersosialisasi di Kehidupan Sehari-Hari

Farkhan Achmad Alauddin
Institut Kesenian Jakarta
3160250038@ikj.ac.id, pirahazard@gmail.com
doi: 10.52969/semnasikj.v1i1.31

ABSTRAK: Di dalam Islam budi pekerti atau yang biasa disebut dengan adab diatur oleh agama, etika atau adab sudah seharusnya diajarkan sejak kecil, namun pada kenyataannya di lapangan, implementasi budi pekerti ini sangatlah memprihatinkan yang ditimbulkan dari banyaknya faktor seperti kurangnya peran orang tua dan guru dalam membentuk etika dari usia dini. Perkembangan teknologi informasi pun juga menimbulkan masalah baru dimana anak akan mudah mengakses media sosial dan melakukan etika buruk dengan sesama tanpa adanya dampak yang signifikan untuk menjadi pembelajaran bagi pelaku. Metode penciptaan menggunakan metode Kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode pengamatan visual, kuesioner dan studi pustaka. setelah itu, akan dilakukan perancangan animasi singkat mengenai etika yang baik antar sesama muslim. Animasi dipilih dikarenakan dianggap lebih menarik anak-anak, selain itu dengan meringkas materi ke dalam animasi diharapkan dapat membuat anak merasa terhibur dan juga mendapatkan pengetahuan dan teladan dari cerita yang disuguhkan.

Kata kunci: adab Islam; animasi 2D; PAUD.

***ABSTRACT:** In Islam, manners or what is commonly referred to as 'adab' are regulated by religion, ethics or etiquette should be taught from childhood. Still, in reality in the field, the implementation of this character is very worrying caused by many factors such as the lack of the role of parents and teachers in forming ethics from an early age. The development of information technology also creates new problems where children will easily access social media and practice bad ethics with others without having a significant impact on being a lesson for perpetrators. The method of creation uses a qualitative method with data collection using visual observation methods, questionnaires and literature studies. After that, a short animation design will be carried out regarding good ethics among fellow Muslims. Animation was chosen because it is considered more attractive to children, besides that by summarizing the material into animation, it is expected to make children feel entertained and also gain knowledge and examples from the stories presented.*

***Keywords:** Islamic etiquette; 2D Animation; Early childhood education;.*

PENDAHULUAN

Dalam Pendidikan agama Islam atau biasa disebut PAI, Etika atau adab seorang muslim secara menyeluruh diatur, mulai dari adab dalam kehidupan sehari-harinya seperti berkaca, makan, buang hajat, adab kepada Tuhan seperti memasuki masjid, membaca Al-quran, hingga adab antar individu sosial seperti seperti adab bertamu, adab bergaul, adab bertakziah (mengunjungi orang yang meninggal), adab bertetangga, dan sebagainya.

Di Indonesia pendidikan Islam diakomodasi oleh negara, hal ini bisa dibuktikan dari kutipan undang undang SISDIKNAS nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Indonesia) bahwa “... untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Hal ini masuk akal karena Indonesia

memiliki penduduk muslim terbanyak di dunia dengan 86,7% penduduk nya tercatat sebagai muslim.

Pendidikan Islam harusnya bisa membantu anak dalam mencapai akhlak yang mulia, namun pada kenyataannya, di lapangan, moral anak masih mengalami kemunduran seperti pada data yang dikumpulkan KPAI seperti 62,7% anak SMP yang tercatat tidak perawan (*Kompas*, 2010), dan tingkat perundungan dan tawuran yang masih marak (Ashari, 2021). Tidak hanya dari KPAI, adapula survei yang dilakukan oleh Microsoft yang bernama *Digital Civility Index* (DCI) untuk mengukur tingkat kesopanan di dunia, dan Indonesia terhitung yang terburuk di kawasannya.



Gambar 1: Tingkat Kesopanan di Indonesia Sumber: *IndonesiaBaik.id*,

<https://indonesiabaik.id/infografis/benarkah-netizen-indonesia-paling-tak-sopan-se-asia> (diakses 4 Maret 2022)

Akhlak atau perangai buruk yang dilakukan oleh anak disebabkan banyak hal, mulai dari kurangnya perhatian orang tua dan guru, lingkungan pergaulan yang buruk, dan juga media atau tontonan yang mengandung hal negatif untuk anak.

Sebagai orang tua penting bagi mereka untuk mendidik anak ia masih dini, terutama ilmu Agama. Perintah untuk mendidik anak diambil berdasarkan ayat berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka.” (QS. At Tahrir: 6). Disebutkan dalam Tafsir Ibnu Katsir (7: 321), ‘Ali mengatakan bahwa yang di maksud ayat ini adalah, “Beritahukanlah adab dan ajarilah keluargamu. (Tuasikal, 2013)”

Perkembangan teknologi seharusnya membuka babak baru dalam pembelajaran, dengan banyaknya pengguna internet di kalangan muda, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian kalangan muda.

