

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dzikir pagi dan petang merupakan amalan yang dianjurkan dalam Islam, dilakukan pada waktu-waktu tertentu, yaitu setelah shalat subuh hingga terbit matahari untuk dzikir pagi, dan setelah shalat ashar hingga terbenam matahari untuk dzikir petang. Dzikir pagi dan petang adalah kumpulan doa yang diajarkan oleh Rasulullah ﷺ sebagai perlindungan dari segala bentuk keburukan serta sarana mendekatkan diri kepada Allah. Amalan ini memiliki berbagai keutamaan, antara lain sebagai pelindung dari berbagai bahaya dan sarana meraih kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Al-Qur'an menegaskan pentingnya berdzikir dalam Surah Al-Ahzab ayat 41-42 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اذْكُرُوا اللَّهَ ذِكْرًا كَثِيرًا ۖ وَسَبِّحُوهُ بُكْرَةً وَأَصِيلًا ﴿٤١﴾

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, berdzikirlah (dengan menyebut nama) Allah, dzikir yang sebanyak-banyaknya. Dan bertasbihlah kepada-Nya pada waktu pagi dan petang" (QS. Al-Ahzab: 41-42).

Pengenalan serta pembiasaan dzikir pagi dan petang pada anak-anak memiliki urgensi yang tinggi. Pada usia dini, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, sehingga pembiasaan amalan spiritual dapat berperan dalam membentuk karakter serta kepribadian yang kuat. Menurut (Mesiyana, 2022), Metode pembiasaan terbukti efektif dalam membentuk karakter yang baik pada anak usia dini.

Membiasakan anak berdzikir khususnya dzikir pagi dan petang juga dapat mempererat hubungan spiritual mereka dengan Allah, yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan emosional dan mental. Lebih dari itu, dzikir pagi dan petang berperan penting dalam membantu anak-anak menghadapi berbagai tantangan, di antaranya;

Dzikir pagi dan petang membantu anak **mengurangi kecemasan, ketakutan dan stres**. (Dwima Nurhermaya & Fatma Nabilla, 2024) menyatakan bahwa anak sering mengalami kecemasan akibat tekanan akademik, sosial dan ketakutan tertentu, sementara dzikir dapat memberikan ketenangan, mengurangi stres, dan meningkatkan kepercayaan diri. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa yang rutin berdzikir memiliki konsentrasi belajar lebih baik dibandingkan yang tidak. Hal ini didukung oleh (Amahorosea, 2022) yang menyebutkan bahwa dzikir pagi membuat anak lebih tenang dan percaya diri.

Dzikir juga **meningkatkan konsentrasi dan daya ingat**. Dalam penelitian (Sadat et al., 2024), menemukan bahwa Proses menghafal dan mengulang dzikir membantu melatih fokus, memperkuat daya ingat, serta membantu anak lebih mudah dalam memahami dan menghafal pelajaran.

Rutinitas dzikir memiliki pengaruh signifikan pada **kecerdasan emosional** termasuk **ketenangan hati**. Selain itu, juga terdapat dampak positif dalam **regulasi emosi** seperti mengendalikan emosi negatif, sehingga memunculkan emosi positif yang meningkatkan kesabaran dan menciptakan ketenangan (Dwi Engel & Nazwa Salma, 2024) Anak yang rutin berdzikir lebih mampu mengontrol emosi dan mengurangi risiko tantrum atau stres. Dengan demikian, pemahaman dzikir sangat berperan dalam membantu anak-anak mengelola dan mengatasi emosi mereka, sehingga menjadi lebih stabil dan terkendali. (Annisa Fitri, 2020)

Menanamkan Kebiasaan Spiritual yang Baik Sejak Dini dapat membentuk karakter religius dan akhlak baik. (Julaiha et al., 2024) mengungkapkan bahwa ajaran agama memberikan bimbingan hidup dan ketenangan batin. Dzikir juga menumbuhkan kesabaran, ketenangan, dan rasa syukur, yang akan terbawa hingga dewasa. Hal ini juga membantu anak mengembangkan adab yang baik serta meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran.



