

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR

TENTANG KISAH HEWAN-HEWAN YANG

DISEBUTKAN DI DALAM AL-QURAN

*Diajukan Kepada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
Sebagai Salah Satu Syarat Ujian Seminar Pra Karya Akhir*



Diajukan oleh:

REZA AGUSTADI

21101159110072

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA YPTK PADANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN GELAR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG KISAH HEWAN-HEWAN YANG
DISEBUTKAN DI DALAM AL-QURAN

Laporan Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

REZA AGUSTADI
NO BP 21101159110072

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA YPTK PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir berjudul:

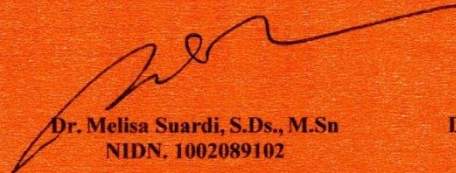
**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG KISAH HEWAN-HEWAN YANG
DISEBUTKAN DI DALAM AL-QURAN**

Diajukan Oleh

REZA AGUSTADI
NO BP. 21101159110072

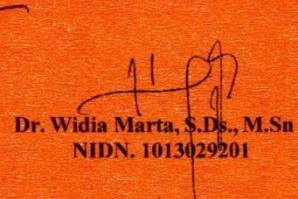
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang di setujui oleh
Pembimbing Tugas Akhir pada
tanggal 19 Mei 2025

Pembimbing I



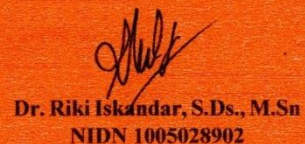
Dr. Melisa Suardi, S.Ds., M.Sn
NIDN. 1002089102

Pembimbing II



Dr. Widia Marta, S.Ds., M.Sn
NIDN. 1013029201

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang



Dr. Riki Iskandar, S.Ds., M.Sn
NIDN 1005028902

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SIDANG

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG KISAH HEWAN-HEWAN YANG
DISEBUTKAN DI DALAM AL-QURAN**

Oleh:

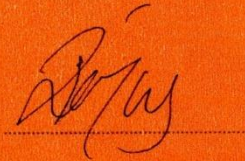
**REZA AGUSTADI
NO BP 21101159110072**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Tugas Akhir Ini Dinyatakan LULUS Oleh Panitia Penguji Tugas Akhir
Program Studi Strata 1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
Pada Hari/Tanggal: Rabu/26 Februari 2025

TIM PENGUJI

**Penguji I : Dr. Tedy Wiraseptya, S.Ds., M.Ds
NIDN. 1022099103**



**Penguji II : Dr. Robby Usman, S.Ds., M.Sn
NIDN. 1021099102**



Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang



**Dr. Riki Iskandar, S.Ds., M.Sn
NIDN 1005028902**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS SIDANG TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG KISAH HEWAN-HEWAN YANG
DISEBUTKAN DI DALAM AL-QURAN

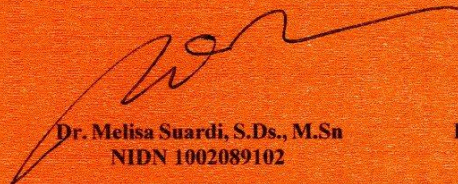
Oleh:

REZA AGUSTADI
NO BP 21101159110072

Laporan Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Pembimbing I

Pembimbing II

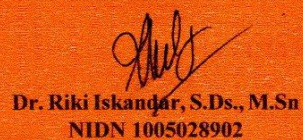


Dr. Melisa Suardi, S.Ds., M.Sn
NIDN 1002089102



Dr. Widia Marta, S.Ds., M.Sn
NIDN. 1013029201

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang



Dr. Riki Iskandar, S.Ds., M.Sn
NIDN 1005028902

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reza Agustadi

Nomor Bp : 21101159110072

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan karya yang berjudul:

“PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG KISAH HEWAN-HEWAN YANG DISEBUTKAN DI DALAM AL-QURAN” karya saya sendiri. Saya bertanggung jawab dengan keaslian karya ini dan siap menanggung resiko atau sangsi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini. Segala isi yang terdapat dalam Laporan Karya ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab perancang.

Padang, 19 Mei 2025



Reza Agustadi

21101159110072

ABSTRAK

Buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan dalam Al-Qur'an dirancang sebagai media edukasi yang interaktif dan menarik bagi anak-anak dalam memahami nilai-nilai Islam. Buku ini menyajikan berbagai kisah hewan yang disebutkan dalam Al-Qur'an, seperti burung Hud-Hud, ikan paus Nabi Yunus, dan semut dalam kisah Nabi Sulaiman, dengan pendekatan *storytelling* yang sederhana dan mudah dipahami. Ilustrasi yang menarik dan penggunaan bahasa yang komunikatif bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak serta membantu mereka memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita. Desain buku ini mempertimbangkan aspek estetika dan kenyamanan membaca dengan pemilihan warna, tipografi, serta tata letak yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Selain itu, media pendukung seperti buku mewarnai, buku tulis, dan *merchandise* turut disertakan untuk memperkaya pengalaman belajar. Buku ini tidak hanya bermanfaat bagi anak-anak, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi orang tua, guru, dan pendidik dalam menyampaikan ajaran Islam secara lebih komunikatif. Dengan hadirnya buku ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi pesan yang terkandung dalam kisah-kisah Al-Qur'an serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Buku cerita bergambar ini menjadi alternatif yang efektif dalam memperkenalkan ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan, informatif, dan inspiratif bagi generasi muda.

Kata kunci: Buku cerita bergambar, hewan dalam Al-Qur'an, media informasi, anak-anak, *storytelling*, ilustrasi.

ABSTRACT

The storybook about the stories of animals in the Qur'an is designed as an interactive and interesting educational media for children in understanding Islamic values. This book presented various animal stories mentioned in the Qur'an, such as the bird Hud-Hud, the whale of Prophet Yunus, and the ants in the story of Prophet Solomon, with a simple and easy-to-understand storytelling approach. The attractive illustrations and the use of communicative language aim to increase children's interest in reading and help them understand the moral messages contained in the story. The design of this book considers aesthetic aspects and reading comfort with the selection of colors, typography, and layout in accordance with the characteristics of children. In addition, supporting media such as coloring books, notebooks, and merchandise are also included to enrich the learning experience. This book is not only useful for children, but can also be a reference for parents, teachers, and educators in conveying Islamic teachings more communicatively. Through this book, it is hoped that children can more easily understand and internalize the messages contained in the stories of the Qur'an and apply them in their daily lives. This illustrated storybook is an effective alternative in introducing Islamic teachings in a fun, informative, and inspiring way for the younger generation.

Keywords: *Picture storybook, animals in the Qur'an, media information, children, storytelling, illustration.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena dengan rahmat dan karunia-Nya dan karena izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Karya Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Kisah Hewan-Hewan Yang Disebutkan Didalam Al-Quran”. Berkat kasih sayang orang tua yang penulis cintai yang telah memberi do’a tulusnya, kasih sayang, dukungan, dan air mata yang selalu menyertai setiap Langkah hidup penulis. Laporan Karya Akhir ini merupakan salah satu syarat akademik Fakultas Desain Komunikasi Visual dalam menempuh gelar sarjana strata 1 (S1) Desain Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Dalam penyusunan laporan karya akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak. Maka, penulis ingin sekali menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan kasih sayang, do’a, nasihat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam dalam hidup, dan juga berterima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya serta kepada Nabi Muhammad SAW.
2. Ibu Dr. Hj. Zerni Melmusi, MM, Ak, CA, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer “YPTK” Padang, atas kebijaksanaan dan kepemimpinannya dalam membangun atmosfer akademik yang kondusif.

3. Bapak Prof. Dr. Sarjon Defit, M.Sc, selaku Rektor Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, atas dukungannya terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa.
4. Bapak Dr. Riki Iskandar, S.Ds, M.Sn, selaku Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual, yang telah memfasilitasi segala kebutuhan akademik penulis.
5. Ibu Dr. Melisa Suardi, S.Ds, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I, atas kritik, saran, dan arahan berharga yang memperkaya kualitas karya ini
6. Ibu Dr. Widia Marta, S.Ds, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan kesabaran dan dedikasi tinggi membimbing penulis sejak awal hingga akhir penyusunan karya.
7. Bapak/Ibu Staf Pengajar Jurusan DKV UPI “YPTK” Padang, yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan bantuan selama masa studi penulis.
8. Kedua orang tua, saudara, dan keluarga tercinta, yang menjadi sumber kekuatan melalui doa, motivasi, dan pengorbanan tanpa henti. Tanpa dukungan moral dan material dari keluarga, tak henti dukungan dari mereka dimasa sulit dalam penyusunan karya ini hingga penulis dapat menyelesaikanya.
9. Teman-teman seperjuangan DKV Angkatan 2021, Edo, Dendi, Binje, Sonia, Nada, Inda, Ija, Azik, Okky, Mr. Unchen, Arianto, Ahmad, Afdhal, Depit, dan seluruh anggota GST atas kebersamaan, diskusi produktif, hingga berkontribusi dalam penyusunan dan perancangan karya serta semangat yang terus menyala di setiap momen sulit dan kendala dalam penelitian ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak dalam penyelesaian laporan ini.
11. Terakhir, terima kasih untuk diriku yang sederhana, Reza Agustadi, sibungsu yang memiliki mimpi setinggi langit meski terkadang pikiran ini sulit dimengerti. Terima kasih karena telah bertahan melewati badai, terjatuh, lalu bangkit kembali meski harus menghadapi cobaan berat ditinggalkan sang saudari. Usia 21 tahun yang kujalani dengan sifat yang masih labil, namun dengan hati selugu anak kecil, menjadi bukti bahwa aku kuat. Aku bangga pada diriku. Bangga untuk setiap pencapaian, sekecil apa pun. Bangga karena tetap bersyukur meski harapan tak selalu sejalan dengan kenyataan. Aku tidak menyerah, tetap berusaha, berdoa, dan yakin bahwa Allah telah menyiapkan rencana terbaik di balik semua ketidakterdugaan. Terima kasih karena masih mau berjuang, mencoba hal-hal positif, dan setia pada kebaikan dengan membantu orang lain. Dunia membutuhkan cahayamu; teruslah bersinar di mana pun kaki berpijak dan hati berlabuh. Berbahagialah. Rayakan hidupmu, karena kehadiranmu sungguh berarti. Semoga langkahmu selalu diberkahi, dilindungi, dan dirahmati Allah. Aamiin.

Padang, Februari 2025

Reza Agustadi

21101159110072

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN GELAR	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR ..	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN LULUS SIDANG TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Perancangan.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Tinjauan Umum	9

1.	Fungsi-Fungsi Desain Komunikasi Visual	10
2.	Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual	11
3.	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual	13
4.	Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual	16
B.	Tinjauan Khusus	16
1.	Perancangan	16
2.	Buku Cerita Bergambar	17
3.	Hewan-hewan yang disebutkan di dalam AL-Quran.....	18
4.	Media Informasi	21
BAB III METODE PERANCANGAN		22
A.	Metode Pengumpulan Data.....	22
1.	Data Verbal.....	22
2)	Wawancara	23
2.	Data Visual	24
B.	Metode Analisis Data	25
C.	Metode Story Telling.....	27
1.	Tokoh.....	27
2.	Latar Belakang.....	27
3.	Konflik.....	28
4.	Puncak	28
5.	Penyelesaian	28
D.	Tujuan Kreatif.....	28
E.	Identifikasi Target Audiens	29

F.	Strategi Kreatif.....	29
1.	Pemilihan Ide.....	29
2.	Pengembangan Konsep.....	29
3.	Pra Desain.....	30
2)	Tipografi	30
3)	Ilustrasi	30
4)	Warna	30
5)	Layout.....	31
G.	Strategi Media.....	31
1.	Media Utama	31
2.	Media Pendukung	31
BAB IV PERANCANGAN		34
A.	Konsep Perancangan.....	34
B.	Brainstorming	36
C.	Pra Desain.....	37
1.	Gaya dan Bahasa	37
2.	Studi Karakter Utama	37
3.	Studi Layout	39
4.	Studi Warna	40
5.	Studi Tipografi.....	41
6.	Studi Ilustrasi	41
D.	Produksi	43
1.	Pra Produksi.....	43

b.	Sinopsis.....	43
c.	<i>Story Line</i>	44
d.	<i>StoryBoard</i>	52
1.	Pra Produksi.....	61
b.	Layout Eksekusi	70
c.	Final Media Utama.....	74
e.	Pengaplikasian Media Utama.....	83
2.	Media Pendukung	85
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		120
A.	Kesimpulan	120
B.	Saran	121
DAFTAR PUSTAKA		122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dokumentasi Lokasi TPQ Nurul Hidayah	24
Gambar 2. Dokumentasi Bersama Narasumber	24
Gambar 3. Buku Cerita para Binatang dalam Al-Quran	24
Gambar 4. Brainstorming.....	36
Gambar 5. Sketsa Tokoh Ustadz Yunus	37
Gambar 6. Tokoh Ustadz Yunus.....	38
Gambar 7. Sketsa Tokoh Syalfa.....	38
Gambar 8. Sketsa Tokoh Syalfa.....	38
Gambar 9. Sketsa Tokoh Laudza	39
Gambar 10. Tokoh Laudza	39
Gambar 11. Palet Warna	40
Gambar 12. Sketsa Ilustasi.....	42
Gambar 13. Final Ilustasi.....	42
Gambar 14. Sketsa Ilustasi.....	42
Gambar 15. Final Ilustasi.....	43
Gambar 16. Layout Cover.....	61
Gambar 17. Layout Kasar lembar terbit.....	62
Gambar 18. Layout Kasar halaman pengenalan karakter	62
Gambar 19. Layout Kasar daftar isi	62
Gambar 20. Layout Kasar halaman 1-2	63
Gambar 21. Layout Kasar halaman 3-4	63
Gambar 22. Layout Kasar halaman 5-6	63
Gambar 23. Layout Kasar halaman 7-8	64
Gambar 24. Layout Kasar halaman 9-10	64
Gambar 25. Layout Kasar halaman 11-12	64
Gambar 26. Layout Kasar halaman 13-14	65
Gambar 27. Layout Kasar halaman 15-16	65
Gambar 28. Layout Kasar halaman 17-18	65
Gambar 29. Layout Kasar halaman 19-20	66
Gambar 30. Layout Kasar halaman 21-22	66
Gambar 31. Layout Kasar halaman 23-24	66
Gambar 32. Layout Kasar halaman 25-26	67
Gambar 33. Layout Kasar halaman 27-28	67
Gambar 34. Layout Kasar halaman 29-30	67
Gambar 35. Layout Kasar halaman 31-32	68
Gambar 36. Layout Kasar halaman 33-34	68
Gambar 37. Layout Kasar halaman 35-36	68
Gambar 38. Layout Kasar halaman 37-38	69
Gambar 39. Layout Kasar halaman 39-40	69
Gambar 40. Layout Kasar halaman 41-42	69
Gambar 41. Layout Kasar halaman 43-44	70
Gambar 42. Layout Kasar halaman 45-46	70

Gambar 43. Layout eksekusi halaman 1-2.....	70
Gambar 44. Layout Eksekusi halaman 2-3	71
Gambar 45. Layout Eksekusi halaman 4-5	71
Gambar 46. Layout Eksekusi halaman 6-7	71
Gambar 47. Layout Eksekusi halaman 8-9	72
Gambar 48. Layout Eksekusi halaman 10-11	72
Gambar 49. Layout Eksekusi halaman 12-13	72
Gambar 50. Layout Eksekusi halaman 14-15	73
Gambar 51. Layout Eksekusi halaman 16-17	73
Gambar 52. Layout Eksekusi halaman 18-19	73
Gambar 53. Layout Eksekusi halaman 20-21	74
Gambar 54. Final Media cover	74
Gambar 55. Final Media lembar penerbit	74
Gambar 56. Final Media	75
Gambar 57. Final Media Pengenalan Karakter	75
Gambar 58. Final Media halaman 1-2	75
Gambar 59. Final Media halaman 3-4	76
Gambar 60. Final Media Halaman 5-6.....	76
Gambar 61. Final Media Halaman 7-8.....	76
Gambar 62. Final Media halaman 9-10	77
Gambar 63. Final Media halaman 11-12	77
Gambar 64. Final Media halaman 13-14	77
Gambar 65. Final Media halaman 15-16	78
Gambar 66. Final Media halaman 17-18	78
Gambar 67. Final Media halaman 19-20	78
Gambar 68. Final Media halaman 21-22	79
Gambar 69. Final Media halaman 23-24	79
Gambar 70. Final Media halaman 25-26	79
Gambar 71. Final Media halaman 27-28	80
Gambar 72. Final Media halaman 29-30	80
Gambar 73. Final Media halaman 31-32	80
Gambar 74. Final Media halaman 33-34	81
Gambar 75. Final Media halaman 35-36	81
Gambar 76. Final Media halaman 37-38	81
Gambar 77. Final Media halaman 39-40	82
Gambar 78. Final Media halaman 41-42	82
Gambar 79. Final Media Tentang Penulis	82
Gambar 80. Final Media Penutup	83
Gambar 81. Final Media Cover.....	83
Gambar 82. Alternatif 1 Desain Utama	83
Gambar 83. Alternatif 3 Desain Utama	84
Gambar 84. Alternatif 2 Desain Utama	84
Gambar 85. Final Desain Utama.....	84
Gambar 86. Pengaplikasian Desain Utama.....	85
Gambar 87. Layout Kasar Buku Mewarnai	86
Gambar 88. Final Desain Buku Mewarnai.....	86

