

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN ASMAUL HUSNA
PADA ANAK KELAS 1 SD

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Salsabiila Millenia N. H.

19052010058

Pembimbing 1 :

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

Pembimbing 2 :

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN

Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Asmaul Husna Pada Anak Kelas 1 SD

Disusun Oleh:

SALSABIHA MILLENIA N. H.

19052010058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 25 Mei 2023

Pembimbing I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Penguji I



Aileena Solicitor, C.R.E.C, S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

Penguji II



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 198405122021212004

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu-Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 197109162021211004

HALAMAN PERSETUJUAN

Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Asmaul Husna Pada Anak Kelas 1 SD

Disusun Oleh:

SALSABIILA MILLENIA N. H.

19052010058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 25 Mei 2023

Pembimbing I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna S.T., M.Sn
NIP3K. 198405122021212004

ABSTRAK

Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini seperti kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual, pencurian, bahkan pembunuhan. Faktor utama dari terjadinya kejadian tersebut adalah kurangnya keimanan dan ketaqwaan serta rasa takut terhadap Allah SWT. Oleh sebab itu, pentingnya meningkatkan kualitas iman menjadi faktor utama untuk mengurangi bahkan menghilangkan kejadian-kejadian buruk seperti yang telah disebutkan. Cara meningkatkan kualitas iman ialah dengan metode mendekatkan diri serta mengenal Allah SWT lebih dalam. dan salah satu dari sekian banyak cara untuk mengenal Allah SWT yaitu melalui nama-nama baik-Nya atau yang biasa disebut dengan Asmaul Husna. Sebagai seorang Muslim, orang tua wajib menanamkan hal tersebut pada anak saat usia mereka masih belia. Hal itu dikarenakan, otak anak lebih mudah mengingat dan bekerja secara maksimal pada saat mereka masih berusia dini. Anak cenderung merasa bosan saat mempelajari sesuatu jika media yang mereka gunakan menggunakan metode yang biasa saja. Di usia anak-anak, mereka membutuhkan media belajar yang harus menyalurkan imajinasi kreatif mereka, dan salah satu solusi dari media pembelajaran tersebut adalah buku interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode riset kuantitatif dengan teknik pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan kuesioner. Sedangkan sumber pengumpulan data sekunder melalui buku dan jurnal. Melalui tahapan tersebut, konsep perancangan buku interaktif ini nantinya disesuaikan dengan karakteristik target audiens yang sedang berada di bangku SD kelas 1.

Setelah terkumpulnya hasil data analisis yang dilakukan, didapatkan data bahwa anak kelas 1 SD masih ada yang belum mengenal dan menghafal Asmaul Husna, hal ini disebabkan oleh sistem pembelajaran dan mengenalkan Asmaul Husna dari sekolah maupun dari rumah yang kurang maksimal. Maka dari itu, perancangan buku interaktif pengenalan Asmaul Husna pada anak kelas 1 SD perlu dilakukan. Perancangan buku interaktif Asmaul Husna ini berfokus pada Asmaul Husna Ar-Rahmaan dan Ar-Rahiim karena mengacu pada kurikulum pembelajaran Sekolah Dasar kelas 1.

Konsep desain pada perancangan ini mengacu pada keyword “Ceria Mengenal Asmaul Husna” berdasarkan pada karakteristik target audiens. Diharapkan buku interaktif ini dapat membantu anak dalam mengenal dan menghafal Asmaul Husna melalui cara yang menarik dan tidak membosankan.

Kata Kunci : Asmaul Husna, Buku Interaktif, Anak Kelas 1 SD, Ceria.

ABSTRACT

Phenomena that have occurred lately such as domestic violence, sexual harassment, theft, and even murder. The main factor in the occurrence of this incident is the lack of faith and piety and fear of Allah SWT. Therefore, the importance of increasing the quality of faith is the main factor to reduce or even eliminate bad events as mentioned. The way to improve the quality of faith is by getting closer and knowing Allah SWT more deeply. And one of the many ways to get to know Allah SWT is through His good names or what is commonly called Asmaul Husna. As a Muslim, parents must instill this in their children when they are young. That's because, children's brains are easier to remember and work optimally when they are still at an early age. Children tend to feel bored when learning something if the media they use uses ordinary methods. At the age of children, they need learning media that must channel their creative imagination, and one of the solutions for this learning media is interactive books.

This study uses quantitative research methods with primary data collection techniques through interviews, observation, documentation and questionnaires. While the source of secondary data collection through books and journals. Through these stages, the concept of designing this interactive book will later be adapted to the characteristics of the target audience who are in grade 1 elementary school.