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran di dunia pendidikan untuk dua alasan. *Pertama*, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada murid. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. (Utami, 2011:45)

Penulis mencoba mencari tahu bagaimana membuat animasi edukasi adab untuk anak yang menarik. Hal ini bertujuan menghasilkan sebuah media edukasi alternatif untuk anak yang dapat menarik perhatian mereka dan membantu mereka dalam mempelajari adab, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan rancangan karya yang berjudul “Perancangan Animasi Edukasi Anak 2D Mengenai Adab Muslim Dalam Bersosialisasi di Kehidupan sehari-hari.”

METODOLOGI

Metode penciptaan yang digunakan penulis dalam penciptaan Animasi adalah metode kualitatif. Data yang dimiliki hanya berbentuk gambar, video. Selain itu interpretasi ide dan latar belakang dibuatnya karya merupakan asumsi individu.

Metode pengumpulan data diambil dari data lapangan dan dokumentasi, studi literatur, dan juga kuesioner. Pengumpulan data dari literatur berupa buku dan artikel yang memiliki pembahasan objek adab Islam seperti kitab “*Mizanul Amal*”, “*Shahih Bukhari*”, “*Akhlak Lil Banin*” dan guna memperbanyak informasi yang dibutuhkan dalam perancangan isi konten animasi. Buku-buku berkenaan dengan edukasi seperti “*Edutainment pendidikan anak usia dini*” dan juga mengenai animasi guna membantu dalam proses pembuatan karya seperti “*The Illusion of Life: Disney Animation*” untuk prinsip dasar animasi, “*The Animators Survival Kit*” karya Richard Williams yang membahas teknik, tips dan trik, dan juga pengetahuan umum tentang animasi.

Data observasi diambil dari kajian dan tayangan yang membahas tentang adab seperti kajian kitab atau ceramah umum guna menambah materi yang dibutuhkan untuk perancangan animasi. Selain itu, data juga diambil dari animasi edukasi anak terkenal baik animasi karya lokal seperti ‘Nusa’ maupun luar negeri seperti ‘Upin dan Ipin’ sebagai referensi cara penyajian konten edukasi dalam bentuk animasi.

Kuesioner akan diberikan secara digital menggunakan google form kepada orang tua melalui grup-grup orang tua murid terutama PAUD (playgroup s/d TK) guna mengetahui minat masyarakat.

Setelah terkumpulnya data, data tersebut akan dijadikan landasan dalam perancangan animasi dengan target audience 4-8 tahun meliputi tahapan-tahapan animasi mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

PEMBAHASAN

Adab secara Bahasa merupakan kata serapan dari bahasa arab yang berarti sopan berbudi, Bahasa baik (Munawwir, 2007:12), sedangkan dalam KBBI adab merupakan, kehalusan dan kebaikan budi pekerti, kesopanan, akhlak. kata akhlak dan adab dalam pembelajaran agama islam sering bersandingan, Akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu isim mashdar (bentuk infinitif) dari kata *akhlak*, *yukhliq*, *ikhlaqan*, yang berarti *al-sajiyah* (perangai), *ath-thabi'ah* (kelakuan, tabi'at, watak dasar), *al-'adat* (kebiasaan, kelaziman), *al-maru'ah* (peradaban yang baik), dan *ad-din* (agama) (Nata, 2013:1).

Walaupun kedua kata akhlak dan adab sering bersandingan dan sering dimaknai suatu hal yang sama, ada yang berusaha menjelaskan perbedaan adab dan akhlak, dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia (1988:62) Adab merupakan aturan sopan santun yang pada perkembangannya tidak khusus dalam agama islam saja.

Ibnu Miskawaih dalam bukunya Tahdzib al-Akhlaq, mendefinisikan akhlak yaitu keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa terlebih dahulu melalui pemikiran dan pertimbangan. (Alim, 2006 : 151).

Dalam Adi Hidayat Official (2020) dijelaskan bahwa adab adalah nilai kemuliaan yang didapatkan melalui proses pendidikan sehingga terjadi sebuah peradaban, syarat untuk mendapatkan adab dan peradaban bukanlah iman namun belajar, maka dari itu ukuran adab tidak hanya eksklusif dalam islam saja. sedangkan akhlak adalah nilai kemuliaan yang dihasilkan dari ibadah, nilai ini dapat dikatakan fitrah kehidupan, karena didapati dari yang dihasilkan oleh ibadah. jadi orang yang beradab belum tentu ia berakhlak.

hal ini bisa disimpulkan bahwa adab adalah norma yang tidak didasarkan pada norma agama saja dan akhlak adalah sebuah fitrah manusia, sebuah *habit* atau kebiasaan yang dapat ditingkatkan dari iman kepada Allah ﷻ.

