
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI *PARENTING* DALAM PERSPEKTIF AGAMA ISLAM

Zhafir Ar Raihan, Yuliarni, Well Victory

Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual

e-mail: zhafiraraihan46@gmail.com

KATA KUNCI

2D Animation, Information Media, Islamic Parenting, Parenting

ABSTRAK

Parenting is an important foundation in shaping the character and morals of future generations. However, as time goes by, many parents face challenges in implementing Parenting patterns that are in accordance with Islamic teachings. This design focuses on developing information media with a two-dimensional animation concept that is communicative, educational and easily accessible as a solution to increase understanding and Parenting skills based on the Islamic religion. Design methods through observation, questionnaires, interviews and literature study. This media design technique uses 5W+1H analysis. The two-dimensional animation design process goes through several stages, namely brainstorming, sketching, storyline and storyboard, the resulting work design is in the form of a two-dimensional animation entitled Ali Cahaya Keluarga, supporting information design, namely posters, x-banners and merchandise (t-shirts, tote bags, keychains). and stickers).

PENDAHULUAN

Parenting merupakan suatu interaksi antara orang tua dengan anak yang mencakup kebutuhan fisik (makanan, tempat tinggal, pakaian, Kesehatan, dan lain-lain), kebutuhan psikologis (rasa aman, keselamatan, perlindungan, kasih sayang, cinta, dan lain-lain), pembentukan karakter anak dan juga mengenai sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Rahmi & Yenita, 2017: 40). Orang tua memiliki kewajiban untuk memenuhi

kebutuhan anak, karena orang tua membawa pengaruh besar bagi perkembangan anak-anaknya dalam proses menuju dewasa. Tetapi, di beberapa negara berkembang seperti Indonesia, masih banyak orang tua yang menjalankan pengasuhan pada anak yang kurang efektif. Mahar Prastiwi menjelaskan dalam hasil Survei Sosial Ekonomi yang dilakukan Badan Pusat Statistik tahun 2020, sebanyak 3,73 persen bayi dibawah lima tahun (balita) pernah mendapatkan pola pengasuhan tidak layak (Kompas. com. 2022, April 5). Hal tersebut diduga disebabkan

karena adanya beberapa faktor seperti kesalahan pola asuh, paparan media, ekonomi rendah, pengetahuan yang minim, pengalaman yang kurang, serta usia pernikahan orang tua yang terlalu muda. Seperti yang belakangan ini terjadi Rahmat Baihaqi mengatakan seorang bocah di Jalan Muara Baru, Jakarta Utara, harus menjadi korban kekejian ayahnya sendiri, Usmanto alias Usman. Bocah malang itu harus tewas mengenaskan di tangan ayah kandungnya dengan cara ditendang dan dibanting (liputan 6. com 2023, Desember 14). Kemudian kasus ayah membunuh empat anak kandungnya di Jakarta Selatan, Panca Darmansyah melancarkan siasat pembunuhan anak-anaknya di kontrakannya, Jagakarsa, Jakarta Selatan. “Yang bersangkutan ini melakukan aksi kejinya mulai dari anak yang paling kecil dengan dalih ingin menidurkan atau membobokkan anaknya,” ujar Wakasat Reskrim Polres Metro Jakarta Selatan Kompok Henrikus Yossi kepada wartawan, (kompas.com. 2023, Desember 11). Dari kasus tersebut seharusnya orang tua menyayangi dan melindungi anaknya, maka disinilah peran penting informasi *Parenting* kepada orang tua dan calon orang tua.

Orang tua diibaratkan sebagai cermin bagi anak, karena apa yang dilakukan oleh orang tua maka anak tersebut akan menirunya. Hal tersebut terjadi karena anak tersebut belajar suatu perilaku tertentu dari lingkungannya, peran orang tua disini sangat penting dalam mengawasi dan mendidik anak.

