

PERANCANGAN AUDIO VISUAL MANFAAT WUDHU BAGI KESEHATAN

Andika, Nuryadi
Fakultas Desain Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
nuryadi@esaunggul.ac.id

Abstract

Ablution is a shari'ah of holiness which Allah SWT sets to the Muslims as a prelude to prayer and other worship. It contains wisdom that suggests to us that a Muslim should begin his worship and life with physical and spiritual purity. According to the language, Wudu means Clean and Beautiful. Whereas according to the term (Islamic sharia) it means to use water on certain limbs in a certain way that starts with the intention to eliminate small hadast. It also turns out that ablution has many benefits for the health of the body that we do not know much about. Through this audio visual design expected important knowledge to people who do not understand and are not aware of the benefits of true ablution for health. Through information media in the form of audio visual and other supporting media such as covers, sticker labels, posters, billboards, advertisements on buses, and stickers. It is hoped that the message delivered can be obtained and understood easily and quickly by the community, especially Muslims in Indonesia. Therefore, the authors raised the Design of Audio Visual Benefits of Ablution for Health as a final project.

Keyword : *Design, Video, Ablution, Health.*

Abstrak

Wudhu adalah sebuah syari'at kesucian yang Allah SWT tetapkan kepada kaum muslimin sebagai pendahuluan bagi sholat dan ibadah lainnya. Di dalamnya terkandung sebuah hikmah yang mengisyaratkan kepada kita bahwa hendaknya seorang muslim memulai ibadah dan kehidupannya dengan kesucian lahir dan batin. Menurut bahasa, Wudhu artinya Bersih dan Indah. Sedangkan menurut istilah (syariah islam) artinya menggunakan air pada anggota badan tertentu dengan cara tertentu yang dimulai dengan niat guna menghilangkan hadast kecil. Selain itu juga ternyata wudhu memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh yang belum banyak kita ketahui. Melalui perancangan audio visual ini diharapkan pengetahuan penting kepada masyarakat yang kurang paham dan tidak menyadari manfaat dari berwudhu yang benar bagi kesehatan. Melalui media informasi berupa audio visual dan media pendukung lainnya seperti cover, label stiker, poster, billboard, iklan di bus, dan stiker. Diharapkan pesan yang disampaikan mampu didapatkan serta dimengerti dengan mudah dan cepat oleh masyarakat khususnya umat muslim di Indonesia. Maka dari itu, penulis mengangkat Perancangan Audio Visual Manfaat Wudhu Bagi Kesehatan sebagai proyek tugas akhir

Kata Kunci : Perancangan, Video, Wudhu, Kesehatan.

Pendahuluan

Wudhu adalah sebuah syari'at kesucian yang Allah SWT tetapkan kepada kaum muslimin sebagai pendahuluan bagi sholat dan ibadah lainnya. Di dalamnya terkandung sebuah hikmah yang mengisyaratkan kepada kita bahwa hendaknya seorang muslim memulai ibadah dan kehidupannya dengan kesucian lahir dan batin. Menurut bahasa, Wudhu artinya Bersih dan Indah. Sedangkan menurut istilah (syariah islam) artinya menggunakan air pada anggota badan tertentu dengan cara tertentu yang dimulai dengan niat guna menghilangkan hadast kecil. Wudhu merupakan salah satu syarat sahnya sholat (orang yang akan sholat, diwajibkan berwudhu lebih dulu, tanpa wudhu shalatnya tidak sah. Wudhu tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk membersihkan diri dari hadast kecil. Wudhu juga memiliki fungsi atau manfaat lainnya. Dalam

sebuah hadits yang diri wayatkan Abu Nujaih Amr bin Abasah al-Sulami, Rasulullah bersabda bahwa wudhu dapat menggugurkan atau menghapuskan dosa-dosa seseorang. Saat seseorang berwudhu, maka dosa-dosanya akan berguguran melalui anggota tubuh yang dibasuh-nya. Seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju, orang-orang di sekitar kita pun semakin sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing. Karena ke-giatan mereka yang sangat padat, terkadang berakibat terbengkalainya perhatian tentang kesehatan, padahal menjaga kesehatan tubuh sangatlah penting, agar ter-hindar dari berbagai penyakit. Banyaknya dari kita yang belum menyadari manfaat kesehatan yang didapat dari berwudhu yang benar dan pentingnya mengetahui kesehatan apa saja yang didapat dari berwudhu, baik secara lahir (fisik) maupun batin (rohani). Dari hal yang tampaknya

kecil dan sepele, ternyata wudhu mengandung hikmah dan manfaat yang sangat besar bagi kesehatan.

