

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Islam sangat menjunjung tinggi persaudaraan. Untuk menjaga keharmonisan ini adanya ilmu adab dalam Islam Adab dalam Islam merupakan Ilmu yang mempelajari cara berperilaku dan berucap seseorang yang didasari nilai-nilai Islam. Namun karena adanya paparan teknologi, nilai-nilai agama menjadi tergeser, khususnya mengenai adab. Efek bergesernya nilai-nilai agama, khususnya mengenai ilmu adab ini dapat terlihat di Jakarta, salah satunya di sekolah dasar. Lingkungan sekolah dasar di Jakarta menjadi lingkungan dengan kasus perundungan tertinggi. Padahal, siswa sekolah dasar di Jakarta di dominasi oleh siswa yang beragama muslim.

Di lain sisi, dapat terlihat bahwa orang tua muslim di Jakarta memiliki waktu yang sibuk untuk mempelajari waktu agama, sehingga pendalaman mengenai ilmu agama menjadi kurang dan tidak mengetahui bagaimana mengajarkan anak mengenai adab secara efektif. Sehingga, media informasi berupa buku pembelajaran mengenai adab berteman alam Islam sangat dibutuhkan untuk memberikan pendalaman kepada orang tua dan anak dan menciptakan kerukunan antar teman. Tidak hanya itu, melalui buku ini diharapkan dapat mendekatkan orang tua dengan anak dengan belajar bersama di waktu-waktu luang. Media buku dapat membuat anak lebih fokus dengan konten yang diberikan serta memudahkan orang tua untuk membimbing anak dalam mengajarkan anak mengenai adab berteman dalam Islam tanpa ada distraksi dengan konten-konten lainnya yang dapat masuk dengan mudah seperti pada di internet atau sosial media.

Dalam perancangan buku, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, yakni wawancara, studi pustaka, observasi, studi eksisting, studi referensi, serta menggunakan *survey*. Metode perancangan yang dipakai

menggunakan Robin Landa (2013) yang memiliki tahapan *Overview, Analysis, Conception, Design, dan Implementation*. Perancangan ini memiliki big idea “*Journey to a Harmonious Bond with Islam*”, yang kemudian menghasilkan *Tone of Voice*, yakni *radiant, genuine, dan innocent*. Dari ketiga kata yang menjadi *Tone of Voice* ini diterapkan menjadi bentuk penyampaian dari media dengan konsep sebuah cerita dari kehidupan seorang anak sekolah dasar yang sadar akan perilaku buruknya dan mencoba untuk berubah menjadi lebih baik. Kemudian, adanya penerapan ilmu adab yang berbentuk berbagai aktivitas dan didukung dengan *gimmick* menarik. Dalam penyampaiannya, buku ini menggunakan visual yang menyerupai objek nyata namun juga disesuaikan dengan aturan Islam tentang bagaimana menggambar makhluk hidup yang diperbolehkan.

Buku ini akan diterbitkan dan diperjualbelikan secara *online* agar orang tua muslim di Jakarta dengan mudah dapat membeli dengan cepat. Penjualan akan disebar di Shopee, Tokopedia, dan Gramedia Online. Dengan mudahnya akses buku mengenai adab dalam Islam dan terdapat aktivitas penerapan di dalamnya, diharapkan orang tua dapat memahami lebih dalam mengenai adab berteman dalam Islam serta memberikan kemudahan untuk mengajarkannya kepada anak. Sehingga, anak dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dengan teman sebayanya di sekolah maupun di tempat lainnya.

5.2 Saran

Dari perancangan ini, penulis telah melewati beberapa tahapan untuk menciptakan media buku adab berteman dalam Islam. Penulis memiliki saran untuk calon peneliti yang ingin mengangkat tema yang serupa. Berikut merupakan beberapa saran yang dapat penulis berikan:

1. Saat menentukan konten yang berhubungan dengan topik yang cukup sensitif, khususnya dalam agama, diperlukannya pengecekan sumber yang benar dan penuh dengan ketelitian agar penyampaian informasi dan dalil yang digunakan benar dan bukan dalil palsu. Tidak hanya itu, dibutuhkan pengecekan konten kepada ahli agama setekah konten media selesai disusun.

2. Penggunaan seluruh elemen visual harus dipertimbangkan dari teori-teori yang digunakan. Sebaiknya saat pembuatan aset visual, periksa kembali dan baca ulang seluruh teori yang bersangkutan.
3. Penggunaan dan perencanaan *grid* lebih diperhatikan dalam merancang sebuah desain, sehingga desain akan terkesan lebih rapih dan terstruktur.
4. Dalam pengerjaan media, diperlukannya ketelitian yang lebih agar tidak ada *typo* pada kalimat yang terdapat pada media. Tidak hanya pada kalimat, diperlukannya ketelitian serta mengerjakan dengan lebih perlahan dalam pembuatan aset visual agar terdapat konsistensi pada media dan kerapihan visual.
5. Lakukan banyak observasi kepada media sejenis yang dirancang agar dapat menambah ide serta variasi pada media yang dihasilkan. Hal ini menjadi sangat penting karena akan memberikan banyak keunikan serta memberikan kebaruan pada media yang dirancang.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA