

**PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK  
UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM  
MENGHAFALKAN JUZ ‘AMMA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Marshanda Fitri Maharani**

**00000045141**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK  
UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM  
MENGHAFALKAN JUZ ‘AMMA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Marshanda Fitri Maharani**

**0000045141**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marshanda Fitri Maharani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045141

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM MENGHAFALKAN JUZ ‘AMMA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'MFM', is written over the banknote image.

(Marshanda Fitri Maharani)

# HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK  
UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM  
MENGHAFALKAN JUZ'AMMA**

Oleh

Nama : Marshanda Fitri Maharani  
NIM : 00000045141  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK  
UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM  
MENGHAFALKAN JUZ 'AMMA**

Oleh

Nama : Marshanda Fitri Maharani  
NIM : 00000045141  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024  
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




Clemens Felix Setiawan, S.Sn., M.Hum.  
0305117504/051860

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marshanda Fitri Maharani  
NIM : 00000045141  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah :

### **PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM MENGHAFALKAN JUZ 'AMMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun. Saya tidak bersedia, dikarenakan:
- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Marshanda Fitri Maharani)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan rasa Syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunianya yang telah diberikan, sehingga memungkinkan penulis menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Untuk Memudahkan Anak Usia Dini Dalam Menghafal Al-Quran”. Laporan ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan sebagai mahasiswa desain komunikasi visual agar dapat memperoleh gelar sarjana S.Ds. dari Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis sangat bersyukur karena, melalui tugas akhir ini, penulis dapat mempraktikkan seluruh ilmu yang telah diberikan semasa kuliah di Universitas Multimedia Nusantara dalam perancangan media interaktif berupa juz’amma sebagai produk dari proyek tugas akhir ini. Selain itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan serta do’a kepada penulis agar dapat menyelesaikan tugas ini, diantaranya:

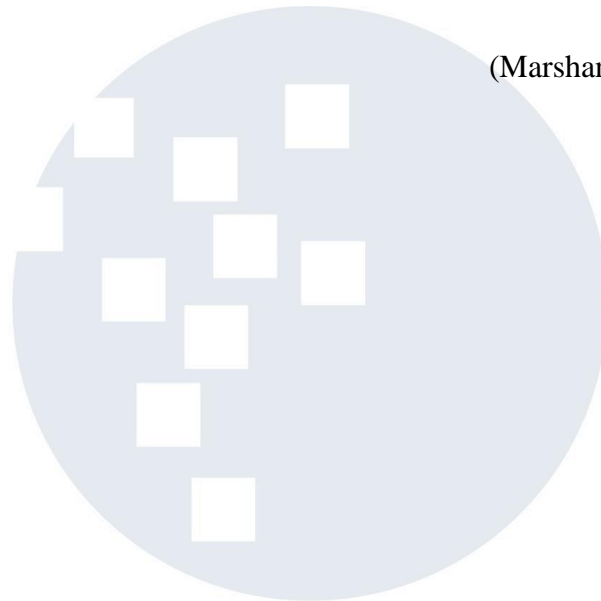
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Sudarso, sebagai narasumber dalam proses wawancara yang telah membantu memberikan informasi terkait kurikulum menghafal qur’an.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih 1, yang telah membantu menjadi responden dari kuesioner yang penulis bagikan.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya,  
serta dapat memberikan inspirasi kepada pembaca.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Marshanda Fitri Maharani)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**PERANCANGAN BUKU KUMPULAN SURAT PENDEK  
UNTUK MEMBANTU ANAK USIA DINI DALAM  
MENGHAFALKAN JUZ ‘AMMA**

(Marshanda Fitri Maharani)

