

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TERKAIT
TOKOH ILMUWAN ISLAM PADA MASA DAULAH
ABBASIYAH UNTUK REMAJA 12 - 14 TAHUN**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 21 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aris Kurniawan, S.Sn., M.Sn.
NID/NIDK: 0424057001

Dosen Pembimbing II



Ganis Resmisari, M. Ds.
NID/NIDK: 0327038003

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG TOKOH ILMUAN ISLAM PADA ZAMAN BANI ABASYIAH MELALUI MOTION GRAPHIC UNTUK REMAJA 12-14 TAHUN

Nama Penulis Fikri Ghifari R, S.Ds¹, Aris Kurniawan, M.Sn dan Ganis Resmisari, M.Ds.³

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: fikrighifari108@gmail.com

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: ariskurniawan@itenas.ac.id

³ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: ganis@itenas.ac.id

Abstrak

Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa motion graphic yang mengenalkan tokoh-tokoh ilmuwan Islam pada zaman Daulah Abbasiyah kepada remaja berusia 13-15 tahun. Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan sumber pelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu remaja dalam memahami sejarah keilmuan Islam.

Hasil dari penelitian ini adalah perancangan media edukasi berupa motion graphic yang menggabungkan audio dan visual untuk mengenalkan tokoh-tokoh ilmuwan Islam pada zaman Daulah Abbasiyah, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami bagi remaja berusia 13-15 tahun.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media edukasi motion graphic dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengenalkan tokoh-tokoh ilmuwan Islam pada zaman Daulah Abbasiyah kepada remaja. Media ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan pemahaman remaja terhadap sejarah keilmuan Islam serta mendorong mereka untuk mengembangkan ketertarikan dan keterampilan mereka dalam bidang ini.

Kata Kunci: Media Edukasi, Motion Graphic, Tokoh Ilmuwan Islam, Daulah Abbasiyah, Remaja.

Abstract

This Final Project aims to design an educational media in the form of motion graphics that introduces Islamic scholars during the Abbasid Caliphate era to teenagers aged 13-15. This research is based on the need for engaging and interactive learning resources to assist teenagers in comprehending the history of Islamic scholarship.

The outcome of this research is the design of an educational media using motion graphics that combines audio and visual elements to introduce Islamic scholars from the Abbasid Caliphate era. It is hoped that this will provide an engaging, interactive, and easily understandable learning experience for teenagers aged 13-15.

The conclusion drawn from this research is that the use of educational motion graphics can be an effective solution to introduce Islamic scholars from the Abbasid Caliphate era to teenagers.

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

This media has the potential to enhance teenagers' interest and understanding of the history of Islamic scholarship, while also motivating them to develop their interests and skills in this field.

Keywords: Educational Media, Motion Graphics, Islamic Scholars, Abbasid Caliphate, Teenagers.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Daulah Abbasiyah, yang berlangsung dari tahun 750 masehi hingga tahun 1258 masehi, merupakan masa keemasan bagi peradaban Islam dalam ilmu pengetahuan. Selama periode ini, banyak ilmuwan Muslim terkenal yang mengembangkan pengetahuan dalam berbagai bidang, seperti matematika, astronomi, kedokteran, filsafat, dan banyak lagi.

Menggunakan media *motion graphic* sebagai alat untuk menyampaikan informasi tersebut kepada remaja 13-15 tahun memiliki beberapa keuntungan, dikarenakan remaja pada usia ini cenderung tertarik dengan media interaktif yang memiliki visual, dan audio. *Motion graphic* menyediakan kombinasi animasi, grafis, teks, dan suara yang dapat menarik minat mereka dan membuat materi pembelajaran lebih menarik.

Selain itu motion graphic memungkinkan informasi detail disampaikan dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh target. Dengan penggunaan visual, dan audio yang menarik, konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami secara tulisan dapat diilustrasikan secara lebih jelas dan menarik.

Selain itu, penggunaan motion graphic memungkinkan pengalaman pembelajaran yang mendalam. Melalui penggunaan visual dan audio, remaja dapat merasakan atmosfer zaman Daulah Abbasiyah. Sehingga target dapat dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sejarah ilmuwan Islam pada zaman Daulah Abbasiyah, serta menjadi inspirasi dalam berbagai ilmu pengetahuan.