Gambar 89. Layout Kasar Buku Mewarnai	86
Gambar 90. Final Desain Buku Mewarnai.....	87
Gambar 91. Layout Kasar Buku Mewarnai	87
Gambar 92. Final Desain Buku Mewarnai.....	87
Gambar 93. Final Desain Buku Mewarnai.....	88
Gambar 94. Mockup Desain Buku Mewarnai	88
Gambar 95. Layout Kasar Buku Tulis	89
Gambar 96. Final Desain Buku Tulis.....	89
Gambar 97. Layout Kasar Buku Tulis	90
Gambar 98. Final Desain Buku Tulis.....	90
Gambar 99. Layout Kasar Buku Tulis	91
Gambar 100. Final Desain Buku Tulis.....	91
Gambar 101. Final Desain Buku Tulis.....	91
Gambar 102. Mockup Desain Buku Tulis	92
Gambar 103. Layout Kasar Bingkai Foto	92
Gambar 104. Final Desain Bingkai Foto	93
Gambar 105. Layout Kasar Bingkai Foto	93
Gambar 106. Final Desain Bingkai Foto	94
Gambar 107. Layout Kasar Bingkai	94
Gambar 108. Final Desain Bingkai.....	95
Gambar 109. Final Desain Bingkai.....	95
Gambar 110. Mockup Desain Bingkai.....	95
Gambar 111. Layout Kasar X-Banner	96
Gambar 112. Final Desain X-Banner.....	96
Gambar 113. Layout Kasar X-Banner	97
Gambar 114. Final Desain X-Banner.....	97
Gambar 115. Layout Kasar X-Banne.....	98
Gambar 116.Final Desain X-Banner.....	98
Gambar 117. Final Desain X-Banner.....	99
Gambar 118. Layout Kasar Kalender	99
Gambar 119. Final Desain Kalender.....	100
Gambar 120. Layout Kasar Kalender	100
Gambar 121. Final Desain Kalender.....	101
Gambar 122. Layout Kasar Kalender	101
Gambar 123. Final Desain Kalender.....	101
Gambar 124. Final Desain Kalender.....	102
Gambar 125. Pengaplikasian Desain Kalender.....	102
Gambar 126. Layout Kasar Kotak Pensil.....	103
Gambar 127. Final Desain Kotak Pensil.....	103
Gambar 128. Layout Kasar Kotak Pensil.....	103
Gambar 129. Final Desain Kotak Pensil.....	104
Gambar 130. Layout Kasar Kotak Pensil.....	104
Gambar 131. Final Desain Kotak Pensil	104
Gambar 132. Final Desain Kotak Pensil	105
Gambar 133. Pengaplikasian Desain Kotak Pensil	105
Gambar 134. Layout Kasar Sling bag.....	106

Gambar 135. Final Desain Sling Bag.....	106
Gambar 136. Layout Kasar Sling bag.....	106
Gambar 137. Final Desain Sling Bag.....	107
Gambar 138. Layout Kasar Sling bag.....	107
Gambar 139. Final Desain Sling Bag.....	107
Gambar 140. Final Desain Sling Bag.....	108
Gambar 141. Pengaplikasian Desain Sling Bag.....	108
Gambar 142. Layout Kasar Merchandise	109
Gambar 143. Final Desain Merchandise	109
Gambar 144. Layout Kasar Merchandise	109
Gambar 145. Final Desain Merchandise	110
Gambar 146. Layout Kasar Merchandise	110
Gambar 147. Final Desain Merchandise	110
Gambar 148. Final Desain Merchandise	111
Gambar 149. Pengaplikasian Desain Merchandise.....	111
Gambar 150. Layout Kasar Poster	111
Gambar 151. Final Desain Poster	112
Gambar 152. Layout Kasar Poster	112
Gambar 153. Final Desain Poster	112
Gambar 154. Layout Kasar Poster	113
Gambar 155. Final Desain Poster	113
Gambar 156. Layout Kasar Poster	114
Gambar 157. Final Desain Poster	115
Gambar 158. Final Desain Poster	115
Gambar 159. Final Desain Poster	115
Gambar 160. Layout Kasar Botol Minum	116
Gambar 161. Final Desain Botol Minum.....	116
Gambar 162. Layout Kasar Botol Minum	117
Gambar 163. Final Desain Botol Minum.....	117
Gambar 164. Layout Kasar Botol Minum	117
Gambar 165. Final Desain Botol Minum.....	118
Gambar 166. Final Desain Botol Minum.....	118
Gambar 167. Pengaplikasian Desain Botol Minum.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Metode Analisis 5W 1H.....	25
Tabel 2. Tabel warna.....	40
Tabel 3. Deskripsi Alternatif Tipografi.....	41
Tabel 4. Story Line	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kisah (*narrative*) adalah sebuah cerita atau narasi yang menggambarkan peristiwa-peristiwa atau pengalaman-pengalaman yang dialami oleh seseorang atau kelompok, yang disampaikan dengan cara tertentu, baik secara lisan, tulisan, maupun visual. Roland Barthes (1975:2) mengklarifikasi bahwa, kisah tidak hanya berisi peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam urutan waktu, tetapi juga berisi pesan-pesan tersirat atau simbol-simbol yang dapat ditafsirkan lebih dalam.

Berbeda dengan kisah pada umumnya, Arabīyah, (2006:257) mengklarifikasi bahwa kisah dalam Al-Qur'an lebih diarahkan pada orientasi teologis ketimbang estesis murni. Artinya, pemaparan kisah sebagai bagian dari strategi komunikasi Al-Qur'an lebih berorientasi dakwah. Dan kajian pada kisah yang terkandung didalam Al-Qur'an juga dikaitkan pada konteks spriritual terhadap interaksi hamba kepada tuhan.

Kisah yang terkandung didalam Al-Qur'an tidak hanya terbatas pada penokohan pada manusia saja, tapi juga tokoh dan figur dari makhluk non manusia, khususnya hewan, tentu saja memiliki makna istimewa, sehingga Al-Qur'an menggunakannya dalam pemaparan kisahnya seperti pada surah An-Naml (27:20-28) yang menceritakan tentang burung hud-hud dan nabi sulaiman di dalam Al-Qur'an, kisah burung gagak

pada Al-Qur'an surat Al Maidah ayat (5: 31).

Melalui kisah-kisah ini, Al-Quran tidak hanya menceritakan peristiwa sejarah, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan penting yang relevan dengan berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam konteks pribadi maupun sosial. Ini juga diyakini bagi penganutnya bahwa kisah yang dipaparkan pada Al-Qur'an memiliki tafsir dan juga makna yang mendalam pada setiap kata dan kisah-kisahannya. ayyid Quth mengklarifikasi dalam *Fi Zhilalil Qur'an* yang menyebutkan bahwa kisah-kisah dalam Al-Qur'an memberi harapan dan motivasi kepada si pembaca.

Saat ini muncul terkait interpretasi kisah-kisah hewan dalam Al-Qur'an, terutama mengenai apakah kisah tersebut harus dipahami secara literal atau simbolis. Kisah-kisah hewan dalam Al-Qur'an memunculkan diskusi terkait pendekatan interpretasinya, apakah harus dipahami secara literal sebagai peristiwa sejarah nyata atau secara simbolis sebagai pesan moral dan spiritual. Hal ini mencerminkan usaha untuk menjaga relevansi kisah-kisah tersebut dalam mendidik masyarakat modern tanpa menghilangkan nilai-nilai spiritualnya.

Kisah hewan dalam Al-Quran juga membantu mengembangkan kognitif dan imajinasi anak. Misalnya, kisah Nabi Sulaiman yang berbicara dengan burung hud-hud atau kisah Nabi Yunus yang ditelan ikan paus dapat merangsang daya pikir dan imajinasi anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati (2020:21) dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, cerita-cerita semacam ini dapat meningkatkan

kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak karena mereka diajak untuk memvisualisasikan peristiwa yang luar biasa dan penuh hikmah.

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitasaktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.

penerapan kisah-kisah binatang didalam Al-Qur'an kepada masyarakat, khususnya anak-anak muslim menjadi hal yang perlu diperhatikan. Mengingat manfaat kisah-kisah sebagai sumber hikmah dan pelajaran yang tersirat didalamnya, namun perlu ada pemahaman yang lebih untuk mentafsirkan kisah tersebut. Aisyah, I. (2020: 5) memaparkan bahwa Kompleksitas kisah, metode penyampaian yang kurang menarik, dan minimnya media interaktif adalah sumber mengapa anak-anak meninggalkan dan mengabaikan hal tersebut.

Menurut Efriansyah, E. R., & Rahman, Y. (2018:2). kisah hewan-hewan yang disebutkan dalam Al-Qur'an menghadapi beberapa tantangan utama. Salah satunya adalah keterbatasan buku dengan tema serupa yang menarik dan sesuai untuk anak-anak, sehingga diperlukan inovasi dalam penyajian cerita yang edukatif dan menghibur. Selain itu, penyampaian materi seringkali kurang disesuaikan dengan usia

anak, sehingga bahasa dan ilustrasi harus dirancang agar mudah dipahami dan menarik bagi mereka.

Ilustrasi memegang peranan penting dalam buku cerita anak, karena dapat membantu anak memahami dan menikmati cerita dengan lebih baik. Namun, masih banyak buku yang kurang memanfaatkan ilustrasi yang sesuai dan mendukung pemahaman isi cerita. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara penulis dan ilustrator untuk menciptakan buku yang menarik dan edukatif.

Selain itu, buku cerita bergambar perlu mengajarkan nilai-nilai Islami dengan cara yang tidak menggurui agar anak-anak lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan karakter yang dekat dengan anak juga penting untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap cerita.

Buku cerita bergambar adalah salah satu metode efektif bagi anak karena dapat mempermudah anak melalui visualisasi dari isi kandungan dari kisah hewan-hewan yang ada didalam Al-Quran tersebut. Anak-anak juga memiliki kemampuan kognitif yang berkembang melalui visualisasi. Ilustrasi bergambar juga membantu mereka memahami cerita dan pesan moral dalam kisah Al-Qur'an dengan lebih mudah.

Penelitian ini merancang buku cerita bergambar yang mengangkat beberapa kisah hewan yang disebutkan dalam Al-Quran, dipilih berdasarkan relevansi dan nilai edukatifnya bagi anak-anak. Kisah-kisah seperti burung hud-hud dalam Surah An-

Naml, burung gagak dalam surah Al-Maidah, kisah burung dari tanah liat oleh nabi isa A.S dalam surah Al-Maidah, burung ababil dan pasukan bergajah Abrahah dalam surah Al-Fil, dan ikan paus dalam kisah Nabi Yunus dipilih karena pesan moral dan spiritualnya yang kuat serta kemudahan untuk divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi. Fokus pada beberapa kisah ini bertujuan untuk memastikan penyampaian pesan yang efektif, sambil mempertimbangkan keterbatasan ruang dan kompleksitas penafsiran. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan edukatif untuk mengajarkan nilai-nilai Islam kepada anak-anak melalui kisah-kisah hewan dalam Al-Quran.

Penggunaan buku cerita bergambar bertujuan untuk mengajarkan nilai- nilai agama, kesadaran lingkungan, keadilan, dan hikmah yang terkandung dalam cerita. Dengan cara penyampaian dari ilustrasi dan narasi yang sederhana, anak-anak dapat mempelajari hikmah dari kisah hewan-hewan tersebut sambil memahami pesan-pesan yang terkandung di dalam ceritanya sehingga anak mampu berimajinasi dan belajar dari kisah yang ada didalamnya.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya buku cerita anak dengan tema kisah hewan dalam Al-Qur'an yang menarik, edukatif, dan sesuai untuk anak-anak.
2. Bahasa dan ilustrasi yang digunakan seringkali tidak disesuaikan dengan tingkat

pemahaman anak-anak.

3. Banyak buku cerita anak yang tidak memanfaatkan ilustrasi secara optimal untuk mendukung pemahaman isi cerita.
4. Kurangnya metode penyampaian yang menarik dan sederhana pada kisah hewan-hewan didalam Al-Quran.

C. Batasan Masalah

1. Fokus pada kisah hewan-hewan yang disebutkan dalam Al-Qur'an, seperti burung hud-hud (Surah An-Naml), burung gagak (Surah Al-Maidah), burung dari tanah liat oleh Nabi Isa A.S. (Surah Al-Maidah), burung ababil dan pasukan bergajah Abrahah (Surah Al-Fil), serta ikan paus dalam kisah Nabi Yunus.
2. Buku ini dirancang khusus untuk anak-anak usia 6-12 tahun, yang berada dalam fase operasi konkret, di mana mereka membutuhkan visualisasi dan bahasa yang sederhana untuk memahami cerita.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengintepresentasikan kisah hewan-hewan dalam Al-Qur'an menjadi buku cerita bergambar yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak?

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

Merancang buku cerita bergambar tentang kisah hewan dalam Al-Qur'an yang menarik, edukatif, dan sesuai untuk anak-anak, sehingga dapat menjadi media

pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Islami.

2. Tujuan Khusus

- a. Menyajikan kisah-kisah hewan dalam Al-Qur'an dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik agar mudah dipahami oleh anak-anak.
- b. Meningkatkan keterlibatan dan imajinasi anak-anak melalui visualisasi cerita yang kreatif dan interaktif.
- c. Mengajarkan nilai-nilai Islami, moral, dan spiritual melalui kisah-kisah hewan dalam Al-Qur'an dengan cara yang tidak menggurui.
- d. Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan bagi anak-anak muslim dalam memahami kisah-kisah Al-Qur'an.
- e. Mengatasi keterbatasan buku cerita anak dengan tema serupa yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan usia anak.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan dari Buku Cerita Bergambar “Ustadz Bercerita” tentang Hewan-hewan yang Disebutkan di dalam Al-Quran adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan kemampuan penulis yang telah didapat selama masa perkuliahan.

- b. Merancang media komunikasi yang kreatif, inovatif, informatif, dan komunikatif.
 - c. Sebagai referensi karya ilmiah untuk penulis setelahnya.
- 2. Bagi Masyarakat
 - a. Mengenalkan kisah hewan-hewan yang di sebutkan di dalam Al-Quran dan mempelajari hikmah dari kisah tersebut.
 - b. Sebagai media edukasi untuk anak-anak tentang kisah hewan-hewan yang di sebutkan di dalam Al-Quran.
- 3. Bagi Target Audiens
 - a. Media ini dapat dijadikan media edukasi terhadap anak-anak agar mengetahui dan belajar dari hikmah yang terdapat di dalam kisah hewan-hewan yang di sebutkan di dalam Al-Quran.
 - b. Terciptanya media edukasi berupa buku cerita bergambar untuk anak-anak yang efektif.
- 4. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Agar dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi lainnya.
 - b. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna sebagai acuan bagi civitas akademika.
 - c. Sebagai referensi untuk karya selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Umum

Menurut Dewi (2023) Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari tentang cara merancang suatu pesan visual dengan tujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak dengan cara yang efektif dan estetis. Materi pokok DKV mencakup berbagai elemen dasar dalam desain visual, seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan proporsi, serta prinsip-prinsip desain yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen tersebut menjadi sebuah karya visual yang memiliki nilai estetika dan efektivitas komunikasi.

Desain Komunikasi Visual adalah proses menciptakan dan menyampaikan pesan melalui penggunaan elemen visual seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan layout. Tujuan dari Desain Komunikasi Visual adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif, menggugah perasaan, dan mempengaruhi audiens secara visual (Walisyah, 2019).

Menurut (Setiawan, 2016) Desain Komunikasi Visual adalah disiplin ilmu dan praktik yang berfokus pada penggunaan elemen visual seperti gambar, tipografi, warna, dan layout untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi audiens secara visual. Desain Komunikasi Visual melibatkan pemahaman tentang komunikasi, estetika, dan teknik desain dalam menciptakan karya visual yang efektif dan berdampak. Dari beberapa pendapat yang diuraikan di atas penulis dapat

menyimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu dan praktik yang berkaitan dengan merancang pesan-pesan visual menggunakan berbagai elemen seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan layout. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif, estetis, dan mempengaruhi audiens secara visual. desain komunikasi visual melibatkan penggunaan prinsip-prinsip desain untuk mengatur elemen-elemen tersebut sehingga membentuk karya visual yang memiliki nilai estetika dan kemampuan komunikasi yang kuat.

Dengan demikian, desain komunikasi visual bukan hanya tentang pembuatan karya visual yang menarik secara estetis, tetapi juga tentang kemampuan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara jelas dan efektif kepada khalayak.

1. Fungsi-Fungsi Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut :

a. Sarana Identifikasi (*Branding*)

Sarana identifikasi merupakan wujud mengenal baik identitas seseorang, perusahaan, produk maupun jasa. Di mana identitas tersebut harus mencerminkan jiwa yang sesuai dengan pribadi, perusahaan, produk maupun jasa tersebut supaya lebih mudah dikenal, diingat dan dapat menjadi pembeda satu dengan yang lain.

b. Sarana Informasi, Pengendali, Pengawas dan Pengontrol

Sarana Informasi, Pengendali, Pengawas dan Pengontrol Bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan yang lain. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah,

posisi, skala diagram dan simbol. Informasi akan berguna apabila di komunikasikan dengan orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat dengan menggunakan bentuk yang dapat dimengerti serta dipresentasikan secara logis dan konsisten.

c. Sarana Motivasi

Komunikasi sebagai motivasi memiliki peranan yang dapat meningkatkan motivasi baik perorangan, kelompok maupun masyarakat.

d. Sarana Pengutaraan Emosi

Komunikasi dengan fungsi pengutaraan emosi biasanya digunakan untuk menggambarkan situasi agar dapat menambah kepekaan terhadap pembaca. Penggunaan komunikasi ini dapat digambarkan melalui tulisan dan ikon-ikon lainnya.

e. Saran Presentasi dan Promosi

Tujuan dari sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata secara visual sehingga pesan tersebut dapat diingat dengan mudah oleh konsumen.

2. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua penekanan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama, keseimbangan formal yaitu dengan membagi sama berat kiri dan kanan atau atas dan bawah secara sistematis atau setara. Kedua, keseimbangan asimetris yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara kanan dan kiri namun secara seimbang.

b. Tekanan (*Emphasis*)

Dalam desain dikenal istilah *focal point* atau *focus of interest* yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian atau sering disebut juga sebagai pusat perhatian.

c. Kontras

Focal point dapat diciptakan dengan menunjukkan kontras antara objek yang dianggap paling penting dengan objek lain di sekitarnya.

d. Isolasi objek

Focal point juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek lainnya. Secara visual, objek yang terisolasi akan lebih menarik perhatian.

e. Penempatan Objek

Objek yang ditempatkan pada tengah-tengah bidang akan

menjadi *focal point*. Objek yang ditempatkan pada titik pusat garis pada perspektif akan menjadi fokus perhatian pada suatu visual yang disampaikan atau ditampilkan.

f. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah pengulangan elemen visual disertai dengan perubahan bentuk, ukuran dan posisi.

g. Kesatuan (*Unity*)

Desain dikatakan menyatu secara keseluruhan dan tampak harmonis karena adanya kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Kesatuan dapat dicapai dengan cara mengulang warna, bidang, garis atau elemen dan memilih penggunaan font yang sejenis dengan variasi pada ukuran dan style-nya dengan menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki warna, tema dan bentuk yang sama.

3. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

Lusyani Sunarya (2014) menjelaskan desain yang menekankan tanpa keindahan tidak akan menarik sehingga tidak komunikatif. Menarik atau

indah bisa dilihat dengan menggunakan mata (lahir) atau dengan hati (batin), maka desain akan menarik apabila indah dipandang atau dengan konsep yang kreatif. Keindahan yang dibahas di sini lebih ditekankan pada kemampuan mata sebagai penilai. Unsur-unsur dalam desain grafis diantaranya adalah:

a. Garis (line)

Garis didefinisikan sebagai sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Setiap garis menimbulkan kesan psikologis atau persepsi sendiri. Misalnya garis yang membentuk “S” sering dirasakan sesuatu yang lembut, halus dan gemulai. Dibandingkan dengan garis yang membentuk “Z” yang terkesan tegas dan kaku.

b. Bentuk (Shape)

Bentuk disebut juga *shape*, dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk ada yang berbentuk 2 dimensi dan tiga dimensi. Setiap bentuk mempunyai arti sendiri tergantung budaya, geografis dan lain- lainnya. Contohnya segitiga bisa melambangkan konsep trinitas (ayah, ibu dan anak), tetapi di Mesir segitiga melambangkan *symbol femininitas* (kewanitaan).

c. Ilustrasi atau gambar (image)

Gambar pada desain grafis terdiri dari metode *hand drawing* atau gambar tangan, yang menggunakan alat seperti pensil, *airbrush*, kuas,

cat, spidol dan lainnya. Yang cocok digunakan untuk pembuatan konsep, sketsa, ide, karikatur, komik, lukisan dan lain- lain. Ada juga desain dengan menggunakan komputer, yang dapat membuat gambar secara vektor atau bitmap. Format vektor yang terdiri dari koordinat-koordinat, cocok untuk pembuatan logo dan gambar *line art*. Format bitmap terdiri dari *pixel-pixel* yang cocok untuk foto.

d. Ruang (*space*)

Dengan ruang kita dapat merasakan jauh dekat, tinggi rendah, panjang pendek, kosong–padat, serta besar dan kecil. Ukuran tersebut sifatnya *relative*. Besar menurut anda belum tentu sama dengan besar menurut orang lain. Ukuran-ukuran tersebut muncul karena adanya pembandingan.

e. Teks atau Tipografi

Merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca dengan semaksimal mungkin.

f. Warna (*Color*)

Setiap warna memiliki karakteristik tersendiri. Dengan warna kita dapat mengkomunikasikan desain kita kepada *audience* secara lebih efektif.

g. Ukuran (*Size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar atau kecilnya suatu objek. Dengan menggunakan unsur ini dapat menggunakan kontras atau penekanan pada objek desain anda sehingga orang dapat mengetahui mana yang akan dibaca dan dilihat terlebih dahulu.

4. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual

Menurut Wibowo (2013) dalam bentuk geometris unsur desain adalah sebagai berikut:

- a. Elemen Konseptual atau elemen bentuk yang terdiri dari titik, garis, bidang dan volume.
- b. Elemen Visual atau karakteristik bentuk yang terdiri dari ukuran, bentuk, warna dan tekstur.
- c. Elemen Rasional, terbagi menjadi dua diantaranya adalah elemen basic visual dan elemen interaksi komposional.

B. Tinjauan Khusus

1. Perancangan

Kata “perancangan” di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti yaitu proses, cara perbuatan merancang sesuatu. Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari

hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Wahyu Hidayat dan kawan-kawan (2016:49).

Menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018:5), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Hal itu bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang maksimal untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang tersedia. Dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses dalam membuat sesuatu dengan gagasan dan ide-ide yang direncanakan.

2. Buku Cerita Bergambar

Menurut Rahmaniyah (2022) Buku Cerita Bergambar merupakan sebuah buku cerita bergambar yang didalamnya mengandung unsur gambar dan kata-kata yang mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri secara individu namun memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan cerita.

Menurt Huck (Nurgiantoro, 2018), buku cerita bergambar membawa pengertian sebagai buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu

dengan menggunakan gambar dan tulisan. Gambar (ilustrasi) dan tulisan pada buku cerita bergambar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, melainkan keduanya saling melengkapi dan mendukung untuk mengungkapkan pesan.

Buku cerita bergambar adalah buku yang dapat menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu melalui narasi dan ilustrasi sebagai suatu kesatuan yang saling melengkapi, serta memiliki gaya bahasa ringan. Buku cerita anak-anak yang dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan topik pada cerita dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran (Alfiatul & Kurniawan, 2022).

Dari definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah media komunikasi yang menyajikan cerita dengan cara yang menarik dan memudahkan pemahaman, baik melalui teks maupun gambar, sehingga menjadi alat yang efektif dalam pendidikan dan pengembangan imajinasi anak-anak.

3. Hewan-hewan yang disebutkan di dalam AL-Quran

Selain kisah-kisah tentang para nabi dan rasul, terdapat juga kisah-kisah hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran yang memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana hewan-hewan tersebut terkait dengan ajaran agama dan nilai-nilai moral.

Hewan-hewan yang disebutkan dalam Al-Quran meliputi berbagai jenis, dari hewan darat, laut, hingga udara. Di dalam Al-Quran banyak

disebutkan nama-nama hewan. Nama-nama hewan tersebut diyakini umat Islam menjadi bahan pelajaran buat kebaikan manusia dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

a. Tanah liat dan isa

Dalam QS. Al-Ma'idah: 110, Allah menyebutkan bahwa Nabi Isa, dengan izin-Nya, mampu membentuk burung dari tanah liat, meniupkannya, lalu burung itu menjadi hidup. Ini adalah bukti kekuasaan Allah yang diberikan kepada Nabi Isa sebagai tanda bagi manusia.

Mukjizat ini menunjukkan bahwa segala sesuatu terjadi atas izin Allah dan mengajarkan tentang kebesaran-Nya dalam menciptakan kehidupan. Kisah ini juga mengajarkan keimanan, keajaiban, dan kebijaksanaan yang Allah berikan kepada para nabi-Nya.

b. Gajah dan burung ababil (*Al-fil*)

Dari kisah tersebut merupakan salah satu sikap yang tidak terpuji dan merupakan perilaku negatif sehingga pentingnya memberikan edukasi keagamaan kepada anak-anak agar dapat menghindari sifat-sifat tidak terpuji dan meniru sifat-sifat terpuji yang di ceritakan dalam kisah-kisah agama Islam yaitu salah satunya adalah "Kisah Pasukan Gajah" yang pastinya akan berpengaruh terhadap kepribadian anak tersebut. Loeis, W. (2011)

c. Burung Gagak (*Surah Al-Maidah*)

Sebagian ulama menyebutkan bahwasanya setelah Qabil membunuh saudaranya (Habil), ia menggendongnya diatas punggungnya. Dan terus menggendongnya sehingga Allah mengirimkan dua ekor burung gagak, lalu kedua burung itu saling bertengkar dan akhirnya salah satunya berhasil membunuh yang lainnya. Setelah membunuh saudaranya, burung gagak itu turun ke tanah dan menggali untuk mengguburkan saudaranya itu. Dan Akhirnya Qabil melakukan apa yang dilakukan oleh burung gagak tersebut, menggali tanah dan menguburkannya dalam lubang tersebut. (Salim, op: 72-73)

d. Burung Hud-Hud (*Surah An-Naml*)

Telah menarik minat banyak orang dari perspektif Islam dan sains karena memiliki karakteristik unik dalam perilaku dan peran mereka dalam lingkungan alami. Burung Hud-Hud telah menjadi subjek penelitian dan kajian dalam kedua bidang tersebut. Dalam perspektif Islam, Burung Hud-Hud memiliki peran penting dalam kisah Nabi Sulaiman AS yang tercatat dalam Al-qur'an. Dalam surah An-Naml (27:20-28)

e. Paus (*Surah Yunus*)

Salah satu utusan Allah di bumi, Nabi Yunus AS pernah ditelan ke dalam perut ikan paus. Kisah Nabi Yunus AS ini pun diabadikan oleh Allah SWT dalam Al-Quran surat Yunus ayat 89, QS Al- Anbiyaa ayat 87-88, dan QS As-Saffat ayat 145-146. Kala itu Nabi Yunus tengah diutus oleh

Allah SWT untuk menyampaikan wahyu di suatu daerah bernama Nainawa. Nabi Yunus diminta mengajak para penduduk di kota itu beriman dan meninggalkan berhala.

4. Media Informasi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan perkembangan media informasi yang semakin berkembang dan semakin pesat penyebarannya. Menurut Sadiman dalam Triyadi (2015), media secara sederhana merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan dan menginformasikan pesan di dalamnya sebagai alat untuk belajar. Informasi sendiri merupakan data yang didapat dari fakta yang ada untuk diproses menjadi bentuk yang lebih berarti dan bermanfaat bagi pengguna.

Menurut Yusup dalam Hidayat (2012), ditinjau dari segi kepustakawanan, informasi merupakan rekaman fenomena yang dibuat oleh seseorang yang menyaksikannya sehingga data yang didapat lebih bermakna dan mempengaruhi kehidupan pengguna informasi.

Menurut Sobur dalam Ubay (2019), media informasi sendiri dapat dikatakan sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual.

Dari definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang menyajikan data atau pesan yang didapat dari fakta yang ada dan bermanfaat bagi penggunanya.

BAB III

METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang ada pada perancangan buku cerita bergambar tentang hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al--Quran terbagi atas beberapa bagian yaitu:

1. Data Verbal

1) Observasi

Pada observasi dapat dilihat di taman pendidikan Quran (TPQ) nurul mukmin yang beralamat di Jl. Lambung Bukit, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat, dengan mengunjungi musholla nurul mukmin, berkomunikasi dengan guru dan berinteraksi secara langsung dengan anak- anak di tempat tersebut.

TPQ Nurul Mukmin merupakan salah satu lembaga pendidikan non-formal yang fokus pada pembelajaran Al-Qur'an dan nilai-nilai Islami untuk anak-anak. Mayoritas peserta didik adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang berasal dari lingkungan sekitar. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, yaitu melalui ceramah, hafalan, dan penjelasan lisan dari guru. Namun, terlihat bahwa anak-anak seringkali kesulitan memahami kisah-kisah dalam Al-Qur'an, terutama kisah hewan, karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. guru mengaku kesulitan dalam menyampaikan kisah-kisah hewan dalam Al-Qur'an karena kurangnya buku atau media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia anak, guru juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran seperti buku

cerita bergambar yang dapat membantu anak-anak memahami kisah-kisah tersebut dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Selama observasi, dilakukan interaksi langsung dengan anak-anak di TPQ Nurul Mukmin untuk memahami minat dan kebutuhan mereka, Anak-anak mengaku kesulitan memahami cerita yang disampaikan dengan bahasa yang terlalu formal atau sulit. Mereka lebih mudah memahami cerita yang disampaikan dengan bahasa sederhana dan sehari-hari.

2) **Wawancara**

Pengumpulan data menggunakan metode Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung dengan salah satu guru TPQ (Taman Pendidikan Quran) Nurul Hidayah sekaligus kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) buruh rampai, Data yang diperoleh dari hasil wawancara adalah yang berkaitan penggunaan ilustrasi di dalam buku cerita bergambar. Data tersebut didapatkan dengan melakukan sesi wawancara kepada bapak Baharudin M.Pd (63 tahun).

Wawancara dilakukan secara langsung dengan bertanya apa hukum penggunaan ilustrasi dalam buku cerita bergambar. Bapak baharudin berpendapat bahwa diperbolehkannya ilustrasi untuk maksud dan tujuan yang baik. Dari wawancara dengan bapak baharudin dari kisah hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran terdapat hikmah yang dapat diambil sebagai pelajaran untuk anak-anak. Dengan tujuan yang baik tersebut maka diperbolehkan penggunaan ilustrasi pada buku cerita bergambar tersebut.

2. Data Visual

Pengambilan gambar atau data visual dengan narasumber sebagai penunjang informasi yang dibutuhkan oleh penulis dan bukti dalam mengumpulkan data.



Gambar 1. Dokumentasi Lokasi TPQ Nurul Hidayah

(Sumber: Reza, 2024)



Gambar 2. Dokumentasi Bersama Narasumber

(Sumber: Reza, 2024)



Gambar 3. Buku Cerita para Binatang dalam Al-Quran

(Sumber: Iwok Abqory)

Buku cerita bergambar ini berisikan cerita para binatang dalam Al-Quran. Buku ini menggunakan ilustrasi yang sederhana dan dapat dicerna oleh anak-anak yang membacanya. Dari penyampaian cerita dan tata letak tipografi penulisan ceritanya sederhana dan mudah dipahami, serta teratur.

B. Metode Analisis Data

Proses analisis data yang dilakukan penulis adalah dengan menggunakan analisis 5W1H, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode Analisis 5W 1H

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i> (apa)	Apa yang dibahas dalam buku cerita bergambar yang akan dirancang Al-Qur'an?	Buku cerita bergambar ini membahas tentang cerita dua anak yang ceria dan seringkali bertanya kepada gurunya di tempat mereka belajar membaca Al-Quran tentang kisah hewan-hewan yang ada didalam Al-Quran yang mengandung pelajaran penting mengenai akhlak, ketaatan, dan hubungan manusia dengan Allah serta makhluk lainnya.

<i>Why</i> (Mengapa)	Mengapa perlu dibuat buku cerita bergambar tentang hewan- hewan dalam Al-Qur'an?	Untuk membantu anak-anak belajar mengenai nilai-nilai Islam dengan cara yang mudah dipahami dimana Anak-anak di era digital saat ini sangat membutuhkan konten yang sesuai dengan ajaran agama. Buku ini bisa menjadi sarana untuk menyampaikan pesan moral dalam kisah-kisah Al-Qur'an.
<i>Who</i> (Siapa)	Siapa yang menjadi target audiens dari buku cerita bergambar ini?	Target audiens dari buku cerita bergambar ini adalah anak- anak dari umur 7-10 tahun yang sedang dalam tahap belajar mengenal ajaran Islam melalui cerita dan visual.
<i>Where</i> (Di mana)	Di mana buku cerita bergambar ini akan didistribusikan dan digunakan?	Buku ini kan dipergunakan untuk media edukasi anak-anak Sekolah Dasar (SD), Taman Pendidikan Quran (TPQ), toko buku, dan media online.
<i>When</i> (Kapan)	Kapan waktu yang tepat untuk anak-anak membaca buku cerita bergambar tersebut?	Waktu yang tepat untuk anak-anak membaca buku cerita bergambar bisa bervariasi tergantung referensi individu anak dan rutinitas keluarga. Namun, beberapa waktu yang umumnya disarankan adalah sebelum tidur atau di waktu senggang saat mereka rileks dan

		fokus. Bisa juga di waktu belajar di sekolah ataupun di TPQ sebagai bahan ajar bagi anak-anak.
<i>How</i> (Bagaimana)	Bagaimana cara menyusun dan menyajikan buku cerita bergambar fabel Al-Qur'an?	Pemilihan cerita Pilih beberapa kisah yang populer yang ada dalam Al-Qur'an yang relevan dan mengandung pesan moral yang kuat. Setiap cerita harus dilengkapi dengan pesan yang mudah dipahami oleh anak-anak juga ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Metode Perancangan

C. Metode Story Telling

1. Tokoh

Tokoh yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran memiliki 3 karakter utama diantaranya yaitu Syalfa selaku pemeran anak laki-laki, Laudza selaku pemeran anak perempuan, dan Ustadz Yunus selaku ustadz di pengajian tempat Syalfa dan Laudza menuntut ilmu.

2. Latar Belakang

Latar belakang pada buku cerita bergambar tentang hewan-hewan yang

terdapat di dalam Al-Quran berupa saat tokoh utama Syalfa dan Laudza sedang berjalan menuju ke masjid untuk mengaji dan bertemu dengan Ustadz Yunus. Dalam perjalanan menuju masjid mereka melihat beberapa hewan. Laudza dan Syalfa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga menanyakan kepada pak Ustadz Yunus mengenai hewan-hewan yang mereka jumpai tersebut.

3. Konflik

Laudza dan Syalfa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga menyebabkan berbagai pertanyaan timbul dibenaknya. Kemudian mereka menanyakannya kepada Ustadz Yunus mengenai hewan-hewan tersebut yang kemudian ustadz yunus menceritakan beberapa kisah hewan-hewan yang terdapat di dalam Al-Quran.

4. Puncak

Ustadz Yunus menceritakan berbagai kisah hewan-hewan yang terdapat di dalam Al-Quran yang digambarkan dengan menggunakan visual bergambar dari setiap kisah hewan yang diceritakan.

5. Penyelesaian

Ustadz Yunus menceritakan berbagai jenis kisah hewan-hewan yang terdapat di dalam Al-Quran.

D. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yang ingin dicapai yaitu merancang buku cerita yang berisikan tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran dengan

menyampaikan hikmah dan pembelajaran yang dapat diambil dari kisah-kisah hewan yang telah disebutkan di dalam Al-Quran sehingga audiens mendapatkan informasi melalui penggambaran visual yang baik sehingga pesan yang diberikan dapat sampai kepada audien

E. Identifikasi Target Audiens

Target audiens pada perancangan buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran yaitu anak-anak berusia 5-10 Tahun.

F. Strategi Kreatif

Strategi merupakan cara untuk mencapai tujuan dari target kreatif yang sudah ditentukan. Strategi kreatif yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran diantaranya:

1. Pemilihan Ide

Perancangan buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran dipilih karena kurangnya media pembelajaran dan informasi mengenai kisah hewan-hewan di Al-Quran yang persuasif bagi anak-anak usia dini dengan menggunakan metode penyampaian yang menarik dan sederhana yang dikemas dengan alur cerita story telling karakter anak-anak dan gurunya.