**ABSTRAK**

Al-qur'an menurut M. Quraish Shihab adalah bacaan yang sempurna. Al-qur'an memiliki fungsi sebagai pedoman kehidupan yang komprehensif. Oleh sebab itu, pada saat ini beberapa sekolah dasar islam terpadu di Tangerang mulai menerapkan kurikulum menghafal qur'an, salah satunya SDIT Al-Fatih. Menghafal Al-qur'an sendiri dapat berguna untuk meningkatkan kognitif anak pada usia dini, memperkaya keterampilan bahasa dan meningkatkan moralitas serta nilai keagamaan. Anak usia dini disebut juga sebagai fase *golden age*. Pada fase ini sel-sel otak berkembang pesat, sehingga anak-anak mulai menerima berbagai rangsangan eksternal dan mulai mengalami perkembangan secara fisik maupun psikis, Sehingga mulai mampu menerima pembelajaran dari luar. Pada umumnya anak-anak di sekolah dasar menggunakan juz 'amma untuk hafalan disekolah, buku ini hanya berisi tulisan dalam bahasa arab serta terjemahannya, menyebabkan anak-anak mudah bosan membacanya. Sehingga waktu belajar menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media yang dapat membantu anak usia dini dalam menghafal qur'an dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Metode yang penulis gunakan dalam perancangan buku ini adalah metode Andrew Haslam (2006) yaitu *Book Design*. Hasil dari perancangan berupa buku berisi kumpulan surat-surat pendek dengan beberapa fitur interaktif yang akan membantu pembaca untuk menghafal dengan cara yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Pada perancangan ini tidak hanya berupa buku namun juga akan dirancang media pendukung lainnya mencakup *merchandise*, *gimmick* dan juga promosi.

**Kata kunci:** Al-Qur'an, Anak Usia Dini, Buku Interaktif

# ***THE DESIGN OF A SHORT SURAH COLLECTION BOOK TO HELP EARLY CHILDHOOD IN MEMORIZING JUZ 'AMMA***

(Marshanda Fitri Maharani)

## ***ABSTRACT (English)***

*Al- Qur'an according to M. Quraish Shihab is a perfect read. The Qur'an serves as a comprehensive guide to life. Therefore, at this time, several integrated Islamic elementary schools in Tangerang began implementing the qur'an memorization curriculum, one of which is SDIT Al-Fatih. Memorizing qur'an can be useful for improving child cognitive at an early aged, enriching language skill and enhancing morality and religious value. Early childhood is also called the golden age phase. In this phase, brain cells develop rapidly, so that children begin to receive various external stimuli and begin to develop phsycally, so they begin to be able to receive external learning. Most childern in elementary school use Juz 'amma for memorization, with only Arabic writing and translation, making it easy to get bored. Study time becomes less effective. Therefore, the author wants to design a media that can help early childhood memorize the qur'an more interesting. The method used in the design of the book is Andrew Haslam (2006) Book Design. The result of the design is a book containing a collection of short surah from juz 'amma, with several interactive features, that will help readers memorize in interesting way and easier to understand. In this design, not only book, but also other supporting media including merchandise, gimmick and promotion media.*

***Keywords:*** *Al-Qur'an, Childern, Interactive book*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iiiv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ixx
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.1.1 Garis.....	6
2.1.1.2 Bentuk.....	7
2.1.1.3 Warna .....	7
2.1.1.4 Psikologi Warna.....	8
2.1.1.5 Tekstur .....	16
2.1.2 Prinsip Desain .....	16
2.1.2.1 Format .....	16
2.1.2.2 Keseimbangan .....	17
2.1.2.3 Hierarki Visual .....	18
2.1.2.4 Penekanan .....	19

2.1.2.5	Ritme.....	19
2.1.2.6	Kesatuan.....	19
2.1.2.7	<i>Law of Perceptual Organization</i> .....	20
2.1.3	Tipografi.....	20
2.1.3.1	Jenis Huruf.....	20
2.1.4	<i>Layout</i> .....	25
2.1.5	Komposisi.....	26
2.1.6	<i>Grid</i> .....	26
2.1.7	Jenis <i>Grid</i> .....	28
2.2	Media Interaktif.....	30
2.3	Buku.....	31
2.3.1	Jenis Buku.....	31
2.3.2	Anatomi Buku.....	32
2.3.3	Format Buku.....	33
2.3.4	Jenis Peujilidan.....	33
2.4	Teori Ilustrasi.....	38
2.4.1	Peran Ilustrasi.....	38
2.4.2	Fungsi Ilustrasi.....	40
2.4.3	Jenis-jenis Ilustrasi.....	41
2.5	Menghafal Al-Qur'an.....	45
2.5.1	Tujuan Menghafal Al-Qur'an.....	45
2.5.2	Metode Menghafal Al-Qur'an.....	46
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>48</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	48
3.1.1	Metode Kualitatif.....	48
3.1.1.1	Wawancara.....	48
3.1.1.2	Kesimpulan Wawancara.....	51
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	52
3.1.2.1	Kesimpulan Kuesioner.....	59
3.1.3	Observasi Eksisting.....	60
3.1.4	Observasi Referensi.....	61
3.2	Metodologi Perancangan.....	66