2. Tujuan Penelitian

2.1 Tujuan Jangka Pendek

- a. Meningkatkan minat remaja 13 tahun terhadap sejarah dan kontribusi ilmuwan Islam pada zaman Daulah Abbasiyah melalui presentasi yang menarik dan interaktif.
- b. Memberikan Pemahaman terkait tokoh tokoh ilmuwan islam, yang menjadi pionir banyak penemuan yang terus dikembangkan hingga saat ini.
- c. Meningkatkan kembali minat remaja dalam mempelajari Sejarah, Khususnya Sejarah Islam.
- d. Menginspirasi remaja untuk mengembangkan minat mereka dalam bidang ilmiah dan mengapresiasi warisan intelektual dari dunia Islam.

2.2 Tujuan Jangka Panjang

- a. Mendorong remaja untuk menghargai dan menghormati keragaman budaya dan intelektual di seluruh dunia, serta memahami bahwa peradaban Muslim juga memiliki peran penting dalam sejarah manusia.
- b. Membentuk penggunaan media motion graphic dalam pembelajaran bisa di aplikasikan kedalam pembelajaran sejarah yang lainnya.

- c. Memotivasi remaja untuk mengeksplorasi bidang ilmiah dan akademik, serta memberikan inspirasi untuk mengikuti jejak para tokoh ilmuwan Islam dan berkontribusi dalam perkembangan pengetahuan.

Media Edukasi, Motion Graphic, Tokoh Ilmuwan Islam, Daulah Abbasiyah, Remaja.

II. METODE PENELITIAN

Metode Perancangan yang digunakan S.W.O.T (Strength, Weaknes, Oportunity dan Tear) sebagai landasan evaluasi dalam teknik analisa pengumpulan data, serta akan menggunakan metode Design Thingking dengan menggunakan strategi dan solusi alternatif dalam perancangan media pembelajaran dengan lima tahapan, yakni :

1. Empathise

Mempelajari prefrensi dari setiap target an minat terkait sejarah atau tokoh ilmuwan Islam Melalui metode kuisisioner, wawancara dan studi literatur.

2. Define

Dari data yang didapatkan melalui proses Empathise, kesimpulan yang di ambil banyak remaja yang jenuh dengan sejarah, karena proses penyampaianya yang kurang menarik.

3. Ideate

Menentukan Tone and Manner dari media yang diangkat, agar bisa sesuai dengan target.

4. Prototype

Membuat resprentasi visual, agar memiliki gambaran kepada target.

5. Test

Melakukan pengujian langsung kepada target, sambil mengamati respon dari target mengenai media dan isi media.

6. Implementasi

Implementasikan desain motion graphic secara keseluruhan, setelah melakukan test kepada target. Dengan memperhatikan durasi yang sesuai dan elemen visual yang tepat.

7. Evaluasi

Melaksanakan Evaluasi setelah menerima Feedback baik dari target, guru ataupun orang ahli.

Dengan meninjau daripada :

- a. Efektivitas dalam penyampaian informasi
- b. keterlibatan pengguna
- c. Pemahaman Target akan Tokoh Ilmuwan Islam

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengumpulan Data

1.1 Wawancara dengan pihak terkait

a. Dese Mulyanto, S.Pd,

Dese Mulyanto merupakan guru sejarah di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Bandung. Pengalaman beliau dalam memberikan pelajaran sejarah sudah lama, khususnya untuk siswa SMP.