2. Pengembangan Konsep

Tema perancangan buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran dibuat dengan menggunakan

menggunakan metode penyampaian visual yang menarik yang dikemas dengan alur cerita utama sebagai tokoh anak-anak yang gemar mengaji ke musholla, serta tatanan bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak usia dini.

3. Pra Desain

1) Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan untuk penyampaian informasi akan lebih mudah dipahami oleh para audiens.

2) Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang menarik dengan memperhatikan tingkat keterbacaan yang baik supaya informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

3) Ilustrasi

Jenis gambar ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah jenis ilustrasi kartun, karena target audiens dari buku ini adalah anak-anak.

4) Warna

Warna yang dipilih nantinya akan disesuaikan dengan visual media, warna ini juga bertujuan untuk membuat karya agar tampak lebih

mencolok dan menarik serta karya tidak tampak membosankan.

5) **Layout**

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks yang komunikatif agar pembacanya dapat memahami cerita.

G. **Strategi Media**

1. **Media Utama**

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar tentang hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran adalah buku cerita bergambar yang berisikan kisah hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al- Quran dengan tiga edisi buku yakni, edisi hewan darat, hewan laut, dan hewan udara.

2. **Media Pendukung**

Selain media utama, media pendukung yang diperlukan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang hewan-hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran ini adalah sebagai berikut :

1) **Buku Mewarnai**

Buku mewarnai berupa buku yang berisi seni garis yang dapat memungkinkan seseorang menambahkan warna dengan menggunakan krayon, pensil warna, pena, atau cat. Buku mewarnai dapat meningkatkan konsentrasi dan ketekunan anak-anak saat mereka fokus pada aktivitas mewarnai.

2) **Buku Tulis**

Buku tulis atau juga bisa disebut buku catatan adalah buku atau tumpukan halaman kertas yang sering diatur dan digunakan untuk tujuan seperti merekam catatan atau memo, menuangkan tulisan, *diary*, menggambar, membuat buku coretan atau sontekan.

3) **Bingkai foto 36×26**

Bingkai foto dapat digunakan untuk menampilkan ilustrasi atau gambar karakter hewan dari buku cerita. Ini bisa menjadi cara yang menarik untuk mempromosikan buku dan memungkinkan anak-anak atau pembaca untuk memiliki representasi visual dari karakter favorit mereka.

4) **X-Banner 100×60**

X-Banner merupakan salah satu media promosi yang dicetak, Umumnya banner berbentuk potrait atau vertikal. X- Banner merupakan salah satu media yang efektif dalam menjadi media promosi.

5) **Kalender**

Kalender yang menampilkan ilustrasi hewan dari buku cerita untuk setiap bulan dapat menjadi media pendukung yang bermanfaat. Selain memberikan fungsi praktis sebagai penunjuk waktu, kalender ini juga dapat mengingatkan pembaca tentang cerita-cerita dalam buku setiap hari

6) **Kotak Pensil**

kotak pensil adalah wadah yang dirancang khusus untuk menyimpan dan

mengatur pensil, pulpen, penghapus, dan alat tulis lainnya.

7) ***Sling bag***

Sling bag dengan desain karakter hewan dari buku cerita dapat menjadi merchandise yang menarik bagi anak-anak. Tas ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk membawa buku atau barang lainnya, tetapi juga sebagai media promosi berjalan untuk buku cerita

8) ***Merchandise***

Merchandise lain seperti gantungan kunci, pin dan stiker dengan gambar karakter dari buku juga dapat menarik minat pembaca.

9) **Poster**

Poster merupakan salah satu media promosi yang dicetak, Umumnya banner berbentuk potrait atau vertikal.

10) **Botol Minum**

Botol minum dengan desain karakter utama dari buku cerita dapat menjadi merchandise yang menarik bagi anak-anak. Botol minum tidak hanya berfungsi sebagai wadah tapi juga bisa sebagai media promosi berjalan untuk buku cerita.

BAB IV

PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

1. Konsep Verbal

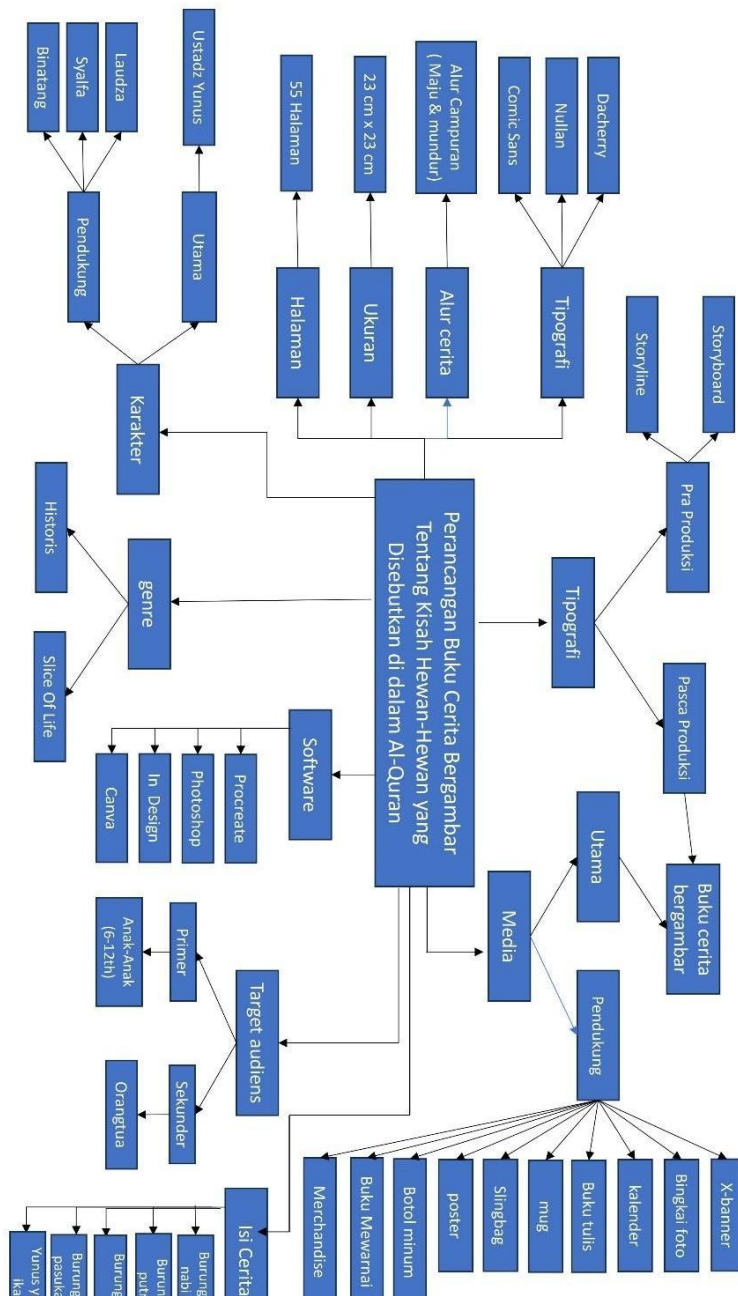
Konsep verbal dalam buku cerita bergambar ini berfokus pada cara penyampaian pesan melalui teks dan narasi yang digunakan. Buku ini mengadopsi metode storytelling dengan tokoh utama anak-anak, yaitu Syalfa dan Laudza, yang bertanya kepada Ustadz Yunus tentang kisah hewan dalam Al-Qur'an. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak usia 7-10 tahun agar lebih mudah dicerna. Setiap cerita memiliki struktur yang jelas, mulai dari pembukaan, konflik, hingga penyelesaian, yang dirancang untuk menjaga alur tetap menarik dan edukatif. Selain itu, pesan moral dan nilai-nilai Islami menjadi inti dari setiap kisah, seperti kesetiaan anjing dalam kisah Ashabul Kahfi, kebijaksanaan burung Hud-Hud dalam cerita Nabi Sulaiman, serta ketekunan semut dalam Surah An-Naml.

2. Konsep Visual

konsep visual dalam buku ini dirancang untuk memperkuat daya tarik dan pemahaman anak-anak terhadap cerita. Ilustrasi karakter dan hewan dibuat dalam gaya kartun yang ramah anak dengan ekspresi yang ekspresif dan warna-warna cerah agar lebih menarik. Pemilihan warna dilakukan berdasarkan psikologi warna, di mana warna cerah seperti biru, kuning, dan oranye digunakan untuk

menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Tata letak buku juga dirancang agar nyaman dibaca dengan kombinasi ilustrasi dan teks yang seimbang, sehingga tidak membebani pembaca. Tipografi yang digunakan merupakan jenis huruf yang mudah dibaca, seperti Comic Sans dan Nullan, dengan ukuran yang disesuaikan agar ramah anak. Selain buku utama, media pendukung seperti buku mewarnai, kalender, dan merchandise lainnya juga disertakan untuk menambah interaksi dan memperkuat pengalaman belajar anak-anak. Dengan kombinasi konsep verbal dan visual yang terstruktur, buku ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam mengenalkan kisah-kisah dalam Al-Qur'an kepada anak-anak secara lebih menarik dan mudah dipahami.

B. Brainstorming



Gambar 4. Brainstorming

(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

C. Pra Desain

1. Gaya dan Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan buku bergambar ini adalah Bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia agar buku ilustrasi ini lebih mudah dimengerti dan pesan yang ada dalam buku lebih mudah disampaikan

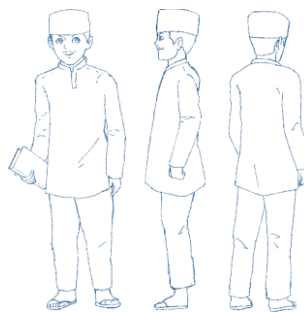
2. Studi Karakter Utama

Pada buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan dalam Al-Quran memiliki figur utama yang memiliki karakter penting di dalamnya untuk mewakili identitas dari buku tersebut. Penting bagi perancang untuk merancang karakter dari figur yang akan dibuat. Oleh karena itu studi karakter diperlukan untuk mengetahui karakter dari sebuah tokoh cerita sebelum bisa direalisasikan pada gambar.

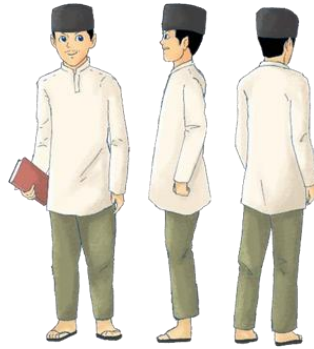
Berikut deskripsi dari karakter yang dirancang:

a. Nama : Ustadz Yunus

Jenis kelamin: Laki-laki



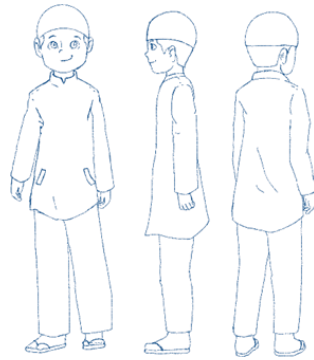
Gambar 5. Sketsa Tokoh Ustadz Yunus
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



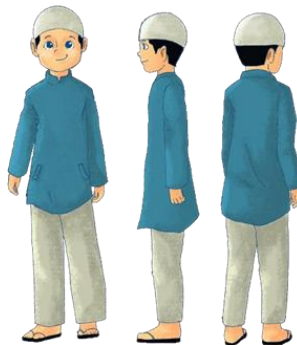
Gambar 6. Tokoh Ustadz Yunus
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b. Nama : Syalfa

Jenis kelamin : Laki-laki



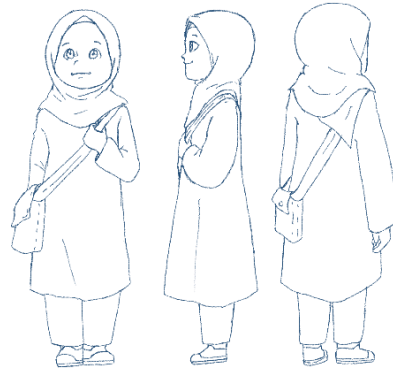
Gambar 7. Sketsa Tokoh Syalfa
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



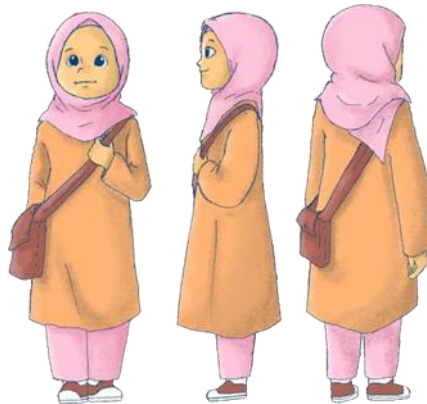
Gambar 8. Sketsa Tokoh Syalfa
(Reza Agustadi, 2025)

c. Nama : Laudza

Jenis Kelamin : Perempuan



Gambar 9. Sektsa Tokoh Laudza
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 10. Tokoh Laudza
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

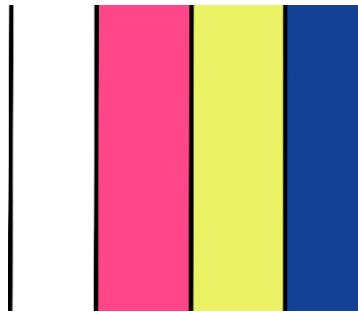
3. Studi Layout

Layout merupakan elemen desain dalam sebuah halaman. Dimana dalam hal ini bertujuan untuk menentukan posisi atau peletakan teks, gambar, dan elemen dekoratif. Layout yang digunakan adalah susunan sederhana dimana dalam satu halaman terdapat teks dan gambar . Ukuran kertas yang digunakan

dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah 23x23cm.

4. Studi Warna

Warna mempunyai peran yang sangat penting, karena mempunyai nilai bahasa karakter (Language Character) dan efek psikologis terhadap yang melihatnya dan dapat memberikan makna dan kesan tertentu. Warna berfungsi untuk berbicara secara visual dalam konteks karakter umum yang lebih mudah dirasakan.



Gambar 11. Palet Warna
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

Tabel 2. Tabel warna

Warna	Kode	Deskripsi
Putih	#FFFFFF	Warna putih adalah warna yang memantulkan semua cahaya tampak, memberikan kesan bersih, murni, dan netral. Warna ini sering dikaitkan dengan kesucian, kedamaian, dan kebersihan.
Pink	#FF4689	Warna pink ini adalah warna merah muda yang cerah dan mencolok. Warna ini sering diasosiasikan dengan femininitas, cinta, kelembutan, dan keceriaan.

Kuning	#ECF265	Warna kuning ini adalah kuning yang pucat dan cerah dengan sedikit sentuhan kehijauan. Warna ini sering dikaitkan dengan energi, kebahagiaan, optimisme, dan keceriaan.
Biru dongker	#124195	Warna biru ini adalah warna biru tua yang dalam. Warna ini sering dikaitkan dengan ketenangan, kepercayaan, stabilitas, dan kebijaksanaan.

Sumber: Reza Agustadi, 2025

5. Studi Tipografi

Tipografi adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Pada perancangan buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan dalam Al- Quran ini menggunakan jenis font serif.

a. Deskripsi Alternatif Tipografi

Tabel 3. Deskripsi Alternatif Tipografi

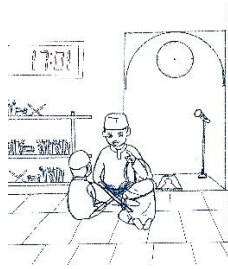
No	Tipografi	Keterbacaan	Estetis	Konsep	Aplikasi
1	COMIC SANS	√	√	√	√
2	Nullan	√	√	√	√
3	DaCherry	√	√	√	√

Sumber : Reza Agustadi, 2025

6. Studi Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan dalam perancangan buku cerita bergambar

tentang kisah hewan-hewan yang disebutkan didalam Al- Quran ini adalah dengan menggunakan visual hewan dan alam yang disesuaikan dengan tempat yang dikisahkan di dalam Al-Quran.



Gambar 12. Sketsa Ilustasi
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 13. Final Ilustasi
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 14. Sketsa Ilustasi
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 15. Final Ilustasi
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

D. Produksi

1. Pra Produksi

a. Narasi

Di sebuah desa kecil yang damai, ada anak-anak yang selalu berangkat setiap sore untuk belajar mengaji. Mereka adalah Syalfa dan Laudza, adik kakak yang selalu bersemangat mengikuti kegiatan mengaji di masjid seberang desa. Namun, selain belajar membaca Al-Qur'an, mereka juga sering saling bertanya tentang berbagai hal menarik yang mereka jumpai di perjalanan mereka ke masjid, terutama mengenai hewan-hewan yang mereka jumpai di jalan.

b. Sinopsis

Syalfa dan Laudza, dua bersaudara yang penuh rasa ingin tahu, selalu penasaran dengan kisah-kisah dalam Al-Qur'an. Setiap sore, dalam perjalanan menuju masjid di kampung sebelah untuk mengaji, dalam perjalanan mereka menjumpai burung cantik yang menakjubkan yang sedang menjaga telur-telurnya.

Pertemuan mereka dengan burung cantik ini memicu pertanyaan besar di

benak Syalfa dan Laudza: Apakah ada cerita yang membahas tentang kisah burung yang disebutkan dalam Al-Qur'an? Dengan penuh semangat, mereka selalu menanyakan hal itu kepada Ustadz Yunus, guru mengaji mereka.

Dengan sabar, Ustadz Yunus menceritakan kisah-kisah luar biasa tentang hewan-hewan dalam Al-Qur'an—mulai dari burung hud-hud yang membawa kabar kepada Nabi Sulaiman, hingga ikan besar yang menelan Nabi Yunus. Melalui kisah-kisah tersebut, Syalfa dan Laudza tidak hanya mendapatkan jawaban atas rasa penasaran mereka, tetapi juga belajar banyak hikmah dan nilai-nilai kehidupan.