Norma-norma baik dan buruk dalam akhlak Islam telah ditentukan oleh Al-Qur'an dan Al-Hadits. Oleh karena itu, Islam tidak merekomendasi kebebasan manusia untuk menentukan norma-norma akhlak secara otonom. Islam menegaskan bahwa hati nurani senantiasa mengajak manusia mengikuti yang baik dan menjauhi yang buruk (Zulkarnain, 2008 : 29).

Teladan muslim pun berlanjut ke generasi berikutnya dimana adab mulia itu dipelihara oleh sahabat dan tabi'in setelahnya. Dalam Al-Bukhari dan Muslim.

Rasulullah ﷺ bersabda, dari Abdullah bin Mas'ud, dari Nabi ﷺ bersabda: "Sebaik-baik manusia adalah masaku, lalu orang-orang sesudah mereka, kemudian

orang-orang sesudah mereka. Selanjutnya datang kaum-kaum yang kesaksian salah seorang mereka mendahului sumpahnya dan sumpahnya mendahului kesaksiannya” (Baqi, 2017:963).

“Pendidikan akhlak perlu diberikan sejak usia dini, sehingga seorang anak paling tidak mengetahui, apa yang dikatakan” (al-Ghazali, 1960: 204), berikut pernyataan pentingnya pendidikan akhlak untuk anak menurut ulama terkemuka abad 11 Imam Al-Ghazali. Abu Hamid Muhammad bin Muhammad al-Ghazali lahir pada 1058 M di suatu tempat di Khurasan, beliau adalah teolog, ahli Fiqh, filsuf, dan tokoh tasawuf dengan karya-karyanya adalah *‘Ulumuddin Mi‘yar al-‘Ilm* (Standar pengetahuan), *Tahafut al-Falasifah* (kerancuan para filosof), *Qawa‘id al-‘Aqa‘id* (Prinsip-Prinsip Keimanan), *Al-Mustashfa min ‘ilm al-Ushul* (Intisari Ilmu Tentang Pokok-pokok Yurisprudensi), *Qisthas al-Mustaqim* (Neraca yang Lurus), dan lain-lain.

Dalam Setiawan (2017:48), konsep pendidikan akhlak anak menurut Imam Al-Ghazali secara garis besar terbagi menjadi empat, yang pertama akhlak terhadap Allah, yang kedua akhlak terhadap orang tua, yang ketiga akhlak terhadap diri sendiri yang meliputi hal-hal yang dilakukan untuk menjaga diri seperti makan, tidur, berpakaian, dan karakter seperti tabah dan berani, dan yang terakhir adalah adab akhlak terhadap orang lain.

Dari Siraj & Arshad dalam Sharma et al (2008:62) Terdapat dua faktor kuat yang mempengaruhi pembentukan karakter yang baik seperti dalam hadist yang disabdakan oleh Nabi ﷺ yang berbunyi “Seorang bayi tidak dilahirkan (ke dunia ini) melainkan ia berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, ataupun Majusi...”, Menurut Al-Ghazali “Meskipun dimungkinkan untuk memiliki karakter yang baik yang didapatkan melalui karunia Ilahi, mayoritas manusia secara genetik memilikinya melalui keturunan (*al-nasab*) dan memperolehnya melalui pembiasaan (*al-i‘tiad*), pergaulan (*al mukhalafah*) dan pembelajaran (*al-ta‘allum*)” (Al-Ghazali, 1989).

Dalam Kurniawan (2017:204) Pemikiran al-Ghazali tentang konsep pendidikan karakter berbasis akhlak *al-karimah* (akhlak baik) bisa dilihat salah satunya dalam Kitab *Ayyuhal Walad* (2005) yang terbagi menjadi empat hal, pertama, pendidikan harus sesuai dengan tujuan diutusnya Rasul ﷺ yaitu penyempurnaan akhlak. Oleh karena itu materi pembelajaran harus ditujukan untuk pembentukan pribadi yang luhur; yang kedua, perencanaan pendidikan harus mampu mengoptimalkan potensi yang ada pada diri anak. Ketiga, pendidikan moral adalah pendidikan inklusif yang membutuhkan kerjasama pendidikan. Keempat, sifat pendidikan harus menyentuh aspek spiritual anak didik.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak adalah materi yang ditekankan, dalam Darajat (2004:29) bahwa perbaikan karakter anak dimulai dari tahap *takhalli* (pengosongan diri dari sifat tercela), *tahalli* (pengisian diri dengan akhlak mulia dan ketaatan), dan *tajalli* (penampakan perilaku mulia), adapun metode yang

digunakan adalah sama dengan dewasa namun dengan penekanan dalam melindungi anak dari pergaulan yang buruk, hal ini dikarenakan sebagian besar pengajaran anak melalui peniruan.