Menurut beliau, remaja 12 - 14 tahun berada di tingkat Sekolah Menengah Pertama, sehingga guru sangat berperan aktif dalam memberikan materi Sejarah Islam. Pada saat proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Kurangnya memanfaatkan media dalam pembelajaran membuat siswa lebih cepat bosan, khususnya pada materi sejarah kebudayaan islam yang dianggap sulit oleh siswa karena materi yang banyak memuat nama tokoh, tanggal, tempat, dan peristiwa-peristiwa masa lampau. Sehingga siswa generasi sekarang membutuhkan macam-macam metode dan media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena siswa di era generasi ini lebih menguasai informasi yang disuguhkan melalui gadget.

b. David Arianto, S.T

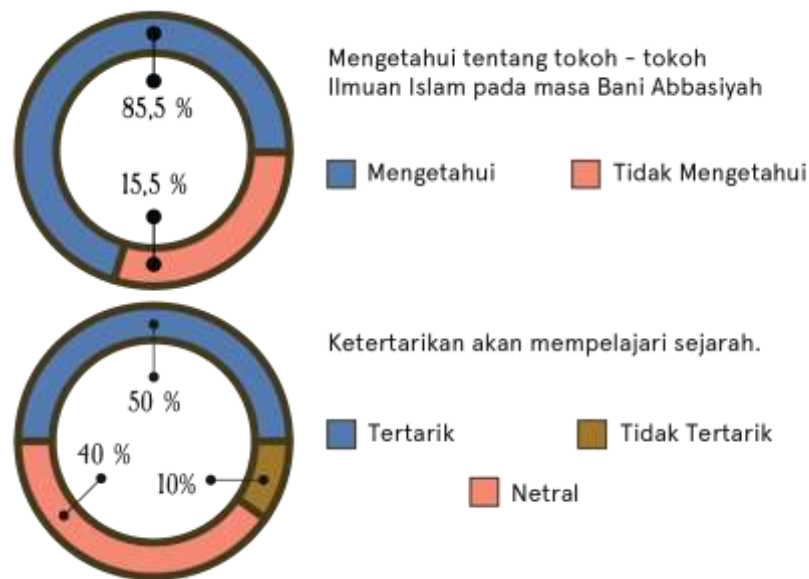
Bapak David Arianto merupakan pakar sejarah islam juga menjadi wakil kepala sekolah di salah satu Boarding School di Bandung.

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

Menurut beliau mempelajari Sejarah merupakan hal yang patut dipelajari oleh remaj 12 - 14 tahun, Karena, dengan mempelajari sejarah, remaja bisa mengetahui perjalanan dan penemuan orang orang terdahulu. Sehingga, remaja bisa mengambil hikmah dan pembelajaran dari orang - orang terdahulu.

c. Shaila Hanifah Zainab, S.Psi

Shaila merupakan Guru Bimbingan Konseling di salah satu



Sekolah di bandung selain itu shaila juga aktif menjadi Content Creator dan membagikan keilmuan yang di kuasai.

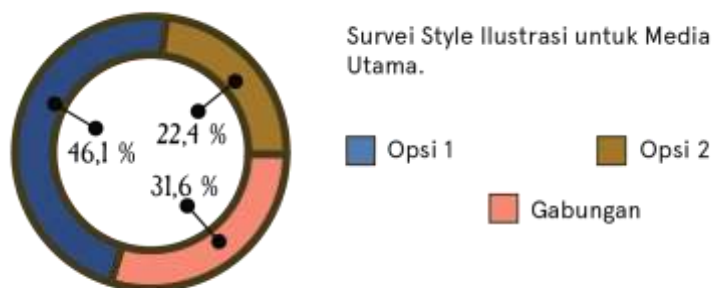
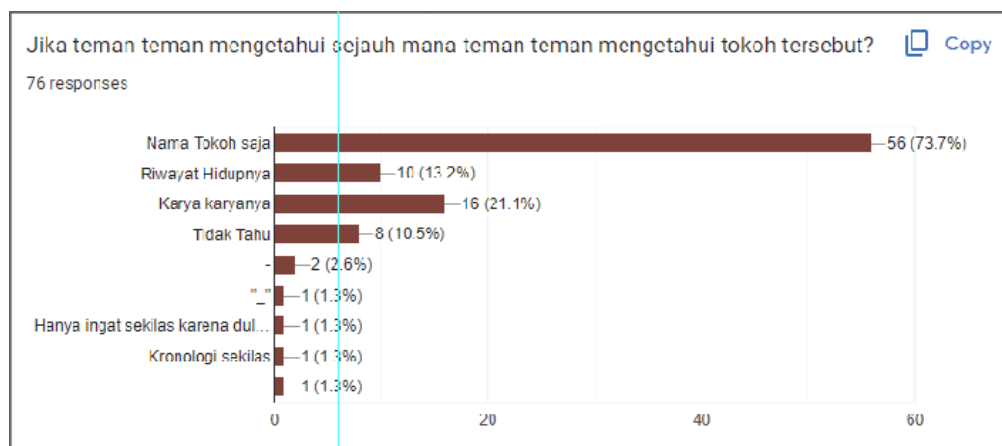
Menurut Shaila, media edukasi motion graphic dalam mempelajari tokoh ilmuwan islam yang mengkombinasikan Audio dan Visual akan jauh lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan narasi saja, karena Remaja