Gambar 1. 1 Anak-anak sedang mengaji bersama
Sumber: tempo.com, akses Maret 2025

Namun dalam praktiknya, terdapat beberapa tantangan dalam mengajarkan dzikir kepada anak-anak. Dikutip dari Dar mizan, bersumber dari hasil survey *parenting* di Indonesia (kemdikbud.go.id), menyatakan bahwa 80% orangtua di Indonesia mengaku mengalami kesulitan dalam membantu anak belajar selama pembelajaran daring. Disebabkan oleh sulitnya ibu dan ayah membagi waktu antara membantu anak belajar dengan tanggung jawab pekerjaan serta memiliki keterbatasan ilmu terhadap pembelajaran anak. 60% ibu merasa anak sulit menghafal karena tidak paham arti. 50% ibu kesulitan menemukan metode belajar yang menyenangkan. 40% ibu mengatakan waktu belajar anak sering terganggu oleh aktivitas lain. Karena kesulitan tersebut, anak diberikan tambahan jam belajar melalui tenaga pengajar di luar sekolah. Hal ini menyebabkan peran ibu dalam mendidik anak menjadi kurang terlihat. Padahal, kebutuhan seorang anak bukan hanya sebatas kebutuhan primer, tetapi juga mencakup penanaman karakter, akidah, dan akhlak sejak dini. (Elmuhriani et al., 2022).

Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat dzikir terhadap kesehatan mental secara *general*, kajian yang secara khusus meneliti implementasi dzikir pagi dan petang dalam kehidupan anak-anak masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada orang dewasa atau remaja, sementara sarana anak-anak dalam pengenalan terhadap dzikir masih kurang mendapat perhatian. Banyak buku dzikir yang tersedia saat ini sering kali hanya

berfokus hanya pada isi dzikir tersebut, tanpa menghadirkan pengalaman yang interaktif bagi anak-anak. Padahal, di era Generasi *Alpha*, pendekatan edukatif yang melibatkan interaksi, visualisasi, dan *storytelling* yang relevan sangat dibutuhkan agar pesan dapat benar-benar tersampaikan secara efektif. Disisi lain, menurut (Adelia et al., 2024), Lingkungan keluarga dan sekolah memainkan peran penting dalam menumbuhkan minat baca. Kurangnya dukungan dari lingkungan/orang tua, keterbatasan akses terhadap bacaan yang menarik, serta kurangnya motivasi dari guru dapat menghambat minat baca anak. Dikuatkan juga, dalam buku “*Art of Dakwah*” (Felix Siauw, 2017) bahwa dakwah itu bukan hanya tentang apa yang disampaikan, tetapi juga tentang bagaimana menyampaikan dan siapa yang menyampaikan.



Gambar 1. 2 Tampilan Cover Buku Dzikir Pagi dan Petang
Sumber: shopee.co.id, Mafatih, akses Maret 2025

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa, diperlukan metode pengajaran dzikir yang lebih menarik dan interaktif. Buku merupakan salah satu media edukasi yang efektif dalam mengurangi penggunaan gadget atau *screen time* pada anak-anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Twenge & Campbell, 2018), peningkatan *screen time* yang berlebihan pada anak dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan emosional mereka, termasuk penurunan konsentrasi, serta menurunnya interaksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media edukatif yang dapat mengalihkan perhatian anak dari perangkat digital, salah satunya buku interaktif.

Buku interaktif dipilih sebagai media karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak. (Ganea et al., 2011) menemukan bahwa anak lebih mudah memahami konsep melalui buku interaktif dibandingkan media digital pasif, karena melibatkan elemen sensorik seperti sentuhan, gerakan, dan partisipasi aktif. (Hutton et al., 2015) juga menunjukkan bahwa anak-anak dengan intensitas membaca yang tinggi mengalami peningkatan aktivitas otak di area yang berhubungan dengan pemrosesan bahasa dan pemahaman narasi. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dzikir dengan menggabungkan gamifikasi dan warna. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif. Contohnya, gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam mempelajari bahasa Arab (Komang Suparmini, 2024), sementara warna merangsang kreativitas dan meningkatkan daya tarik visual, sehingga anak lebih tertarik untuk mengenal dzikir (Atika Wirdasari et al., 2025).

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa identifikasi masalah yang muncul dari latar belakang, antara lain:

1. Kurangnya buku dzikir pagi dan petang yang komprehensif atau memuat edukasi tentang dzikir pagi petang itu sendiri serta memiliki visual yang menarik untuk anak-anak.
2. Belum adanya materi terkait dzikir pagi dan petang di kurikulum resmi kemendikbud untuk anak Sekolah Dasar Negeri, sehingga anak-anak belum mendapatkan materi tersebut di sekolah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang muncul dalam bentuk pertanyaan pada penelitian ini adalah ‘Bagaimana merancang buku dzikir pagi petang yang dapat meningkatkan minat anak agar tertarik berdzikir secara rutin dan terasa menyenangkan?’