Pengetahuan tentang manfaat dan mudharat dari sifat-sifat baik dan buruk bagi akhirat tidak relevan dalam latihan moral pada anak-anak, karena akal mereka belum bisa memikirkan hal seperti itu. Hadiah (*reward*) dan hukuman dari orang tua dan pujian serta celaan dari orang lainlah yang harus dipergunakan sebagai alat membiasakan diri mereka jadi baik dan mencegah mereka dari perbuatan yang buruk (Setiawan, 2017:48).

Seorang anak agar dapat menerima akhlak mulia harus bisa menyenangi perbuatan mulia, maka dari itu kecintaan tidak akan tumbuh dengan cara kekerasan, namun harus menggunakan cara yang lemah lembut tanpa menghilangkan hukuman ketika dibutuhkan, lalu memberikan teladan yang baik kepada anak dan juga memiliki lingkungan yang baik. (Al-Munajjid, 2014)

Mencari Animasi Anak Yang Baik

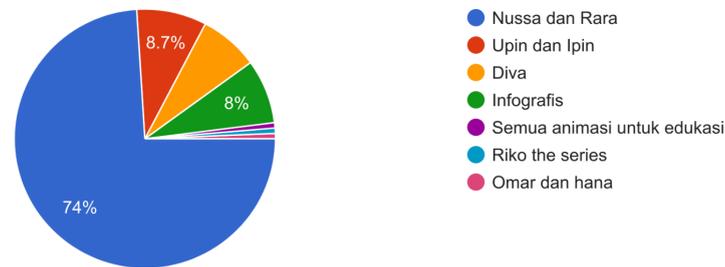


Bagan 1: hasil survey orang tua tentang teknik pengajaran yang baik untuk anak

Penulis menyebarkan angket ke grup-grup sekolah anak dan diisi oleh baik oleh orang tua murid untuk, dan mendapatkan 150 jawaban. Menurut grafik diatas orang tua banyak memilih cerita dan hikayat sebagai metode pengajaran yang efektif untuk anak, lalu animasi apa yang menurut mereka baik untuk anak?

Dari Animasi ini menurut anda mana yang paling bagus dalam edukasi

150 responses



Bagan 2 : hasil survey orang tua mengenai animasi edukasi yang baik untuk anak.

Hasil terbesar dari responden memilih Nussa dan Rara sebagai animasi yang baik dalam memberikan edukasi untuk anak mereka, diikuti, upin ipin (8,7%), dan Infografis (8%).

Nussa dan Rara merupakan animasi edukasi Islam asal Indonesia yang diproduksi oleh studio The Little Giantz dan 4Stripe Productions, dirilis pertama kali 20 November 2018 di kanal YouTube mereka, Nussa dan Rara bercerita tentang anak lelaki bernama Nussa dan adiknya yang bernama Rara dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan menuntaskan dilema yang dialami kedua kakak-beradik berikut solusi yang dibantu oleh ummu dan abba mereka sesuai tema yang diberikan di setiap episodenya.

Nussa dan Rara merupakan dua series yang berbeda, namun perbedaan hanya fokus protagonis mereka, Nusa dan satu lagi Rara, secara penyajian konten tetaplah sama, yaitu menggunakan cerita untuk memberikan nasihat, dimana protagonis akan dicontohkan melakukan suatu kesalahan, lalu protagonis akan terkena dampak atau/dan nasihat mengenai kesalahan tersebut, sehingga protagonis kedepannya bisa mengetahui atau mempunyai solusi dalam memperbaiki kesalahannya.

Nusa dan Rara tentunya pilihan menurut orang tua, oleh karena itu animasi Nussa dan Rara harus dicoba ditelaah kembali apakah cocok dan sesuai kebutuhan anak yang dituju.

Media *Edutainment* yang Sesuai Kebutuhan Edukasi Anak Usia Dini

Pendidikan anak dianggap sangat penting dalam membentuk kognitif dan pribadi anak ke depannya, di Indonesia pendidikan anak usia dini (PAUD) diatur dalam UU No. 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Lingkup pengembanan edukasi anak usia dini memuat aspek nilai agama dan moral,

fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional dan seni. Tahapan usia Pendidikan dini meliputi Tahap usia lahir-2 tahun, tahap usia 2-4 tahun, dan Tahap usia 4-6 tahun (Republik Indonesia, 2014).

