

Original Article

Fiqh basic design applications as a medium of education for elementary school children in the city of Bandung

Amarul Haidar¹; Andreas Rio²; Gredi Gradana³

*^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom*

¹cobrahaidara@gmail.com

ABSTRACT

Fiqh is the science that study the law of God from Mandatory, Sunnah, Permissible, Makruh, and Haram which excavated from the obvious arguments (tafshil), Islamic Fiqh as the shari'ah laws that govern the actions and words mukallaf have a strong attachment to the faith against God and the pillars of the other Islamic Aqeedah.

Learning Fiqh is needed to guide Muslims to worship in the right way, fiqh should be taught when they were children, so that children know what it's like to worship and make an obligation that has become a habit, but in this era of all-round technology children are busy playing with gadgets that make them lazy to learn.

To answer the problems, the authors tried to obtain the required data through observation method on the object of research, library research, interview relevant sources and distributing questionnaires to the respondents who represent the target audience to be targeted. Once the data is obtained, then the author did the designing the new way to learn Fiqh through androin smartphone application.

Hopefully, by the design of this Final, will be able to help children to learn basic Islamic Fiqh. In addition, this paper is also expected to help the parties who need it.

Keyword : islamic fiqh, Aplication, Kids, Education

¹Penulis

²Pembimbing 1

³Pembimbing 2

A. LATAR BELAKANG

Fiqih adalah ilmu untuk mengetahui hukum Allah baik yang Wajib *Sunnah*¹, *Mubah*,² *Makruh*³ dan Haram, yang digali dari dalil-dalil yang jelas (*tafshil*), Fiqih Islam sebagai hukum-hukum syari'at yang mengatur perbuatan dan perkataan Mukallaf⁴ memiliki keterikatan yang kuat dengan keimanan terhadap Allah dan rukun-rukun Aqidah⁵ Islam yang lain.

Setiap muslim umumnya pernah mempelajari tentang ilmu Agama sebagai bekal untuk mengerjakan kewajiban yang diperintahkan Allah SWT seperti Solat, Zakat, Puasa, Haji dan sebagainya, namun tidak sedikit dari muslim yang lupa tentang Ilmu Agama yang pernah dipelajari bahkan menurut ust.Mubarak hasannudin kebanyakan generasi muslim di Kota Cirebon yang sering lupa tentang ilmu Fiqih dengan kisaran umur 15 tahun - 20 tahun

¹ Sunnah sebagai suatu amalan yang apabila dilakukan memperoleh pahala, dan jika ditinggalkan maka tidaklah mengapa

² Mubah yakni apabila dikerjakan tidak berpahala dan tidak berdosa

³ Makruh bermakna perbuatan yang tidak berdosa orang melakukannya dan mendapat pahala orang yang meninggalkannya (dengan niat mengikuti syari'at karena Allah).

⁴ Mukallaf ialah orang yang berakal sehat dan telah baligh / telah berumur lima belas tahun atau telah mengeluarkan darah putih (air mani) meskipun dengan cara bermimpi bagi pria.

⁵ Aqidah artinya apa yang menjadi keyakinan seseorang dalam hatinya dengan keyakinan yang kuat yang tidak ada keraguan sedikitpun.

untuk mencegah bertambah banyaknya generasi yang melupakan ilmu Fiqih, harus dicegah dari umur 12 tahun. Target penelitian dilakukan di Kota besar yaitu Bandung, untuk lebih membuktikan apakah fenomena ini terjadi hanya di Kota Cirebon saja atau terjadi juga di Kota besar seperti Bandung. dari data pra penelitian tentang penguasaan anak pada materi Agama yaitu Fiqih yang dilakukan di 5 SD di Kota Bandung, yaitu SD Cijagra, SD Cijawura, SD Balonggede, SD Buah Batu dan SD Moh Toha . total ada 120 anak dari 5 SD dan rata-rata anak menjawab 15 soal dengan 7 jawaban yang salah, hal ini membuktikan bahwa pemahaman anak pada ilmu Fiqih masihlah kurang. Dan Pencegahan yang dilakukan adalah dengan edukasi agama yang menarik seperti memadukan edukasi agama dan teknologi melalui aplikasi smarthphone.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan yang dihadapi dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah Bagaimana merancang Desain interface aplikasi yang sesuai dengan konten aplikasi yang mudah dimengerti dan bisa menjadi daya tarik bagi anak kelas 6 SD.

C. BATASAN MASALAH

Perancangan aplikasi hukum fikih dasar islam sebagai media untuk mengedukasi anak-anak. Target perancangan desain

aplikasi ini adalah anak-anak SD di Kota Bandung, Penelitian dilakukan di 5 SD di kota bandung, Penelitian dan perancangan aplikasi dimulai pada bulan februari sampai dengan juni 2015. Penelitian akan dilakukan dengan cara wawancara dengan ulama pondok pesantren buntet dan ahli pemograman aplikasi, observasi secara langsung sekolah dasar di kota bandung, dan membagikan angket pada anak kelas 6 SD beragama islam.

D. TUJUAN

Adapun tujuan diadakannya perancangan Tugas Akhir ini adalah Merancang aplikasi sebagai media edukasi bagi Anak kelas 6 SD di Kota Bandung dan Memberi pengetahuan kepada anak kelas 6 SD mengenai hukum-hukum dasar islam

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a) Metode Observasi

Studi lapangan yang penulis lakukan adalah dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung seberapa besar pengetahuan anak SD terhadap hukum dasar islam.

b) Metode Wawancara

Penulis menggunakan metode pengumpulan data ini untuk mengumpulkan data sberapa besar anak menguasai materi fikih.

c) Studi Pustaka

Kajian pustaka adalah pengkajian kembali literatur-literatur yang terkait (*review of related literature*). Sesuai dengan arti tersebut kajian pustaka berfungsi sebagai pengkajian kembali (*review*) pustaka (laporan penelitian dan sebagainya) tentang masalah yang berkaitan, tidak selalu tepat identik dengan bidang permasalahan yang dihadapi, tetapi termasuk pula yang seiring dan berkaitan (Pedoman Penulisan Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2008:2).

d) Kuesioner

Berisikan pertanyaan seputar pengetahuan berupa soal fikih yang ditujukan untuk anak-anak kelas 6 SD.

F. LANDASAN TEORI

a. Agama

Dalam agama islam , setiap muslim wajib untuk mempelajari agama dan mengamalkanya, sabda nabi Muhammad Saw yang di riwayatkan oleh bukari adalah:

Dari Utsman r.a. Rasulullah s.a.w. bersabda, “sebaik-baiknya kamu adalah orang yang belajar al Qur’an dan mengajarkannya.” (Hr. Bukhari, Abu Dawud, Tirmidzi, Nasai, Ibnu Majah)

b. Edukasi

Edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahan diri (self direction), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru (Craven dan Hirnle, 1996 dalam Sulih, 2002).

c. Psikologi Anak

Menurut teori Victor Lowenfeld, dalam bukunya *Creative and Mental Growth Pada periode awal realisme (early realism)* yaitu sekitar usia 9-12 tahun, pengamatan visual anak mulai berkembang, ia mulai memperhatikan detail. Spontanitas mulai hilang, kesan gambar kaku. Karakterisasi warna mulai mendapat perhatian, namun mereka belum dapat menampilkan perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang.

d. Marketing

Alexander Osterwalder dalam bukunya *Business Model Generation* menjelaskan *Business model* pada dasarnya

merupakan rasional yang menjelaskan bagaimana suatu organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap suatu nilai tambah.

e. Aplikasi Mobile

Telepon genggam merupakan suatu alat yang tidak dapat dipisahkan lagi dengan kehidupan manusia. *Mobile* merupakan sesuatu yang dapat bergerak, sedangkan *mobile device* adalah alat yang dapat digunakan dalam keadaan berpindah-pindah mulai dari laptop ke ponsel. Selama lokasi tidak tetap, itu dianggap mobile.. (Mallick. 2003:4)

f. Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.ugin(ADT). (Murya, 2012)

g. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (Kusrianto, 2009: 2).

h. User Interface

Menurut majalah Smashing Magazine dalam buku Best of Smashing Magazine (2011: 32), prinsip fundamental dari interface yang sukses adalah audiens dapat melihat dengan jelas fungsi yang tersedia dengan cara menampilkan konten yang mudah dimengerti sehingga timbul rasa nyaman ketika berinteraksi dengan system.

i. User Experience

User experience (UX) adalah pengalaman yang didapatkan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan perangkat lunak. Tidak ada pandangan yang objektif terhadap baik dan buruknya sebuah UX, yang ada hanya pandangan subjektif antara baik atau buruknya pengalaman-pengalaman khusus untuk pengguna. Anderson, McRee, Wilson, dan the EffectiveUI Team (2010: 4)

J. sample

Untuk menentukan sampel dari populasi digunakan perhitungan maupun acuan tabel yang dikembangkan para ahli. Secara umum, untuk penelitian korelasional jumlah sampel minimal untuk memperoleh hasil yang baik adalah 30, sedangkan dalam penelitian eksperimen jumlah sampel minimum 15 dari masing-masing kelompok dan untuk penelitian survey jumlah sampel minimum adalah 100. Roscoe (1975) yang dikutip Uma Sekaran (2006)

G. Gambaran Umum Pesantren Buntet

a. Profil Pesantren Buntet Cirebon

Buntet Pesantren merupakan salah satu pesantren tertua di Indonesia, berdiri sejak abad 18 M dibangun oleh Mufti Keraton Cirebon, Mbah Muqoyim yang tidak mau kompromi dengan Belanda. Dengan penolakan itu, Mbah Muqoyim lebih memilih tinggal di luar tembok istana dan menjadi guru kemudian mendirikan pesantren yang kini dikenal dengan Buntet Pesantren.

b. Visi dan Misi

VISI :

" Meningkatkan ketaqwaan santri terhadap Allah SWT,

berakhlakul karimah, mempunyai kesadaran terhadap umat islam, serta masa depan bangsa dan negara.

MISI :

- Menciptakan kader santri ahlussunnah wal jama'ah.
- Membentuk kualitas santri yang berilmu,jujur,berakhlakul karimah, beramar ma'ruf nahyi munkar dan memiliki jiwa da'wah islamiyah yang kokoh, adaptif, kreatif, inovatif dan dapat memegang teguh amanat umat.

c. Fiqih

Fiqih adalah ilmu yang sangat penting bagi semua umat islam karena berkaitan dengan benar tidaknya tata cara bersuci, ibadah. seperti : shalat, puasa, zakat, haji).Tidaklah mungkin Allah SWT melepaskan kendali aspek muamalah begitu saja tanpa ada aturan dari-Nya. Dengan demikian Para Sahabat dan para Ulama menegaskan pentingnya memahami atau mempelajari fiqh ibadah dan fiqh *Thoharoh* (bersuci).

H. Konsep Perancangan

a. Kosep pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui *aplikasi* "fikih dasar" ini adalah anak-anak SD di Kota Bandung bisa belajar

kembali fikih dasar dari aplikasi ini. Di dalam *aplikasi* fikih dasar ini, terdapat foto yang menunjukkan tata cara dalam fikih seperti tata cara solat,wudlu dan lain sebagainya, dengan materi bahasa yang mudah dimengerti anak-anak SD, sehingga akan membuat edukasi yang akan disampaikan lebih mudah dipahami anak- anak SD.

b. Kosep Kreatif

Dalam *aplikasi* ini, konsep yang dipakai adalah fikih ceria, dengan informasi dan desain yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak, dengan gaya desain dari game android yang sering anak mainkan seperti *Cut the rope*, *wheres my whater*, dan *angry bird* diharapkan bisa menjadi daya tarik untuk anak dan membuat anak semangat untuk memahami materi didalam aplikasi. Agar mudah di pahami oleh anak- anak, penulis akan menambahkan gambar berupa fotografi yang diimbangi dengan bahasan materi yang ringan,

c. Kosep Media

Media yang akan digunakan untuk perancangan Aplikasi Fikih dasar Islam adalah berbentuk sebuah aplikasi yang digunakan melalui *smartphone*, tab, ponsel dan lain sebagainya. r Fikih Dasar melalui *Gadgetnya*.

Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan media dalam Perancangan Aplikasi *Mobile* Fikih dasar Islam ini adalah berkisar kurang lebih Rp 4.750.000,- dimana estimasi rincian biaya sebagai berikut;

- Biaya Pemrograman Rp 3.000.000,-
- Biaya Pendaftaran Playstore Rp 250.000,-
- Biaya *Maintenance* Rp 750.000,-
- Biaya T-Shirt Rp 500.000,-
- Biaya Pin Rp 250.000,-

d. konsep visual

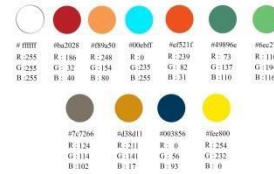
Perancangan *Visual aplikasi* fikih dasar islam ini akan menggunakan *ilustrasi* , dan *fotografi*. Ilustrasi dan fotografi digunakan untuk menarik perhatian target *audience*, serta sebagai alat bantu penjelasan teks,dan membantu *audience* untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

I. HASIL PERANCANGAN

a. Warna

Warna yang digunakan lebih dominan hijau untuk Menjelaskan fikih dasar sendiri Yang melambangkan kesejukan dan kedamaian saat melihatnya. Warna yang menggambarkan agama islam, selain itu warna hijau juga mencerminkan keceriaan, yang mewakili jiwa anak-anak. Ditambah

warna lain sebagai pendukung dan memberi kesan keceriaan seperti warana kuning, biru, coklat, putih dan lain sebagainya.



b. Tipografi

Dalam pemilihan *tipografi* dibagi menjadi dua, yaitu *tipografi* judul dan *tipografi* dalam *body text*. Dalam *tipografi* judul *aplikasi*, penulis memilih *Bubblegum*, dikarenakan *font* memiliki unsur ceria, tidak kaku, dan unik.



c. Logo

Bentuk logo menggunakan huruf „*Qof*“ dalam Alphabet bahasa Arab, huruf „*Qof*“ sendiri adalah huruf yang menonjol dalam kata „*Fiqih*“ dalam bahasa arab, dimana cara membacanya adalah pengucapan huruf „*Qof*“ yang diperjelas atau dalam ilmu *Tajwid*

disebut dengan „*Qolqolah*“. Dan bentuk bulat melambangkan kesempurnaan, yang dimaksudkan untuk ajaran Fikih dasar sendiri.



d. Icon

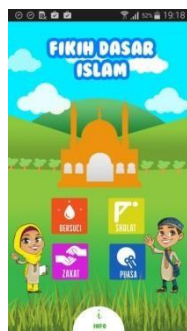
Ikona dalam aplikasi ini menggunakan bentuk asli suatu benda yang kemudian disederhanakan bentuknya menjadi *Vector*



j. Layout dan Interaksi

Main menu

Dalam *Main menu* terdapat 4 Tombol yaitu : Bersuci, Zakat, Sholat, dan Puasa, ketika tombol tersebut ditekan maka akan masuk kedalam menu pemilihan topik



Menu pemilihan topik

Dalam *menu* pemilihan topik, terdapat tombol Wudhu, Tayamum, dan Mandi Wajib. Yang ketika ditekan akan masuk kedalam materi edukasi.



Konten

Dalam *menu* Konten Edukasi, terdapat 5 tombol dibagian bawah konten yang jika ditekan akan langsung masuk kedalam menu pemilihan topik yang ditekan.



J. KESIMPULAN

Dari hasil analisa yang telah penulis lakukan dalam perancangan *Aplikasi "Q"*, maka penulis menyimpulkan beberapa hal seperti berikut :

1. Dengan adanya *Aplikasi "Q"* ini, maka anak-anak akan lebih mudah mendapatkan informasi dan edukasi dengan cara yang mudah dan menyenangkan.
2. Diharapkan dengan adanya *Aplikasi "Q"* ini, para orang tua akan terbantu dalam memperkenalkan anak kepada Fikih dasar Islam.
3. Dengan *Aplikasi "Q"* diharapkan anak bisa mendapatkan edukasi Fikih dasar Islam dimana saja.
4. Dengan *Aplikasi "Q"* diharapkan menjadi pemicu anak untuk belajar lebih dalam tentang ilmu agama islam.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis memberikan saran untuk peneliti dimasa yang akan datang, yaitu :

1. Untuk kedepanya *Aplikasi „Q“* dapat dikembangkan lagi untuk mendukung sarana pembelajaran anak melalui smartphone

2. Memaksimalkan ilustrasi dan desain yang ada agar lebih menarik minat anak membaca informasi yang ada di *Aplikasi „Q“*
3. *Aplikasi* ini bisa direalisasikan secara nyata untuk ke depannya demi mendukung *Edukasi Agama* untuk anak.
4. Selanjutnya *Aplikasi "Q"* akan diunggah kedalam google play untuk di pasarkan.

K. DAFTAR PUSTAKA

- Kitab Tha`lim Fadhilah.com (01-04-2015)
- Kasali, Rhenald (1998). *Membidik Pasar Indonesia : Segmentasi, Targeting dan Positioning*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Kotler, Philip dan Waldemar Pfoertsch. (2006). *B2B Brand Management*. Jakarta : PT. Bhuana Ilmu Populer
- Kartini Kartono, (2007). *Perkembangan Psikologi Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Widiatmoko, Didit. 2013. Dari Seminar Ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika
- Gargenta, Marko dan Masumi Nakamura. 2014. *Learning Android Second Edition*. Sebastopol: O`Reilly Media, Inc.
- Mallick, Martyn. (2003). *“Mobile and*

Wireless Design Essentials”,
Indianapolis:

Wiley Publishing

Kartajaya, Hermawan, 2005, Marketing
in Venus, PT Gramedia Pustaka.

Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar
Desain Komunikasi Visual*.
Yogyakarta : ANDI

Sunyoto, E, S (2009) : nirmana , dasar
dasar seni dan desain, yogyakarta ,
jelasutra

Sulasmı Darmaprawira (2002). Warna,
teori dan kreativitas penggunaanya.
Bandung , ITB

Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain
Logo*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka
Utama

Teguh Wibowo. 2013. “Belajar Design
Grafis.”

Shneiderman, B., Plaisant, C. (2010).
Designing The User Interface :
Strategies for Effective Human
Computer Interaction. (5th Edition).
AddisonWeasley. New York