Praktik orang tua dalam pengasuhan anak juga perlu dipertimbangkan dan oleh sebab itu praktik pengasuhan dibagi menjadi dua, yang pertama adalah praktik pengasuhan konstruktif dan kedua praktik pengasuhan destruktif. Praktik pengasuhan konstruktif akan menghasilkan perkembangan anak yang positif, sedangkan praktik pengasuhan destruktif akan menghasilkan perkembangan anak yang negatif. Misalnya, ketika anak melakukan kesalahan, orang tua yang menjalankan pengasuhan konstruktif akan memberikan penjelasan atas kesalahan anak dan membimbingnya agar tahu hal yang benar dan sesuai harapan sedangkan orang tua dengan pengasuhan destruktif cenderung langsung memberikan hukuman kepada anak, misalnya dengan kekerasan fisik yang dapat menyebabkan berkembangnya sifat agresif anak, Simons et al, (Santrock dalam Rachmawati & Hastuti, 2017: 228).

Generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang konsisten dan berkelanjutan dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka secara lahir maupun batin sampai seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggung jawab. Dengan demikian, orang tua (Ayah dan Ibu) harus memiliki usaha dalam mengasuh dan memelihara anak-anaknya, terutama pada masa sekarang. Orang tua harus mampu mengasuh anaknya dengan baik apabila menginginkan seorang anak yang bisa

menempatkan diri pada zamannya. karena tak jarang orang tua yang menginginkan anaknya berhasil dan sukses justru mendapatkan hasil yang sebaliknya dikarenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya. Dr. Abdullah Nashih Ulwan menjelaskan bahwa perhatian orang tua terhadap anaknya merupakan asas yang terkuat dalam pembentukan manusia yang utuh. Sebagaimana firman Allah dalam Surah At-Tahrim ayat 6.

Merubah pendidikan anak sesuai dengan zamannya. zaman sekarang berbeda dengan zaman lampau, yang mana di era *digital* ini dalam dunia pendidikan agama Islam sedikit tergeser dengan munculnya berbagai alat kecanggihan yang juga dapat menjadi hambatan anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pola asuh orang tua yang terlalu membebaskan anaknya dalam arti kurang memperhatikan kegiatan yang dilakukan anaknya akan memengaruhi belajar pada anak, dalam hal belajar sangat dibutuhkan dukungan dari orang tua, bahkan ikut serta dalam membimbing anaknya untuk belajar. Tidak cukup bagi orang tua yang hanya menyerahkan kepada sekolah untuk mengajar dan mendidik anaknya. Maka dari itu penulis ingin membuat suatu media informasi yang berbasis animasi sehingga akan dapat dengan mudah diakses oleh orang tua.

Media informasi pendidikan hingga saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Media informasi pendidikan terus

berkembang dan sangat diperlukan setiap saat oleh manusia, karena melalui media informasi pendidikan manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang. Media informasi adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima dengan berbagai jenis komponen dan alat fisik yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar seperti menggunakan buku, ilustrasi, film, kaset, video, poster dan lain-lain. Sedangkan menurut (Jogiyanto HM 2005: 35), “Informasi kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa informasi suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar akhirnya bisa mati”. Kehadiran media informasi sebagai pengetahuan dan teknologi mempunyai peranan penting dalam hal pembelajaran, dengan media informasi masyarakat dapat dengan mudah mengakses ilmu dan informasi-informasi yang ada sesuai dengan kebutuhan, melalui media cetak maupun media *online*. Adanya jenis media informasi yang populer saat ini yaitu media *audio visual* yang kreatif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak ramai. Untuk itu, peran media dan kemampuan mendistribusikan informasi secara masif dan akurat sangat penting di dalam mencerdaskan masyarakat. Dalam penyajian karya, penulis memilih animasi sebagai media yang akan dibawa.

Animasi menurut Ibiz Fernandes (2002: 63), adalah proses merekam dan memutar ulang urutan gambar yang telah disiapkan sebelumnya namun dengan ekspresi yang berbeda untuk mencapai ilusi gerakan yang berlanjut. Animasi berasal dari bahasa *latin* yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi. Karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian yang ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Dalam studi meta-analisis oleh Ching dan kawan kawan (2006: 2), yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 62%. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menggunakan media penyampai pesan berupa animasi untuk menyampaikan informasi tentang *parenting* dalam perspektif agama Islam.