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

akan cenderung lebih cepat menangkap suatu informasi jika menggunakan audio dan visual.

1.2 Hasil kuesioner

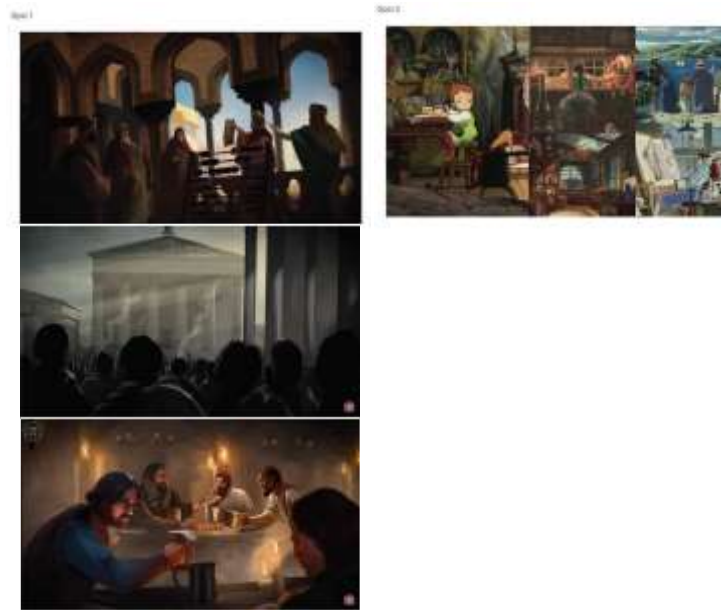
Berdasarkan Kuesioner diatas dapat di simpulkan bahwa target sudah mengetahui Tokoh Ilmuwan Islam namun target hanya mengetahui namanya saja. Hal tersebut terlampir pada gambar berikut.



Style ada yang dipilih ada dua opsi sebagai berikut :

Opsi yang dipilih adalah opsi dua, dengan Style Kartun namun masih memperlihatkan nilai Historis yang realistis.

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun



2. Problem Statement

2.1Kondisi Sekarang

Target belum mengetahui mengenai tokoh tokoh ilmuwan islam khususnya pada era bani ababsiyah. Hal tersebut dikarenakan, pada saat proses pembelajaran di sekolah atau ditempat linya guru atau pihak terkait kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Kurangnya memanfaatkan media dalam pembelajaran membuat siswa lebih cepat bosan, khusunya pada materi sejarah kebudayaan islam yang dianggap sulit oleh siswa karena materi yang banyak memuat nama tokoh, tanggal, tempat, dan peristiwa - peristiwa masa lampau.

2.2 Kondisi Ideal

Target memahami mengenai tokoh-tokoh ilmuwan islam pada masa bani abbasiyah, dengan media yang sesuai dengan target.

3. Problem Sollution

Membuat media pembelajaran kepada target dangan media yang sesuai terkait tokoh-tokoh ilmuwan islam pada masa bani abbasiyah dengan bahasa yang sedrhana sehingga target dapat memahami dan mengetahui tentang tokoh - tokoh ilmuwan islam dan menjadikannya figur dalam berkehidupan sehari-hari.

4. Masalah Umum

Membuat media pembelajaran kepada target dangan media yang sesuai terkait tokoh-tokoh ilmuwan islam pada masa bani abbasiyah dengan bahasa yang sedrhana sehingga target dapat memahami dan mengetahui tentang tokoh - tokoh ilmuwan islam dan menjadikannya figur dalam berkehidupan sehari-hari.