After collecting the results of the data analysis carried out, it was found that there are still grade 1 elementary school children who do not know and memorize Asmaul Husna, this is due to the learning system and introducing Asmaul Husna from school and from home which is not optimal. Therefore, designing an interactive book introducing Asmaul Husna for 1st graders needs to be done. The design of Asmaul Husna's interactive book focuses on Asmaul Husna Ar-Rahmaan and Ar-Rahiim because it refers to the grade 1 elementary school learning curriculum.

The design concept in this design refers to the keyword "Cheers to Know Asmaul Husna" based on the characteristics of the target audience. It is hoped that this interactive book can help children recognize and memorize Asmaul Husna in an interesting and not boring way.

Keywords: Asmaul Husna, Interactive Books, 1st Grade Children, Cheerful.

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 5 Juni 2023



Salsabiila Millenia N. H.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Asmaul Husna Pada Anak Kelas 1 SD” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Perancangan Buku Interaktif Asmaul Husna merupakan sebuah sarana media pengenalan Asmaul Husna pada anak kelas 1 SD dengan tujuan utama membantu anak dalam mengenal dan menghafalkan Asmaul Husna guna menciptakan generasi berakhlak mulia yang mencintai, mengagungkan kebesaran Allah SWT, dan menerapkan kasih sayang terhadap sesama dengan cara mengenal, mempelajari dan menghafal Asmaul Husna Ar-Rahmaan dan Ar-Rahiim pada anak kelas 1 SD.

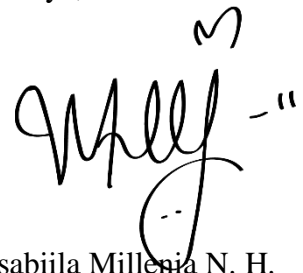
Terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini dan memberikan banyak dukungan hingga laporan ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih ini saya sampaikan kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan memberi dukungan secara lahir batin juga dalam urusan finansial.
3. Kepada diri saya sendiri yang sudah mau berjuang dan bertahan demi terselesaikannya perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing pertama yang telah sabar dalam membimbing, membantu, serta memberikan saran dan masukan yang sangat membantu dalam proses perancangan tugas akhir ini.
5. Kepada bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing kedua telah membantu proses evaluasi dalam hal penulisan laporan.
6. Kepada ibu Aileena S.C.R.E.C, ST., M. Ds selaku dosen penguji pertama dan ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku dosen penguji kedua yang telah membantu dalam proses evaluasi dan memberi masukan serta saran yang sangat mendukung.
7. Kepada ibu Henny Rahmawati, S.Pd selaku narasumber.
8. Kepada anak-anak di Jl. Jetis Surabaya selaku target audiens yang membantu dalam pengumpulan data observasi dan kuesioner.
9. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik saya

10. Kepada Prasti Diva, Saniyah Azzaliyah, Adinda Putri, Ahmad Karim, Mazaya Ergy dan Wahyu Tri Putra sebagai teman seperjuangan yang telah banyak membantu semasa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
11. Kepada Real Akbar, Alif Wahyu dan Prasti Diva selaku sahabat saya yang selalu menghibur dan mendukung saya.
12. Kepada Sutan Rajasa yang selalu menjadi *support system* dan selalu bersedia menemani saya saat pengambilan data serta mendengar keluh kesah saya selama penyusunan tugas akhir.
13. Kepada teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur angkatan 2019 yang telah sama-sama berjuang dari masa ospek, perkuliahan hingga proses perancangan tugas akhir.
14. Kepada Marsha, Dyah, Regita, Opik, Mahes, Rafada, Tannia, Amanda, Inet, Amabel, Sania, Maliki, Yosua dan Seto yang selalu mendukung dan memberi semangat.
15. Kepada NCT yang selalu menjadi tempat *healing* dan lagu-lagunya yang senantiasa menemani saya dalam pengerjaan tugas akhir.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi pondasi untuk menanamkan Asmaul Husna sejak dini untuk menciptakan generasi berakhlak mulia yang mengenal Allah SWT.

Surabaya, 5 Juni 2023



Salsabiila Millenia N. H.