Buku ini mengajak pembaca untuk ikut menjelajahi keajaiban hewan-hewan dalam Al-Qur'an melalui petualangan Syalfa dan Laudza. Dengan ilustrasi yang menarik dan cerita yang penuh makna, buku ini menjadi bacaan yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan bagi anak-anak dan keluarga.

c. *Story Line*

Tabel 4. Story Line

Hal	Narasi	Aset Virtual
Alur cerita		
1.	sebuah desa kecil yang damai, ada anak-anak yang selalu berangkat setiap sore untuk belajar mengaji. Mereka adalah Syalfa dan Laudza, adik kakak yang selalu bersemangat mengikuti kegiatan mengaji di masjid seberang desa. Namun, selain belajar membaca Al-Qur'an, mereka juga sering saling bertanya tentang berbagai hal menarik yang mereka jumpai di perjalanan mereka ke mesjid, terutama mengenai hewan-hewan yang mereka jumpai di jalan.	-

2-3	Pada suatu hari, di sore yang cerah seperti biasanya syalfa dan laudza berangkat bersama sama ke musholla di seberang desa untuk belajar dan mengaji bersama ustadz yunus di sana. Mereka berangkat lebih awal dari hari biasanya untuk menikmati indahnya desa mereka yang dikelilingi bebukitan dan banyaknya pohon pohon yang besar.	Laudza dan syalfa berangkat mengaji bersama
4-5	Di perjalanan, mereka melihat pohon besar dan tinggi yang disana terdapat burung cantik yang sedang menjaga telur-telurnya. laudza dengan rasa penasaran bertanya kepada sang kakak. Laudza: Kak syalfa, kenapa ya allah menciptakan burung itu ke dunia, apakah mereka ada dikisahkan didalam Al-Qur'an juga? Syalfa: Ntah lah za, ayo kita tanyakan ke ustadz Yunus	Laudza dan syalfa melihat seekor burung yang sedang menjaga telur-telurnya
6-7	Sampailah mereka di musholla, tanpa basa-basi laudza langsung bertanya tentang hal yang mereka jumpai selama diperjalanan tadi kepada ustadz mereka. Laudza: "Assalamu'aikum ustadz, tadi kami diperjalanan menjumpai burung yang sangat indah yang sedang menjaga telur-telurnya di sarangnya ustadz". Ustaz tersenyum lembut mendengar pertanyaan itu. Ustadz: "Wa'alaikumussalam, Nak. MasyaAllah, kalian telah melihat salah satu makhluk Allah yang luar biasa. Burung memang termasuk ciptaan Allah yang istimewa. Mereka diberi kemampuan untuk terbang tinggi di langit, berkicau merdu, dan bahkan memiliki naluri luar biasa untuk menjaga anak-anaknya.	Laudza dan syalfa bertanya kepada ustadz Yunus.

8-9	<p>Kemudian syalfa yang duduk di sebelah ustadz ikut bertanya, dengan mata yang berbinar penasaran, Syalfa: “Jadi, Ustadz, di dalam Al-Qur’an ada cerita tentang burung?” Ustadz mengangguk sambil tersenyum, Ustadz: “Tentu saja ada, bahkan lebih dari satu! Ada kisah tentang burung Ababil yang menghancurkan pasukan bergajah yang hendak menyerang Ka’bah. Ada juga kisah tentang burung yang Allah jadikan tanda kebesaran-Nya, seperti burung yang dihidupkan oleh Nabi Ibrahim. Dan ada satu burung yang sangat istimewa dalam kisah seorang nabi yang sangat cerdas dan memiliki kerajaan yang luar biasa... kalian tahu siapa nabi itu?”</p>	<p>Laudza syalfa dan ustadz Yunus duduk Bersama didalam musholla dan ustadz menceritakan kisah- kisahnya</p>
10-11	<p>Syalfa dan laudza saling berpandangan sejenak sebelum laudza menjawab ragu-ragu, Laudza: “Hmm... Nabi Sulaiman, Ustadz?” Ustadz mengangguk bangga, Ustadz: “Betul sekali! Nabi Sulaiman ‘alaihissalam adalah seorang nabi yang diberi keistimewaan oleh Allah untuk berbicara dengan binatang, termasuk burung. Dalam kisahnya, ada seekor burung yang memiliki peran sangat penting dalam menyampaikan kabar besar kepada Nabi Sulaiman. Burung ini kecil, tapi sangat cerdas dan setia. Namanya adalah burung Hud-Hud.” syalfa itu tampak semakin tertarik dan maju sedikit ke depan, Syalfa: “Burung Hud-Hud?”</p>	<p>Ustadz Yunus menceritakan kisahnya kepada laudza dan syalfa.</p>

	Wah, seperti apa kisahnya, Ustadz? Apa yang dilakukan burung itu?” Ustadz tersenyum dan mulai bercerita...	
Kisah 1	Burung hud-hud dan sulaiman	
13-14	Aku adalah burung Hud-hud, aku memiliki kecerdasan dan bertugas sebagai pencari informasi untuk raja sulaiman. Suatu hari, raja Sulaiman memanggil semua burung-burung untuk berkumpul di hadapannya. Namun, aku tidak ada disana saat dia mencariku. Dia bertanya-tanya mengapa Burung Hud-hud tidak hadir. Saat itu raja Sulaiman memerintahkan untuk mencari aku dan menanyakan alasan ketidakhadirannya. Jika aku tidak memiliki alasan yang baik, Nabi Sulaiman akan menghukumku. akupun tiba di hadapannya dengan membawa informasi yang penting, bahwa ratu Bilqis dari kerajaan Sa’ba melakukan perbuatan syirik yaitu menyembah kepada selain allah. kemudian raja sulaiman membuat sepucuk surat dan meminta ku untuk menyampaikan surat ini kepadanya.	Nabi sulaiman sedang memberikan surat kepada burung hud-hud
15-16	Tanpa pikir panjang akupun membawa surat ini pergi terbang ke kerajaannya Sa’ba dan menjatuhkan surat ini tepat dihadapan ratu Balqis. Ratu balqis kemudian membaca surat itu, dengan keadaan gemetar sambil membacanya ratu balqis memanggil para	Burung hud-hud terbang sambil membawa surat


	<p>perdana menterinya untuk berkumpul dan menyerang raja sulaiman. akupun melaporkannya langsung dihadapan raja sulaiman tentang rencanya menyerang itu. berkat informasi dariku, akhirnya ratu Bilqis bertaubat dan mengakui bahwa tiada tuhan selain Allah, kemudain ratu Bilqis dan rakyatnya percanya bahwa raja sulaiman adalah utusan allah.</p>	
Kisah 2	Burung gagak dan putra adam	
19-20	<p>Kisah dimulai dengan perintah nabi adam kepada kedua putra Adam untuk masing-masing dari mereka untuk menikah. Qobil dipasangkan dengan labuda, dan Habil dengan Iqlima. Qobil cemburu karena labuda tidak secantik Iqlima sehingga Allah perntahkan untuk memberi hadiah terbaik kepadanya, namun hadiah dari Habil lebih baik daripada Qobil sehingga Qobil tak terima dan membunuh habil dengan benda keras di sekitarnya. Ia merasa bersalah lalu bingung setelah membunuh habil, lalu Allah mengutusku untuk menunjukan cara mengubur saudaranya.</p>	<p>Qobil mengangkat saudaranya sambil kebingungan dan ada 2 burung gagak di hadapannya.</p>
21-22	<p>Kemudian aku menjumpai burung lainya yang mati, dan aku menggunakan paruh dan kaki ku untuk mengambil bebatuan kecil dan tanah untuk menguburkan burung yang mati ini Qobil menyaksikan aku mengubur burung ini sambil</p>	<p>Burung gagak menguburkan burung yang mati dihadapan qobil</p>



	ia mencontohkannya kepada saudaranya yang sudah tidak bernyawa. qobil menyesal atas keputusannya untuk membunuh habil. Nabi adam dan Siti hawa merasa sedih atas kepergian anaknya, dan itulah pembunuhan pertama di dunia.	
Kisah 3	Burung dari tanah liat	
25-26	Kisahku terjadi di zaman nabi isa, saat ia sedang menyebarkan agamanya, kaum kafir tidak percaya dengan allah sehingga mereka meragukan apa yang nabi isa bicarakan kepada mereka. Nabi isa menyebutkan “Saat manusia mati, ia akan allah bangkitkan kembali untuk di adili”, ucap ia kepada kaum kafir, namun mereka enggan percaya. seketika nabi isa menunduk dan mengambil seonggok tanah liat yang ada di depannya, lalu membentuk ku dengan kedua tangannya sambil berdoa kepada Allah.	Nabi isa membentuk sesuatu dari tanah di bawah kakinya
27-28	Seketika aku sudah menjadi seekor burung, kemudian nabi isa meniupkan ruh kepadaku sambil berdoa kepada allah agar aku dapat hidup. Akhirnya akupun dapat hidup, para kaum kafir terkejut dengan ku, akupun lalu terdang mengelilingi mereka agar mereka percaya kepada allah akan kekuasaannya. Pada akhirnya mereka semua percaya dengan nabi isa akan kekuasaan allah, dan mereka semua	Tanah tersebut berubah menjadi burung setelah nabi isa menghembusnya

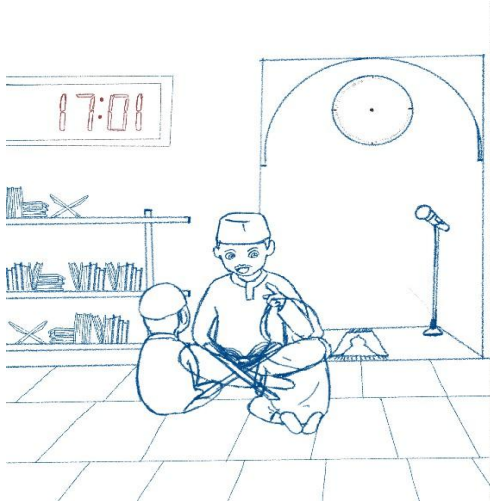
	beriman kepada nabi isa dan allah tuhan semesta alam.	
Kisah 4	Burung ababil dan pasukan abrahah	
31-32	Kisah burung Kisahku di sebutkan didalam surah Al-Fil tentang penyerangan kaum kafir untuk menghancurkan kakbah. kaum kafir membawa pasukan bergajah hebatnya yang dipimpin oleh abrahah untuk mengambil alih kota mekah dan menghancurkan kakbah. kemudian aku dan pasukanku diutus oleh allah untuk menghancurkan mereka semua, kami membawa batu panas yang kami ambil dari neraka untuk kami jatuhkan ke pasukan Abrahah.	Sekelompok burung ababil terbang di langit
33-34	Saat sedikit lagi pasukan abrahah mencapai kota mekah, kami semua kompak menjatuhkan batu panas kepada mereka sehingga mereka tidak sampai menyentuh kota mekah. Pasukan Abrahah pun tak berdaya, mereka yaitu abrahah dan pasukan bergajahnya musnah oleh batu yang kami bawa dari neraka kemudian Ka'bah tetap selamat dari kehancuran. Peristiwa ini menjadi salah satu tanda kebesaran Allah yang tercatat dalam sejarah, yang kemudian dikenal sebagai Tahun Gajah.	Burung ababil menjatuhkan batu panas ke pasukan gajah abrahah
Kisah 5	Yunus yang ditelan ikan	
37-38	Kisah Berawal dari nabi yunus yang sedang menyebarkan ajaran untuk percaya kepada	Nabi Yunus meninggalkan kapalnya

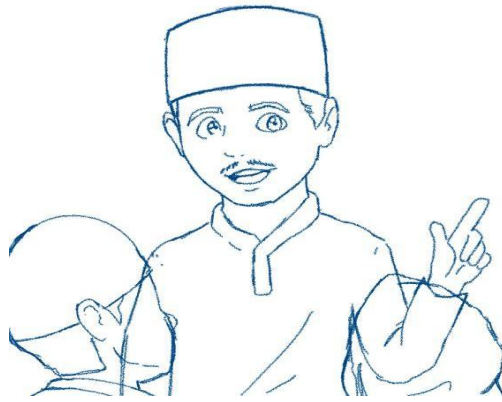
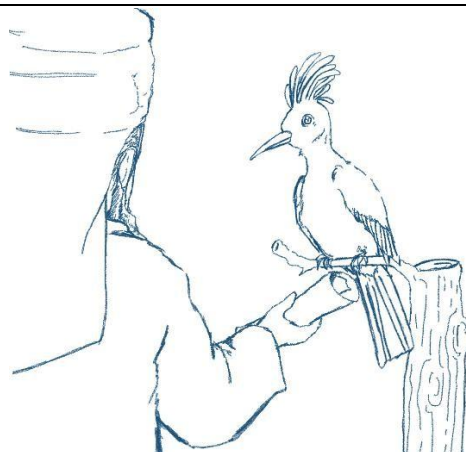
	<p>allah, nabi yunus selalu berusaha untuk meyakinkan para kaum kafir untuk beriman kepada allah, namun mereka enggan percaya kepada nabi yunus. Akhirnya nabi yunus pun menyerah dan memutuskan meninggalkan kota nya kemudian menggunakan kapal untuk pergi dari sana, selama di lautan badai besar muncul sehingga kapal yang dia gunakan terombang-ambing, kapten dan kru lainnya membuang barang kelautan agar kapal tetap stabil namun itu tidak berhasil, sehingga harus ada satu orang yang dibuang agar semua yang didalam kapal dapat selamat. dilakukanlah sebuah undian dan nama nabi yunus yang selalu keluar, kemudian nabi yunus pergi meninggalkan kapal lalu meloncat ke lautan lepas. kemudian aku di perintahkan oleh allah untuk menjaganya didalam mulutku agar nabi yunus tetap selamat.</p>	
39-40	“ilustrasi”	Ikan nun datang dan melahap nabi yunus

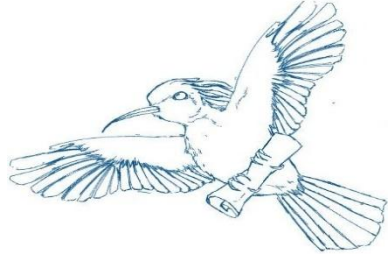
d. StoryBoard



Scene	Bagian	Keterangan
1	Sketsa	
	Objek	Laudza dan syalfa berangkat mengaji
	Latar	Pedesaan di yang rimbun.
	Teks	Pada suatu hari, di sore yang cerah seperti biasanya syalfa dan laudza berangkat bersama sama ke musholla di seberang desa untuk belajar dan mengaji bersama ustadz yunus di sana. Mereka berangkat lebih awal dari hari biasanya untuk menikmati indahny desa mereka yang dikelilingi bebukitan dan banyaknya pohon pohon yang besar.



2	Sketsa	
	Objek	Syalfa dan Laudza sedang melihat burung yang menjaga telurnya
	Latar	Dari atas pohon menampilkan dari atas burung yang sedang menjaga telur-telurnya (<i>ae rial shoot</i>)
	Teks	Di perjalanan, mereka melihat pohon besar dan tinggi yang disana terdapat burung cantik yang sedang menjaga telur- telurnya. laudza dengan rasa penasaran bertanya kepada sang kakak. Laudza: Kak syalfa, kenapa ya allah menciptakan burung itu ke dunia, apakah mereka ada dikisahkan didalam Al-Qur'an juga? Syalfa: Ntah lah za, ayo kita tanyakan kepada ustadz Yunus...
3	Sketsa	
	Objek	Ustadz yunus, syalfa dan laudza
	Latar	Halaman musholla
	Teks	Sampailah mereka di musholla, tanpa basa-basi laudza langsung bertanya tentang hal yang mereka jumpai selama diperjalanan tadi kepada ustadz mereka. Laudza: “Assalamu’aikum ustadz, tadi kami diperjalanan menjumpai burung yang sangat indah yang sedang menjaga telur- telurnya di sarangnya ustadz”. Ustaz tersenyum lembut

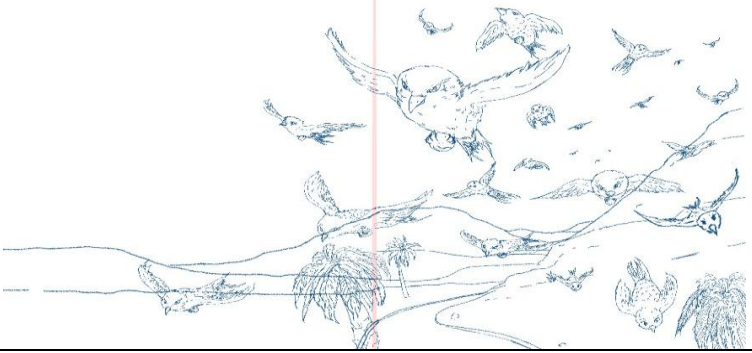

		<p>mendengar pertanyaan itu. Ustadz: “Wa’alaikumussalam, Nak. MasyaAllah, kalian telah melihat salah satu makhluk Allah yang luar biasa. Burung memang termasuk ciptaan Allah yang istimewa. Mereka diberi kemampuan untuk terbang tinggi di langit, berkicau merdu, dan bahkan memiliki naluri luar biasa untuk menjaga anak-anaknya. Sungguh tanda kebesaran Allah, bukan?”</p>
4	Sketsa	
	Objek	Syalfa, laudza dan ustadz yunus
	Latar	Di dalam musholla
	Teks	<p>Kemudian syalfa yang duduk di sebelah ustadz ikut bertanya, dengan mata yang berbinar penasaran, Syalfa: “Jadi, Ustadz, di dalam Al-Qur’an ada cerita tentang burung?” Ustadz mengangguk sambil tersenyum, Ustadz: “Tentu saja ada, bahkan lebih dari satu! Ada kisah tentang burung Ababil yang menghancurkan pasukan bergajah yang hendak menyerang Ka’bah. Ada juga kisah tentang burung yang Allah jadikan tanda kebesaran-Nya, seperti burung yang dihidupkan oleh Nabi Ibrahim. Dan ada satu burung yang sangat istimewa dalam kisah seorang nabi yang sangat cerdas dan memiliki kerajaan yang luar biasa... kalian tahu siapa nabi itu?”</p>


5	Sketsa	
	Objek	Ustadz yunus, laudza dan syalfa
	Latar	Di dalam musholla
	Teks	Syalfa dan laudza saling berpandangan sejenak sebelum laudza menjawab ragu-ragu, Laudza: “Hmm... Nabi Sulaiman, Ustadz?” Ustadz mengangguk bangga, Ustadz: “Betul sekali! Nabi Sulaiman ‘alaihissalam adalah seorang nabi yang diberi keistimewaan oleh Allah untuk berbicara dengan binatang, termasuk burung. Dalam kisahnya, ada seekor burung yang memiliki peran sangat penting dalam menyampaikan kabar besar kepada Nabi Sulaiman. Burung ini kecil, tapi sangat cerdas dan setia. Namanya adalah burung Hud-Hud.” syalfa itu tampak semakin tertarik dan maju sedikit ke depan, Syalfa: “Burung Hud-Hud? Wah, seperti apa kisahnya, Ustaz? Apa yang dilakukan burung itu?” Ustaz tersenyum dan mulai bercerita...
6	Sketsa	

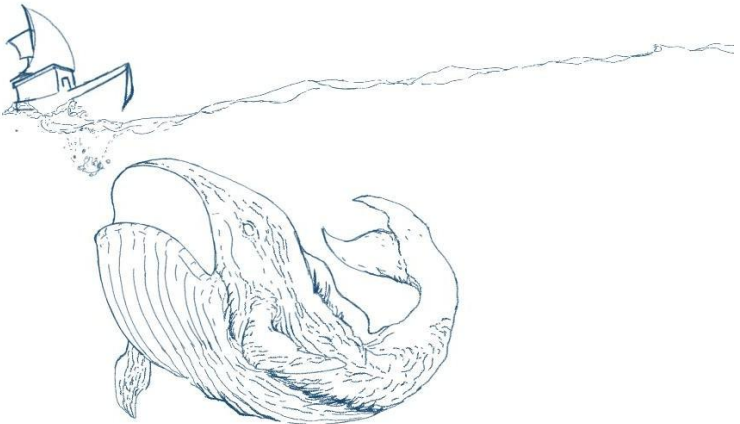
	Objek	Nabi sulaiman dan burung hud-hud
	Latar	Di halaman kerajaan nabi sulaiman
	Teks	Aku adalah burung Hud-hud, aku memiliki kecerdasan dan bertugas sebagai pencari informasi untuk raja sulaiman. Suatu hari, raja Sulaiman memanggil semua burung-burung untuk berkumpul di hadapannya. Namun, aku tidak ada disana saat dia mencariku. Dia bertanya-tanya mengapa Burung Hudhud tidak hadir. Saat itu raja Sulaiman memerintahkan untuk mencari aku dan menanyakan alasan ketidakhadirannya. Jika aku tidak memiliki alasan yang baik, Nabi Sulaiman akan menghukumku. akupun tiba di hadapannya dengan membawa informasi yang penting, bahwa ratu Bilqis dari kerajaan Sa'ba melakukan perbuatan syirik yaitu menyembah kepada selain allah. kemudian raja sulaiman membuat sepucuk surat dan meminta ku untuk menyampaikan surat ini kepadanya.
	Sketsa	
7	Objek	Burung hud-hud yang terbang bebas
	Latar	Burung hud-hud yang terbang di langit yang biru
	Teks	Tanpa pikir panjang akupun membawa surat ini pergi terbang ke kerajaannya Sa'ba dan menjatuhkan surat ini tepat dihadapan ratu Balqis. Ratu balqis kemudian membaca surat itu, dengan keadaan gemetar sambil membacanya ratu balqis memanggil para perdana menteri untuk berkumpul dan menyerang raja sulaiman. akupun melaporkannya langsung dihadapan raja sulaiman tentang rencanya menyerang itu. berkat informasi dariku, akhirnya ratu Bilqis bertaubat dan mengakui bahwa tiada tuhan selain Allah, kemudain ratu Bilqis dan rakyatnya percaya bahwa raja sulaiman adalah utusan allah.

8	Sketsa	
	Objek	Qabil habil dan 2 burung gagak
	Latar	Qabil yang kebingungan dan melihat burung gagak
	Teks	Kisah dimulai dengan perintah nabi adam kepada kedua putra Adam untuk masing-masing dari mereka untuk menikah. Qobil dipasangkan dengan labuda, dan Habil dengan Iqlima. Qobil cemburu karena labuda tidak secantik Iqlima sehingga Allah perntahkan untuk memberi hadiah terbaik kepadanya, namun hadiah dari Habil lebih baik daripada Qobil sehingga Qobil tak terima dan membunuh habil dengan benda keras di sekitarnya. Ia merasa bersalah lalu bingung setelah membunuh habil, lalu Allah mengutusku untuk menunjukan cara mengubur saudaranya.
9	Sketsa	
	Objek	Burung gagak yang menguburkan burung lainnya
	Latar	Gurun bebatuan
	Teks	Kemudian aku menjumpai burung lainnya yang mati, dan aku menggunakan paruh dan kaki ku untuk mengambil bebatuan kecil dan tanah untuk menguburkan burung yang mati ini Qobil menyaksikan aku mengubur burung ini sambil ia

		mencontohkannya kepada saudaranya yang sudah tidak bernyawa. qobil menyesal atas keputusannya untuk membunuh Habil. Nabi Adam dan Siti Hawa merasa sedih atas kepergian anaknya, dan itulah pembunuhan pertama di dunia.
10	Sketsa	
	Objek	Nabi Isa sedang membentuk sesuatu dari tanah liat
	Latar	tanah liat
	Teks	Kisahku terjadi di zaman Nabi Isa, saat ia sedang menyebarkan agamanya, kaum kafir tidak percaya dengan Allah sehingga mereka meragukan apa yang Nabi Isa bicarakan kepada mereka. Nabi Isa menyebutkan “Saat manusia mati, ia akan Allah bangkitkan kembali untuk di adili”, ucap ia kepada kaum kafir, namun mereka enggan percaya. Seketika Nabi Isa menunduk dan mengambil seonggok tanah liat yang ada di depannya, lalu membentuk ku dengan kedua tangannya sambil berdoa kepada Allah.
11	Sketsa	
	Objek	Nabi Isa yang meniupkan tanah yang di bentuknya lalu berubah menjadi burung
	Latar	-
	Teks	Seketika aku sudah menjadi seekor burung, kemudian Nabi

		isa meniupkan ruh kepadaku sambil berdoa kepada allah agar aku dapat hidup. Akhirnya akupun dapat hidup, para kaum kafir terkejut dengan ku, akupun lalu terdang mengelilingi mereka agar mereka percaya kepada allah akan kekuasaannya. Pada akhirnya mereka semua percaya dengan nabi isa akan kekuasaan allah, dan mereka semua beriman kepada nabi isa dan allah tuhan semesta alam.
12	Sketsa	
	Objek	Gerombolan burung ababil
	Latar	Bebukitan gurun
	Teks	Kisah burung Kisahku di sebutkan didalam surah Al-Fil tentang penyerangan kaum kafir untuk menghancurkan kakbah. kaum kafir membawa pasukan bergajah hebatnya yang dipimpin oleh abrahah untuk mengambil alih kota mekah dan menghancurkan kakbah. kemudian aku dan pasukanku diutus oleh allah untuk menghancurkan mereka semua, kami membawa batu panas yang kami ambil dari neraka untuk kami jatuhkan ke pasukan Abrahah.
13	Sketsa	
	Objek	Pasukan abrahah

	Latar	Pasukan abrahah yang hancur oleh gerombolan burung ababil
	Teks	Saat sedikit lagi pasukan abrahah mencapai kota mekah, kami semua kompak menjatuhkan batu panas kepada mereka sehingga mereka tidak sampai menyentuh kota mekah. Pasukan Abrahah pun tak berdaya, mereka yaitu abrahah dan pasukan bergajahnya musnah oleh batu yang kami bawa dari neraka kemudian Ka'bah tetap selamat dari kehancuran. Peristiwa ini menjadi salah satu tanda kebesaran Allah yang tercatat dalam sejarah, yang kemudian dikenal sebagai Tahun Gajah.
14	Sketsa	
	Objek	2 orang dan nabi yunus
	Latar	kapal
	Teks	Kisah Berawal dari nabi yunus yang sedang menyebarkan ajaran untuk percaya kepada allah, nabi yunus selalu berusaha untuk meyakinkan para kaum kafir untuk beriman kepada allah, namun mereka enggan percaya kepada nabi yunus. Akhirnya nabi yunus pun menyerah dan memutuskan meninggalkan kota nya kemudian menggunakan kapal untuk pergi dari sana, selama di lautan badai besar muncul sehingga kapal yang dia gunakan terombang-ambing, kapten dan kru lainnya membuang barang kelautan agar kapal tetap stabil namun itu tidak berhasil, sehingga harus ada satu orang yang dibuang agar semua yang didalam kapal dapat selamat. dilakukanlah sebuah undian dan nama nabi yunus yang selalu keluar, kemudian nabi yunus pergi meninggalkan kapal lalu meloncat ke lautan lepas. kemudian aku di perintahkan oleh allah untuk menjaganya didalam mulutku agar nabi yunus tetap selamat.

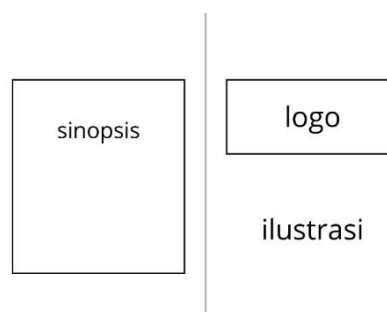
15	Sketsa	
	Objek	Ikan nun yang muncul di bawah kapal nabi yunus
	Latar	lautan
	Teks	-

Sumber : Reza Agustadi, 2025

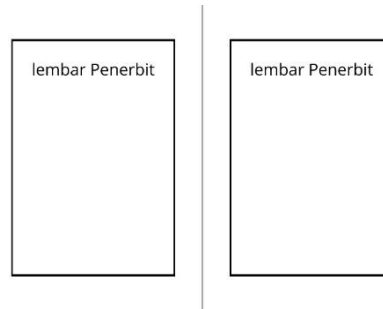
1. Pra Produksi

a. Layout Media Utama

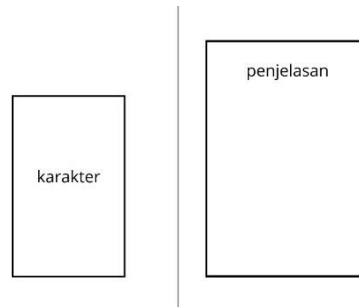
Pada tahap layout dibuat penataan letak isi buku ilustrasi secara garis besar, agar tata letak buku ilustrasi lebih teratur.



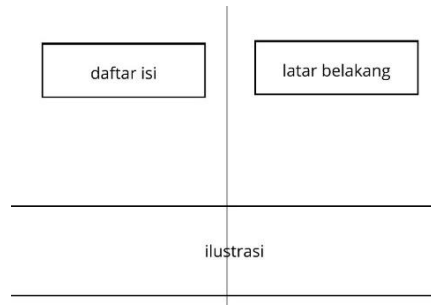
Gambar 16. Layout Cover
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



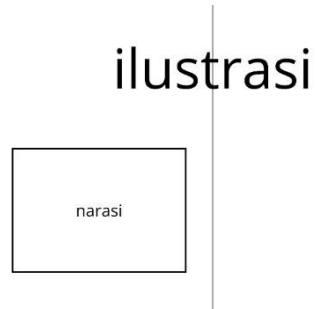
Gambar 17. Layout Kasar lembar terbit
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



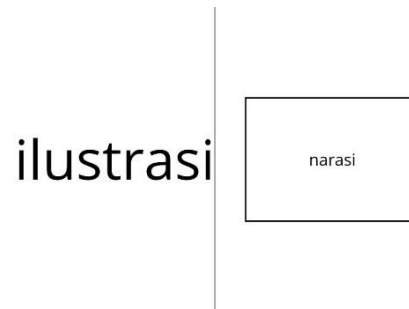
Gambar 18. Layout Kasar halaman pengenalan karakter
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 19. Layout Kasar daftar isi
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



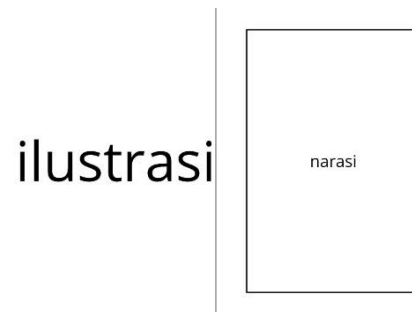
Gambar 20. Layout Kasar halaman 1-2
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 21. Layout Kasar halaman 3-4
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



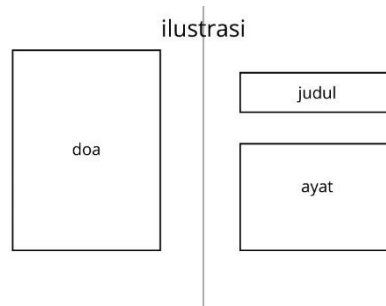
Gambar 22. Layout Kasar halaman 5-6
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



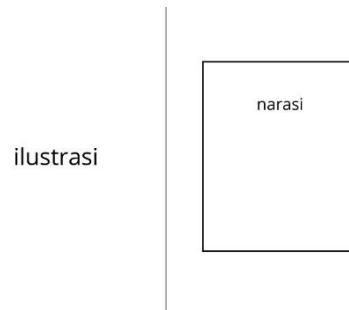
Gambar 23. Layout Kasar halaman 7-8
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



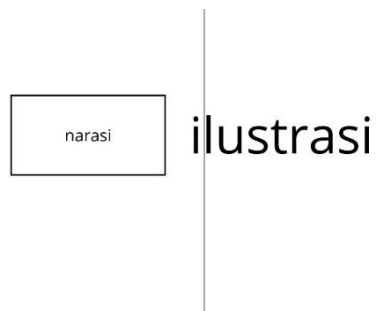
Gambar 24. Layout Kasar halaman 9-10
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



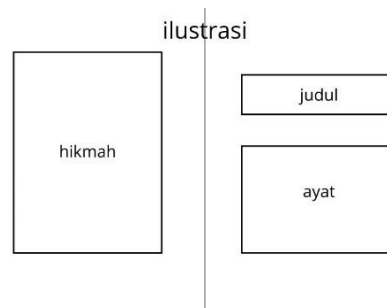
Gambar 25. Layout Kasar halaman 11-12
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 26. Layout Kasar halaman 13-14
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 27. Layout Kasar halaman 15-16
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 28. Layout Kasar halaman 17-18
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



ilustrasi

Gambar 29. Layout Kasar halaman 19-20
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



ilustrasi

Gambar 30. Layout Kasar halaman 21-22
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

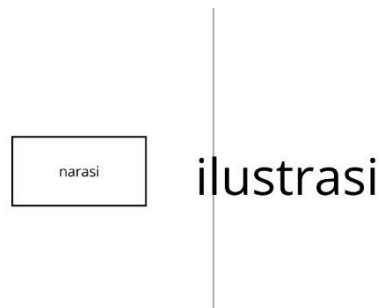


ilustrasi

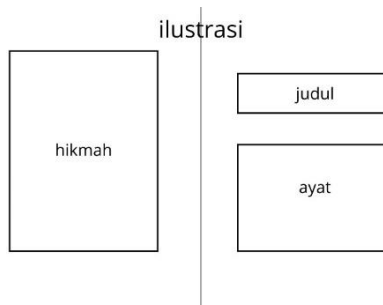
Gambar 31. Layout Kasar halaman 23-24
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



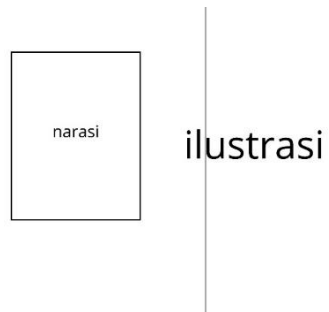
Gambar 32. Layout Kasar halaman 25-26
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



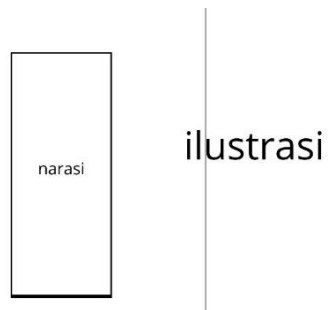
Gambar 33. Layout Kasar halaman 27-28
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



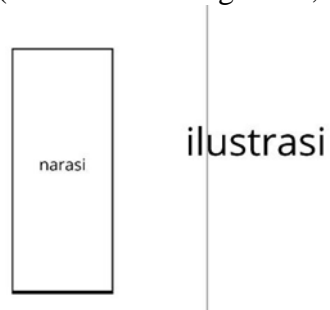
Gambar 34. Layout Kasar halaman 29-30
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 35. Layout Kasar halaman 31-32
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 36. Layout Kasar halaman 33-34
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



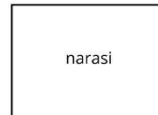
Gambar 37. Layout Kasar halaman 35-36
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

ilustrasi



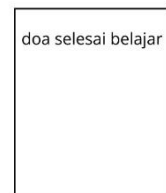
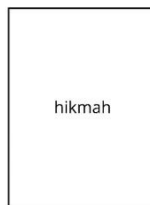
Gambar 38. Layout Kasar halaman 37-38
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

ilustrasi



Gambar 39. Layout Kasar halaman 39-40
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

ilustrasi



Gambar 40. Layout Kasar halaman 41-42
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 41. Layout Kasar halaman 43-44
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

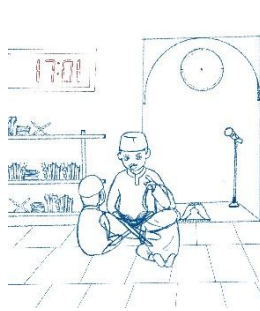
gambar

Gambar 42. Layout Kasar halaman 45-46
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

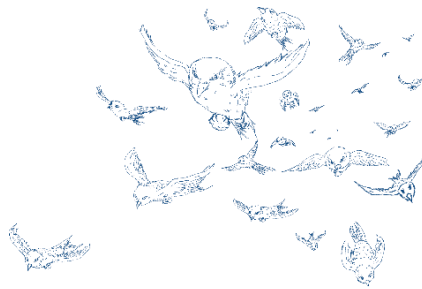
b. Layout Eksekusi



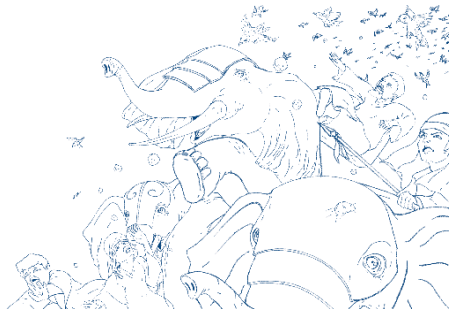
Gambar 43. Layout eksekusi halaman 1-2
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 44. Layout Eksekusi halaman 2-3
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 45. Layout Eksekusi halaman 4-5
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 46. Layout Eksekusi halaman 6-7
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 47. Layout Eksekusi halaman 8-9
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 48. Layout Eksekusi halaman 10-11
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



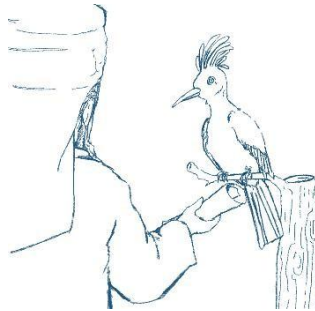
Gambar 49. Layout Eksekusi halaman 12-13
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



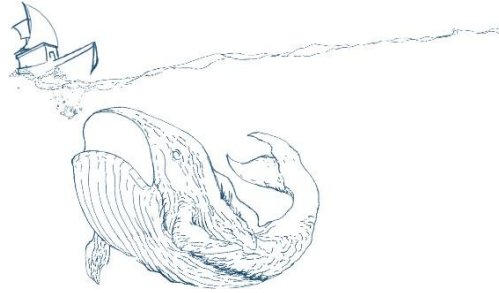
Gambar 50. Layout Eksekusi halaman 14-15
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 51. Layout Eksekusi halaman 16-17
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 52. Layout Eksekusi halaman 18-19
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 53. Layout Eksekusi halaman 20-21
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

c. Final Media Utama



Gambar 54. Final Media cover
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



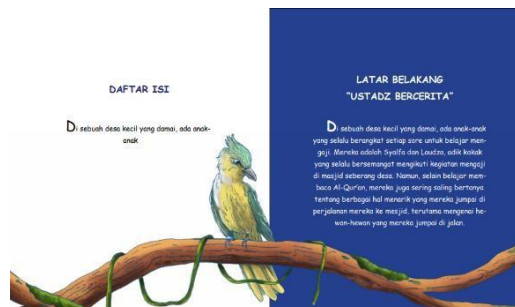
Gambar 55. Final Media lembar penerbit
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 56. Final Media
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



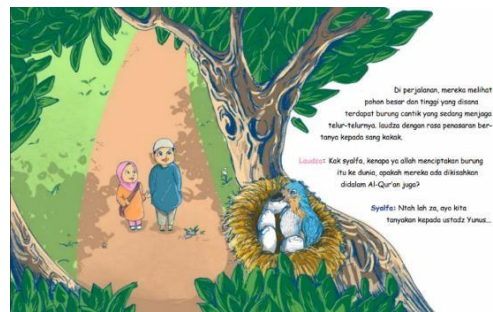
Gambar 57. Final Media Pengenalan Karakter
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 58. Final Media halaman 1-2
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 59. Final Media halaman 3-4
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 60. Final Media Halaman 5-6
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 61. Final Media Halaman 7-8
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



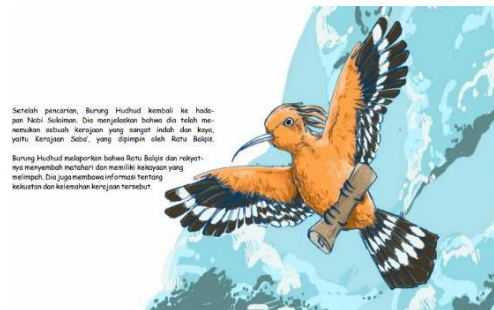
Gambar 62. Final Media halaman 9-10
 (Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 63. Final Media halaman 11-12
 (Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 64. Final Media halaman 13-14
 (Sumber: Reza Agustadi, 2025)



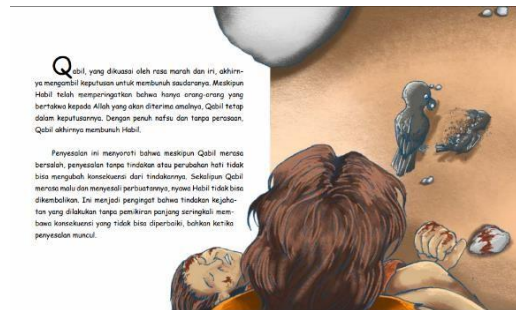
Gambar 65. Final Media halaman 15-16
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 66. Final Media halaman 17-18
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



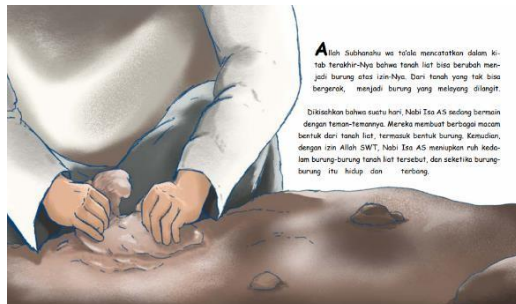
Gambar 67. Final Media halaman 19-20
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



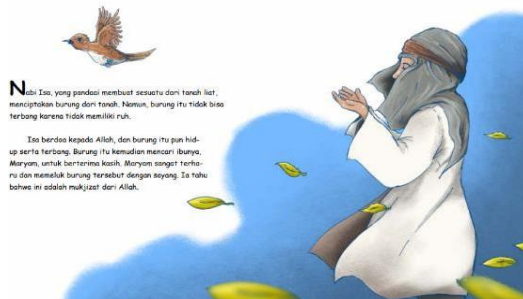
Gambar 68. Final Media halaman 21-22
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 69. Final Media halaman 23-24
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



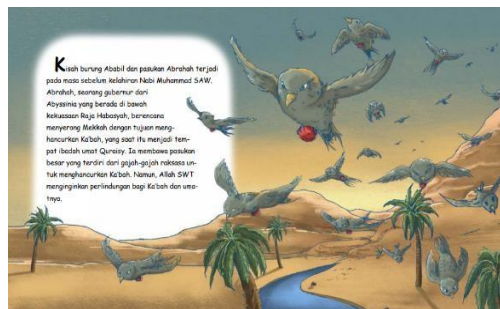
Gambar 70. Final Media halaman 25-26
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



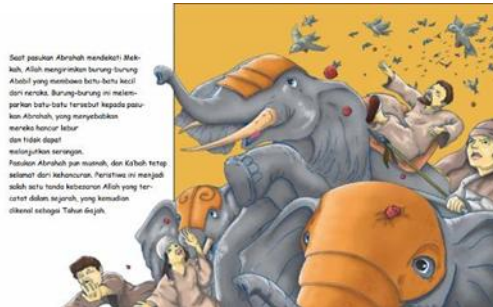
Gambar 71. Final Media halaman 27-28
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 72. Final Media halaman 29-30
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



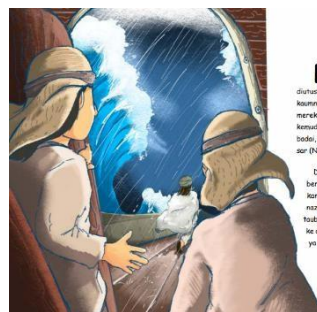
Gambar 73. Final Media halaman 31-32
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 74. Final Media halaman 33-34
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 75. Final Media halaman 35-36
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 76. Final Media halaman 37-38
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 77. Final Media halaman 39-40
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



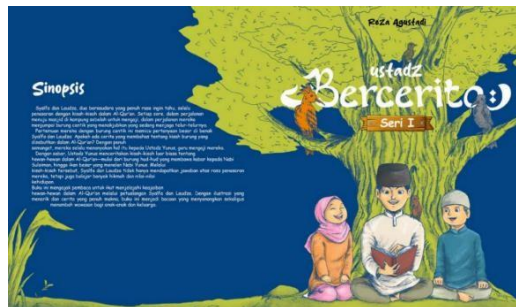
Gambar 78. Final Media halaman 41-42
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 79. Final Media Tentang Penulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 80. Final Media Penutup
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



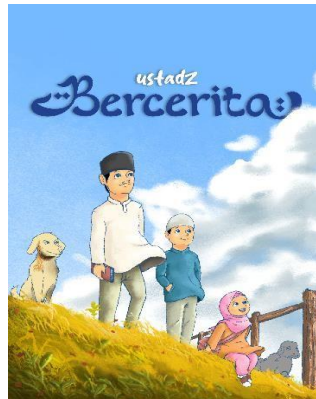
Gambar 81. Final Media Cover
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

e. Pengaplikasian Media Utama

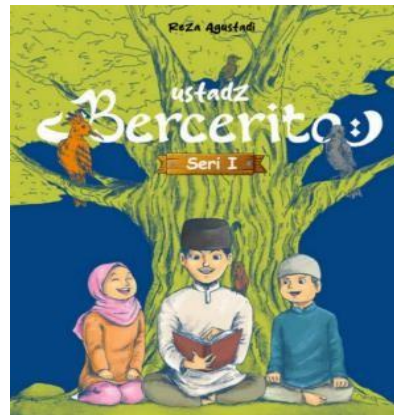
1) Alternatif



Gambar 82. Alternatif 1 Desain Utama
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

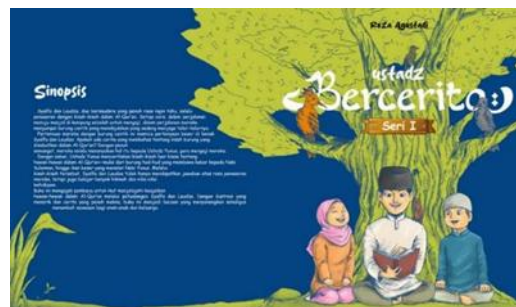


Gambar 84. Alternatif 2 Desain Utama
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)



Gambar 83. Alternatif 3 Desain Utama
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Final Desain Utama



Gambar 85. Final Desain Utama
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Aplikasi Desain Cover



Gambar 86. Pengaplikasian Desain Utama
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Deskripsi

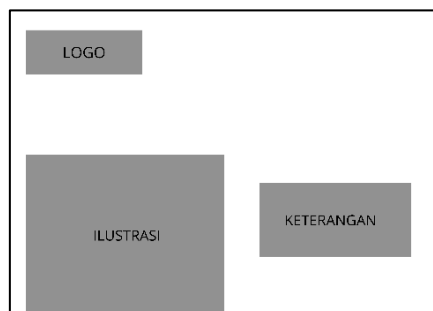
Cover dibuat dengan desain yang mendeskripsikan dari judul buku yaitu “ustadz bercerita” dengan latar pohon besar dengan burung-burung di belakangnya, sesuai dengan isi cerita yang didominasi oleh kisah burung didalam al-quran.

2. Media Pendukung

Pada perancangan buku cerita bergambar tentang kisah hewan- hewan yang disebutkan di dalam Al-Quran dipilih beberapa media pendukung yang akan membantu mempromosikan buku ini. Dengan konsep sebuah peluncuran buku yang dapat membantu audiens untuk menghadiri acara tersebut, strategi pemilihan media pendukung ini menggunakan perancangan yang sesuai.

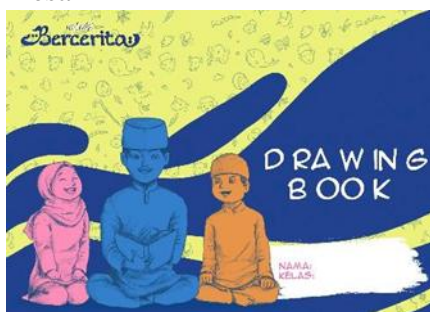
a. Buku Mewarnai

- a) Alternatif 1
 - a) Layout Kasar



Gambar 87. Layout Kasar Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 88. Final Desain Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

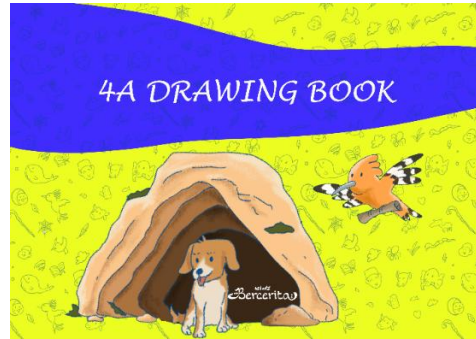
2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 89. Layout Kasar Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

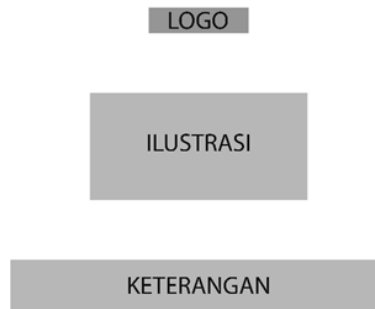
b) Final Desain



Gambar 90. Final Desain Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

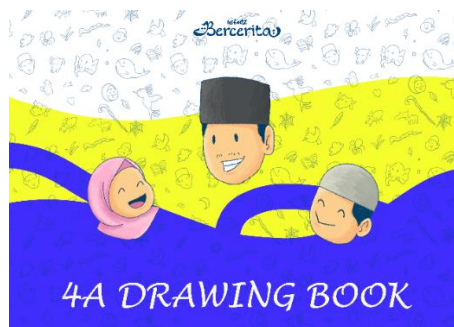
3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



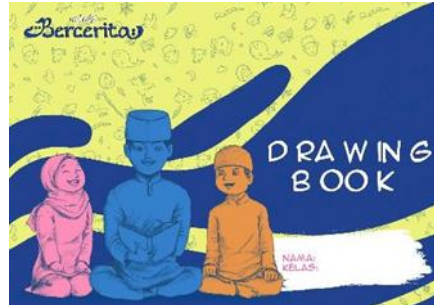
Gambar 91. Layout Kasar Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 92. Final Desain Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 93. Final Desain Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup



Gambar 94. Mockup Desain Buku Mewarnai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

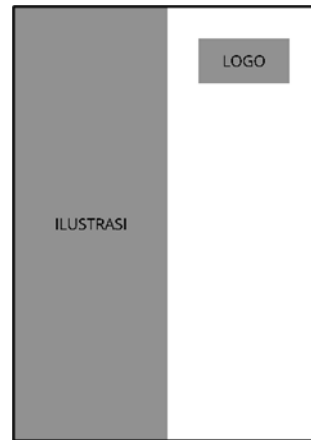
6) Deskripsi

Buku mewarnai membantu anak untuk melatih kreatifitas dan kemampuan mereka.

b. Buku Tulis

1) Alternatif 1

a) Layout kasar



Gambar 95. Layout Kasar Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

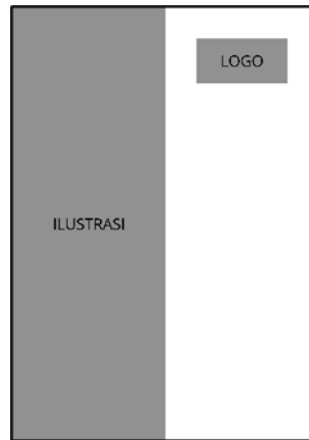
b) Final desain



Gambar 96. Final Desain Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout kasar



Gambar 97. Layout Kasar Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

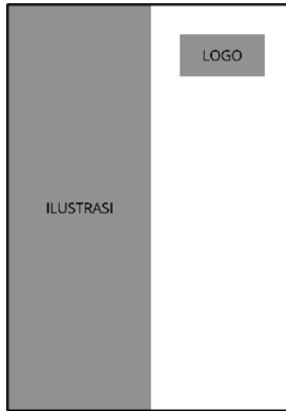
b) Final desain



Gambar 98. Final Desain Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



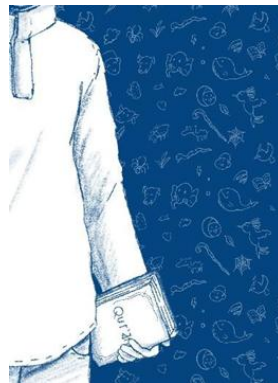
Gambar 99. Layout Kasar Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final desain



Gambar 100. Final Desain Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 101. Final Desain Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup



Gambar 102. Mockup Desain Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

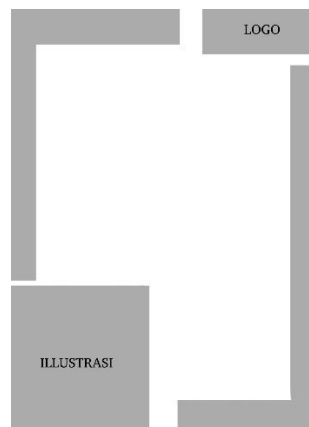
6) Deskripsi

Buku tulis ini membantu untuk anak anak menulis dan menggambar saat belajar.

c. Bingkai foto 36×26

1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 103. Layout Kasar Bingkai Foto
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

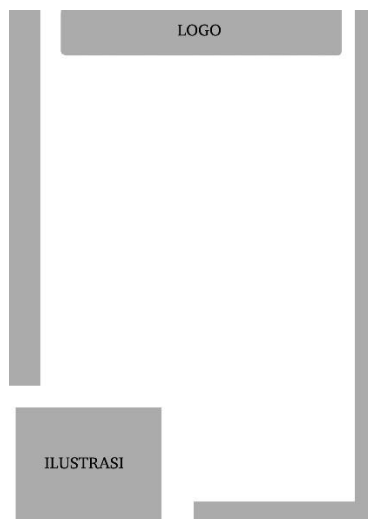
b). Final Desain



Gambar 104. Final Desain Bingkai Foto
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 105. Layout Kasar Bingkai Foto
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

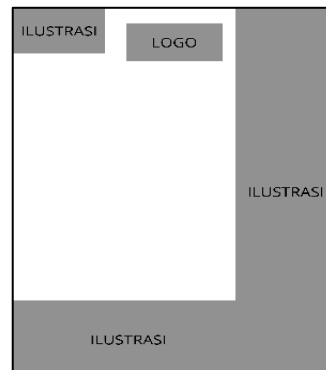
b) Final Desain



Gambar 106. Final Desain Bingkai Foto
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

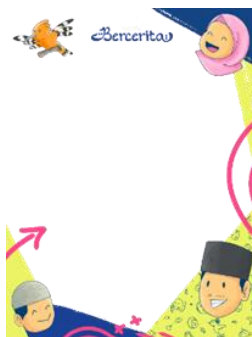
3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



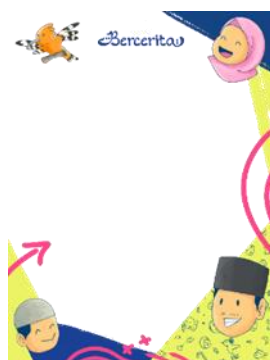
Gambar 107. Layout Kasar Bingkai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



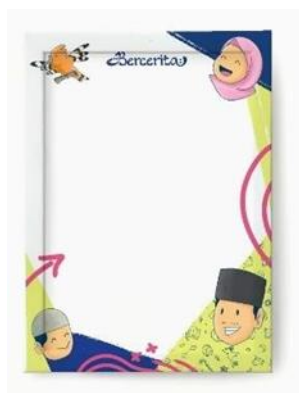
Gambar 108. Final Desain Bingkai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 109. Final Desain Bingkai
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup



Gambar 110. Mockup Desain Buku Tulis
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

6) Deskripsi

Bingkai membantu mengarsipkan dokumentasi moment.

d. X-Banner 100×60

1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 111. Layout Kasar X-Banner
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

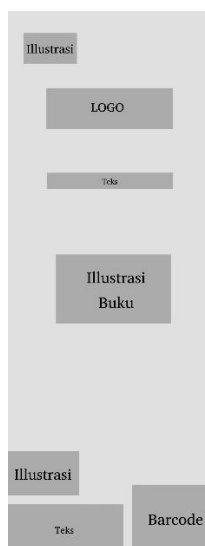
b) Final Desain



Gambar 112. Final Desain X-Banner
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 113. Layout Kasar X-Banner
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 114. Final Desain X-Banner
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



Gambar 115. Layout Kasar X-Banne
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 116. Final Desain X-Banner
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih

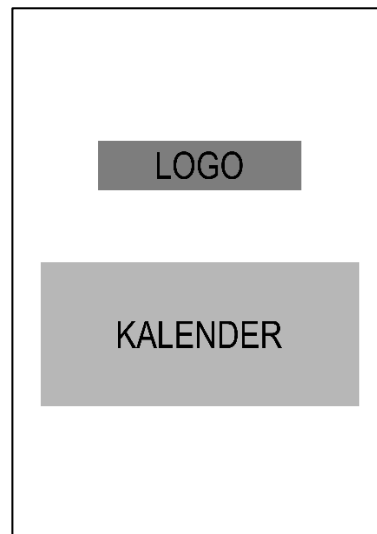


Gambar 117. Final Desain X-Banner
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

e. Kalender

1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 118. Layout Kasar Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

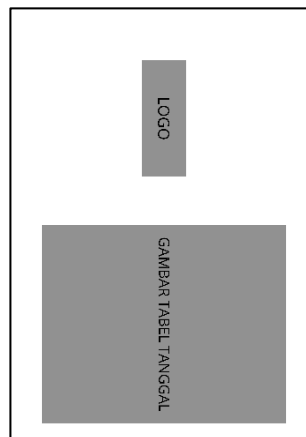
b) Final Desain



Gambar 119. Final Desain Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



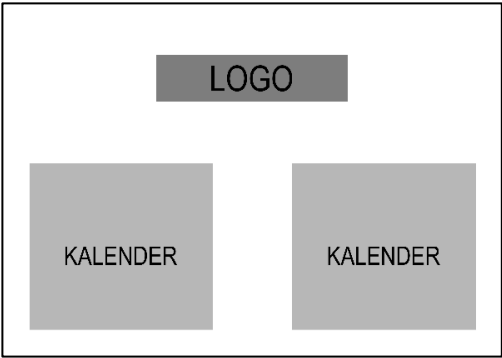
Gambar 120. Layout Kasar Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 121. Final Desain Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

- 3) Alternatif 3
 - a) Layout Kasar



Gambar 122. Layout Kasar Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

- b) Final Desain



Gambar 123. Final Desain Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 124. Final Desain Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup

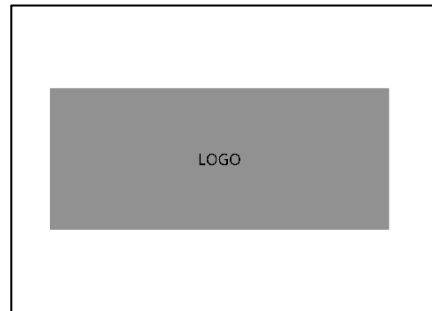


Gambar 125. Pengaplikasian Desain Kalender
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

f. Kotak Pensil

1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 126. Layout Kasar Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 127. Final Desain Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 128. Layout Kasar Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 129. Final Desain Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



Gambar 130. Layout Kasar Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 131. Final Desain Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 132. Final Desain Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup



Gambar 133. Pengaplikasian Desain Kotak Pensil
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

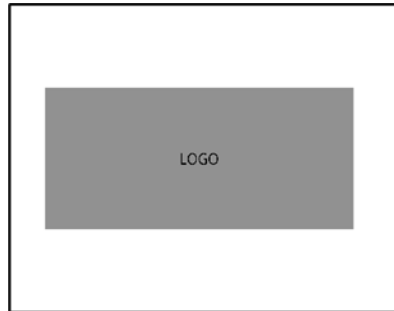
6) Deskripsi

Kotak pensil membantu untuk menaruh peralatan tulis anak agar rapi dan teratur sebelum dan setelah digunakan.

g. *Sling bag*

1) Alternatif 1

a) Layout kasar



Gambar 134. Layout Kasar Sling bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

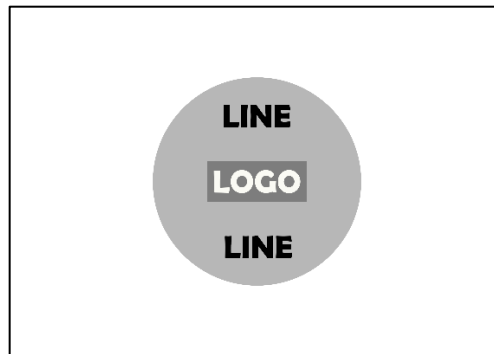
b) Final Desain



Gambar 135. Final Desain Sling Bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout kasar



Gambar 136. Layout Kasar Sling bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

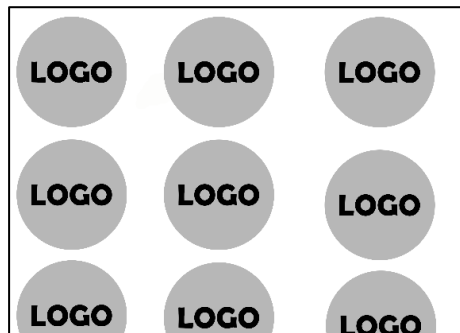
b) Final Desain



Gambar 137. Final Desain Sling Bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Alternatif 3

a) Layout kasar



Gambar 138. Layout Kasar Sling bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final desain



Gambar 139. Final Desain Sling Bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 140. Final Desain Sling Bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup



Gambar 141. Pengaplikasian Desain Sling Bag
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

6) Deskripsi

Slingbag adalah tempat menaruh barang barang anak saat keluar rumah untuk beraktifitas seperti kesekolah ataupun mengaji.

h. *Merchandise*

1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 142. Layout Kasar Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 143. Final Desain Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 144. Layout Kasar Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

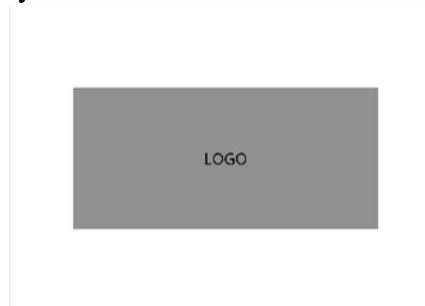
b) Final Desain



Gambar 145. Final Desain Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



Gambar 146. Layout Kasar Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 147. Final Desain Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain terpilih



Gambar 148. Final Desain Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup

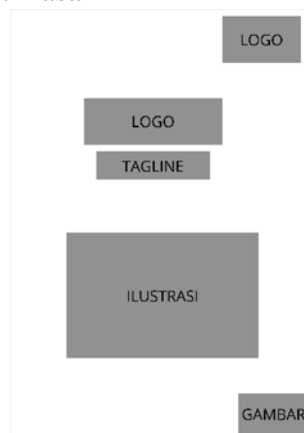


Gambar 149. Pengaplikasian Desain Merchandise
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

H. Poster

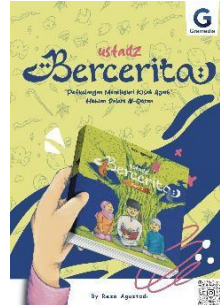
1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 150. Layout Kasar Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

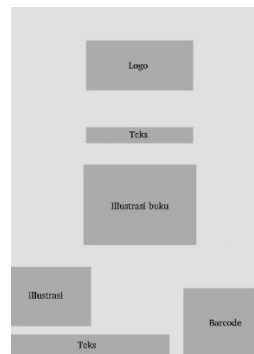
b) Final Desain



Gambar 151. Final Desain Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

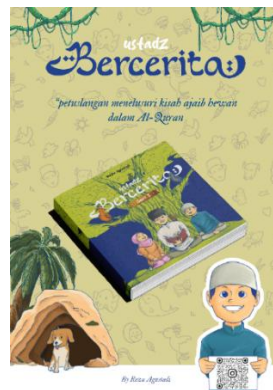
2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 152. Layout Kasar Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

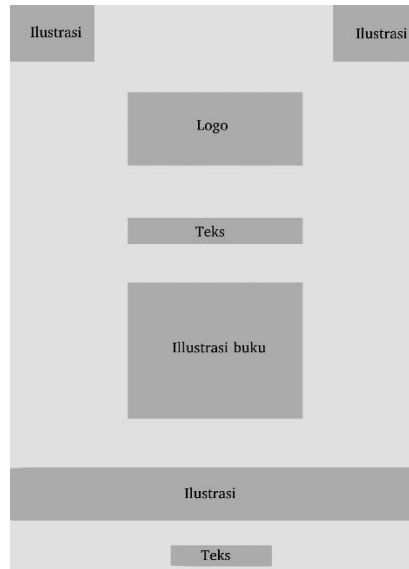
b) Final Desain



Gambar 153. Final Desain Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

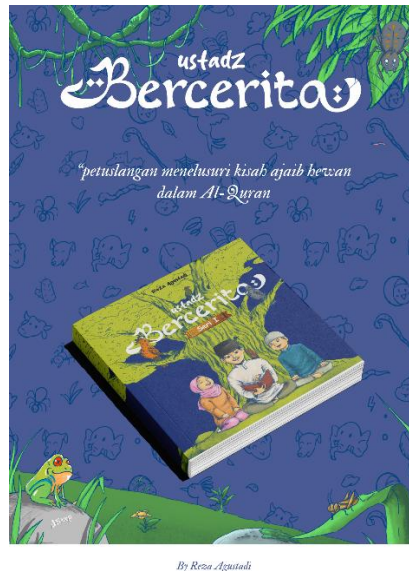
3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



Gambar 154. Layout Kasar Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

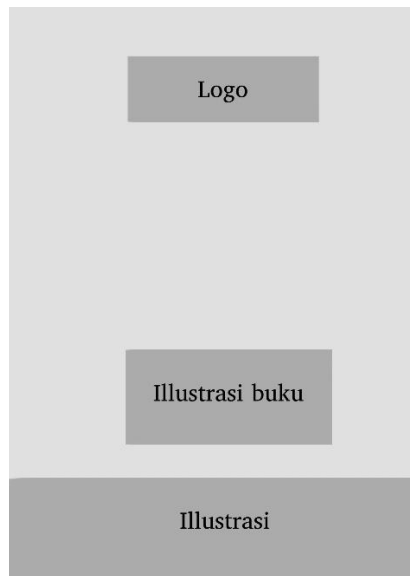
b) Final Desain



Gambar 155. Final Desain Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Alternatif 4

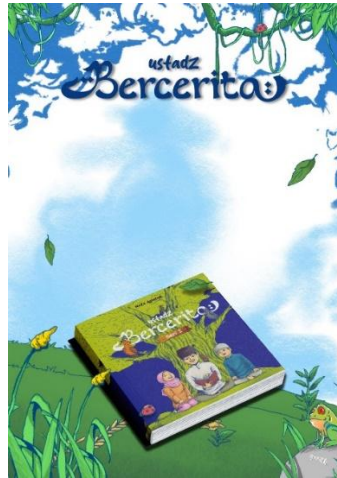
a) Layout Kasar



Gambar 156. Layout Kasar Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

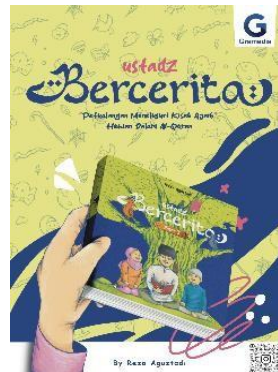
b) Final Desain





Gambar 157. Final Desain Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Desain Terpilih



Gambar 158. Final Desain Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

6) Mockup



Gambar 159. Final Desain Poster
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

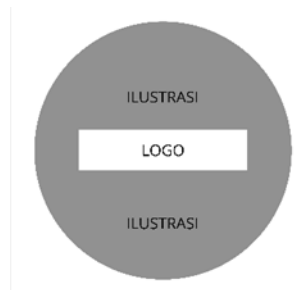
7) Deskripsi

Poster adalah media untuk promosi dari buku cerita di perancangan ini.

i. Botol minum

1) Alternatif 1

a) Layout Kasar



Gambar 160. Layout Kasar Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Final Desain



Gambar 161. Final Desain Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

2) Alternatif 2

a) Layout Kasar



Gambar 162. Layout Kasar Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Desain Final



Gambar 163. Final Desain Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

3) Alternatif 3

a) Layout Kasar



Gambar 164. Layout Kasar Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

b) Desain Final



Gambar 165. Final Desain Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

4) Desain Terpilih



Gambar 166. Final Desain Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

5) Mockup



Gambar 167. Pengaplikasian Desain Botol Minum
(Sumber: Reza Agustadi, 2025)

6) Deskripsi

Botol minum sebagai wadah untuk menyimpan air bagi anak anak.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Buku cerita bergambar tentang kisah hewan-hewan dalam Al-Qur'an dirancang sebagai media edukasi yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Kisah-kisah yang disajikan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai agama, moral, dan kehidupan melalui tokoh-tokoh hewan dalam Al-Qur'an seperti burung Hud-Hud, ikan paus Nabi Yunus, dan semut dalam kisah Nabi Sulaiman. Pendekatan storytelling yang sederhana dan ilustrasi yang menarik membantu anak-anak memahami isi cerita dengan lebih mudah. Desain buku juga dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan membaca, mulai dari pemilihan warna, tipografi, hingga tata letak yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Selain itu, adanya media pendukung seperti buku mewarnai dan merchandise semakin memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan adanya buku ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi pesan yang terkandung dalam kisah-kisah Al-Qur'an serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini juga dapat menjadi referensi bagi orang tua dan pendidik dalam menyampaikan ajaran Islam dengan cara yang lebih komunikatif dan mudah diterima oleh anak-anak.

B. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas buku ini, diperlukan pengembangan lebih lanjut, seperti menambahkan variasi cerita agar lebih banyak kisah hewan dalam Al-Qur'an yang dapat dipelajari oleh anak-anak. Selain itu, buku ini juga dapat dikembangkan dalam format digital atau aplikasi interaktif agar lebih mudah diakses oleh lebih banyak pembaca. Distribusi buku sebaiknya diperluas ke berbagai sekolah Islam, madrasah, dan TPQ agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas. Penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan komunikatif juga perlu diperhatikan agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, ilustrasi bisa dibuat lebih ekspresif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Evaluasi terhadap efektivitas buku ini dalam proses pembelajaran anak-anak juga penting dilakukan agar dapat terus dikembangkan menjadi media edukasi yang lebih inovatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. (2020). Upaya Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Metode Bercerita Kisah Qur'ani Dengan Media buku cerita Bergambar pada anak Usia 5-6 tahun. *AL-AULADI: JOURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 1(1).
- Ali, M. M. (2011). *Holy Quran*. Ahmadiyya Anjuman Ishaat Islam Lahore USA.
- Barthes, R., & Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New literary history*, 6(2), 237-272.
- Efriansyah, E. R., & Rahman, Y. (2018). Perancangan Buku Cerita Anak Bergambar Sebagai Media Interaksi Orangtua Dan Anak. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Febriyanti, H. G., Romadhona, M., & El Chidtian, A. S. C. R. (2024). Upaya Menumbuhkan Kecintaan Anak Terhadap AL QUR'AN Melalui Konsep Kreatif Buku Cerita POP UP. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(2), 30- 51.
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 76-86.
- Mostfa, A. (2024). Redefining Qur'anic Hermeneutics.
- Muhammad 'Ābid al-Jābrī and Nasr Ḥāmid Abū Zayd's Humanistic Interpretations. *Religions*, 15(3), 278. "A traditional short story that teaches a moral lesson, especially one with animals as characters"; "a statement, or an account of

something, that is not true”. AS Hornby, Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English, ed. Sally Wehmeier (Oxford: Oxford University Press, 2000),.

Ngura, E. T. (2021). *Media buku cerita bergambar*. Jejak Pustaka.

Qishash al-Anbiya fi al-Quran, Tafsir al-Qurthubi, The Animal kingdom “Fabel Al-Quran, 16 kisah Binatang Istimewa Yang Diabadikan Al-Quran”.

Qishash al-Hayawan fi al-quran, Ahmad Bahjat. (2014).

Qutb, S. (2000). *Tafsir fi zhilalil Qur'an: dibawah naungan Al-Quran* (Vol. 1). Gema Insani.

Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828-837.

Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30

LAMPIRAN