Dalam proses belajar mengajar anak, *Edutainment* sering kali digunakan dalam proses tersebut karena rata-rata anak memiliki fokus yang kurang dalam belajar formal dan butuh suatu media belajar yang lebih mudah dalam menarik perhatian anak. Dalam Fadlillah, et al (2014:200) *Edutainment* lahir dari asumsi sekolah sebagai suatu hal yang tidak disenangi anak, maka dari itu *Edutainment* menjadi kegiatan pembelajaran yang mengedepankan unsur hiburan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Edutainment sendiri gabungan dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment*. Terminologi dari *edutainment* pertama kali digunakan oleh walt Disney pada awal 1954 dalam menjelaskan *The True Life Adventures*, menurut Walt Disney teater *motion picture* dan kelas akademik mempunyai banyak kesamaan dalam materi dan metode presentasi (Disney, 1954:32).

Dari pernyataan Walt Disney diatas, *motion picture* atau animasi dianggap sebagai metode yang layak digunakan sebagai metode dalam penyampaian materi pendidikan. Tidak hanya animasi, konsep *edutainment* sudah marak digunakan dewasa ini dan sudah diimplementasikan ke ranah multimedia seperti video gim, video, animasi, dsb. beberapa contoh adalah acara TV Sesame Street dan juga Dora the Explorer, media YouTube dari topik *edutainment*, kanal-kanal seperti 'Kok Bisa?', Inspect History, dan Vsauce menjadi salah contoh bahwa *edutainment* sudah sangat umum dilakukan sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya dilakukan pada anak namun juga orang dewasa.

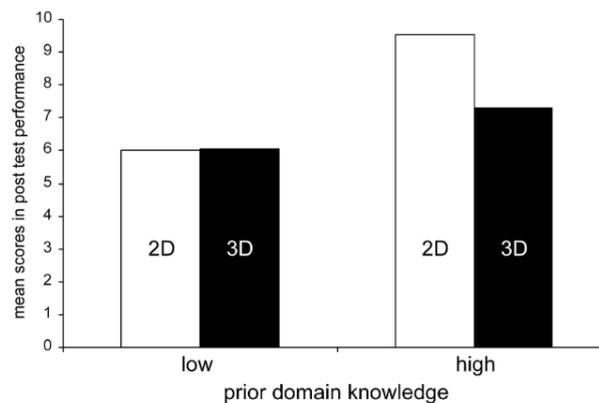
Animasi merupakan metode merangkai kumpulan gambar statis yang membentuk sebuah gerakan, Animasi memiliki kekuatan dalam menggambarkan perubahan waktu per-waktu secara nyata atau *real time*. Penggunaan animasi sudahlah tidak asing digunakan untuk proses belajar mengajar, namun desain animasi perlu diperhatikan karena animasi yang didesain untuk pendidikan berbeda dengan animasi yang digunakan untuk hiburan saja, hal ini agar sesuai dengan kebutuhan *target audience* yaitu anak-anak usia dini.

Menurut Utami (2011:47), kemampuan memori otak mempengaruhi efektivitas animasi tersebut, animasi yang membanjiri peserta didik dengan informasi menghalangi siswa untuk memahami informasi yang diberikan, sedangkan jika animasi menggambarkan konsep terlalu jelas, siswa seolah-olah memahami apa yang dijelaskan, tetapi belum tentu dapat menjelaskan konsep yang sudah dipelajari. *Prior Knowledge* atau pengetahuan awal siswa juga menjadi hal yang penting, dalam Lowe (2003:157–176) anak tanpa pengetahuan awal akan materi jauh lebih memperhatikan pergerakan animasi yang menarik daripada materi yang disampaikan. Hal ini sekali lagi menekankan penting nya pengetahuan yang diajarkan secara eksternal, penting bagi anak untuk mendapatkan konsep dasar dari materi yang akan disampaikan agar materi bisa disampaikan secara efektif.

Utami (2011:47) juga mengungkapkan dalam beberapa penelitian tentang efek animasi pada siswa berkemampuan spasial beragam juga menunjukkan hasil yang berbeda-beda, Karoghlianian dan Klein (2002), Mayer dan Sims (1994) dan Wander dan Muehlboeck (2003) menemukan bahwa siswa dengan kemampuan spasial tinggi lebih diuntungkan dari animasi, namun Hays (1996) menemukan bahwa siswa dengan kemampuan spasial rendah lebih diuntungkan baik dalam domain jangka panjang maupun pendek. Efektivitas animasi tidak hanya berhubungan dengan konsep dan bagaimana audience menerima materi tersebut, namun juga bagaimana animasi dirancang.