METODE

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti

melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2005: 62). Pada perancangan ini, pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan di sekitar lingkungan perancang di Pasaman Barat. Observasi merupakan teknik yang langsung dapat digunakan untuk memperoleh berbagai data dan aspek tingkah laku. Maka perancang melakukan observasi untuk memperoleh data, gejala atau kejadian yang sebenarnya dan langsung.

Proses perancangan, dilakukan pengamatan secara langsung di tempat kejadian yaitu Pasaman Barat, dengan membaur sebagai bagian dari masyarakat biasa. Perancang memperhatikan bagaimana orang tua yang relatif muda mendidik anak mereka. Selanjutnya, perancang mengikuti anak dari orang tua tersebut untuk mengamati perilaku anak, baik atau buruk, sebagai cerminan dari pola asuh yang diterapkan orang tua. Observasi ini dilakukan selama satu minggu, dengan menggunakan handphone sebagai instrumen untuk mencatat perkembangan perilaku dari hari ke hari. Data yang dikumpulkan mencakup pola interaksi antara orang

tua dan anak serta pengaruhnya terhadap perilaku anak dalam berbagai situasi.

b. Studi Pustaka

Studi literasi dilakukan dengan mencari informasi dan data yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai landasan atau acuan perancangan. Dalam hal ini penulis mencari informasi melalui data-data tersebut di beberapa jurnal, (*Google Scholar*), artikel, serta dari Al-Qur'an dan Hadits. Data-data ini membantu membantu perancang untuk melengkapi informasi mengenai *parenting* dalam perspektif agama Islam yang akan dijadikan media informasi yaitu animasi dua dimensi. Tentunya informasi tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

c. Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diwawancarai. Teknik wawancara dapat pula diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara bertatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian. (Rahmadi, 2011: 75).

Wawancara dilakukan secara bebas, namun masih dikendalikan

oleh daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, wawancara tidak kaku, tetapi luwes dan fleksibel, sehingga tidak terlalu jauh menyimpang dari data yang diinginkan peneliti (Abubakar, 2021: 67). Metode wawancara ini mengumpulkan data dengan mewawancarai narasumber berupa remaja yang menikah pada usia dini, orang tua, guru TK dan tokoh-tokoh Islam.

Berdasarkan hasil dari wawancara bersama ketua Yayasan Bina Anak Soleh kota Padangpanjang bersama ustazah Nolla Widya Kartika S.E., edukasi *parenting* sangat diperlukan untuk orang tua maupun orang tua muda karena bagaimana kepribadian dan pola pikir anak ke depannya tergantung dari pengetahuan *parenting* yang orang tua miliki. Dari pengalaman empiris yang dirasakan selama menjadi guru bimbingan belajar (bimbel) ia melihat karakter anak yang berbeda-beda, biasanya sifat anak adalah cerminan dari orang tua yang mendidiknya. Dalam mendidik anak, orang tua harus memperhatikan lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang, sebagai seorang muslim bagi ustazah Nolla sangat penting untuk mengajarkan anak mengenal nilai-nilai Islam, seperti mengajarkan

perintah Allah dan menjauhi larangannya. Gunanya untuk menuntun anak ke jalan yang benar, anak tak hanya akan mencari kenikmatan dunia tetapi mengajarkan cara untuk mendapatkan kenikmatan di akhirat.

Setiap orang tua bisa melakukan evaluasi seperti ini setiap malam kepada anak agar terjalin kedekatan emosional antara keduanya, selain itu orang tua juga harus paham *parenting* terkait tumbuh kembang anak dengan cara bertukar cerita dan membimbing anak serta menjadi rumah yang nyaman untuk mereka (Wawancara dengan Ustazah Nolla Widya Kartika S.E, 2 september 2024 di Padangpanjang).

d. Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan setelah dilaksanakannya observasi. Target audiens yang dituju untuk mengisi kuesioner secara online melalui *google form* untuk mengetahui bahwa masyarakat mengetahui atau tidak tentang *parenting* dan apakah animasi bisa menjadi sarana yang efektif untuk mengkomunikasikan prinsip-prinsip *parenting* berdasarkan nilai-nilai Islam.