DAFTAR ISI

Contents

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.6.1 Bagi Penulis	5
1.6.2 Bagi Anak Kelas 1 SD.....	5
1.6.3 Bagi Instansi	5
BAB II	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Buku	6
2.1.2 Buku Interaktif.....	6
2.1.3 Desain Komunikasi Visual	11
2.1.4 Ilustrasi	11
2.1.5 Warna	12
2.1.6 Tipografi	12
2.1.7 <i>Layout</i>	16
2.1.8 Akhlak	16
2.1.9 Tahap Perkembangan Anak Kelas 1 SD	17
2.1.10 Pembelajaran Anak kelas 1 SD.....	18
2.2 Studi Eksisting.....	18
2.2.1 Asmaul Husna.....	18
2.2.2 Asmaul Husna dan Artinya.....	18
2.2.3 Buku Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD/MI	20
2.2.4 Buku Aktivitas Anak Muslim 99 Asmaul Husna	21
2.3 Studi Komparator	25
2.3.1 Buku Interaktif PAUD “Konstruksi”	25
BAB III.....	29

3.1 Definisi Operasional	29
3.1.1 Buku Interaktif	29
3.1.2 Asmaul Husna	29
3.1.3 Anak Kelas 1 SD	29
3.1.4 Teknik Ilustrasi	30
3.2 Teknik Pengumpulan Data	30
3.2.1 Data Primer	30
3.2.2 Data Sekunder	31
3.3 Teknik Sampling	31
3.3.1 Populasi	31
3.4 Tahapan Perancangan	32
3.5 Alur Berpikir	35
BAB IV	36
4.1 Analisis Data Wawancara	36
4.2 Analisis Data Observasi	37
4.2.1 Observasi bersama anak kelas 1 SD	37
4.2.2 Observasi di Gramedia Surabaya	38
4.3 Analisis Data Kuesioner	39
4.4 Analisis TOWS Matrix	42
4.5 Analisis 5 W + 1 H	43
4.6 Analisis Consumer Insight	45
4.7 Sintesis	46
4.8 Analisis <i>Unique Selling Point</i> (USP)	46
BAB V	48
5.1 Perumusan Konsep (Keyword)	48
5.2 Definisi Keyword	49
5.2.1 Keyword	49
5.2.2 Makna Denotatif	49
5.2.3 Makna Konotatif	49
5.3 Konsep Verbal (Komunikasi)	49
5.3.1 Judul Buku	50
5.3.2 Gaya Bahasa	50
5.3.3 Anatomi Buku	50
5.4 Konsep Visual	58

5.4.1 Ilustrasi	58
5.4.2 Warna	59
5.4.3 Layout.....	59
5.4.4 Tipografi	60
5.5 Konsep Media	61
5.5.1 Media Utama.....	61
5.5.2 Media Pendukung	62
BAB VI	64
6.1 Media Utama Buku Interaktif	64
6.1.1 Desain Karakter	64
6.1.2 Judul	70
6.1.3 Cover	73
6.1.4 Layout.....	77
6.1.5 Isi Buku	80
6.2 Media Pendukung.....	107
6.2.1 Spidol.....	107
6.2.2 Pembatas Buku.....	108
6.2.3 Mini Notes	109
6.2.4 Gantungan Kunci	110
6.2.5 Stiker	111
6.2.6 Tas Ransel.....	112
6.2.7 Kaos.....	113
6.3 Biaya Produksi	114
BAB VII.....	116
7.1 Kesimpulan	116
7.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN	119
1. Wawancara dengan Guru SDN Ketintang 1 Surabaya.....	119
2. Wawancara dengan Anak-Anak kelas 1 SD.....	120
3. Observasi di Gramedia Surabaya.....	122
4. Observasi Target Audiens.....	122
5. Kuesioner	123
6. Formulir Asistensi Seminar dan Tugas Akhir	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Wawancara bersama target audiens	2
Gambar 2.1 Buku interaktif <i>pop up</i>	7
Gambar 2. 2 Buku interaktif <i>peek a boo</i>	7
Gambar 2. 3 Buku interaktif <i>pull tab</i>	8
Gambar 2. 4 Buku interaktif <i>hidden objects book</i>	8
Gambar 2. 5 Buku interaktif interaktif <i>games</i>	9
Gambar 2. 6 Buku interaktif <i>participation</i>	9
Gambar 2. 7 Buku interaktif <i>Play-A-Song</i> atau <i>Play-A-Sound</i>	10
Gambar 2. 8 Buku interaktif <i>touch and feel</i>	10
Gambar 2. 9 Buku interaktif <i>wipe and clean</i>	11
Gambar 2. 10 Font Adobe Caslon	13
Gambar 2. 11 Font ITC New Baskerville	14
Gambar 2. 12 Font ITC Bodoni Twelve.....	14
Gambar 2. 13 Font Clarendon.....	14
Gambar 2. 14 Font ITC Lubalin Graph	15
Gambar 2. 15 Font Copperplate Gothic.....	15
Gambar 2. 16 Font Franklin Gothic	16
Gambar 2. 17 Font ITC Avant Garde Gothic	16
Gambar 2. 18 Asmaul Husna Ar-Rahmaan	19
Gambar 2. 19 Asmaul Husna Ar-Rahiim	19
Gambar 2. 20 Buku Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD/MI Kelas 1.....	20
Gambar 2. 21 Buku Aktivitas Anak Muslim 99 Asmaul Husna.....	22
Gambar 2. 22 Buku Aktivitas Anak Muslim 99 Asmaul Husna.....	23
Gambar 2. 23 Buku Aktivitas Anak Muslim 99 Asmaul Husna.....	24
Gambar 2. 24 Buku Aktivitas Anak Muslim 99 Asmaul Husna.....	24
Gambar 2. 25 Buku Aktivitas Anak Muslim 99 Asmaul Husna.....	25
Gambar 2. 26 Buku Interaktif PAUD “Konstruksi”	25
Gambar 2. 27 Buku Interaktif PAUD “Konstruksi”	27
Gambar 2. 28 Buku Interaktif PAUD “Konstruksi”	27
Gambar 2. 29 Buku Interaktif PAUD “Konstruksi”	28

