

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “ASMAUL HUSNA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PADA ANAK USIA 4-8 TAHUN

Ricky Ferdy Arisetyawan, 1) Muh. Bahrudin, 2) Dhika Yuan Yurisma,
S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100066@dinamika.ac.id, 2) Bahrudin@dinamika.ac.id, 3) Dhika@dinamika.ac.id.

Perancangan dari penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan mengenai pentingnya pengamalan Asmaul Husna pada anak usia 4-8 tahun dikarenakan masih kurangnya minat anak usia dini dan inovasi pada media yang digunakan pada pembelajaran yang dilakukan di TPQ pada saat era digital ini. Mempelajari Asmaul Husna bermanfaat untuk menanamkan motivasi hidup lebih baik. Anak akan menjadi pribadi yang semangat beribadah, semangat mengasihi sesama, semangat menuntut ilmu, serta semangat menabung kebaikan untuk kehidupan akhirnya. Melalui sifat-sifat baik Allah, anak banyak mempelajari bahwa kekuatan sifat Allah dapat mengubah perilaku dan memperbaiki ilmu aqidahnya. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya inovasi media dalam mengenalkan Asmaul Husna pada anak di era digital seperti ini, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat anak di era digital ini dengan menggunakan motion graphic sebagai upaya mengenalkan Asmaul Husna dengan cara yang lebih unik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor, dan dokumentasi yang nantinya digunakan dalam proses perancangan karya. Media utama dari penelitian ini adalah motion graphic yang berisikan rangkaian 99 Asmaul Husna disertai ilustrasi dan music. Selain itu terdapat juga media pendukung seperti Instagram feed, x-banner, pin, stiker, dan kartu Asmaul Husna.

Kata Kunci : *Motion graphic, Pembelajaran, Asmaul Husna, Anak.*

Latar Belakang

Nama-nama Allah atau biasa yang disebut *Asmaul Husna* merupakan salah suatu amalan dalam Islam yang terdiri dari nilai-nilai Aqidah dasar. Pengenalan *Asmaul Husna* kepada anak usia dini sangat penting, karena pengenalan nilai-nilai Aqidah harus sejak dini bagi seorang muslim. Selain pendidikan formal, pendidikan kepercayaan melalui bacaan Al-Quran juga wajib diajarkan pada anak semenjak usianya dini. Hal ini supaya anak bisa tumbuh sebagai pribadi yg tidak hanya cerdas, namun jua bertenaga mental & iman. Seperti yang disebutkan John L Esposito pada Ensiklopedi Oxford (1995), dalam masa keemasan, Al-Quran mempunyai kiprah yg sangat sentral pada peradaban Islam. Selain bacaan pada buku kitab suci Al-Quran, anak-anak juga perlu diajarkan 99 nama Allah atau *Asmaul Husna*. Sebab setiap muslim dianjurkan berdoa melafalkan *Asmaul Husna* supaya senantiasa diberikan rahmat sang Allah & dijauhkan menurut segala keburukan.

Mempelajari *Asmaul Husna* bermanfaat untuk menanamkan motivasi hidup lebih baik. Anak akan menjadi pribadi yang semangat beribadah, semangat mengasihi sesama, semangat menuntut ilmu, serta semangat menabung kebaikan untuk kehidupan akhirnya. Melalui sifat-sifat baik Allah, anak banyak mempelajari bahwa kekuatan sifat Allah dapat mengubah perilaku dan memperbaiki ilmu aqidahnya (Susanti, 2021). Gempuran inovasi di bidang teknologi saat ini membuat masyarakat terutama generasi milenial lebih senang menatap layar gawai dibandingkan membaca buku. Dan juga anak-anak generasi milenial sekarang lebih tertarik menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan bermedia sosial. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran *Asmaul Husna* yang dapat meningkatkan minat baca, mendengarkan, dan

menghafal *Asmaul Husna* pada masyarakat (Ningrum, Yuventi Hesti, 2020).

Berdasarkan data yang didapat penulis pada 18 Februari 2022 dengan Bapak Ust. Icfan selaku Kepala dan pemilik di TPQ Al-Ka'bah Ds. Klurak Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo ini, beberapa murid masih belum begitu memahami apa itu *Asmaul Husna*, murid hanya menghafal tanpa tau apa makna dan kegunaan *Asmaul Husna* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti pembelajaran *Asmaul Husna* hanya sebatas hafalan, pembelajaran yang masih konvensional (tanpa media), minimnya pengetahuan mengenai apa itu *Asmaul Husna*, dan faktor lainnya seperti anak lebih suka bermain game meskipun sudah diimbangi dengan ilmu pendidikan agama.

Oleh karena itu dilakukannya penelitian ini guna untuk menambahkan metode baru didalam pembelajaran *Asmaul Husna* sehingga diharapkan penelitian ini bisa meningkatkan pengenalan *Asmaul Husna* untuk anak usia dini. Bagi kaum Muslim mengenal dan mempelajari nama-nama dan sifat-sifat Allah merupakan suatu ilmu yang sangat agung, penuh dengan kebaikan dan keutamaan. Mempelajari ilmu tentang nama-nama dan sifat-sifat Allah sejatinya merupakan ilmu yang paling mulia dan paling utama, yang paling tinggi kedudukannya dan paling agung derajatnya.