Dengan tetap sehat, maka aktivitas yang kita lakukan bisa berjalan lancar dan sesuai dengan harapan kita. Jadi kita harus selalu bersyukur dengan nikmat kesehatan yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan agar tubuh tetap terjaga kebugarannya. Di antaranya adalah olahraga, pengaturan pola makan dan tidur, begitu pun juga yang diajarkan dalam agama Islam dalam memberikan perhatian terhadap persoalan kesehatan. Karena kesehatan merupakan salah satu unsur penunjang utama dalam melaksanakan ibadah kepada Allah SWT dan bekerja serta aktivitas lainnya.

Tujuan kehadiran agama Islam dalam rangka menjaga agama, jiwa, akal, jasmani, harta dan keturunan. Oleh karena itu dalam melaksanakan tujuan kehadiran agama Islam tersebut, maka kesehatan memegang peranan yang sangat penting. Tanpa adanya kondisi kesehatan seseorang, maka dengan sendirinya berbagai upaya untuk memenuhi kewajiban pokok akan sulit dilaksanakan. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa kesehatan merupakan modal pokok dalam mencapai tujuan kehadiran agama.

Agama Islam juga mengajarkan untuk menjaga kesehatan dengan cara berwudhu yang benar selain dari fungsi utamanya yaitu untuk bersuci atau mensucikan diri setiap kali akan melaksanakan ibadah. Menurut bahasa, Wudhu artinya bersih dan indah, sedangkan menurut istilah (syariah islam) artinya menggunakan air pada anggota badan tertentu dengan cara tertentu yang dimulai dengan niat guna menghilangkan hadast kecil. Wudhu merupakan salah satu syarat sahnya orang yang akan sholat, diwajibkan berwudhu lebih dulu, tanpa wudhu shalatnya tidak sah.

Berdasarkan hasil penelitian medis terkini, banyak sekali rahasia dan manfaat air wudhu dan aktifitas berwudhu bagi kesehatan yang mungkin jarang kita sadari dan ketahui. Melakukan wudhu yang di mulai dari niat, lalu membasuh kedua telapak tangan, berkumur, memasukkan air ke dalam hidung serta membasuh kepala sangat jelas berarti membersihkan anggota badan bagian atas, lalu di lanjutkan untuk membersihkan tangan sampai siku, lalu ke dua daun telinga, serta membersihkan kaki.

Tata cara yang di sebutkan sangat baik untuk membantu anda menjaga dan merawat kesehatan tubuh. Melakukan istinsyaq (memasukkan air ke dalam hidung) dan isytinsar (mengeluarkan air dari hidung setelah istinsyaq) ternyata bermanfaat untuk kesehatan hidung kita termasuk juga mencegah

mun-culnya berbagai penyakit terkait dengan telinga, hidung dan tenggorokan (THT).

Kendati sederhana, manfaatnya sangat besar. Itulah yang dibuktikan oleh para ahli kesehatan dunia. Seorang peneliti di bidang penyakit dalam di London, Dr. Ahmad Syauiq Ibrahim, menyatakan bahwa men-celupkan anggota tubuh ke dalam air akan mengemba-likan kekuatan tubuh, mengurangi kekejangan pada saraf dan otot, menormalkan detak jantung, serta me-nurunkan kecemasan dan insomnia (susah tidur). Para pakar saraf (neurologists) juga telah membuktikan bahwa air wudhu yang mendinginkan ujung saraf jari-jari tangan dan kaki bisa meningkatkan konsentrasi, demikian pula dengan ujung saraf anggota tubuh lain yang dibasuh air saat wudhu.

Prof Leopold Werner von Ehrenfels, seorang psikiater sekaligus neurolog berkebangsaan Austria. Ia menemukan sesuatu yang menakjubkan dalam wudhu karena mampu merangsang pusat syaraf dalam tubuh manusia. Karena keselarasan air dengan wudhu dan titik-titik syaraf, kondisi tubuh senantiasa akan sehat. Dari sinilah ia akhirnya memeluk Islam dan mengganti namanya menjadi Baron Omar Rolf Ehrenfels.

Mokhtar Salem dalam bukunya *Prayers a Sport for the Body and Soul* menjelaskan, wudhu bisa mencegah kanker kulit. Jenis kanker ini lebih banyak disebabkan oleh bahan-bahan kimia yang setiap hari menempel dan terserap oleh kulit. Kemudian, apabila dibersihkan dengan air (terutama saat wudhu), bahan kimia itu akan larut. Selain itu, jelasnya, wudhu juga menyebabkan seseorang menjadi tampak lebih muda.

Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual

Landasan teori diartikan dengan teori yang relevan dan berguna untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti serta sebagai dasar dalam memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis) dan penyusunan instrument penelitian.