Dalam Geddes (2019), Dylan Yamada rice, seorang artis dan peneliti yang juga ikut serta dalam pembuatan animasi anak yang berkolaborasi dengan *co-creator* dari teletubbies Andrew Davenport, mengatakan bahwa banyak orang berprasangka bahwa animasi untuk anak bisa dibuat sama dengan versi animasi untuk dewasa yang sudah ‘dibodohkan’ tanpa melihat kebutuhan anak tersebut.

Maka dari untuk merancang animasi yang sesuai untuk anak harus membedah aspek-aspek yang ada dalam animasi. salah satu hal yang paling menonjol dalam animasi adalah visual, secara garis besar, animasi bisa dibagi menjadi dua format, yaitu 2 dimensi (2D) dan 3 Dimensi (3D). Di Industri, animasi 3D sering dipilih dikarenakan secara teknologi merupakan bentuk animasi yang paling mutakhir, dalam Huk, et al (2003:1187-1190) siswa dengan prior knowledge tinggi justru diuntungkan dengan penggunaan animasi format 2D.



Tabel 1: Hasil post-test siswa dengan kemampuan awal rendah/tinggi setelah melihat animasi 2D/3D. Sumber: Huk, Steinke, Floto (2003:1189)

Dalam Geddes (2019), umur juga mempengaruhi bagaimana visual itu dirancang untuk anak, dalam kasus bayi, Tim Smith seorang psikolog perkembangan dari london menemukan bahwa repetisi membantu anak fokus kepada objek visual, seperti contoh visual yang memperlihatkan seekor domba datang, lalu kedua, dan ketiga, hingga narator akhirnya ikut menghitung total domba itu, hal ini mungkin membosankan bagi kita tapi hal ini membantu anak. Menurut Smith cara mudah untuk menarik perhatian studi tentang hal ini bisa dilihat dalam studinya pada Papageorgiou, et al (2014:1371-1379) yang menunjukkan fitur-fitur yang menarik perhatian, seperti warna,

kecerahan dan gerakan, sesuai pada lokasi karakter utama yang berbicara dalam *scene* acara TV anak-anak, dibandingkan dengan enam acara dewasa.

semua informasi visual ditujukan ke objek yang dituju untuk membantu anak dalam mengikuti cerita, hal ini menjelaskan mengapa karakter animasi anak terlihat seperti karikatur dengan kepala besar, sehingga karakter memiliki pergerakan yang terkesan berlebih untuk menarik perhatian.

Selain visual, Story telling menjadi faktor kuat dalam penyampaian materi kepada anak, Dalam Rahiem (2021:1-2) *Storytelling* adalah sumber pengajaran yang penting dengan kehadiran yang kuat di semua masyarakat sejak evolusi bahasa manusia dan memiliki peran yang sangat efektif dalam pendidikan anak-anak (Phillips, 2000). Keefektifan Storytelling sudah terbukti termasuk dalam mempromosikan perkembangan moral dan sosial (Bailey et al., 2006; Burns & Rathbone, 2010; Thambu, 2017).

Storytelling sebagai alat pengajaran moral sudah lama digunakan di masyarakat dunia sejak zaman dahulu, cerita Ramayana hindu dan juga cerita cerita sufi seperti tokoh Nasreddin Hodja (Abu Nawas) sudah digunakan sejak lama sebagai alat pembelajaran moral untuk anak, di Indonesia cerita-cerita seperti malin kundang, bawang, merah-bawang putih.

Salah satu buku ajar karya Syekh ‘Umar Bin Ahmad Baraja, ulama kelahiran surabaya 1913 M yang berjudul *Akhlak lil banin* (akhlak untuk anak lelaki). Selain menggunakan tutur kata yang sederhana agar anak (santri) dapat mempelajari bahasa arab dengan mudah, juga menggunakan storytelling dalam mengajarkan etika seperti ringkasan cerita ini yang menganalogikan seorang manusia dengan tanaman, “*batang tanaman yang bengkok yang akan lebih mudah ditegakkan, sedangkan tanaman yang sudah tua bila ditegakkan akan patah.*”