Pemahaman *Asmaul Husna* sejak dini memiliki potensi keberagaman (fitrah) sehingga sepanjang hidupnya membutuhkan agama dalam rangka mencari keyakinan terhadap Tuhan (Allah SWT). Aqidah Islam berperan memenuhi kebutuhan fitrah manusia tersebut, menuntun, dan mengarahkan manusia pada keyakinan yang benar tentang Tuhan, tidak menduga-duga, melainkan menunjukkan Tuhan yang sebenarnya (Toto, 1997: 96). Oleh karena itu pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* sangat diperlukan untuk mengisi aqidah anak pada usia

dini berupa media pembelajaran yang mampu menunjang minat anak untuk belajar, salah satu media pembelajaran modern saat ini yakni *motion graphic*.

Motion graphics adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu guru dalam proses mengajar tetapi lebih ditujukan untuk memudahkan murid agar lebih memahami materi yang diberikan (Sukarno, 2014). Menurut Tiffany Mann, spesialis anak bersertifikat di Providence Health & Services, menjelaskan bahwa usia anak-anak lebih menyukai kartun yang memiliki ciri khas dengan warna-warna yang cerah, berbagai tingkat gerakan, tema atau pesan sederhana untuk dipahami anak-anak, Kegunaan dari pembuatan *motion graphics* adalah menyediakan media pembelajaran berbasis video yang menarik agar murid tidak bosan dalam menerima materi (Juwita, 2018).

Seperti yang kita ketahui anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dan belajar. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan Pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya (Direktorat Paud, 2003: 3). Menurut Slamet Suyanto (2002: 127) mengatakan bahwa permainan memang baik untuk mendidik anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar. Pembelajaran dengan bentuk *motion graphic* merupakan salah satu bentuk media bermain dan belajar bagi anak usia dini. *Motion graphic* selain mampu membuat anak merasa senang dalam belajar, *motion graphic* juga dapat dilaksanakan dimana saja karena aksesnya yang mudah. Selain itu, sekarang anak-anak sudah bisa mengakses internet walaupun berada dalam pantauan orang tua, hal tersebut bermaksud bahwa anak-anak umur 4-8 tahun sudah dapat menerima hal baru dengan mudah.

Pengenalan *Asmaul Husna* dengan media yang lebih menyenangkan dan menarik akan mempermudah anak-anak dalam mengingat, menghafal dan mengamalkan nilai-nilai dari *Asmaul Husna*. Hal tersebut yang menjadi alasan peneliti untuk merancang *motion graphic* sebagai media pengenalan *Asmaul Husna*, selain itu penggunaan media sosial seperti Youtube dan Instagram sebagai *platform* media penyalur hasil perancangan *motion graphic* guna meningkatkan keefektifan dalam media pengenalan *Asmaul Husna*. Perancangan *motion graphic* ini diharapkan bisa membantu orang tua dan guru untuk mempermudah pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* pada anak usia 4-8 tahun.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara dan studi literatur. Menurut Bogdan dan Taylor, pendekatan kualitatif merupakan bentuk penelitian guna menghasilkan data

berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari informan dan perilaku yang diamati guna menginterpretasikan data yang diperoleh di lapangan dalam bentuk deskriptif (Moleong, 2017). Penggunaan metode penelitian ini akan memastikan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan studi literatur dengan memastikan validitas data.

Pengumpulan Data

Pengukuran data didapatkan melalui:

1) Observasi

Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa:

- a. TPQ Al-Ka'bah menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional dengan menggunakan hafalan, nyanyian dan buku, terutama pada pembelajaran *Asmaul Husna*.
- b. Sedikitnya media pendukung untuk pembelajaran, khususnya *Asmaul Husna* menjadi salah satu penghambat mengapa para murid khususnya usia 4-8 tahun sering sekali terlihat bosan disaat melakukan proses belajar mengajar.
- c. Banyaknya aktivitas tambahan selain mengaji salah satunya *Asmaul Husna* guna meningkatkan akhlak dan *Aqidah* para murid khususnya untuk anak usia dini.

2) Wawancara

Wawancara pertama dilakukan bersama Ustad M. Icfan selaku kepala TPQ Al-Ka'bah, didapatkan bahwa metode pembelajaran para murid TPQ mengenai *Asmaul Husna* cukup penting, apalagi sudah menjadi standar bahan ajar TPQ dari BMQ At Tartil Sidoarjo. Penggunaan *gadget* juga dirasa sebagai ancaman sekaligus dapat menjadi peluang sebagai media pembelajaran yang baru, hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat murid melalui media-media baru.

Wawancara ke-2 dilakukan bersama Ustadzah Luluk selaku guru mengaji di TPQ Al-Ka'bah. salah satu penyebab kurangnya minat anak mempelajari ilmu agama terutama *Asmaul Husna* adalah karena pengaruh *handphone*. Tidak bisa kita pungkiri bahwa *handphone* memang menjadi momok bagi para pendidik saat ini, namun penggunaan *handphone* juga memiliki keunggulan lain. Murid bisa melakukan pembelajaran melalui *handphone* contohnya seperti pembelajaran *motion graphic*. Kesimpulannya adalah, para guru dapat menggunakan pembelajaran alternatif seperti *motion graphic*, melihat penggunaan *handphone* pada anak sudah cukup banyak saat ini. Hal ini dapat menjadi peluang untuk meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran dengan *motion graphic*.

Wawancara ketiga dilakukan bersama Ibu Farida(38 tahun) merupakan wali dari salah satu murid TPQ Al-Ka'bah Siska Dwi Aulia, 6 tahun. Ibu Farida sudah mengajarkan pendidikan agama Islam terutama *Asmaul Husna* kepada

anak-anak mereka (Siska, 6 tahun) sejak dini dengan metode sederhana dan didampingi dengan peran teknologi untuk meningkatkan adab, akhlak, dan norma anak usia dini disaat dewasa kelak.