Berdasarkan hasil kuesioner pertama, sebanyak 92% responden menyatakan mengetahui tentang

parenting atau pola asuh, sedangkan 8% responden menyatakan tidak mengetahui mengenai hal tersebut

Berdasarkan hasil kuesioner kedua, sebanyak 92% responden memiliki pandangan positif terhadap penerapan nilai-nilai Islam dalam membentuk landasan *parenting*, sementara 8% responden memiliki pandangan yang kurang baik terhadap hal tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner ketiga, sebanyak 96% responden menilai bahwa animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengkomunikasikan *parenting* berdasarkan nilai-nilai Islam, sedangkan 4% responden berpendapat bahwa animasi tidak efektif untuk mengkomunikasikan *parenting* berdasarkan nilai-nilai Islam.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis 5W+1H

1) *What* (Apa)

Apa yang akan dirancang?

Media yang akan dirancang adalah animasi dua dimensi yang memiliki alur cerita dengan menggunakan karakter dan narasi sebagai objek untuk menyampaikan informasi mengenai *parenting*, tidak lupa dibalut dengan nuansa Islami dan

sebagai media komunikasi dengan target audiens.

2) *Who* (Siapa)

Siapa sasaran dari perancangan media ini?

Dari hasil data yang sudah didapatkan, sasaran dalam perancangan media informasi adalah laki-laki dan Perempuan usia 18-25 tahun, profesi semua kalangan, status sosial bawah, menengah dan atas.

3) *Why* (Kenapa)

Kenapa membuat media ini?

Rancangan dibuat untuk memberi informasi dan menyadarkan masyarakat terhadap pentingnya *parenting* khususnya untuk orang tua dan untuk menyampaikan hukum-hukum Islam yang terdapat didalamnya.

4) *When* (Kapan)

Kapan perancangan media ini akan dipublikasikan?

Dalam menjaga kualitas data dan disesuaikan dengan kebutuhan dari rancangan, publikasi media dilaksanakan setelah semua atribut selesai dan telah diuji.

5) *Where* (Dimana)

Dimana media ini akan dipublikasikan?

Rancangan media dipublikasikan secara nasional dengan menggunakan media sosial Instagram, serta beberapa media sosial lain seperti *Youtube* dan *Tiktok*.

6) *How* (Bagaimana)

Bagaimana cara media ini dirancang?

Media dirancang dengan menggunakan tahapan perancangan pada umumnya. Diawali dengan proses pencarian data, kemudian data tersebut diolah menjadi elemen-elemen yang kemudian digarap sesuai dengan kebutuhan. Setelah digarap dan dieksekusi, maka produk awal diuji, dan disesuaikan dengan apa yang terlihat dari hasil uji coba dan masalah yang muncul.

b. Analisis Target Audiens

1) *Segmentasi*

Segmentasi adalah pengelompokan pada masyarakat berdasarkan kriteria tertentu sebagai berikut:

a) *Geografis*

Masyarakat daerah kabupaten Pasaman Barat dan tidak menutup kemungkinan pada seluruh masyarakat Indonesia.

b) *Demografis*

Usia : 18-25 Tahun
Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Profesi : Semua kalangan
Status sosial : Kalangan bawah, menengah dan atas

c) *Psikografis*

Khususnya masyarakat Kabupaten Pasaman Barat dan tidak menutup kemungkinan seluruh masyarakat Indonesia, yang memiliki ketertarikan terhadap media informasi yang disampaikan melalui visual animasi dua dimensi dan dibalut dengan nilai-nilai Islam.

2) *Targeting*

Dari hasil data yang sudah didapatkan, *targeting* dalam perancangan media informasi tentang *parenting* dalam perspektif agama Islam sebagai upaya untuk menyampaikan informasi mengenai *Parenting* secara Islam. Usia 18-25 tahun, yaitu laki-laki dan perempuan dari semua kalangan.

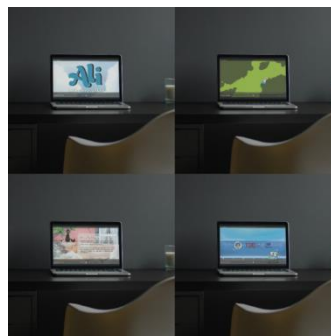
3) *Positioning*

Perancangan ini dikhususkan kepada orang tua yang memiliki ketertarikan pada nilai-nilai

Islam, dengan tujuan membantu orang tua paham terhadap nilai-nilai agama Islam yang ada dalam *Parenting* atau pola asuh.

HASIL

1. Karya Utama



Gambar 1.

Hasil Karya Animasi 2D
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

Karya utama dalam perancangan ini berupa animasi dua dimensi yang berjudul “Ali Cahaya Keluarga”, dengan ukuran 1920 piksel x 1080 piksel. Karya utama berupa animasi dua dimensi, memuat informasi seperti fakta, dampak, edukasi dan nasehat. Opening menampilkan judul, Bagian isi menampilkan fakta tindak kriminal yang terjadi kepada anak, kemudian pemberian edukasi mengenai *parenting* secara umum dan berdasarkan perspektif agama Islam, memberikan contoh *Parenting* atau pola asuh yang dikutip dari Al-Qur’an dan ahli *parenting*. Pada bagian penutup menampilkan pesan dari Dr. Aisyah Dahlan terkait orang tua yang akan menjadi contoh bagi anak di masa depan. Penggarapan karya

menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dalam proses *editing* dan pembuatan aset serta penganimasian karakter menggunakan *Adobe Photoshop*.

2. Bauran Media

a. Poster



Gambar 2.
Hasil *Mockup* Poster Karya Animasi 2D
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

Media pendukung perancangan ini adalah poster fisik yang memuat data tentang *parenting*, dengan ukuran A2, poster memuat informasi terkait animasi dan *parenting*. Menggunakan elemen layout teks, termasuk judul, heading dan paragraf kemudian dipadukan dengan ilustrasi. sebagai media penyampaian pesan. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

b. Media Sosial



Gambar 3.
Hasil *Mockup* Karya *Feed Instagram*
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

Berikutnya merupakan salah satu media untuk mengedukasi orang tua secara online yaitu instagram, membantu mereka untuk mengakses informasi seputar *parenting* berdasarkan perspektif agama Islam. Media sosial berisi poster digital memuat informasi yang hampir sama dengan poster fisik yang terkait mengenai animasi dan *parenting*, sebagai media utama dalam penyaluran informasi mengenai animasi “Ali Cahaya Keluarga” media sosial instagram juga menjadi salah satu wadah untuk penyebaran video animasi dua dimensi tentang “*parenting* dalam perspektif agama Islam”. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* sebagai software dalam perancangan layout desain kemudian *Adobe Photoshop* sebagai software pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup*.

c. X-banner



Gambar 4.
Hasil *Mockup* Karya *X-banner*
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

X-Banner yang dibuat pada perancangan animasi dua dimensi

tentang *parenting* dalam perspektif agama Islam ini berukuran 60 x 160 cm dengan bahan albatros. X-Banner ini akan menjadi salah. Satu media promosi yang didesain untuk peluncuran animasi kepada khalayak umum. Karya ini akan diterapkan pada saat peluncuran berlangsung. X-banner berisi judul dan tangan dari Ali, Ibu dan Ayah yang saling berpegangan, kemudian memberikan informasi mengenai *parenting*. Penggarapan karya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* sebagai *Software* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup* kemudian *Adobe Illustrator* sebagai *software* dalam pembuatan *layout* desain.

d. *Merchandise*

1) *T-shirt*



Gambar 5.
Hasil *Mockup* Karya *T-shirt*
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

T-Shirt berfungsi sebagai himbauan dan pengingat tentang *Merchandise* dalam perancangan ini adalah *t-shirt* yang dalam visual memuat judul “Ali Cahaya Keluarga” dan ilustrasi. Anak sebagai cahaya dalam keluarga, berisi judul karya “Ali Cahaya Keluarga”. Penggarapan

merchandise menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses pembuatan desain dan menggunakan *Adobe Photoshop* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup*.