5. Masalah Khusus

Belum adanya media pembelajaran berupa motion graphic yang menjelaskan terkait Ilmuwan-ilnuwan islam yang memiliki penjelelasan sederhana dan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh remaja 11 - 14 tahun, sehingga Remaja kurang bahkan tidak mengetahui dan memahami informasi terkait sejarah tentang tokoh ilmuwan-ilmnuan islam.

6. Segmentasi Target

6.1 Geografis

- a. Kota-kota besar di Indonesia (Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Medan, dll)
- b. Tinggal di komplek perumahan

6.2 Demografis

- a. Laki-laki dan Perempuan.
- b. Usia 12 - 14 Tahun.
- c. Ekonomi menengah ke Atas.
- d. Pendidikan SMP se-derajat.

6.3 Psikografis

- a. Senang menonton video
- b. Tertarik dengan media pembelajaran Digital

6.4 Teknografis

- a. Memiliki smartphone dan pengguna aktif.
- b. Memiliki akun media sosial (Whatsapp & Instagram).
- c. Sering terhubung pada media sosial.
- d. Suka menyaksikan video di akun media sosial untuk menambah wawasan selain sebagai hiburan

7. Insight

7.1 Dream

- a. Bisa membiayai Orang Tuanya untuk naik haji.
- b. Menjadi Seorang Dokter

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

7.1 Fear

- a. Ditinggal Orang Tua
- b. Masuk neraka
- c. Kuota Habis

7.3 Wants

- a. Bersekolah di SMA Favorit
- b. Bisa pergi ke sekolah secara mandiri.
- c. Gadget baru

7.4 Need

- a. Fasilitas untuk menunjang hobinya
- b. Ingin liburan bersama keluarga.
- c. Media pembelajaran sesuai dengan umurnya.

8. Hasil Perancangan

8.1 What To Say

“ Menjelajahi dunia 1001 Pengetahuan”

8.2 How To Say

Memberikan informasi terkait tokoh - tokoh ilmuwan Islampada masa Bani Abbasiyah. Diawali dengan Intro masa kejayaan islam dalam ilmu pengetahuan, dengan bahasa yang sederhana. Lalu, dilanjut dengan memaparkan tokoh - tokoh ilmuwan islam pada masa Bani Abbasiyah yang paling berpengaruh dalam perkembangan Ilmu pengetahuan. Dipilihnya media Motion Graphic karena Target akan cenderung lebih memahami jika media pembelajaran disertai audio dan visual yang bergerak.

9. Creative Aproach

9.1 Tone and Manner

a. Smart

Menampilkan media yang edukatif dan realistis berdasarkan fakta dan data yang ada.

b. Adventure

Media utama dibuat seakan menjelajahi media tersebut.

c. Friendly

Gaya bahasa dibuat sederhana mungkin sehingga mudah difahami oleh target.

9.2 Target Luaran

Target luaran berupa Motion Graphic yang menampilkan 7 Tokoh ilmuwan islam pada zaman Daulah Abbasiyah beserta karya-karyanya serta, media pendukung berupa poster infografis 7 Tokoh Ilmuwan Islam.