Wawancara keempat dilakukan bersama salah satu murid TPQ Al-Ka'bah Siska Dwi Aulia, 6 tahun. Menurut Siska, ia lebih minat untuk belajar ketika terdapat permainan atau hiburan seperti bernyanyi didalam metode belajarnya. Salah satu contohnya adalah seperti animasi Coco Melon, Upin-ipun, dll. Ia cenderung suka warna-warna yang dominan cerah dan mudah terbaca, penambahan karakter hewan seperti kucing jadi poin menarik untuknya lebih senang belajar. Kesimpulannya penggunaan media belajar yang menarik seperti bermain dan bernyanyi menjadi alasan utama mengapa anak usia dini lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan warna yang dominan cerah dapat membantu mereka lebih mudah memahami visualnya, begitu juga dengan karakter ikonik khas kesukaan anak-anak menjadi daya tarik mereka.

3) Dokumentasi

merupakan hasil dokumentasi dari proses belajar mengajar di TPQ Al-Ka'bah. Penulis melakukan observasi ketika sedang proses belajar mengajar, serta melakukan observasi dan wawancara kepada kepala TPQ, para pengajar TPQ, sedangkan pembelajaran dengan wali murid atau orang tua murid dilakukan di kediaman mereka. Disana penulis melakukan wawancara untuk mengetahui pembelajaran di TPQ serta mengenai Asmaul Husna untuk anak usia dini.

4) Studi Literatur

Pendidikan anak usia dini oleh Ahmad Susanto. Dalam buku tersebut menyebutkan bahwa anak usia 4-8 tahun termasuk anak usia dini, bahkan dikatakan sebagai *the golden age* yaitu usia yang berharga dibanding usia setelahnya. Anak usia dini memiliki berbagai macam karakteristik yaitu unik, perkembangan yang luar biasa, aktif dalam berbagai hal, suka bermain, perkembangan kognitif dan sosial yang pesat.

Penanaman karakter *Asmaul Husna* pada anak usia dini di PAUD ELPISIT Temanggung oleh Yuni Setya Hartati, Puteri Anggita Dewi, dan Luluk Ifadah. Pada jurnal ini mengulas tentang pentingnya penanaman nilai karakter *Asmaul Husna* pada anak usia dini dengan melalui pembiasaan sehari-hari sehingga tanpa terasa mereka mengaplikasikan nilai karakter tersebut dalam kehidupan mereka hingga dewasa kelak.

Peningkatan Hafalan Asmaul Husna melalui strategi bernyanyi pada siswa SD Plus Muhammadiyah Subulussalam Kota Subulussalam oleh Mawardi dan Sri Indaryani. Jurnal ini berisi bahwa strategi bernyanyi dapat meningkatkan minat belajar siswa,

khususnya pada ketercapaian materi hafalan Asmaul Husna. Meningkatnya prestasi tersebut karena siswa aktif dan kreatif, merasa senang belajar, dan merasa ikut bertanggungjawab akan suksesnya pembelajaran.

Motion Graphic sebagai media pembelajaran oleh Enden Siti Romadonah dan isma Maharani. Pada jurnal tersebut menyebutkan bahwa perkembangan teknologi mengharuskan pembelajaran menjadi lebih modern dan bisa dilakukan dimanapun secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Peranan *motion graphic* sering digunakan karena kekuatan media yang dapat meraup luasnya keterbatasan peserta didik karena *motion graphic* menggabungkan audio visual yang mampu merangsang otak dengan tujuan memperoleh perhatian, pemahaman dan daya ingat.

5) Penyajian Data

Dari hasil pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor, dan dokumentasi yang telah direduksi, maka didapatkan hasil data berikut:

- 1) Pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* sangatlah penting bagi anak usia dini yang berumur 4-8 tahun, pengamalan *Asmaul Husna* guna meningkatnya kedisiplinan murid, akhlak yang baik, serta diharapkan mampu menjadi pribadi yang baik disaat dewasa kelak.
- 2) TPQ Al-Ka'bah menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional, hal ini membuat beberapa murid jadi lebih mudah bosan disaat pembelajaran berlangsung.
- 3) Media pembelajaran *motion graphic* mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini, karena didukung oleh audio visual yang menarik perhatian anak usia dini.
- 4) *Motion graphic* dengan diiringi alunan lagu cocok digunakan sebagai media pembelajaran *Asmaul Husna* yang membuat anak usia dini lebih mudah menghafal *Asmaul Husna*.
- 5) Pengaruh penggunaan *handphone* yang membuat murid seringkali tidak fokus dan mempengaruhi menurunnya minat belajar, akan tetapi *handphone* tidak sepenuhnya berpengaruh buruk tapi juga berguna untuk pendukung media pembelajaran.

6) Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yang dapat diambil dari data yang sudah disajikan di atas mulai dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data yang dapat disimpulkan bahwa *Asmaul Husna* merupakan pembelajaran yang penting dan harus diajarkan pada anak usia dini khususnya usia 4-8 tahun, karena anak usia dini dapat dikatakan sebagai *golden age* yang memiliki tumbuh kembang pesat mulai dari fisik, tingkah laku, dan pola pikir. Hadirnya *Asmaul Husna* menjadikan anak usia dini memiliki bekal akhlak dan aqidah, hal ini diungkapkan oleh narasumber yakni

Kepala TPQ dan guru pengajar TPQ. Media yang tepat untuk digunakan pada penelitian ini adalah motion graphic, pada penggunaan media tersebut anak usia dini lebih tertarik akan apa yang dipelajarinya dan lebih mudah memahami karena banyak elemen yang ditampilkan pada motion graphic seperti lagu, karakter, tulisan, dll.