2) *Totebag*



Gambar 6.
Hasil *Mockup* Karya *Totebag*
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

Merchandise berikutnya dalam perancangan ini adalah *Totebag* yang dalam visual memuat ilustrasi karakter Ali. *Totebag* digunakan sebagai *merchandise* dan didesain menggunakan ilustrasi dari karakter utama “Ali”. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses pembuatan *layout* desain kemudian menggunakan *Adobe Photoshop* dalam proses pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup*.

3) Stiker



Gambar 7.
Hasil *Mockup* Karya Stiker
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)

Merchandise berikutnya dalam perancangan ini adalah stiker yang dalam visual memuat judul “Ali Cahaya Keluarga” dan ilustrasi Ali dan keluarganya. Stiker sama dengan t-shirt, sebagai himbuan dan pengingat tentang anak sebagai cahaya dalam keluarga, berisi judul karya “Ali Cahaya Keluarga” dan ditambah dengan ilustrasi. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses *layout* desain dan *Adobe Photoshop* sebagai *software* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup*.

4) *Keychain*



Gambar 8.

Hasil *Mockup* Karya *Keychain*
(Foto: Zhafir Ar Raihan, 2024)
Merchandise berikutnya

dalam perancangan ini adalah *keychain* yang dalam visual memuat judul “Ali Cahaya Keluarga” dengan ilustrasi Ali, Ibu dan Ayahnya. Fungsi *Keychain* sama dengan *t-shirt* dan stiker, sebagai himbuan dan pengingat tentang anak sebagai cahaya dalam keluarga, berisi judul karya “Ali Cahaya Keluarga” dan ilustrasi. Penggarapan *merchandise* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dalam proses pembuatan *layout* desain kemudian *Adobe Photoshop* sebagai *software* dalam pembuatan aset ilustrasi dan *Mockup*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari perancangan dan penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir berjudul “Perancangan Media Informasi Tentang *Parenting* Dalam Perspektif Agama Islam” dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perancangan ini memberikan pemahaman mendalam kepada perancang mengenai pentingnya *parenting* atau pola asuh yang baik, terutama dalam membentuk masa depan anak-anak. *Parenting* tidak hanya menjadi aspek kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki landasan kuat dalam ajaran

Islam. Orang tua, sebagai teladan pertama bagi anak-anak, memiliki peran sentral dalam menentukan karakter dan masa depan mereka.

Media informasi yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua, mengenai pentingnya pola asuh yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan mengintegrasikan ajaran agama ke dalam *parenting*, orang tua diharapkan dapat menjadi panutan yang lebih baik bagi anak-anak, baik dalam aspek moral, spiritual, maupun sosial. Melalui media informasi ini, diharapkan masyarakat, terutama orang tua, semakin memahami pentingnya memperbaiki diri dengan menanamkan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan anjuran-anjuran yang ada dalam agama Islam, seperti membentuk akhlak mulia, mengajarkan kasih sayang, dan membimbing anak dengan sabar, diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih baik di masa depan.

SIMPULAN

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dalam tugas akhir berjudul “Perancangan Media Informasi Tentang *Parenting* Dalam Perspektif Agama Islam” adalah sebagai berikut:

Perancangan media informasi “Ali Cahaya Keluarga” sebagai informasi serta edukasi tentang *parenting* dan tentu masih terdapat kekurangan teknis dan penyampaian informasi. Saran dan kritik yang membangun akan menjadi manfaat besar dalam

penyempurnaan media informasi ini. Selain itu, dengan adanya media informasi ini dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kesadaran khususnya masyarakat Islam di Indonesia mengenai *parenting* atau pola asuh. Diharapkan kepada *audience* untuk membantu dalam menyebarkan informasi terkait *parenting* atau pola asuh ini kepada masyarakat luas, karena peran masyarakat sangat berpengaruh akan penyebaran informasi mengenai *parenting* ini.

