

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Haram merupakan hal yang penting bagi umat Islam karena menurut Qhardawi (2005) haram adalah yang sesuatu yang dilarang oleh Allah dengan larangan yang pasti, dimana orang yang melanggarnya dikenakan hukuman di dunia dan akhirat (hlm. 13). Keberadaan hukum haram sangat penting dalam kehidupan seorang muslim, terutama mengenai haram dalam makanan dan minuman karena, selain makanan merupakan kebutuhan primer seseorang menghindari yang haram dapat memberikan manfaat kesehatan, baik secara jasmani dan rohani. Seperti yang dilansir *news.detik.com* (diakses pada 2 Maret 2016) yang menyatakan bahwa masyarakat resah dengan status kehalal-an dan keharam-an dari mengonsumsi bekicot, tutut dan kepiting.

Dalam hasil kuisisioner yang penulis sebarkan kepada kalangan remaja muslim sebagai penelitian pendahuluan dengan total 100 responden, 69% responden masih menganggap monyet dalam kategori hewan yang halal dikonsumsi, padahal menurut Al-Ustaimin (2014) monyet merupakan salah satu dari kategori hewan buas bertaring, dimana hukum hewan bertaring sudah jelas haram (hlm. 511). Selain itu ditambah dengan 75% responden menjawab bahwa ikan hiu hukumnya haram dikonsumsi karena memiliki taring dan kelompok hewan pemangsa, padahal dalam hadis Riwayat Ahmad dan ahli sunnah yang melalui Qhardawi (2005) laut itu airnya suci dan bangkainya halal (hlm. 31).

Ditambah dengan sebanyak 91 responden membenarkan penggunaan minuman keras sebagai obat, padahal dalam Hadis Riwayat Muslim khamr atau minuman keras adalah penyakit bukanlah obat (hlm.105). Lalu ditambah dengan sebanyak 92 responden menyatakan bahwa babi haram dikonsumsi karena kotor dan terdapat cacing pita, padahal dari hasil wawancara penulis dengan pak Nugraha selaku ahli pangan Institut Pertanian Bogor pada 13 April 2016 menyatakan bahwa isu babi kotor dan mengandung cacing pita tidak benar karena babi tidak selalu mengandung cacing pita, dan sebab diharamkannya karena DNA dari babi yang mirip dengan manusia. Dari hasil kuisioner tersebut maka dapat disimpulkan bahwa remaja masih kurang mengetahui alasan dibalik penetapan haram dan membutuhkan sebuah media informasi berupa buku yang dapat memberikan informasi mengenai kategorisasi haram yang disertakan dengan sebab-sebabnya ditambah dengan akibatnya agar masyarakat lebih mudah mengerti makna dibalik haramnya sesuatu.

MUI memberikan fatwa-fatwa haram ini di dalam *webnya* tetapi hanya menjelaskan secara tekstual dan menjelaskan haram dari sisi agama saja tidak menjelaskan secara medis dan kesehatan. Berdasarkan observasi penulis ke beberapa toko buku dan perpustakaan di Jakarta dan Tangerang, belum ada buku-buku yang membahas mengenai haram pada makanan dan minuman secara khusus. Rata-rata dari buku yang terdapat di pasaran membahas halal haram secara islam keseluruhan ataupun dibahas di dalam tafsir al-Qur'an saja, yang dimana untuk sulit mendapatkan buku-buku tersebut.

Hal ini membuktikan bahwa remaja muslim membutuhkan suatu media informasi mengenai haram dalam makanan yang menginformasikan mengenai makanan dan minuman apa yang diharamkan beserta dengan penyebab diharamkannya dan akibat dari mengonsumsinya secara jasmani dan rohani, yang dikemas secara sederhana, ringan dan informatif. Media yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan haram ini dengan menggunakan buku ilustrasi. Buku dapat memberikan edukasi ilmu pengetahuan dalam bentuk tercatat dan teoritis secara langsung kepada pembacanya. Serta penggunaan ilustrasi di dalam buku agar penyampaian lebih informatif, ringan dan mudah dimengerti. Buku juga dapat diproduksi secara massal dengan sifat mudah berpindah tangan, dan diwariskan. Dengan kehadiran sebuah buku ilustrasi diharapkan akan memberikan edukasi mengenai halal-haram dalam makanan dan minuman dengan mendalami pemahaman dari hukum islam. Oleh karena itu penulis merancang *Buku Ilustrasi Mengenai Halal Haram dalam Makanan dan Minuman*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai haram dalam makanan dan minuman?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir akan dibatasi pada:

1. Segmenting

a) Geografis

- Kota : Jakarta, Provinsi DKI Jakarta

b) Demografis

- Usia : 15 – 20 tahun
- Gender : Laki-laki dan perempuan
- Kebangsaan : Warga Negara Indonesia
- Etnis : Semua etnis
- Bahasa : Indonesia
- Agama : Islam
- Pendidikan : Minimal SMP
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendapatan : Dibawah hingga diatas UMR
- Kelas Ekonomi : Menengah keatas
- Status Pernikahan : Belum menikah
- Tipe Keluarga : Orangtua dengan 2 anak

c) Psikografis

- Gaya Hidup : Konsumeris
- Aktifitas : Belajar, Pengajian, Seminar, Debat
- Ketertarikan : Mempelajari agama dan ber-argumentasi
- Kepribadian : Berpikiran luas dan berpendirian teguh
- Sikap : Menghargai dan mengapresiasi agama

2. Geodemografis

- Hunian : Perumahan

3. Media

- Media yang sering digunakan : Televisi, Komputer dan *Gadget*

- Media yang jarang digunakan : Buku

Penelitian hanya sebatas haram seputar makanan dan minuman yang ditargetkan pada remaja muslim baik pria maupun wanita di daerah perkotaan, yang dimana lebih banyak terdapat makanan dan minuman yang lebih bervariasi dan remaja diperkotaan terhitung lebih sering makan dan minum diluar rumah dibandingkan dengan remaja di daerah pedesaan. Materi penelitian hanya sebatas makanan dan minuman yang diharamkan dalam al-Qur'an dan hadis rasul karena dari hasil kuisioner terlihat masyarakat khususnya remaja tidak mengetahui informasi dibalik diharamkannya sebuah makanan atau minuman.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang buku ilustrasi mengenai haram dalam makanan dan minuman.

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Menurut Saworno (2006) metode kualitatif meliputi partisipasi, observasi, wawancara, kajian dokumen, interview khusus, interview kelompok kecil, narasi, sejarah hidup, analisis sejarah, film, video dan foto (hlm. 224-228). Adapun penerapannya dalam penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pengamatan penulis terhadap fenomena-fenomena akan halal dan haram dalam makanan yang terjadi di masyarakat.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap ustad ahli kitab dan beberapa guru-guru agama dalam mendapatkan fakta yang aktual dan mendapatkan atas informasi dalam membedakan yang halal dan haram.

3. Kajian Dokumen

Penulis mengkaji dokumen-dokumen yang berkaitan dengan fatwa-fatwa halal dan haram dalam hal makanan dan minuman.

4. Film, Video dan Foto

Dalam metode kualitatif film, video dan foto sebagai data sekunder yang berguna sebagai bukti-bukti.

1.6. Metodologi Perancangan

Menurut Cullen (2007) proses perancangan desain diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut (hlm. 24):

1. *Project brief*

Project brief sangatlah penting dalam langkah-langkah proses mendesain.

Pada tahap ini *brief* harus jelas dan lengkap. *Project brief* menjadi sebuah acuan referensi selama proses mendesain, hal ini agar hasil akhir sesuai dengan tujuan dari proyek dan bekerja dengan tepat dan sesuai.

2. *Research and information gathering*

Setelah *project brief* langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah meriset dan mengumpulkan data. Diawali dengan *me-review* semua data yang penulis miliki, membaca, mengevaluasi data dan dimengerti.

Semakin banyak informasi, semakin besar peluang suksesnya sebuah projek.

3. *Brainstorming*

Pada tahap ini penulis memecahkan masalah dan mencari ide-ide secara luas dan berpikir tak terbatas agar pencapaian hasil maksimal.

4. *Conceptualization*

Tahap proses desain dimana penulis merumuskan skema visual. Konsep harus berkesinambungan antara desain, fungsinya dan penyampaian pesannya ke masyarakat. Penulis harus selalu mempertimbangkan fungsi dari desain untuk masyarakat. Intinya desain harus menarik informatif dan komunikatif.

5. *Experimentation and development*

Dalam tahap ini penulis melakukan beberapa eksperimen dalam hal desain dan ilustrasi. Seperti brainstorming, dalam tahap Eksperimen ini sebaiknya tidak dibatasi. Di dalam tahapan ini pula penulis memelajari berbagai macam seperti warna, komposisi dan tipografi.

6. *Excecution*

Dalam tahap eksekusi, konsep sudah difinalisasi dan hasil eksperimen desain dan ilustrasi sudah final. Dalam tahap ini pula penulis tetap teliti memeriksa tiap detail dari konsep.

1.7. Skematika Perancangan