Konsep dan Keyword

Segmentasi, targeting dan Positioning

1. Segmentation

- a. Geografis
 - Wilayah : Jawa timur, Indonesia
 - Lokasi : Sidoarjo dan sekitarnya
 - Populasi : Kota dan pinggir kota
- b. Demografis Primer
 - Usia : 4-8 Tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Status : Belum menikah
 - Pendidikan : TPQ, PAUD, KB, SD
 - Kelas sosial : Menengah
- c. Demografis Sekunder
 - Usia : 25-40 tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Status : Menikah
 - Pendidikan : SMA sederajat hingga perguruan tinggi
 - Kelas sosial : Menengah
- d. Psikografis

Segmentasi psikografis pada penelitian ini adalah anak usia dini yang sedang belajar di TPQ dengan usia 4-8 tahun yang belum/sedang mempelajari *Asmaul Husna*, lalu orang tua/wali usia 25-35 tahun yang terbiasa dengan penggunaan media sosial seperti Youtube dan Instagram (katadata.com, 2019), begitu juga orang tua yang tertarik dengan media pembelajaran unik dan kreatif yang mendukung tumbuh kembang serta ilmu pengetahuan anak.

2. Targeting

Target dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 target, yakni target audience dan target market. Target Audience penelitian ini adalah anak usia 4-8 tahun yang belum atau sedang belajar, dan target market dari penelitian ini adalah para orang tua yang memiliki anak usia 4-8 tahun serta memiliki kebiasaan menggunakan media sosial.

3. Positioning

Perancangan *motion graphic* ini digunakan sebagai media pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* agar anak mampu mengenal nama-nama baik Allah, yang diharapkan dapat meningkatkan nilai aqidah dan akhlak, serta menjadi media pembelajaran yang memudahkan dalam mengenal *Asmaul Husna*.

Unique Selling Proposition

Unit Selling Proposition bertuju pada keunikan yang

dipunyai5 oleh suatu rancangan atau karya agar karya tersebut diharapkan dapat menarik perhatian khalayak umum. USP pada karya *motion graphic Asmaul Husna* sebagai media pengenalan anak usia 4-8 tahun adalah dengan penggunaan *motion graphic* serta penambahan *audio visual* seperti lagu, tulisan pendukung, terjemahan, penggunaan warna yang kontras dan cerah, dan menggunakan desain karakter orisinal yang digemari anak-anak. Tidak hanya itu saja, pada perancangan *motion graphic* ini juga memiliki alur cerita dan beberapa gerakan-gerakan yang dapat ditirukan oleh anak-anak guna menstimulus motorik anak usia dini. Beberapa hal tersebut yang membuat *motion graphic* ini memiliki keunikan tersendiri dari *motion graphic* lainnya dengan topik serupa.

Analisis SWOT

Tabel 4.1. Analisa SWOT

	<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>
Internal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajarkan banyak aktivitas selain mengaji seperti hafalan <i>Asmaul Husna</i>, hafalan doa, praktik sholat dan masih banyak lagi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan <i>Asmaul Husna</i> masih menggunakan media konvensional yang dapat menurunkan minat belajar anak.
Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak anak usia dini (<i>golden age</i>) yang belajar di TPQ, usia ini adalah masa tumbuh kembang yang pesat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran mengenai <i>Asmaul Husna</i> dengan media yang konvensional cenderung membosankan bagi anak.
<i>Opportunities</i>	<i>Strenght-Opportunities</i>	<i>Weakness-Opportunities</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak senang dengan metode pembelajaran interaktif seperti <i>audio visual</i>, dan <i>motion graphic</i>. • Penggunaan <i>handphone</i> menjadi peluang untuk memudahkan akses pembelajaran interaktif berbasis <i>motion graphic</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>motion graphic</i> sebagai pengenalan <i>Asmaul Husna</i> untuk media pembelajaran. • Menggabungkan animasi dan musik untuk menstimulus perkembangan otak anak di usia tumbuh kembang (<i>the golden age</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang media pembelajaran <i>Asmaul Husna</i> menggunakan <i>motion graphic</i> guna meningkatkan minat belajar anak. • Memanfaatkan semangat belajar anak dengan media audio visual untuk mengajarkan <i>Asmaul Husna</i>.

Threat	Strenght- Threat	Weakness-Threat
<ul style="list-style-type: none"> Sulitnya anak-anak memahami betul pembelajaran dengan media konvensional. Disisi lain anak-anak terlalu gemar bermain dengan <i>handphone</i>, hingga lalai belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang <i>motion graphic Asmaul Husna</i> yang menarik dan menyenangkan agar dapat di terima bagi anak usia 4-8 tahun. Menjadikan <i>handphone</i> sebagai media belajar guna lebih meningkatkan pemahaman belajar anak. 	<ul style="list-style-type: none"> Memfaatkan <i>handphone</i> dan media sosial sebagai media sarana agar dapat menyebar ke anak-anak, orang tua, dan pengajar.
<p>Strategi Utama : Merancang <i>motion graphic "Asmaul Husna"</i> sebagai media pengenalan pada anak usia 4-8 tahun guna menumbuhkan akhlak serta <i>aqidah</i> dengan ditambakkannya lagu, teks pendukung, visual yang menarik, dan desain ilustrasi karakter yang orisinal.</p>		

akhlak dan *aqidah* para anak usia dini.