Teori Audio Visual

Media audio-visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media ini memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan juga visual (melihat). Media Audiovisual adalah suatu alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipakai dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, dan ide. Menurut Marshall Meluhan pengertian media adalah suatu

ekstensi manusia yang memungkinkannya memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Harjanto, 246). Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung (Azhar Arsyad, 2005:4). Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Azhar Arsyad, 8).

Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua:

1. Audio visual diam: yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
2. Audio visual gerak: yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Adapun jenis-jenis media audio visual lainnya ialah sebagai berikut:

a. Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang dipakai untuk hiburan, contohnya seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah film sebagai alat pembelajaran.

b. Video

Video merupakan suatu media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disampaikan dapat bersifat fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif atau bisa juga instruksional.

c. Televisi

Selain film dan video, televisi merupakan media yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak didalamnya.

Berikut di bawah ini adalah manfaat menggunakan audio visual, diantaranya :

1. Mempermudah dalam menyajikan serta menerima pembelajaran maupun informasi serta bisa meng-hindarkan salah pengertian.
2. Mendorong rasa keingin tahun, hal ini disebabkan karena sifat audio visual yang menarik dengan gambar yang dibuat semenarik mungkin membuat anak tertarik serta memiliki keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
3. Memastikan pengertian yang diperoleh sebab se-lain dapat menampilkan gambar, grafik, diagram maupun cerita. Sehingga mengekalkan pengertian. Pembelajaran yang diserap melalui peng-lihatan (visual) sekaligus dengan pendengaran (audio) bisa mempercepat daya serap anak didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Gaya Desain

Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di benak *audience*, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif. Dalam proses ini, gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi *audience* tertentu.

Post Modern

Postmodern adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan implikasi sosial budaya serta seni kontemporer yang berkembang pada akhir abad 20 dan awal abad 21. Perkembangan ini ditandai dengan globalisasi, era konsumerisme, dan komodifikasi pengetahuan. Postmodernisme juga digunakan untuk menandai periode seni, desain dan arsitektur yang dimulai pada tahun 1950-an sebagai respon terhadap gaya desain modernisme. Postmodernisme merupakan kritik terhadap modernisme dengan penolakan gaya hidup mapan generasi tua, sikap kritis yang mendukung paham atau isu-isu dunia ketiga, mengakomodir sikap individu akibat tren budaya massa dan melahirkan beberapa sub budaya diluar budaya utama

Postmodern banyak diwarnai dengan adanya arsitektur urban, bentuk-bentuk dekoratif yang mengacu pada sejarah dan cenderung non-ortogonal. Karakteristik desain grafis pada masa post modernisme antara lain, Tipografi yang semakin kreatif dan inovatif, tipografi tidaklah lagi hanya sekedar tulisan tetapi sudah menjadi bagian dari *image*, permainan *headline* dan *sub headline*, pencampuran berbagai aliran desain grafis pada masa-masa sebelumnya

di dalam satu karya, artistik dengan penggunaan teknik fotografi yang semakin berkembang, penggunaan *letterforms* sebagai *image*.

Lucaites dan Condit (1999), postmodern dipandang sebagai bagian dari kondisi historis yang lebih luas yang berfungsi sebagai respon terhadap konsep modern, dan memiliki hubungan dalam filsafat, seni, arsitektur, komunikasi, dan bidang lainnya. Postmodernisme melibatkan navigasi sebuah dunia dimana struktur buaya dipecah karena kurangnya legitimasi. Formula yang berlaku secara universal atau undang-undang penutup yang dirancang untuk tujuan mendeskripsikan dan mengendalikan dunia adalah penggunaan minimal. Istilah postmodern pertama kali digunakan dalam bidang arsitektur dan kritik seni kurang lebih selama dua dekade (1950an-1960an). Istilah postmodern kemudian masuk ke dalam ranah ilmu sosial pada sekitar tahun 1970an dimana serangan awal berada pada rasionalitas dan positivisme.

Matthew Flisfeder (2017) menyatakan bahwa postmodernisme adalah sebuah teori budaya yang membandingkan beberapa elemen, yaitu suatu pendekatan budaya dan sejarah melalui sebuah kritik metanaratif seperti Marxisme dan psikoanalisis; menekankan pada representasi budaya dalam media maupun lintas media; perhatian pada media baru yang menggambarkan beberapa komplikasi dari pengalaman kita tentang realitas; menantang subyektivitas konsep-konsep tradisional dan identitas khususnya yang terkait dengan identitas manusia dan sifat manusia; dan menekankan pluralisme dalam ras, gender, jenis kelamin, dan kelas sosial.