Gambar 3. 1 Alur Berfikir.....	35
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Narasumber.....	36
Gambar 4. 2 Wawancara dengan target audiens	37
Gambar 4. 3 Observasi pada target audiens.....	38
Gambar 4. 4 Observasi di Gramedia Expo Surabaya.....	38
Gambar 4. 5 Kuesioner manual pada target audiens.....	39
Gambar 4. 6 Pilihan <i>style</i> ilustrasi.....	40
Gambar 4. 7 Pilihan <i>style</i> ilustrasi.....	40
Gambar 4. 8 Pilihan <i>style</i> ilustrasi.....	40
Gambar 4. 9 Pilihan suasana warna.....	41
Gambar 4. 10 Pilihan suasana warna.....	41
Gambar 4. 11 Pilihan suasana warna.....	41
Gambar 5. 1 Perumusan Konsep (Keyword).....	48
Gambar 5. 2 Permainan interaktif lepas pasang	51
Gambar 5. 3 Kegiatan menulis ulang	52
Gambar 5. 4 Permainan Labirin Follow Me	52
Gambar 5. 5 kegiatan menulis ulang	53
Gambar 5. 6 Pilihan <i>style</i> ilustrasi.....	59
Gambar 5. 7 Pilihan suasana warna.....	59
Gambar 5. 8 Layout Buku Anak	60
Gambar 5. 9 Troika dan Sassoon Sans Std	61
Gambar 6. 1 Acuan Visual Rafa.....	64
Gambar 6. 2 Acuan Visual Rara	65
Gambar 6. 3 Acuan Visual Ibu.....	66
Gambar 6. 4 Rough Desain Rafa, Rara dan Ibu.....	67
Gambar 6. 5 Desain Komprehensif Rafa.....	68
Gambar 6. 6 Desain Komprehensif Rara.....	68
Gambar 6. 7 Desain Komprehensif Ibu	69
Gambar 6. 8 Kuesioner Karakter.....	69
Gambar 6. 9 Opsi Karakter Terpilih.....	70
Gambar 6. 10 Alternatif Judul Buku	71
Gambar 6. 11 Kuesioner judul buku	71

Gambar 6. 12	Desain Komprehensif Judul.....	72
Gambar 6. 13	Kuesioner desain judul buku.....	72
Gambar 6. 14	Final Desain Judul.....	73
Gambar 6. 15	Rough Desain Cover.....	74
Gambar 6. 16	Komprehensif Desain Cover.....	75
Gambar 6. 17	Final Desain Cover.....	76
Gambar 6. 18	Final Desain Cover dan Punggung Cover	76
Gambar 6. 19	Alternatif Layout.....	78
Gambar 6. 20	Final Layout.....	79
Gambar 6. 21	Final Desain Layout	79
Gambar 6. 22	Rough Desain Isi Buku Bab Ar-Rahmaan.....	83
Gambar 6. 23	Rough Desain Isi Buku Bab Ar-Rahiim	86
Gambar 6. 24	Rough Desain Isi Buku Interaktif Peek a Boo	87
Gambar 6. 25	Komprehensif Desain Isi Buku Bab Ar-Rahmaan	90
Gambar 6. 26	Komprehensif Desain Isi Buku Bab Ar-Rahiim	94
Gambar 6. 27	Komprehensif Desain Isi Buku Interaktif Peek a Boo	95
Gambar 6. 28	Final Desain Isi Buku	107
Gambar 6. 29	Media Pendukung Spidol.....	108
Gambar 6. 30	Media Pendukung Pembatas Buku.....	109
Gambar 6. 31	Media Pendukung Mini Notes	110
Gambar 6. 32	Media Pendukung Gantungan Kunci.....	111
Gambar 6. 33	Media Pendukung Stiker.....	112
Gambar 6. 34	Media Pendukung Gantungan Tas Ransel	113
Gambar 6. 35	Media Pendukung Gantungan Kaos	114