Konsep Perancangan Karya

1. Tujuan Kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan membuat media pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* untuk anak usia 4-8 tahun yang menarik dan interaktif, agar dapat dimanfaatkan dan dimengerti oleh anak-anak. Serta dapat memudahkan para orang tua untuk proses pembelajaran *Asmaul Husna* anak sejak usia dini.

2. Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan *motion graphic* yang menarik dan interaktif dengan penggunaan lagu, teks pendukung, visual yang menarik, Gerakan, dan pembuatan karakter yang disukai oleh anak-anak. Penyampaian audio dan visual diharapkan dapat memperjelas informasi dan konten dari *motion graphic* yang dibuat.

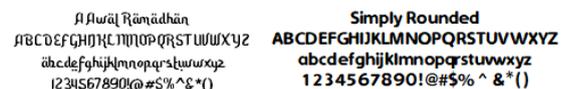
Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

1. Judul

Judul yang digunakan pada *motion graphic* ini adalah "Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna". Judul ini mengambil dari *keyword* yakni *enthusiastic* yang sudah didapat sebelumnya dari penjabaran STP, USP, dan SWOT. Judul tersebut mendeskripsikan tentang ajakan untuk mengenali apa itu *Asmaul Husna*, ajakan disini mewakili kata *enthusiastic* yang berarti antusias untuk belajar *Asmaul Husna*. Judul ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan pengetahuan anak usia 4-8 tahun dalam belajar *Asmaul Husna*.

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan untuk perancangan ini adalah huruf dengan 2 jenis yakni dekoratif untuk judul dan *header*, *sans serif* untuk beberapa *header* dan *body text*. Jenis huruf tersebut dipilih karena identik dengan topik yang dibawakan yakni tentang pendidikan islami, pemilihan *sans serif* juga sebagai teks pendukung agar mudah terbaca oleh anak-anak. Huruf yang digunakan adalah A Awal Ramadhan dan Simply Rounded.

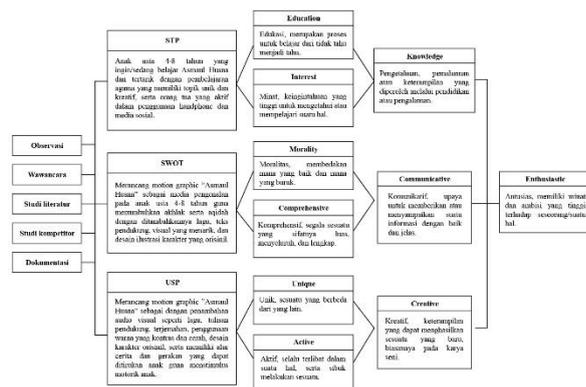


Gambar 1. 2 Tipografi (Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

3. Warna

Pada perancangan *motion graphic* ini penulis menggunakan skema warna dengan nama *Playful* yang diambil dari buku tentang warna yakni *The Complete Color Harmony*. Skema warna *Playful* dipilih karena memiliki kecocokan dengan *keyword* yang dipilih yakni *enthusiastic*, memiliki nuansa baru, riang, dan energi yang positif.

Keyword



Gambar 1. 1 Keyword (Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2022)

Deskripsi Konsep

Berdasarkan kesimpulan dari STP, SWOT, dan USP penulis dapat menemukan *keyword* yang cocok digunakan pada perancangan *motion graphic Asmaul Husna*, yaitu *Enthusiastic* (antusias) yang berarti kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu (Santosa, 2018). Asal kata antusiasme dari bahasa Yunani yaitu *entheos* yang berarti "Tuhan di dalam" atau berarti "diilhami dari Tuhan". Namun, dalam *Oxford Dictionary* dijelaskan bahwa arti kata antusias adalah menunjukkan perasaan atas kegembiraan dan minat tentang seseorang/ sesuatu. Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka memiliki arti minat dan ambisi anak usia dini dan orang tua yang tinggi terhadap belajar ilmu agama *Asmaul Husna* dengan gagasan dan gambaran yang kreatif berupa perancangan *motion graphic* tentang *Asmaul Husna* yang ditujukan untuk para anak usia dini 4-8 tahun serta para orang tua untuk anak mereka, agar mampu mewujudkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan unik untuk meningkatkan nilai



Gambar 1. 3 Skema warna *playful*
(Sumber: Buku *The Complete Color Harmony*, 2017)

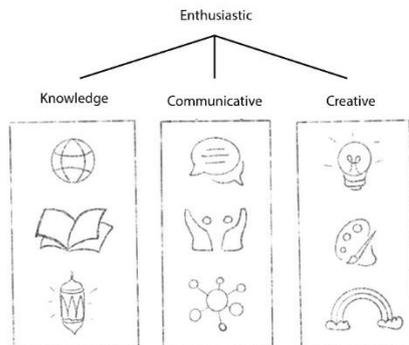
4. Lagu

Menggunakan lagu sebagai elemen pendukung *motion graphic* pada penelitian ini, lagu dapat membuat anak-anak lebih mudah memahami dan mempelajari sesuatu. Lagu berisikan tentang pelafalan *Asmaul Husna* dengan iringan lagu yang bernuansa islami dan ceria, namun tetap mengikuti nada yang sudah ditetapkan oleh BMQ At-Tartil Pusat.

Logo

Logo pada perancangan ini disesuaikan dengan *keyword* yang sudah didapatkan sebelumnya yakni "*enthusiastic*" dan diuraikan lagi menjadi beberapa simbol, sehingga pada logo terdapat perpaduan *symbol* dan *logotype*.