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan dan identifikasi masalah pada topik ini, agar penelitian dan perancangan lebih teratur dan terstruktur, dibutuhkan ruang lingkup sebagaimana berikut:

a. Apa (What)

Perancangan buku ilustrasi interaktif dzikir pagi dan petang untuk anak, dengan tujuan mengenalkan mereka terhadap kebiasaan berdzikir pagi petang secara rutin.

b. Siapa (Who)

Target *User*: Anak-anak, Usia 7-10 tahun berada dalam tahap operasional konkret, mereka mulai dapat berpikir logis tetapi masih membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep abstrak, namun tetap dalam pendampingan orang tua.

Target *Market*: orang tua, guru agama Islam, ustadz dan tokoh *parenting*.

c. Kapan (When)

Penelitian dilakukan dalam rentang tanggal 20 Februari 2025 hingga Juni 2025 yang mencakup studi pustaka, observasi, wawancara serta proses desain dan pengujian media edukasi hingga proses revisi.

d. Dimana (Where)

Proses penelitian seperti pengumpulan data, wawancara, hingga studi pustaka dilakukan di Bandung (wilayah Buahbatu dan Dayeuhkolot) karena kota ini dikenal sebagai pusat kreativitas dan kota edukasi, dengan lingkungan yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran anak berbasis nilai-nilai Islami. Akses terhadap narasumber seperti guru TPQ, orang tua,

desainer, editor buku Islami serta pemberi proyek juga menjadi pertimbangan dalam memilih lokasi penelitian.

e. Mengapa (Why)

Upaya pengenalan terhadap dzikir pagi dan petang perlu ditempuh secara bertahap. Dzikir pagi dan petang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, termasuk meningkatkan ketenangan hati, konsentrasi, dan membentuk karakter religius. Namun, masih sedikit buku dzikir yang sesuai dengan preferensi anak-anak.

f. Bagaimana (How)

Merancang buku interaktif untuk mengenalkan dzikir pagi dan petang dengan menganalisis kebutuhan anak-anak dalam belajar berdzikir. Isinya telah disesuaikan dengan perjenjangan buku (Bambang Trimansyah, 2020) dan terdapat visual yang menarik agar mudah diterima dan dipahami.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media interaktif berupa buku dzikir pagi dan petang yang komprehensif untuk anak-anak usia 7-10 tahun. Buku disusun secara interaktif dengan mengemas materi dzikir dalam narasi yang mudah dipahami, menyisipkan aktivitas dan memanfaatkan visualisasi yang sesuai terhadap hasil observasi pemahaman target. Sehingga, anak-anak dapat mudah memahami konsep dzikir dan menerapkannya dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Dzikir Pagi dan Petang ini diharapkan dapat mengenalkan anak-anak mengenai aktivitas rutin untuk berdzikir yang menyenangkan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Perancang

1. Memahami makna dzikir pagi dan petang, serta menambah wawasan dan kedisiplinan untuk rutin membaca dzikir.
2. Menambah pengalaman dalam mengembangkan ide visual dengan menerapkan proses desain yang baik.

b. Bagi Universitas

1. Sebagai contoh dan referensi penelitian dzikir pagi dan petang.
2. Sebagai bahan referensi media edukasi dan perancangan visual.

c. Bagi Anak-anak dan Orang Tua

1. Menjadi media edukasi yang menarik bagi anak-anak untuk membangun rutinitas atau kebiasaan baik berdzikir.

2. Membantu orang tua dan pendidik dalam menyampaikan edukasi serta pengenalan tentang dzikir pagi dan petang.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017), metode kualitatif adalah pendekatan yang meneliti suatu objek dalam kondisi alami dengan manusia sebagai instrumen utamanya. Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, metode kualitatif diterapkan dengan melihat fakta melalui berbagai teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut;

A. Studi Pustaka

Penulis mengawali studi pustaka dengan pencarian data tentang topik sejenis yang dapat dijangkau melalui internet, jurnal dan penelitian terdahulu yang didapat dari beragam sumber. antara lain terkait teori DKV, media interaktif, buku ilustrasi, perjenjangan buku, ragam buku, dalil terkait dzikir pagi petang, manfaat dzikir, adab dzikir, perkembangan psikologis anak, peran orangtua dan metode pengambilan data, juga bacaan dzikir pagi dan petang. serta beberapa buku yang membahas topik sejenis juga digunakan untuk memperkuat data. Selain itu, adanya buku referensi, jurnal penelitian, atau informasi lainnya yang selaras dengan data perancangan, dapat memperkuat studi perancangan (Yulia et al., 2021).