<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>68</b>
<b>4.1 Strategi Perancangan.....</b>	<b>68</b>
<b>4.1.1 Pendekatan Perancangan Desain Buku.....</b>	<b>68</b>
<b>4.1.1.1 Documentation.....</b>	<b>68</b>
<b>4.1.1.2 Analysis .....</b>	<b>68</b>
<b>4.1.1.3 Expression .....</b>	<b>71</b>
<b>4.1.1.4 Concept.....</b>	<b>75</b>
<b>4.1.2 Design Brief.....</b>	<b>79</b>
<b>4.1.2.1 Spesifikasi Buku.....</b>	<b>79</b>
<b>4.1.2.2 Konten Buku .....</b>	<b>80</b>
<b>4.1.2.3 Katern .....</b>	<b>81</b>
<b>4.1.3 Perancangan Elemen Visual .....</b>	<b>82</b>
<b>4.1.3.1 Ilustrasi .....</b>	<b>82</b>
<b>4.1.3.2 Layout dan Grid.....</b>	<b>87</b>
<b>4.1.4 Identifikasi Komponen Media Utama .....</b>	<b>90</b>
<b>4.1.4.1 Sampul Buku .....</b>	<b>90</b>
<b>4.1.2.1 Perancangan Konten Buku .....</b>	<b>94</b>
<b>4.1.5 Perancangan Media Sekunder.....</b>	<b>113</b>
<b>4.2 Analisis Perancangan.....</b>	<b>121</b>
<b>4.2.1 Analisis Media Utama .....</b>	<b>121</b>
<b>4.2.2 Analisis Desain Gimmick .....</b>	<b>133</b>
<b>4.2.3 Analisis Desain Instagram Ads.....</b>	<b>137</b>
<b>4.2.4 Analisis Desain Poster .....</b>	<b>139</b>
<b>4.2.5 Analisis Beta Test.....</b>	<b>139</b>
<b>4.3 Budgeting .....</b>	<b>141</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>145</b>
<b>5.1 Simpulan.....</b>	<b>145</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>147</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xix</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xxii</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Ensiklopedia Juz'amma Untuk Anak .....	61
Tabel 3.2 SWOT <i>Storytime</i> .....	62
Tabel 3.3 SWOT Buku Senter Ajaib Hewan ( <i>Boardbook</i> Anak Interaktif) .....	64
Tabel 3.4 <i>Boardbook</i> Interaktif Belajar Akhlak Nabi dan Rasul .....	65
Tabel 4.1 Konten Buku .....	81
Tabel 4.2 Biaya Desain .....	141
Tabel 4.3 Biaya Cetak Media Utama .....	142
Tabel 4.4 Biaya Cetak Media Sekunder .....	143
Tabel 4.5 Biaya Pembuatan <i>Gimmick</i> dan <i>Merchandise</i> .....	144



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan Garis.....	6
Gambar 2.2 Bentuk .....	7
Gambar 2.3 Psikologi Warna Merah Pada Ilustrasi.....	9
Gambar 2.4 Psikologi Warna Biru Pada Ilustrasi .....	9
Gambar 2.5 Psikologi Warna Biru Kehijauan Pada Ilustrasi.....	10
Gambar 2.6 Psikologi Warna Hijau Pada Ilustrasi.....	11
Gambar 2.7 Psikologi Warna Hitam Pada Ilustrasi .....	11
Gambar 2.8 Psikologi Warna Kuning Pada Ilustrasi .....	12
Gambar 2.9 Psikologi Warna Oranye Pada Ilustrasi.....	13
Gambar 2.10 Psikologi Warna Ungu Pada Ilustrasi .....	13
Gambar 2.11 Psikologi Warna Putih Pada Ilustrasi.....	14
Gambar 2.12 Psikologi Warna Abu-abu Pada Ilustrasi .....	15
Gambar 2.13 Psikologi Warna Coklat Pada Ilustrasi.....	15
Gambar 2.14 Contoh Tekstur.....	16
Gambar 2.15 Contoh Format Pada Buku .....	17
Gambar 2.16 Contoh Keseimbangan .....	17
Gambar 2.17 Contoh Hierarki Visual .....	19
Gambar 2.18 Tipografi <i>Old Style</i> .....	21
Gambar 2.19 Tipografi <i>Transitional</i> .....	21
Gambar 2.20 Tipografi <i>Modern</i> .....	22
Gambar 2.21 Tipografi <i>Slab Serif</i> .....	22
Gambar 2.22 Tipografi <i>Sans Serif</i> .....	23
Gambar 2.23 Tipografi <i>Blackletter</i> .....	23
Gambar 2.24 Tipografi <i>Script</i> .....	24
Gambar 2.25 Tipografi <i>Display</i> .....	24
Gambar 2.26 Contoh <i>Layout Double-Page Spread</i> .....	25
Gambar 2.27 Contoh <i>Layout Style Page Spread</i> .....	26
Gambar 2.28 Grid.....	27
Gambar 2.29 Manuskrip Grid .....	29
Gambar 2.30 <i>Coloumn</i> Grid.....	29
Gambar 2.31 Contoh Penggunaan Modular Grid .....	30
Gambar 2.32 Contoh Penggunaan <i>Hierarchical</i> Grid .....	30
Gambar 2.33 Anatomi Buku .....	32
Gambar 2.34 <i>Hardcover</i> .....	33
Gambar 2.35 <i>Perfect</i> .....	34
Gambar 2.36 <i>Tape</i> .....	34
Gambar 2.37 <i>Slide Stitch</i> .....	35
Gambar 2.38 <i>Saddle Stitch</i> .....	35