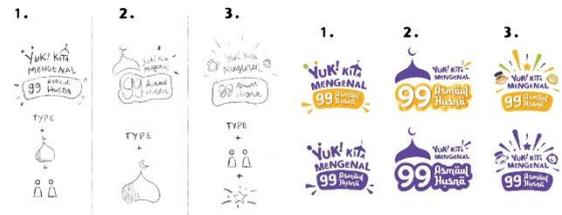
1. Sketsa Konsep dan Alternatif Logo



Gambar 1. 4 Sketsa konsep elemen
(Sumber: Hasil olahan penulis, 2022)

Sebelum memilih logo yang akan digunakan perlu dilakukan pembuatan sketsa terlebih dahulu. Dipilihnya elemen tersebut berdasarkan dari *keyword* yang terpilih yakni "*Enthusiastic*" hingga disesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan dari pemilihan

keyword yakni *education, interest, morality, comprehensive, unique, active, knowledge, communicative, dan creative* sehingga saat proses pembuatan sketsa tidak melenceng dari *keyword* utama yakni "*Enthusiastic*". Proses sketsa dilakukan untuk menentukan logo terbaik yang sesuai dengan konsep.



Gambar 1. 5 Alternatif Logo
(Sumber: Hasil olahan penulis, 2022)

2. Logo Terpilih

Setelah melakukan proses sketsa konsep dan pembuatan alternatif logo, proses selanjutnya adalah pemilihan logo yang akan digunakan. Ketiga alternatif logo merupakan logo yang sesuai dengan *keyword* yang sudah dipilih sebelumnya yakni "*Enthusiastic*" yang merepresentasikan minat, ambisi, pengetahuan, komunikatif, dan kreatif. Selanjutnya proses pemilihan logo dilakukan oleh pihak yang bersangkutan yakni Ustad Ichfan selaku Kepala TPQ dan narasumber, logo yang terpilih tersebut sudah sesuai dengan kriteria yang sudah ada dan cocok untuk diterapkan di media pembelajaran, salah satunya *motion graphic*.



Gambar 1. 6 Logo terpilih
(Sumber: Hasil olahan penulis, 2022)

Storyboard

Pembuatan storyboard dikerjakan setelah tahap proses perancangan konsep. Storyboard berfungsi untuk gambaran awal yang akan digunakan sebagai pedoman visual dan alur pada perancangan *motion graphic* ini.

No.	Deskripsi	Sketsa
1.	Logo Pembuka dan dilanjutkan dengan adegan pertama	
2.	Diawali dengan adegan munculnya karakter Siska dan Reno yang sedang bermain dengan kucingnya di rumah	
3.	Karakter menemukan sebuah buku lalu mulai membuka buku dan muncullah asma-asma Allah disertai dengan visual huruf hijayah dan terjemahan	
4.	Adegan penyebutan Asma Allah diiringi lagu beserta gerakan khusus dari karakter.	
5.	Adegan saling terhubung dengan diikuti beberapa tema berawal dari rumah, halaman rumah, masjid, jalanan, perpustakaan, dikereta, dikapal, didalam air, pesawat luar angkasa, dan luar angkasa, lalu kembali lagi ke rumah dengan suasana gembira!	
6.	Adegan ditutup dengan Siska dan Reno menutup buku dan tertawa bersama	

Gambar 1. 7 Storyboard
(Sumber: Hasil olahan Penulis, 2022)

Perencanaan Media

1. Tujuan Media

Menurut Nasrullah dan Ahmad Setiadi (2015) media adalah sebuah medium atau tempat yang digunakan pengguna untuk merepresentasikan diri dan berinteraksi, berkomunikasi, kerja sama, serta berbagi dengan pengguna lain untuk membentuk sebuah ikatan sosial. Bisa disimpulkan bahwa penggunaan media sangatlah penting sebagai tempat promosi motion graphic ini melalui format video. Media yang dipilih pun berdasarkan hasil analisis *keyword* yang sudah ditentukan sebelumnya.

5. Konsep Video Pembelajaran

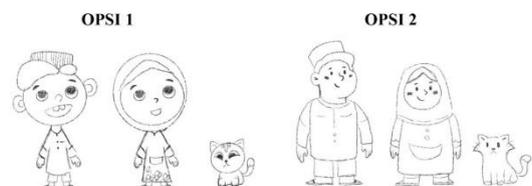
Motion graphic “Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna” ini memiliki konsep pembelajaran penyebutan 99 *Asmaul Husna* dengan alur cerita dan suasana anak usia dini pada kehidupan sehari-hari mereka. Hal tersebut dikarenakan agar anak usia dini terbiasa dengan apa yang mereka lakukan.

6. Strategi Media

Media utama dari penelitian ini adalah *motion graphic* berjudul “Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna” yang nantinya diupload pada *platform* Youtube dan Instagram. Media pendukung dari penelitian ini dibagi menjadi 2. Pertama, media online yang terdiri dari Youtube, *Feed* Instagram, poster, dan Stiker Whatsapp. Kedua, media offline yang terdiri dari poster, *x-banner*, stiker, pin, dan kartu Asmaul Husna.

Perancangan Desain

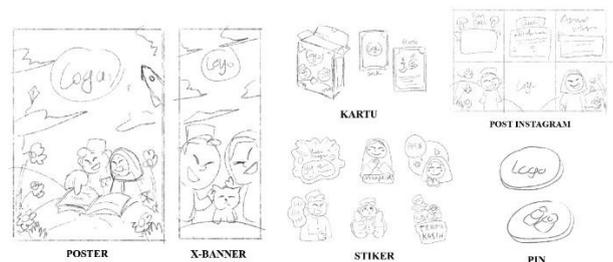
1. Sketsa Desain karakter



Gambar 1. 8 Sketsa karakter
(Sumber: Hasil olahan penulis, 2022)

Ketiga karakter di atas adalah karakter yang akan digunakan pada *motion graphic* “Yuk! Kita Mengenal Asmaul Husna”. Mereka adalah murid TPQ dan peliharaannya yakni (dari kiri) Irsyad, Siska, dan Cimol si kucing. Mereka adalah representasi dari kehidupan sehari-hari anak usia dini.