Simpulan terdiri dari jawaban formulasi dari permasalahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

Al-Albani, Kualitas Hadis ini Hasan. Lihat Shahih al-Jami Hadis No. 6382-3

Fernandes, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang Library.

Ke, F., Lin, H., Ching, Y., Dwyer, F. (2006). “Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assessment and Interpretation”. *Journal of Visual Literacy: Journal of Visual Literacy*, Spring 2006 volume 26, number 1, pp.15-40.

2. Jurnal

Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga.

Ahmad Yani, Ery Khaeriyah, Maulidya Ulfah Implementasi Islamic *Parenting* Vol. 3 No. 1, Maret 2017.

Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. *Jurnal*

- Edukasi, 5(1), 19.
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Alejos, H. (2017). No Title. الابتزاز الإلكتروني. جرائم تغذى على طرفة «التواصل ال». Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01, 1-7.
<http://www.albayan.ae>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). “Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna”. Jurnal Teknik Komputer, 2 (1), 116 - 121.
- Departemen Agama RI, Q.S Luqman 31;17 Al-Qur’an dan Terjemah Al-Hikam (Bandung;Diponegoro), hlm 412.
- Hamdani, Ayyub. 2022. “Segala Hal Mengenai Tipografi” universitas Stekom <https://desaingrafiss1.stekom.ac.id/informasi/baca/SEGALA-HAL-MENGENAITIPOGRAFI/8bbc40a2d5fe20b528418adda86a1d97c5afc01> Diakses pada 6 April 2023.
- Herliyani, Jajang Suryana. (2015) “Dkv Sebagai Perancangan Media Promosi Jurusan Desain Komunikasi Visual (Diii) Undiksha Berbasis Web”. Universitas Pendidikan Ganesha.
- HM, Jogiyanto. (2005). Analisa dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jayanti, Riska (2011). Penerapan Teknik 5W 1H Dalam Memahami Cerita. Palu: Universitas Tadulako.
- Ii, B. A. B., Parenting, A. K., & Parenting, P. (2013). 5. BAB II_to (1). 9-34.
- Laelatul Fitriyah, Studi tentang Islam Parenting. hlm 30
- Monks, F. J. Dkk. 2002. Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muhammad Fikry At-Tamimy, Konsep Parenting dalam Perspektif Surah Luqman dan Implementasinya. hlm 24
- Nurul Padilah (2019). Urgensi Parenting Perspektif Hadist. Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin. Hlm 5-6
- Racmawi. N & Hastuti D. (2017) Parental Self-Efficacy dan Praktik Pengasuhan Menentukan Perilaku Agresif Anak Usia Prasekolah.
<http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2017.10.3.22>
7 Diakses 28 November 2023, hlm. 227-228.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahmi & Yenita. (2017) Pola Asuh Anak antara Ibu yang Menikah Usia Dini dengan Ibu yang Menikah Usia Dewasa di Wilayah Kerja Puskesmas Tapung Hilir 2 Kabupaten Kampar. JURNAL CURRICULA VOL 3 NO 1 2018. JURNAL <http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/curricula/index> Diakses 28 November 2023
- Rhoni Radin, Informasi dalam Konteks Sosial Budaya, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), hlm. 2.
- Riduwan, 2005. Rumus dan Data dalam Aplikasi Statik, Bandung: Alfabeta.
- Septiani, C. (2024). Makna warna dalam hadis: Studi Ma’anil Hadis (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Simons, R. L., Whitbeck, L. B., Conger, R. D., Melby, J. N. (1990). Husband and Wife Differences in Determinants of Parenting: A Social Learning and Exchange Model of Parental Behavior. Journal of Marriage and Family 52 (2): 375-392. doi: 10.2307/353033.
- TEORITIS Konsep Parenting, L. A. (n.d.). BAB II.
- Wahyudi, Danang. 2020. Manajemen Operasional (Teori, Soal-Jawab, Dan Soal Mandiri). Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Witabora, J. (2009). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. Jakarta Barat: Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University.
- Zulkifli Amsyah, Manajemen System Informasi, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), hlm. 289.