

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Nugroho & Herlinda (2024), Indonesia merupakan negara dengan keberagaman budaya, bahasa, dan suku bangsa yang sangat besar. Keberagaman ini tidak hanya menjadi identitas, tetapi juga menjadi tantangan dalam bidang pendidikan, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Perkembangan teknologi digital di Indonesia semakin mendorong lahirnya inovasi pendidikan yang inklusif, sehingga mampu menjawab kebutuhan generasi muda di era informasi.

Menurut Fitriansyah (2024), perkembangan teknologi digital saat ini semakin memberi pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Media edukasi berbasis digital tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mengurangi rasa jenuh selama proses belajar.

Menurut Susanti & Prasetyo (2020) di tengah perkembangan tersebut, media edukasi yang dikemas dengan pendekatan visual seperti animasi, komik digital, dan *motion graphic* menjadi salah satu pilihan efektif. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi

juga membangun kedekatan emosional dengan audiens. Penggunaan media visual interaktif mampu meningkatkan perhatian dan daya ingat peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa peran media kreatif semakin penting untuk mendukung proses pendidikan di era modern.

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, di mana pemahaman mereka lebih mudah dibangun melalui visual, cerita, dan pengalaman langsung. Pada tahap ini, anak-anak memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap hal-hal baru dan lebih tertarik dengan media visual seperti animasi dibandingkan teks panjang. Oleh karena itu, media edukasi berbentuk *motion graphic* sangat sesuai untuk membantu mereka memahami nilai-nilai Al-Qur'an dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Santrock, 2018).

Memasuki tahap remaja awal hingga menengah, perkembangan psikologis mulai ditandai dengan pencarian identitas diri dan kebutuhan untuk mendapatkan role model yang sesuai. Remaja dalam fase ini rentan terpengaruh oleh budaya populer, terutama melalui media digital seperti film, *game*, dan animasi. Penyajian kisah Ashabul Kahfi melalui *motion graphic* dapat menjadi alternatif yang relevan, karena bentuk visual yang dinamis lebih mudah diterima dibandingkan bacaan teks yang kaku (Papalia & Martorell, 2021).

Baik anak-anak maupun remaja membutuhkan media edukasi yang mampu menjawab tantangan zaman. Di tengah derasnya arus

konten hiburan yang kurang mendidik, masih minim media Islami yang dikemas secara menarik sesuai dengan perkembangan audiens. Padahal, cerita-cerita dalam Al-Qur'an seperti Ashabul Kahfi memiliki nilai moral, spiritual, dan sosial yang sangat relevan untuk membentuk karakter generasi muda. Di sinilah peran media kreatif seperti *motion graphic* untuk mengisi kekosongan tersebut (Hamzah, 2020).

Menurut Zuhrotun Nafiah dkk. (2022), Secara etimologis, istilah Ashabul Kahfi berasal dari bahasa Arab yaitu "*Ashab*" yang berarti para sahabat atau pemuda, dan "*Kahf*" yang berarti gua. Dengan demikian, Ashabul Kahfi dapat diartikan sebagai "para pemuda penghuni gua". Istilah ini merujuk pada sekelompok pemuda yang mempertahankan akidah tauhid dengan bersembunyi di gua dari ancaman penguasa zalim.

Kisah Ashabul Kahfi sarat dengan pesan moral bagi generasi muda, khususnya dalam hal kesabaran, keteguhan iman, dan istiqamah. Kisah ini juga dapat dijadikan teladan pendidikan karakter karena menampilkan keberanian remaja dalam menjaga prinsip di tengah tekanan sosial. Dengan demikian, Ashabul Kahfi tidak hanya sekadar kisah klasik dalam Al-Qur'an, tetapi juga memiliki relevansi dalam membentuk nilai religius generasi masa kini.

Oleh karena itu, perancang mengemas kisah Ashabul Kahfi melalui media kreatif seperti *motion graphic* dinilai relevan untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut kepada generasi masa kini. Nilai-nilai ini dapat dikenalkan sejak dini kepada anak sekolah dasar melalui

cerita bergambar atau animasi sederhana, lalu diperluas kepada remaja dengan pendekatan visual yang lebih kontekstual.

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa pengaruh besar terhadap pola belajar anak-anak dan remaja. Mereka lebih terbiasa dengan media visual interaktif seperti video, animasi, dan *game* daripada media konvensional seperti buku atau ceramah panjang. Kondisi ini membuat penyampaian nilai-nilai keislaman sering kali kurang efektif jika hanya menggunakan metode tradisional, sehingga ada kesenjangan antara materi yang disampaikan dengan cara generasi muda menerimanya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang perancang sebarakan pada November 2025 kepada siswa sekolah dasar, mayoritas responden belum mengetahui apa itu *motion graphic* serta belum mengenal kisah dan keistimewaan hewan yang terdapat dalam Al-Qur'an, khususnya dalam Surah Al-Kahfi. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya pengetahuan anak-anak terkait kisah Ashabul Kahfi dan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Oleh karena itu, penulis merancang *motion graphic* kisah Ashabul Kahfi sebagai media edukasi yang mampu menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran bagi anak-anak dan remaja di era digital. Dan Dalam perancangan *motion graphic* ini, penulis menggunakan pendekatan analogi naratif (intertekstual) dengan sebuah film series modern *The Man of Angelo's*. Pendekatan ini bukan bertujuan menyamakan secara teologis, melainkan memperkaya cara penyajian sehingga kisah menjadi lebih mudah diterima dan relevan dengan keseharian generasi muda. Pendekatan serupa juga digunakan dalam pendidikan modern,