2. Sketsa Media Pendukung



Gambar 1. 9 Sketsa Media
(Sumber: Hasil olahan Penulis, 2022)

Media pendukung yang digunakan adalah poster, post Instagram, *x-banner*, pin, stiker tempel dan stiker whatsapp, serta ada kartu *Asmaul Husna* yang bisa digunakan oleh anak-anak untuk belajar.

Implementasi Karya

Desain Karakter

Irsyad dan Siska sebagai karakter utama pada *motion graphic* ini, dan kucing sebagai pendukung. Opsi desain yang dipilih adalah opsi 1, karena desain opsi 2 terlalu umum dipakai sehingga tidak memiliki ciri tersendiri. Untuk opsi yang terpilih yakni opsi 1 memiliki ciri khas selayaknya anak usia dini, gaya desainnya pun banyak disukai oleh anak-anak.



Gambar 1. 10 Digitalisasi karakter
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Media Utama

Media utama yang digunakan adalah *motion graphic* berjudul “Yuk! Kita Mengenal Asmaul Husna”. Berikut merupakan beberapa adegan yang dibuat:



Gambar 1. 11 Adegan Pembuka
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Adegan pembuka diawali dengan intro masuknya logo dari atas langit dan disertai latar musik. Kamera panning kebawah menunjukkan suasana rumah dan buku di meja terbuka dan bercahaya dan petualangan pun dimulai.



Gambar 1. 12 Adegan inti
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Adegan penyebutan *Asmaul Husna* dari awal hingga akhir dengan tema dan jalan cerita yang berbeda.



Gambar 1. 13 Adegan Penutup
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Ditutup dengan adegan keluar dari buku dan buku tertutup, kedua karakter mengungkapkan ekspresi antusias dan senang.

Media Pendukung

1. Poster



Gambar 1. 14 Poster
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Poster menampilkan logo, karakter, dan beberapa asma Allah, serta akun media sosial sebagai *call to action* untuk melihat *motion graphic* di Youtube dan postingan akun Instagram.

2. X-Banner



Gambar 1. 15 X-Banner
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Media pendukung X-Banner ini menggunakan ketiga karakter yang berada didepan halaman masjid. Dibagian atas terdapat logo dan media sosial Youtube dan Instagram.

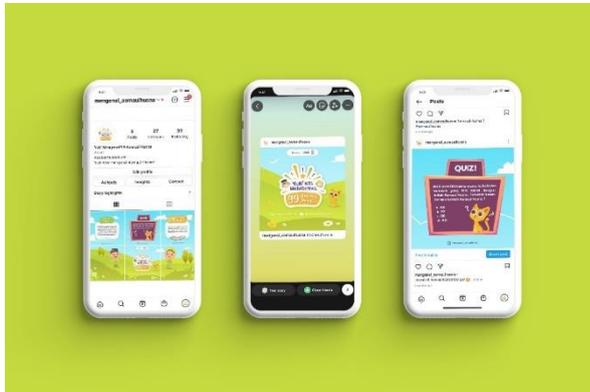
3. Stiker



Gambar 1. 16 Stiker
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Media pendukung stiker menggunakan ilustrasi dari ketiga karakter. Stiker berbentuk fisik dan berbentuk stiker untuk media sosial.

4. Media Sosial



Gambar 1. 17 Media Sosial
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Media sosial sebagai wadah promosi agar dikenal oleh banyak orang, di isi dengan konten pembelajaran, kuis, fakta, dan ilustrasi. Serta terdapat kanal Youtube digunakan untuk media utama yakni motion graphic.

5. Pin



Gambar 1. 18 Pin
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Media pendukung pin menggunakan logo sebagai media yang ditampilkan, karena logo merupakan salah satu identitas yang mudah untuk dikenali dan juga sebagai media promosi.

5. Kartu Asmaul Husna

Media pendukung kartu berisikan *Asmaul Husna* beserta artinya. Kartu ini berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif anak, diharapkan dengan adanya kartu ini anak mampu menghafal kembali dari apa yang sudah dipelajari pada pembelajaran *motion graphic* "Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna".



Gambar 1. 19 Kartu Asmaul Husna
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2022)

Kesimpulan

Penelitian ini melalui 3 tahap dalam pengerjaan motion graphic *Asmaul Husna* yakni pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam proses tersebut terdapat pengerjaan konsep, pengerjaan lagu, pengerjaan karakter, pengerjaan desain latar, pembuatan animasi, serta pembuatan media pendukung. Konsep yang dibuat juga harus sesuai dengan topik penelitian, yakni pembelajaran *Asmaul Husna* untuk anak usia 4-8 tahun, dimana harus melihat ciri khusus yang disukai oleh anak usia dini agar dapat diterima dan dapat dinikmati oleh anak-anak.

Dalam proses produksi penyusunan berdasarkan kata kunci atau *keyword* yang sudah didapat, baik dalam warna, tipografi, logo, dan sebagainya. Media pendukung juga harus memiliki tema yang sama dengan media utama. Media pendukung yang digunakan yakni poster, x-banner, media sosial, stiker, pin, serta kartu *Asmaul Husna*. Media pendukung yang sudah disebutkan digunakan untuk membantu proses promosi media utama di berbagai *platform*.

Dibuatnya *motion graphic* ini bertujuan untuk mempermudah dalam memberikan media pembelajaran pengenalan *Asmaul Husna* untuk anak usia 4-8 tahun, bahwa pengamalan-pengamalan *Asmaul Husna* diharapkan mampu meningkatkan nilai akhlak dan *aqidah* anak usia dini, sehingga dewasa kelak diharapkan mampu menjadi sosok pribadi yang baik dan tidak sombong.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, masih banyak anak usia 4-8 tahun yang tidak memahami betul apa itu *Asmaul Husna*, karena diusia tersebut perkembangan otak anak sangatlah cepat sehingga cocok untuk menerapkan pembelajaran baru kepada mereka. Kebanyakan dari mereka terlena dengan penggunaan gadget meskipun pada proses pembelajaran di TPQ mereka sudah melalui belajar menghafal *Asmaul Husna*, mereka menghafal dan mendengar hanya sebatas perintah pengajar saja. Penulis harap kedepannya lebih banyak lagi orang tua yang sadar akan hal ini. Selain itu juga penelitian ini pastinya tidak lepas dari banyak kekurangan, maka dari itu untuk pihak lain dipersilahkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan lebih luas

maupun lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

A. Al-Qur'an Al-Karim:

Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya: Juz 1-30, Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang, 1994.

B. Jurnal:

Asep, Ajat, Nurti, Uus (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar, Vol 18, No 2.

Adisendjaja, Yusuf Hilmi (2003). Tesis Warna dan Maknanya dalam Kehidupan. Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Biologi Fakultas Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia.

Hartati, Yuni Setya, Puteri Anggita Dewi, dan Luluk Ifadah (2021). Penanaman Karakter Asma'ul Husna pada Anak usia Dini di PAUD ELPISIT Temanggung.

Mawardi, dan Sri Indayani (2020). Peningkatan Hafalan Asmaul Husna Melalui Strategi Bernyanyi pada Siswa SD Plus Muhammadiyah Subulussalam Kota Subulussalam. Vol. 1 No. 2: 107-116.

Fujianto, Rahmat Zainur. Antoni, Condra (2020). Produksi dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai media Promosi Zetizen. Batam POS.

Gumlar, Gumgum; Zulfan, Ipit. (2014). Penggunaan Media dan Internet sebagai Sarana Penyampaian Informasi dan Promosi oleh Pengelola Industri Kecil dan Menengah di Bandung. Jurnal Kajian Komunikasi, Vol. 2, No. 1:86.

Setiadi, Ahmad (2015). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. AMK BSI, Karawang.

Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi dalam Dunia Desain Komunikasi Visual. Nirmana, Vol. 1, No 1: 47-54.

Sri Ariyati, T. M. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, 116.

Ningrum, Yuventi Hesti, Dwi Dani Apriyani, Zikriah (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android. 467-468

Pratiwi, Putu Yudari, dan Wulan Budisetyani (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini, 160-170.

C. Buku:

Abbas, Abu Azka Ibn. (2021). Mengenal *Asmaul Husna*. CV. Titian Ilmu : Bandung.

Susanto, Dedy (2019). Anakku Hartaku Mengenal Kondisi Psikologis Anak dan terapinya yang tepat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Susanto, Ahmad (2018). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan teori). Jakarta: PT Bumi Aksara.

Krishna, Panji (2010). History of Motion Design. Motion by Design.

Al-Hasn, Yusuf Muhammad (1997). Pendidikan Anak dalam Islam. Jakarta : Yayasan Al-Sofwa.

Faruq, Umar (2011). Khasiat & Fadhilah 99 *Asmaul Husna* (Nama-nama indah Allah SWT) Sidat 20 dan Shalawat. Surabaya : Pustaka Media.

Al-Jazairy, Asy-Syaikh Thohir Bin Shalih (2019). Jawahirul Kalamiyah Intisari Ilmu Aqidah. Surabaya : Mutiara Ilmu Agency.

Eiseman, Leatrice (2017). The Complete Color Harmony. Beverly: Rockport Publishers.

D. Penelitian:

Juwita, R. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Tata Surya. *Teknik Multimedia Dan Jaringan*, 1-7. Retrieved from <https://zenodo.org/record/1313721#.XUw3EOgzbIV>

Indriansyah, Satria Farrel. (2021). Perancangan Video Clip Animasi Motion Graphic Berjudul "ABC Around Me" Sebagai Media Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Bagi Anak Usia 3-5 Tahun.

E. Sumber Internet

Anisya, Ninda, 2021. "Ajarkan 99 *Asmaul Husna* pada Anak Sejak Dini, Beserta Manfaatnya" <https://www.gramedia.com/best-seller/latar-belakang-masalah/>, diakses pada 20 Februari 2022.

Lestari, Raka, 2020. "Mengapa Anak-Anak Menyukai Kartun?" <https://www.medcom.id/rona/keluarga/0k80aLok-mengapa-anak-anak-menyukai-kartun> , diakses pada 20 Februari 2022.

Mega, tanpa tahun. "Mengajarkan *Asmaul Husna* Pada Anak, Lengkap Dengan Arti" <https://www.ibupedia.com/artikel/keluarga/mengajar-kan-asmaul-husna-pada-anak-lengkap-dengan-arti> , diakses pada 12 Maret 2022.

Susanti, Khajar, 2021. "6 Benefits of Learning *Asmaul Husna*" <https://azislam.com/benefits-of-learning-asmaul-husna> , diakses pada 12 Maret 2022.