B. Wawancara

Wawancara ini diperlukan untuk mengetahui hal-hal yang perlu difokuskan ketika perancangan, tujuannya agar lebih tepat sasaran dan juga informasi yang didapat valid karena dari sudut pandang langsung orang yang terlibat dalam fenomena. Hasil wawancara yang diharapkan adalah data naratif yang mendalam serta munculnya pandangan baru yang lebih tepat dari narasumber di bidangnya. Narasumber yang akan diwawancarai yaitu :

a. Ahli Visual

1. Desainer grafis
2. Illustrator
3. Editor buku anak

b. Pakar Ahli

1. Guru mata pelajaran agama Islam
2. Pengajar TPQ

c. Target Audiens

1. Orangtua yang memiliki anak usia 7-10 tahun
2. Anak-anak SD beragama Islam (+ Observasi)

C. Observasi

Penulis mengobservasi atau mengamati subjek dan objek yang akan diteliti secara langsung untuk mendapatkan data mengenai kondisi dan suasana secara nyata. Observasi yang dilakukan adalah kunjungan ke Sekolah Dasar Negeri dan Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) dan Masjid. Selain itu, penulis juga mencari buku anak yang membahas topik sejenis, kemudian melakukan observasi visual terhadap buku tersebut, agar menjadi acuan dalam perancangan.

D. Survey

Proses survei melibatkan pengumpulan data dengan menanyakan responden mengenai keyakinan, pendapat, karakteristik, serta perilaku yang telah atau sedang mereka alami (Susila et al., 2019). Kegiatan survei dilakukan dengan mendatangi anak-anak di SD Negeri Lengkong. Tujuannya adalah untuk memahami gaya ilustrasi dan model buku yang paling mereka sukai.

1.6.2 Analisis Data

Menurut Noeng Muhadjir (1998), analisis data adalah proses menyusun dan mengorganisir secara sistematis hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya untuk memperdalam pemahaman peneliti terhadap objek yang diteliti serta menyajikannya sebagai temuan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami dan menganalisis proses perancangan buku ilustrasi interaktif dzikir pagi dan petang untuk anak usia 7-10 tahun. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Data yang terkumpul kemudian diolah dan disusun secara sistematis. Berikut metode analisis data yang digunakan:

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena, kondisi, atau objek penelitian secara sistematis, faktual, dan akurat tanpa mencari hubungan antar variabel (Suryabrata, 2012; Sugiyono, 2019). Tujuan utamanya adalah mendapatkan gambaran umum mengenai karakteristik data yang dikumpulkan lalu menyajikan data sebagaimana adanya. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara melakukan pengambilan data dari hasil observasi, wawancara atau studi pustaka, kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk narasi, tabel, grafik, atau visualisasi lainnya.

b. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks terdiri atas baris dan kolom yang mewakili dua variabel berbeda, baik berupa konsep maupun kumpulan informasi. Analisis matriks dilakukan dengan menyusun dan membandingkan elemen-elemen yang disusun sejajar (Didit

Widiatmoko Soewardikoen, 2019) Melalui metode matriks perbandingan, dilakukan analisis terhadap (1) Juz Amma for Kids (penerbit Mizan) (2) Dzikir Pagi dan Sore for Kids (pustaka An-Nahl) (3) Dzikir Pagi & Petang Lafal Latin (pustaka Arafah). Perbandingan ini mencakup cara penyampaian informasi serta visual yang digunakan. Hasilnya digunakan untuk menentukan pendekatan yang efektif dalam merancang buku interaktif dzikir pagi dan petang.

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Diawali Latar Belakang permasalahan, penulis menjabarkan Identifikasi Masalah, kemudian Permasalahan yang meliputi Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Perancangan, Kerangka Perancangan, serta Pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi mengenai teori-teori dalam perancangan solusi penelitian, yaitu meliputi teori media, teori literasi islami, teori psikologis anak, teori peran orang tua dan teori DKV yang mencakup prinsip desain serta unsur desain.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi tentang hasil pengumpulan data dari hasil studi pustaka, observasi hingga wawancara kepada narasumber ahli, penjabaran data yang telah terkumpul menggunakan analisis naratif, visual matriks perbandingan dan kesimpulan untuk membangun konsep perancangan.

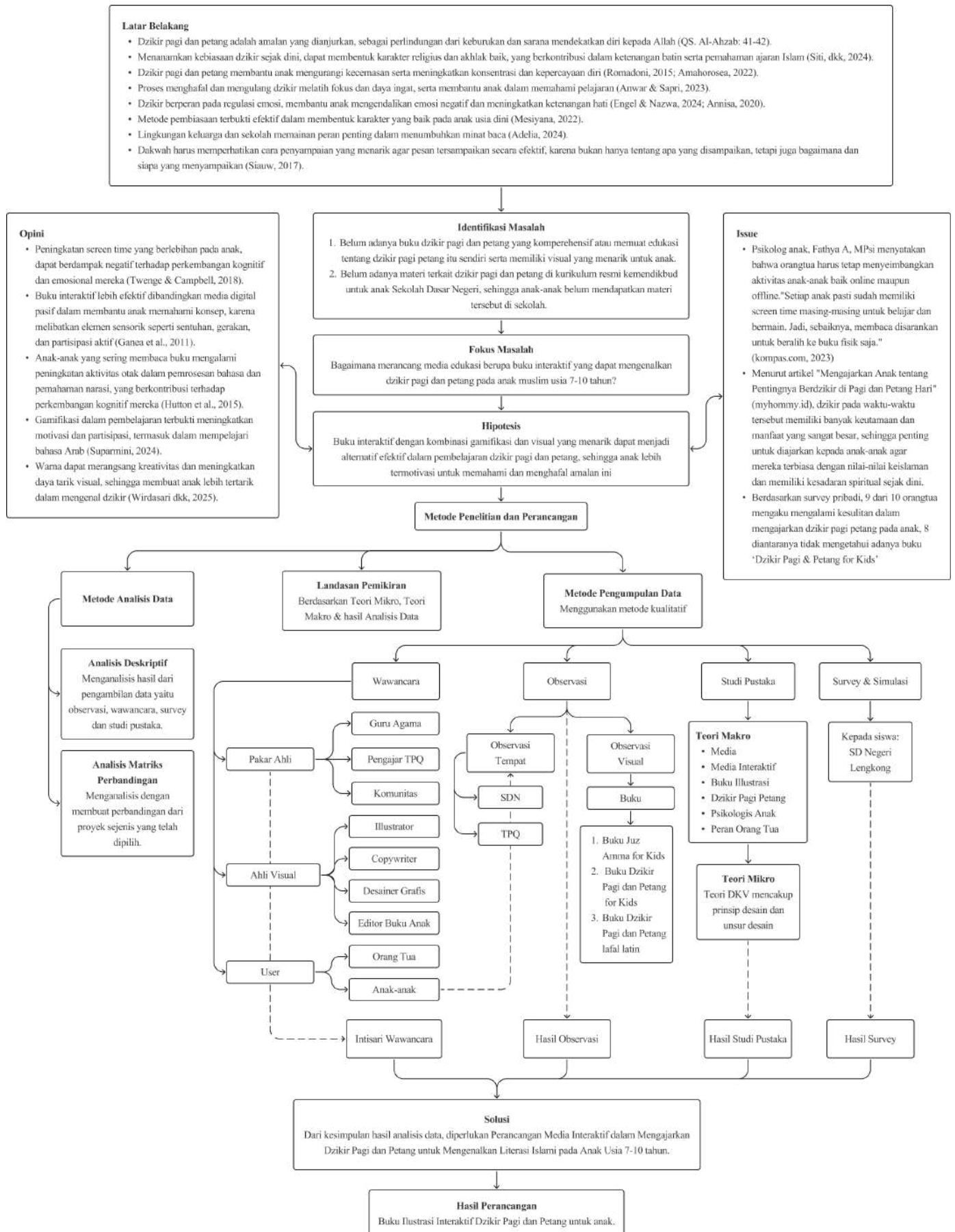
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan pembahasan tentang konsep pesan, kreatif, media, dan memasuki perancangan sketsa, moodboard, pendigitalan yang kemudian diterjemahkan menjadi media rancangan buku interaktif dzikir pagi dan petang untuk anak usia 7-10 tahun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian dan pernyataan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini. Terdapat pula saran dan masukan yang membangun untuk penulis, maupun untuk penelitian selanjutnya.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 3 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Alyazizah Tamara, Maret 2025