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, penulis menemukan beberapa permasalahan yang melatarbelakangi pentingnya pengembangan media edukasi berupa *motion graphic* berbasis kisah Ashabul Kahfi. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan pada cara anak-anak dan remaja dalam mengakses informasi. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar generasi digital saat ini.
2. Guru dan orang tua menghadapi tantangan dalam menyampaikan nilai-nilai pendidikan agama, khususnya kisah-kisah dalam Al-Qur'an, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini membuat sebagian pesan moral menjadi kurang efektif tersampaikan.
3. Masih terbatasnya media edukasi Islami yang dikemas secara kreatif dan modern menjadi masalah tersendiri. Kekurangan media yang sesuai membuat generasi muda berisiko kehilangan ketertarikan terhadap nilai-nilai luhur yang terkandung dalam ajaran Islam.
4. diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan anak dan remaja dalam memahami nilai Al-Qur'an secara menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, penulis merancang *motion graphic* kisah Ashabul Kahfi sebagai alternatif media edukasi Islami yang relevan dengan perkembangan zaman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, Oleh karena itu, penulis membatasi penelitian hanya pada:

1. Penelitian difokuskan pada perancangan media edukasi berbasis *motion graphic* dengan konten utama kisah Ashabul Kahfi.
2. Subjek sasaran penelitian adalah anak usia sekolah dasar dan remaja, dengan pertimbangan bahwa kedua kelompok ini memiliki karakteristik perkembangan kognitif dan psikologis yang berbeda, tetapi sama-sama membutuhkan media visual interaktif.
3. Materi kisah Ashabul Kahfi yang diangkat hanya difokuskan pada nilai-nilai keimanan, keberanian, dan kesabaran, sesuai dengan relevansi pendidikan karakter bagi anak-anak dan remaja.
4. Media yang digunakan terbatas pada video *motion graphic*, tanpa mencakup bentuk media lain seperti komik, game, atau aplikasi interaktif.
5. Perancangan ini menggunakan pendekatan kreatif berupa analogi dengan referensi visual dan naratif dari film *The Man of Angelo's*, namun tidak dimaksudkan untuk membandingkan secara teologis, melainkan sebagai strategi komunikasi visual.
6. Perancangan ini dibatasi pada tahap pengembangan dan uji coba awal media *motion graphic*, tanpa membahas implementasi secara luas maupun dampak jangka panjang pada pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan Batasan masalah diatas, tentang media

pembelajaran untuk anak sekolah dasar maka media pembelajaran ini digunakan dalam bentuk *motion graphic*. Maka masalah yang dapat dirumuskan dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang *motion graphic* kisah Ashabul Kahfi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai religius kepada audiens anak sekolah dasar hingga remaja?
2. Bagaimana penggunaan gambar, teks, warna, dan animasi dapat membantu menyampaikan isi cerita Ashabul Kahfi dengan menarik?
3. Bagaimana memilih gaya bercerita yang sesuai agar pesan moral dari kisah Ashabul Kahfi bisa diterima audiens dengan baik?
4. Bagaimana memanfaatkan YouTube sebagai media untuk menyebarkan *motion graphic* kisah Ashabul Kahfi agar dapat menjangkau lebih banyak audiens?
5. Bagaimana mengukur apakah *motion graphic* yang dibuat benar-benar dapat menambah pengetahuan dan minat audiens terhadap kisah Ashabul Kahfi?

E. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum

- a. untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video *motion graphic* yang mengangkat kisah Ashabul Kahfi, sebagai

sarana edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Menghadirkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai Islam secara kontekstual, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak.
- b. Memanfaatkan media sosial seperti YouTube sebagai sarana distribusi media untuk menjangkau lebih banyak anak dan memberikan dampak edukatif di luar ruang kelas formal.
- c. Mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan visual yang inovatif dan relevan dengan era digital.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi target audience

- a. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami dalam mengenalkan nilai-nilai Al-Qur'an,
- b. Membantu anak-anak memahami makna iman, kesetiaan, dan hari akhir melalui pendekatan cerita yang dekat dengan dunia mereka.

2. Bagi Masyarakat

- a. Mendorong keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak memahami nilai keislaman melalui media yang bisa ditonton bersama di rumah.

- b. Menjadi sarana dakwah digital yang ringan namun bermakna, sehingga nilai-nilai Qur'ani dapat disebarakan melalui platform seperti YouTube dan media sosial.

3. Bagi Penulis

- a. Sebagai penerapan ilmu metodologi yang diperoleh dalam perkuliahan di Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.
- b. Sebagai informasi oleh penulis mengenai Perancangan Media Pembelajaran dalam bentuk *motion graphic* dan juga melatih kemampuan penulis dalam pembuatan *motion graphic*.
- c. Dapat Memenuhi persyaratan dalam menempuh gelar sarjana strata 1 (S1) Desain Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia (YPTK) Padang

4. Bagi institut Pendidikan

- a. Mendorong mahasiswa untuk mengembangkan media yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan zaman.
- b. Menjadi referensi pengembangan kurikulum praktis berbasis proyek (*project-based learning*) dalam bidang desain visual dan pendidikan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, pemikiran, dan ilmu pengetahuan kepada anak-anak.