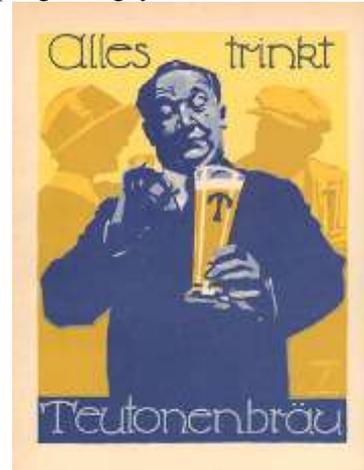


Gambar 1 Post Modern

Gaya Desain Plakatstijl

Plakatstil (bahasa Jerman yang berarti "gaya poster"), juga dikenal dengan istilah Sachplakat, adalah gaya awal kesenian poster yang berasal di Jerman sekitar tahun 1900-an. Gaya ini diprakarsai oleh Lucian Bernhard di Berlin, tahun 1906. Ciri-ciri umum dari gaya ini adalah karya leter yang mentereng dan mencolok dengan warna-warna yang datar.

Berawal dari Sachplakat (poster obyek) yang terbentuk dari obyek tunggal yang dominan, jenis hu-ruf yang sederhana namun tegas, serta warna-warna yang mencolok. Desainer pada gaya ini antara lain Lucian Bernhard dan Ludwig Hohlwein. Majalah bulanan yang terbit di Berlin, Das Plakat (1910-1921) menjadi sebuah media yang sangat terpengaruh gaya desain ini.



Gambar 2 Plakatstil

Unsur Desain

Unsur dalam setiap hasil karya desain grafis dan DKV terdiri dari bagian-bagian yang bisa dipelajari secara terpisah. Pada setiap hasil karya desain pasti ada minimal satu dari unsur berikut:

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur dasar dalam desain. Unsur garis adalah unsur yang merupakan titik atau poin yang saling terhubung dengan titik/poin lainnya yang akan membentuk sebuah bentukan gambar garis seperti garis lurus, lengkung, zigzag, tidak beraturan, horizontal, vertikal, diagonal.

Di dalam dunia komunikasi visual, seringkali kita menggunakan garis titik-titik (*dotted line*), *solid line*, dan garis putus-putus (*dashed*). Garis *vertical* memiliki kesan stabil, gagah, dan elegan. Garis horizontal memiliki arti pasif, tenang, dan damai. Garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis dan menarik perhatian.

b. Bentuk/bidang (*Shape*)

Shape adalah sebuah bentukan yang memiliki bentuk seperti lingkaran (*circle*), kotak (*rectangle*), segitiga (*triangle*) ataupun bentukan lain yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bidang geometris memiliki kesan yang formal, sedangkan bidang non geometris memiliki kesan yang lebih dinamis dan tidak formal.

c. Tekstur (*Texture*)

Pada desain grafis, tekstur merupakan tampilan dari sebuah gambar (desain) yang pada visualisasi permukaannya memiliki suatu bentuk, corak dan pola yang bisa dilihat dan dicermati oleh mata bahwa permukaan gambar tersebut terlihat halus, kasar, lembut. Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

d. Ruang (*Space*)

Space adalah ruang atau jarak antara elemen-elemen yang terdapat pada desain grafis. Elemen-elemen tersebut berupa *object*, *background*, dan *text*. Ruang atau *space* merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain.

e. Ukuran (*Size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

a. Warna (*Color*)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua, yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color/CMYK*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri atas 5 hal yaitu keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), ritme (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan proporsi. Berikut penjelasan dan contohnya masing-masing dalam bentuk media poster.

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan

keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Ada dua pendekatan dasar dalam prinsip keseimbangan:

- Keseimbangan Simetris merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan kanan dari pusat.
- Keseimbangan Asimetris merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman.

b. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan, jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah dan lain-lain), maka kesatuan tersebut telah tercapai.

Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

c. Irama, Ritme (*Rhythm*)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus.

Pengulangan (mengulangi unsur serupa dengan cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk menciptakan visual ritme. Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala memberikan kesan halus, tenang dan santai.

d. Penekanan (*Emphasis*)

Ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain sehingga dapat mengarahkan pandangan ke elemen tersebut.

Emphasis disebut juga pusat perhatian. Buat bagian utama (pesan utama yang ingin ditampilkan) dari desain berbeda dari yang lain, baik dari segi warna ataupun bentuknya, agar perhatian audiens lebih tertuju pada bagian utama tersebut.

Hal pertama yang dilihat oleh audien yang menjadi pusat perhatian adalah lingkaran dengan warna berbeda tersebut. Inilah yang dimaksud dengan Prinsip *Emphasis*. Prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, irama, arah, warna kontras, dan lain-lain.

e. Proporsi

Proporsi dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi. Pada dasarnya, proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain, semua unsur berperan menentukan proporsi, seperti hadirnya warna cerah yang diletakkan pada bidang/ruang sempit.

Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data untuk pengantar tugas akhir, penulis menggunakan 2 metode pengumpulan data yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data dengan menggunakan data primer yaitu data yang diperoleh dari pihak pertama baik individu atau perorangan seperti hasil wawancara, pengisian kuisioner maupun observasi.

Wawancara adalah suatu cara mengumpulkan data dengan menanyakan secara langsung kepada informan atau pihak yang kompeten dalam suatu masalah atau objek yang sedang diteliti. Sedangkan kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan angket kepada masyarakat yang menjadi objek penelitian. Kuisioner berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan di dalam situasi sebenarnya maupun dilakukan di dalam situasi buatan yang khusus diadakan.

2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder sering disebut metode penggunaan bahan dokumen karena dalam hal ini penelitian secara tidak langsung mengambil data sendiri akan tetapi meneliti dan memanfaatkan data, dokumen atau pustaka yang dihasilkan pihak-pihak lain.

Data sekunder pada umumnya digunakan oleh peneliti untuk memberikan gambaran tambahan yakni gambaran pelengkap yang dapat diproses lebih lanjut. Data sekunder dapat diperoleh dari media masa, hasil penelitian individu penelitian lain dan penelitian kepustakaan.

Upaya pengumpulan data dengan penelitian kepustakaan ini ditunjukkan untuk menambah

pengetahuan penelitian sehingga dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti akan dibekali dengan pengetahuan yang matang tentang masalah-masalah yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan media perancangan audio visual ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai manfaat dari berwudhu bagi kesehatan dan tatacara dari berwudhu. Sehingga akan terciptanya kepedulian dan pemahaman masyarakat dalam berwudhu sesuai dengan cara yang benar. Penulis mengemas dengan menarik, informatif, komunikatif dan menyederhanakan materi tanpa mengurangi inti pesan, bertujuan agar lebih ringan dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Strategi Media

Dalam suatu perancangan *audio visual* juga memiliki strategi pada media yang akan dipublikasi sehingga dapat mensukseskan perancangan audio visual dan pesan yang ingin disampaikan tepat menuju *target audience*. Adapun strategi media yang dibuat oleh penulis yaitu:

1. Melakukan riset dan analisa umum video

Mencari sejumlah data-data umum pada awal perancangan video, terkait dengan pembuatan video tersebut.

2. Melakukan riset dan pengambilan data oleh narasumber

Pengambilan data pada narasumber yang merupakan langkah awal proses dalam penyusunan video, yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya yang dapat membantu kelengkapan data pada video manfaat wudhu bagi kesehatan.

3. Analisa SWOT, *positioning SOP*

Analisa SWOT *Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat* untuk mengetahui lebih kurangnya dari aspek atau objek yang diteliti. Analisa SUP (*Unique Selling Point*) untuk mengetahui keunikan yang menjadi daya jual utama dari manfaat wudhu bagi kesehatan.

4. Penyusunan konsep media

Penyusunan konsep dimulai dari mencari kata kunci dan *keyword* yang sesuai berdasarkan hasil riset dan analisa dari data-data pendukung yang ada. Selanjutnya penyusun mendalami materi video terkait sesuai dengan riset dan konsep. Kemudian menganalisa lokasi, karakter dan *keyword* yang sesuai. Semua konsep tersebut harus memiliki acuan dasar yang kuat sehingga sesuai dengan *keyword* dan memiliki kesatuan desain.

5. Produksi dan pasca produksi

Produksi dilakukan sesuai dengan target dan tujuan media. Dengan mengaplikasikan semua konsep ke dalam media audio visual untuk ditayangkan dan diproduksi kemudian berlanjut sampai ketahap pasca produksi.

Target Media

Dalam merancang sebuah karya Desain Komunikasi Visual, penulis harus menentukan terlebih dahulu target sasarannya. Disini penulis telah menentukan *audience* untuk perancangan *audio visual* manfaat wudhu bagi kesehatan. Berikut pen-jelasan lebih lanjut:

1. Demografis

Segmentasi dari *taget audience* perancangan audio visual yang penulis rancang ini, meliputi usia, jenis kelamin, pendidikan, status ekonomi, serta agama. Sasaran segmentasi demografi dari perancangan audio visual ini lebih difokuskan kepada remaja hingga dewasa. Segmentasi *audience*/pembaca:

- Jenis kelamin : Pria dan Wanita
- Usia : 12 - 45 tahun
- Pendidikan : Tamatan SD, lulusan SD/SMP, SMA Sederajat dan Perguruan tinggi
- Status ekonomi : Semua tingkat ekonomi
- Agama : Islam

2. Geografis

Segmentasi geografis merupakan lokasi dimana video ini akan dipublikasikan dan lokasi dimana target *audience* berada, lokasi untuk mempublikasikan audio visual ini melalui media *Youtube*, Mesjid/mushola, dan lembaga islam di Jakarta/Indonesia.

3. Psikografi

Segmentasi psikografi meliputi gaya hidup yang mencakup aspek kepribadian, minat, sikap, motif, kepercayaan dan kelas sosial. Kelas sosial dan *target audience* untuk video ini adalah semua kalangan, penetapan ini disesuaikan berdasarkan gaya hidup dan psikografis *target audience* semua masyarakat, khususnya muslim.

Konsep Kreatif

Dalam membuat konsep kreatif maka harus memiliki daftar pemikiran yang akan diolah untuk dijadikan bentuk visual. Sebagaimana nantinya akan diubah menjadi beberapa bentuk media promosi. Konsep kreatif dibuat dan akan membawa seluruh kesatuan desain dan audio visual yang unik dan khas, makan diperlukan sebuah kata kunci atau yang disebut *keyword*.

Keyword

Keyword yang digunakan adalah mengulang/memulai kembali (*Restart*). *Keyword* tersebut memiliki arti bahwa setiap gerakan wudhu terdapat pengulangan untuk memastikan kebersihan dalam berwudhu, dimana dengan makna lain untuk memper-barui kebersihan pada tubuh dan menjaga tubuh agar tetap dalam keadaan bersih setiap saat.

Strategi Kreatif

Warna

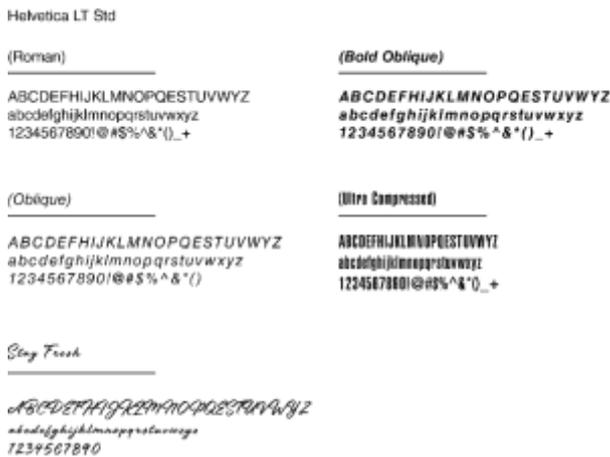
Warna berfungsi untuk memberikan memberikan daya tarik tertentu dalam suatu karya desain. Sehingga bisa memberikan efek psikologis kepada orang yang melihatnya. Penggunaan warna pada karya tugas akhir ini menggunakan warna kuning (ke emasan), coklat, hitam, abu-abu dan putih. Warna tersebut mengambil warna dari konsep perancangan audio visual ini. Warna kuning yang berarti ceria, optimis, menarik, dan berharga (emas). Warna coklat berarti kesederhanaan dan kenyamanan. Warna hitam bisa diartikan sebagai warna yang berani, kekuasaan, kuat. Warna abu-abu netral dan sedangkan warna putih melambangkan kesucian, bersih dan murni.



Gambar 3 Warna

Tipografi

Dalam proses perancangan audio visual dan media promosinya, pemilihan dan penerapan font harus sesuai dan selaras dengan tema yang akan diangkat agar memberikan nilai tambah pada media promosi tersebut. Maka dari itu dalam proses perancangan media promosi ini pemilihan jenis-jenis tipografi harus disesuaikan dengan tema yaitu mempunyai karakter yang elegan, fungsional, dinamis, dan mo-dern. Jenis font yang digunakan dalam penyusunan video dan media promosi ini adalah Helvetica LT Std (roman, oblique, bold oblique, ultra compressed) dan font Stay Fresh.



Gambar 4 Tipografi

Image

Gambar yang digunakan merupakan gambar hasil dari foto yang penulis buat sesuai konsep. Penggunaan juga perlu diperhatikan agar dapat menarik perhatian dan dapat terlihat dengan jelas. Sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.



Gambar 5 Image

Identitas Visual

Identitas visual ditentukan dari pemaknaan logo, pengaplikasian logo, warna yang digunakan, aplikasi tipografi, karakteristik gambar, aplikasi elemen grafis, pembagian *layout* dan *positioning* logo pada *layout*. Contoh yang terdapat pada data-data informasi yang ada berdasarkan hasil analisa dan riset, dapat digunakan sebagai media panduan bagi desain audio visual manfaat wudhu bagi kesehatan.

Layout

Layout yang diterapkan dalam desain media pendukung manfaat wudhu bagi kesehatan menggunakan sistem keseimbangan simetris untuk memberikan kesan seimbang, ketetapan dan kestabilan sehingga lebih terlihat dinamis juga memberi kesan *modern* dan *stylish*. Keseimbangan simetris akan menghasilkan desain yang formal. Jadi, cocok untuk dipakai Pada iklan yang menekankan pada kualitas, satu kepercayaan.

Logo

Logo pada media promosi Manfaat Wudhu Bagi Kesehatan ini menggunakan bentuk geometri se-bagai logogram. Penulis menggunakan bentuk geometri sebagai logo dikarenakan penggunaannya menjadi salah satu warisan budaya Islam yang terkenal pada kesenian dan arsitekturnya. Logogram ini juga menggunakan bentuk segi enam (heksagonal) yang dimana juga merupakan bentuk dari molekul air yang jernih atau bersih, sebagai mana fungsinya air yang menjadi media utama dalam berwudhu. Pengulangan bentuk-nya sesuai dengan *keyword* pada perancangan karya ini. Logotype bertuliskan “WUDHU ALA RASULULLAH” adalah gambaran dari cara berwudhu yang sesuai dengan sunnah dan mengikutin yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW (rasulullah).



Gambar 6 Logo

Video

Media utama dalam karya ini adalah audio visual (video), yang memiliki fungsi untuk mengajak masyarakat Indonesia khususnya yang beragama muslim untuk mengajak dan mempromosikan lebih mengetahui manfaat wudhu bagi kesehatan, agar masyarakat lebih sadar serta peduli terhadap wudhu apa-lagi jika dilakukan dengan benar.

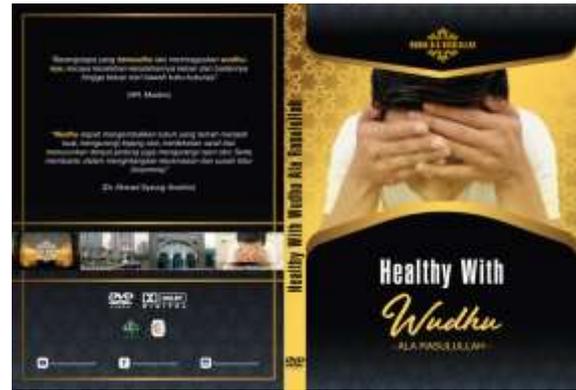
Dokumentasi Video

Berikut ini adalah dokumentasi video, diantaranya:

1. Dokumentasi Storyboard
Video yang berjudul wudhu ala rasulullah ini berdurasi 8 menit 10 detik.

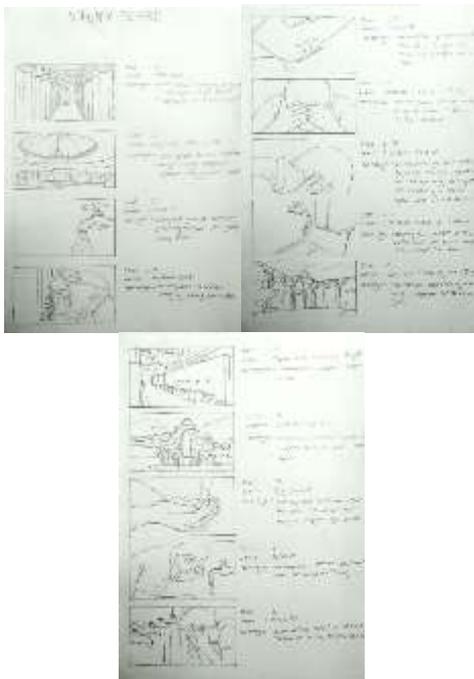


Gambar 7 Dokumentasi Storyboard



Gambar 7 Cover

2. Label Stiker



Gambar 8 Sketsa Storyboard



Gambar 8 Label Stiker

3. Poster



4.



Media Pendukung

Video memiliki beberapa media pendukung, yang dapat menunjang keberhasilan dalam menghasilkan suatu karya yang maksimal. Serta dapat memberikan promosi secara baik dan dapat menarik perhatian *audience*. Beberapa media pendukung karya audio visual menggunakan identitas visual yang diberikan untuk desain tersebut, sehingga dari desain masing-masing karya dapat menjadi suatu kesatuan yang menjadikan ciri dari media audio visual.

1. Cover

Gambar 9 Poster

5. Billboard



Gambar 10 Billboard



Gambar 13 T-Shirt

6. Iklan Bus



Gambar 11 Iklan Bus

9. Pin



Gambar 14 Pin

7. Stiker



Gambar 12 Stiker

10. X-Banner

8. T-Shirt



Gambar 15 X-Banner

Kesimpulan

Pada akhirnya penulis menyimpulkan bahwa dalam merancang desain audio visual manfaat wudhu bagi kesehatan yang terkonsep secara baik, dibutuhkan pemahaman kajian yang baik pula. Seperti mengetahui bagaimana menggunakan software editing video dan mengetahui apa yang dibutuhkan dan dilakukan. Dalam proses mengerjakan video ini *storyline*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan storyboard untuk mempermudah pada tahap eksekusi video. Cara memahami data yang dibuat dalam video membutuhkan konsep yang matang dan mendalam.

Produksi video ini menggunakan *software* Adobe Premiere Pro. Dengan menggabungkan teks dan format penulisan yang telah ditentukan, gambar yang telah diproduksi sebelumnya dan suara

music maupun *voice over*, kemudian melakukan proses *editing* dan *rendering* lalu menghasilkan video yang siap untuk digunakan. Kekuatan visual yang menarik serta percampuran desain dan analisis informasi dengan konsep yang terencana video manfaat wudhu bagi kesehatan ini dapat menyampaikan informasi atau pesan yang baik.

Daftar Pustaka

- Abdurrahim. 2003. *Tuntunan Shalat Wajib*. Jakarta: Sandro Jaya
- Abdurrahman al-jibrin, Abdullah b. *Meneladani Shalat & Wudhu Nabi*. Ibnu Umar
- Adityawan, Arief. 2010. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: PT. Concept Media.
- Dewi, O., Wahyudi, T.H., & Zahar, I. (2020). Perancangan Buku Interaktif Bertema Edukasi Covid-19 Untuk Pembaca Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Rupaka*, 3(1).
- El-fikri, Syahrudin. 2019. *Sehat Dengan Wudhu*. Jakarta: Republika Penerbit
- Fauzi, M. (2020, March). Desain Pillow Mask Sebagai Fasilitas Kesehatan Bagi Mahasiswa Pekerja Paruh Waktu. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 3, pp. 418-423).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification of Old Javanese Food in Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.
- Mulyani, E.Y., Azizah, A.H., & Lucius, C.R. (2021). Pemberdayaan badan dalam pelatihan peningkatan pengetahuan gizi dan kesehatan dimasa pandemik. *Jurnal pengabdian masyarakat abdimas*. 8(2). 95-106.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design of Mini Plants with Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Nugraha, I. R., & Fuad, A. (2022). Perancangan Video Profil pada Kampanye Non-Komersial Kenali Dirimu. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 2, 483-491.
- Pertiwi, R., Asmara, N., Wahyudi, T., & Iriani, Y. (2021). *Illustration Book Media Design Diabetes Mellitus Type 1 in Ikadar*. Review

of International Geographical Education Online, 11(6), 1368-1379.

- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami “Pengenalan Alam dan Binatang” Sebagai Proses Kreatif Siswa/i KB/TK Islam Salsabila. In SEMINAR NASIONAL & CALL OF PAPERS PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (Vol. 1, No. 01).
- Rustan, Sulianto. 2009. *LayOut, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Velintino, T., Marwan, R.H. (2021). PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEJARAH PERJALANAN MATA UANG DI INDONESIA. *Jurnal Inosains*, 16(2), 98-106.
- Wahyudi, T. (2020). Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat. *ARTCHIVE: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 1(1), 59-71.
- Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., & Huddiansyah, H. (2020). Pelatihan Aplikasi Warna Produk Kreatif Untuk Siswa Sds Dasana Indah – Pemanfaatan Sampah Karet Dalam Pengaplikasian Warna Menggunakan Teknik Cap Pada Tas Blacu. *Jurnal Abdimas*, 6 (3), Maret 2020

Website

- [Http://Aminfuadi99.Blogspot.Com/2010/10/Hadits-Tentang-Wudhu.Html](http://Aminfuadi99.Blogspot.Com/2010/10/Hadits-Tentang-Wudhu.Html), Diakses Pada 09 November 2019 Pukul 22.00 Wib.
- [Http://Klopidea.Com/Efek-Warna-Dalam-Desain-Grafis-Dan-Psikologinya/](http://Klopidea.Com/Efek-Warna-Dalam-Desain-Grafis-Dan-Psikologinya/), Diakses Pada 12 November 2019 Pukul 17.00 Wib.
- [Https://Geometryarchitecture.Wordpress.Com/2016/03/28/Geometri-Dalam-Desain-Seni-Islam/](https://Geometryarchitecture.Wordpress.Com/2016/03/28/Geometri-Dalam-Desain-Seni-Islam/), Diakses Pada 09 November 2019 Pukul 22.30 Wib.
- [Https://Idseeducation.Com/Articles/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya/](https://Idseeducation.Com/Articles/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya/), Diakses Pada 09 November 2019 Pukul 23.30 Wib.
- [Https://Www.Komunikasipraktis.Com/2018/09/Pengertian-Prinsip-Dan-Unsur-Desain.Html](https://Www.Komunikasipraktis.Com/2018/09/Pengertian-Prinsip-Dan-Unsur-Desain.Html), Diakses Pada 09 Desember 2019, Jam Unduh 14.40 Wib.