Tentunya bagaimana kita menceritakan kepada anak harus disesuaikan pada kebutuhan anak dan umur anak yang dituju. Dalam Geddes (2014) untuk cerita pada animasi anak dibawah umur dua tahun tidak akan mendapat banyak dari tontonan tanpa bimbingan orang tua. menurut Heather Kirkorian seorang psikolog perkembangan dari universitas Wisconsin di Madison mengatakan cerita yang digunakan pada acara TV anak melalui narasi yang berangsur-angsur berjalan dengan interaksi antar karakter kemungkinan tidak efektif digunakan untuk anak kecil dibawah dua tahun. Baru ketika mereka mencapai umur dua atau tiga sampai lima tahun mereka bisa memahami plot cerita yang simpel, menurut Polly Conway, seorang editor TV Senior di Common Sense media mengungkapkan bahwa anak dengan rentan umur tersebut tidak bisa memahami pelajaran moral yang kompleks seperti seorang *bully* yang mendapat balasan atas perbuatannya, dan kemungkinan anak akan mencontoh perilaku buruk tersebut, ia berpendapat bahwa umur tersebut butuh acara kartun yang hanya memperlihatkan seorang karakter yang melalui kehidupan sehari-harinya, seperti mengikat sepatu, atau berbicara dengan kakeknya. Baru pada umur 12 tahun anak bisa berlaku selektif.

Hal lain yang perlu ditekankan dalam pembuatan cerita pada animasi adalah bagaimana kita memahami jalan pikir anak, Yamada Rice dalam Geddes (2014) melakukan percobaan dengan menggabungkan dua rumah mainan besar dari toserba dan memasangnya dengan kamera kecil yang tidak diarahkan ke mainan di dalam rumah. Mereka kemudian mengumpulkan sekelompok anak berusia satu hingga lima tahun dari latar belakang budaya yang berbeda dan membiarkan mereka bermain dari situ dipelajari bagaimana mainan tersebut dipindahkan, apa yang dikatakan anak-anak saat mereka bermain dan suara apa yang mereka mainkan. situasi ini dijadikan referensi visual dan cerita dalam pembuatan animasi anak '*Moon and Me*'.

Cara lain juga digunakan oleh Dorothea Gillam, kreator dari animasi '*WordGirl*' yang ingin membuat program yang tidak hanya *relatable* untuk anak namun juga untuk orang tua. dalam Jensen (2007), Gilliam mengatakan bahwa animasi nya sebagian didesain agar orang tua juga ikut menonton acara tersebut dengan anak mereka untuk mendukung pembelajaran mereka. ia juga mengatakan bahwa misinya adalah membuat acara TV anak-anak yang cerdas dan juga lucu, ia merasa seolah-olah kita telah kehilangan landasan tentang hal tersebut dalam mendesain animasi anak, dalam upaya membuat animasi lebih mudah diakses. Fokus *WordGirl* adalah pada cerita, karakter, dan animasi yang hebat. Jika semua elemen itu berhasil, maka Anda dapat menggaet seorang anak yang mungkin datang mencari senang-senang namun bisa lebih pintar setelah selesai menonton.

KESIMPULAN

Pendidikan moral untuk anak sangat baik diterapkan melalui contoh nyata dan teladan, oleh karena itu *storytelling* mengambil andil penting dalam edukasi moral anak. Lingkungan menjadi titik berat dalam pendidikan karakter anak dikarenakan pendidikan anak mendapatkan karakter mereka dari hal yang mereka contohkan, maka dari itu orang tua menjadi faktor yang sangat besar dalam pendidikan karakter anak karena mereka adalah teladan pertama anak.

Pembuatan animasi anak seharusnya tidak hanya berfokus pada keindahan desain ataupun teknologi yang digunakan, namun juga harus menyesuaikan *target audience* yang dituju, untuk anak 4-8 tahun, tentunya harus menggunakan cerita moral yang tidak terlalu kompleks, karena anak umur tersebut masih sering mencontohkan apa yang dilakukan lingkungan mereka dan masih tidak mempunyai sifat selektif yang baik, cerita pun juga harus disesuaikan dengan apa yang dirasa berkaitan atau *relatable* dengan kehidupan anak tersebut sehari-hari.

visual dan format animasi juga hendaknya mempertimbangkan tingkat memori dan juga *prior knowledge* anak, hal tersebut bisa membantu anak dalam memahami sebuah materi secara efektif, maka dari itu sangat disarankan animasi dibuat menggunakan format 2 dimensi.

Orang tua pun tetap harus ikut andil dalam pendidikan karakter anak, karena orang pertama yang menjadi teladan dan juga memberikan *prior knowledge* kepada anak adalah orang tua, oleh karena itu animasi juga baiknya bisa menarik perhatian kalangan orang tua agar mereka mau duduk bersama anak mereka dan membantu mereka dalam memahami materi.

Daftar Referensi

- Abu Hamid Muhammad bin Muhammad al Ghazali. 1960. *Al-Munqiz min al-Dhalal*. Beirut: Maktabah al-Syaibah.
- Abuddin Nata. 2013. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prendo Media Group.
- Al-Ghazali, Abu Hamid Muhammad. 1989. *Mizan al-'Amal (ed.)*, Ahmad Shams al-Din. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Alim, Muhammad. 2006. *Pendidikan Agama Islam; Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Baqi, M. F. A. 2017. *Shahih Bukhari Muslim*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Darajat, Zakiyah. 2004. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia. 1988. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. PT. Delta Pamungkas.
- Fadlillah, et al. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan* (1st ed.). Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Kalia, A. K., Yadava, A., & Sharma, N. R. (Eds.). 2008. *Psychology of Education*. Global Vision Publishing House.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Pemerintah Pusat. Jakarta.
- Zulkarnain. 2008. *Transformasi Nilai-nilai Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

ARTIKEL JURNAL

- Disney, W. 1954. "Educational Values in Factual Nature Pictures". *Educational Horizons*, 33(2), 82–84. <http://www.jstor.org/stable/42922993>
- Huk, T., Steinke, M., & Floto, C. 2003. "Computer animations as learning objects: What is an efficient instructional design, and for whom". Proceedings of IADIS International Conference [www/internet](http://www.internet), 1187-1190.
- Lowe, R. K. 2003. "Animation and learning: Selective processing of information in dynamic graphics". *Learning and Instruction*, 13(2), 157–176. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(02\)00018-X](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(02)00018-X)
- Papageorgiou, K. A., Smith, T. J., Wu, R., Jhonson, M. H., Kirkham, N. Z., & Ronald, A. 2014. "Individual Differences in Infant Fixation Duration Relate to Attention and Behavioral Control in Childhood". *Psychological Science*, 1371-1379. <http://pss.sagepub.com/content/25/7/1371.10.1177/0956797614531295>
- Rahiem, M.D.H. "Storytelling in early childhood education: Time to go digital". ICEP 15, 4 (2021). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Setiawan, E. 2017. "Konsep Pendidikan Akhlak Anak Perspektif Imam Al Ghazali". *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 43-54. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1252>
- Utami, D. 2011. "Animasi Dalam Pembelajaran". *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212/2692>

SUMBER VIDEO

Adi Hidayat Official. (22 Maret 2020). 'Perbedaan Adab Dan Akhlak' - Ustadz Adi Hidayat [Video]. YouTube. https://youtu.be/PentEfe6R_k

INTERNET

Al-Munajjid, M. S. 2014. Bagaimana Cara Mendidik Anak-anak Kita - Soal Jawab Tentang Islam. Diakses 7 April 2022 dari

<https://islamqa.info/id/answers/215167/bagaimana-cara-mendidik-anak-anak-kita>

Geddes, L. 2019. What's so fascinating about weird children's TV shows? BBC. Diakses 10 Juni 2022 dari

<https://www.bbc.com/future/article/20191206-why-children-find-weird-television-so-mesmerising>

Jensen, E. 2007. WordGirl - TV. The New York Times.

<https://www.nytimes.com/2007/09/02/arts/television/02jens.html?pagewanted=print&r=0>

LPI AU-AUB. (2016, March 6). Riwayat Hidup As-Syeikh Umar Achmad Baradja. LPI

AL-USTADZ ACHMAD UMAR BARADJA. Diakses 4 Juli 2022, dari

<http://www.mahadbaradja.com/2016/03/riwayat-hidup-as-syeikh-umar-achmad.html>

Tuasikal, M. A. (2013, December 11). Pendidikan Agama Sejak Dini. Rumaysho.Com.

Diakses 6 Juli 2022, dari

<https://rumaysho.com/4959-pendidikan-agama-sejak-dini.html>

BERITA

Ashari, M. 2021. KPAI Rilis Data Perundungan Selama 2021, Tawuran Pelajar Paling Banyak - Pikiran-Rakyat.com. Pikiran Rakyat. Diakses 14 Juli 2022, dari

<https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-013345547/kpai-rilis-data-perundungan-selama-2021-tawuran-pelajar-paling-banyak>

Finaka, A. W. 2020. Benarkah Netizen Indonesia Paling Tak Sopan se-Asia? | Indonesia Baik. Indonesiabaik. Diakses 4 Maret 2022, from

<https://indonesiabaik.id/infografis/benarkah-netizen-indonesia-paling-tak-sopan-se-asi>

Kompas. 2010. 62,7 Persen Remaja SMP Tidak Perawan. Sains. Diakses 14 July 2022, dari

<https://sains.kompas.com/read/2010/06/13/08364170/~Megapolitan~News>