Gambar 2.39 <i>Phamplet Stitch</i> .....	36
Gambar 2.40 <i>Screw Post</i> .....	36
Gambar 2.41 <i>Stab</i> .....	37
Gambar 2.42 <i>Spiral</i> .....	37
Gambar 2.43 <i>Plastic Comb</i> .....	38
Gambar 2.44 Contoh Ilustrasi Naturalis .....	41
Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi Dekoratif .....	42
Gambar 2.46 Contoh Ilustrasi Kartun .....	42
Gambar 2.47 Contoh Ilustrasi Karikatur .....	43
Gambar 2.48 Ilustrasi Pada Media Pembelajaran .....	43
Gambar 2.49 Cerita Bergambar .....	44
Gambar 2.50 Contoh Ilustrasi Khayalan .....	44
Gambar 3.1 Wawancara Dengan Bapak Sudarso .....	51
Gambar 3.2 Data Usia Siswa .....	53
Gambar 3.3 Data Jumlah Anak Yang Suka Membaca Qur'an .....	53
Gambar 3.4 Data Tingkat Kesulitan Membaca Al-Qur'an .....	54
Gambar 3.5 Data Dari Pertanyaan Manfaat Membaca Al-Quran Yang Diketahui	55
Gambar 3.6 Data Pertanyaan Peran Orang Tua Dalam Membantu Menghafal	55
Gambar 3.7 Data Pertanyaan Seberapa Penting Menghafal Al-Qur'an	56
Gambar 3.8 Data Media Yang Sering Digunakan .....	57
Gambar 3.9 Data Seberapa Sering Siswa Membaca .....	58
Gambar 3.10 Data Alasan Siswa Menggunakan Media Yang Mereka Pilih .....	58
Gambar 3.11 Pembagian Kuesioner Kepada Siswa .....	59
Gambar 3.12 Ensiklopedia Juz'amma Untuk Anak .....	60
Gambar 3.14 Buku Ilustrasi Storytime .....	62
Gambar 3.15 Buku Senter Ajaib Hewan .....	63
Gambar 3.16 Boardbook Interaktif Belajar Akhlak 25 Nabi & Rasul .....	65
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	69
Gambar 4.2 Penentuan <i>Big Idea</i> .....	70
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> .....	72
Gambar 4.4 <i>Colour Palette</i> .....	72
Gambar 4.5 <i>Font Happy School</i> .....	74
Gambar 4.6 <i>Font Arabic Typesetting</i> .....	74
Gambar 4.7 Referensi Desain Karakter .....	75
Gambar 4.8 <i>Colour Palette</i> Pada <i>Key Visual</i> .....	76
Gambar 4.9 Sketsa <i>Key Visual</i> .....	77
Gambar 4.10 Digitalisasi <i>Key Visual</i> .....	78
Gambar 4.11 <i>Key Visual</i> .....	79
Gambar 4.12 <i>Flatplan</i> Buku Surat Pendek .....	81
Gambar 4.13 Referensi Latar Tempat .....	82