9.3 Typeface



Gambar 1. Headline dan Bodytext

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

9.4 Character Design



Gambar 2. 7 Karakter sesain Tokoh Ilmuwan Islam

9.5 Design Aset

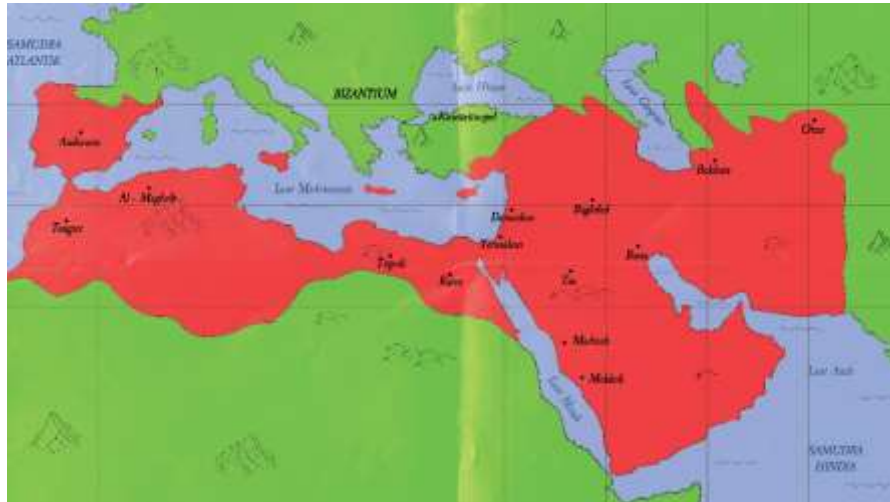


Gambar 3. Landmark Setiap wilayah kekuasaan Daulah Abbasiyah



Gambar 4. Kebutuhan Aset Motion

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun



Gambar 5. Peta kekuasaan Daulah Abbasiyah

9.6 Media Utama



Gambar 6. Potongan Scenes dari setiap tokoh dalam *motion graphic*

Media utama berupa *motion graphic* yang berdurasi 10 menit, yang diawali dengan narasi sejarah Islam dari fase Rasulullah hingga fase Daulah Abbasiyah, lalu dilanjutkan dengan biografi singkat dan karya-karya dari setiap tokoh ilmuwan Islam, dan ditutup dengan kesimpulan.

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

9.7 Media Pendukung



Gambar7. Media pendukung berupa poster infografis

Media Pendukung berupa poster infografis berukuran A3 yang menjelaskan setiap tokoh ilmuwan islam secara tekstual.

IV. KESIMPULAN

Pemilihan masa Bani Abbasiyah sebagai periode fokus menunjukkan keinginan untuk menggali dan memperkenalkan tokoh-tokoh ilmuwan Islam yang hidup pada periode ini. Selain itu, media edukasi ini juga mendukung pendidikan agama dengan cara yang menarik dan inovatif.

Dengan adanya *motion graphic* ini mendukung pembentukan karakter remaja melalui pengenalan terhadap tokoh-tokoh ilmuwan Islam yang mungkin menginspirasi nilai-nilai positif, seperti ketekunan, ilmu pengetahuan, keberanian, dan semangat berinovasi.

Perancangan media edukasi tentang tokoh ilmuwan islam pada zaman bani abasyiah melalui motion graphic untuk remaja 12-14 tahun

DAFTAR PUSTAKA

Krasner, Jon. 2013. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics.

Taylor & Francis.

Hendratman, Hendi. 2008. Tips n Trix Computer Graphics Design!. Bandung. Informatika.

Hendratman, Hendi. 2013. The Magic of Adobe After Effects. Bandung. Informatika.

Morissan. 2010. Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta. Kencana Prenada Media.

Morissan. 2008. Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi. Jakarta . Kencana Prenada Media

Geni, Triana, Putri. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM PADA ANAK().Desain Komunikasi Visual:FSRD,2017.Text
https://etd.lib.itenas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7864&keywords=

Rahma, Andini Oktarani Triana. "BUKU ENSIKLOPEDIA PENEMUAN BESAR UMAT ISLAM." 2018. Diakses pada tanggal 6 Oktober 2021
<https://repository.its.ac.id/59530/1/3413100121-Undergraduate-Thesis.pdf>

Geni, Triana, Putri. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM PADA ANAK().Desain Komunikasi Visual:FSRD,2017.Text
https://etd.lib.itenas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7864&keywords=

Rahma, Andini Oktarani Triana. "BUKU ENSIKLOPEDIA PENEMUAN BESAR UMAT ISLAM." 2018. Diakses pada tanggal 6 Oktober 2021
<https://repository.its.ac.id/59530/1/3413100121-Undergraduate-Thesis.pdf>

Faza, Khaerul. Nadila, Yumna dkk. (2017). Sejarah Pembaharuan Islam di Indonesia pada Abad Klasik. Jurnal (Unimus) Universitas Muhammadiyah Semarang. [Daring]. pp. 2.
Available : www.repository.unimus.ac.id/298/1/Artikel%20aik-2_kelompok%20%201.pdf