Gambar 4.14 Perancangan Bentuk Bangunan.....	83
Gambar 4.15 Perancangan Bentuk Kuil.....	84
Gambar 4.16 Referensi Desain Karakter .....	84
Gambar 4.17 Perancangan Karakter Anak.....	86
Gambar 4.18 Perancangan Karakter Dewasa.....	86
Gambar 4.19 Penggunaan <i>Manuscript Grid</i> .....	88
Gambar 4.20 Penggunaan <i>Two Coloumn Grid</i> .....	89
Gambar 4.21 Penggunaan <i>Single Page Spread</i> .....	89
Gambar 4.22 Penggunaan <i>Double Page Spread</i> .....	90
Gambar 4.23 Referensi Sampul Buku.....	91
Gambar 4.24 Sketsa Sampul Buku .....	91
Gambar 4.25 Proses Penentuan Judul Buku .....	92
Gambar 4.26 Penempatan Teks Dan Judul Buku.....	92
Gambar 4.27 Digitalisasi Sampul Buku.....	93
Gambar 4.28 Finalisasi Sampul Buku.....	94
Gambar 4.29 Penggambaran Perang Gajah .....	95
Gambar 4.30 Referensi Bentuk Bangunan.....	95
Gambar 4.31 Referensi Kakbah Masa Lalu .....	96
Gambar 4.32 Palet Warna Surat Al-Fil.....	96
Gambar 4.33 Sketsa awal surat Al-Fil .....	97
Gambar 4.34 Sketsa Final Surat Al-Fil.....	97
Gambar 4.35 Proses Pewarnaan Latar Tempat .....	98
Gambar 4.36 Ilustrasi Surat Al-Fil.....	98
Gambar 4.37 Finalisasi Halaman Surat .....	99
Gambar 4.38 Referensi Gurun Sahara .....	100
Gambar 4.39 Sketsa Halaman Permainan.....	101
Gambar 4.40 Digitalisasi Halaman Permainan.....	101
Gambar 4.41 Finalisasi Halaman Permainan.....	102
Gambar 4.42 Sketsa Stiker Hewan.....	102
Gambar 4.43 Proses Pewarnaan Stiker .....	103
Gambar 4.44 Hasil Akhir Desain Stiker Hewan .....	103
Gambar 4.45 Contoh Penggunaan Stiker.....	104
Gambar 4.46 Sketsa Awal Permainan Menebalkan Angka .....	104
Gambar 4.47 Refisi Sketsa Permainan Menebalkan Angka .....	105
Gambar 4.48 Proses Pewarnaan Bckground .....	105
Gambar 4.49 Proses Penambahan Detail Ilustrasi .....	106
Gambar 4.50 Hasil Final Dari Halaman Permainan.....	107
Gambar 4.51 Referensi Ilustrasi Suku Quraisy.....	108
Gambar 4.52 Referensi Buah Zaitun.....	108
Gambar 4.53 Referensi Pohon Kurma .....	109

Gambar 4.54 Sketsa Surat Al-Quraisy .....	109
Gambar 4.55 Pemberian Warna Pada Sketsa .....	110
Gambar 4.56 Finalisasi Desain Surat Al-Quraisy .....	111
Gambar 4.57 Desain Pengaturan Printing .....	111
Gambar 4.58 Ketebalan Bahan Kertas Art Paper .....	112
Gambar 4.59 Proses Penyusunan Buku .....	112
Gambar 4.60 Implementasi Fitur <i>Lift the Flap</i> .....	113
Gambar 4.61 <i>Sticker Set</i> .....	114
Gambar 4.62 Design Totebag .....	115
Gambar 4.63 Mockup Totebag .....	115
Gambar 4.64 Desain Pembatas Buku .....	116
Gambar 4.65 Desain Gantungan Kunci .....	117
Gambar 4.66 Sketsa Story Instagram .....	118
Gambar 4.67 Finalisasi Story Instagram .....	119
Gambar 4.68 Sketsa Instagram Feeds .....	119
Gambar 4.69 Finalisasi <i>Feeds Instagram</i> .....	120
Gambar 4.70 Sketsa Poster A3 .....	120
Gambar 4.71 Finalisasi Poster A3 .....	121
Gambar 4.72 Analisis Warna Sampul Buku .....	122
Gambar 4.73 Analisis Tipografi .....	123
Gambar 4.74 Analisis <i>Font</i> Bahasa Arab .....	124
Gambar 4.75 Analisis Karakter Anak .....	125
Gambar 4.76 Analisis Karakter Dewasa .....	126
Gambar 4.77 Analisis <i>Layout Single Page</i> .....	126
Gambar 4.78 Analisis <i>Layout Double Page</i> .....	127
Gambar 4.79 Analisis Sampul Buku .....	128
Gambar 4.80 Analisa Penjilidan Buku .....	128
Gambar 4.81 Analisa Halaman Surat Al-Fil .....	129
Gambar 4.82 Analisa Halaman Permainan .....	130
Gambar 4.83 Analisis Halaman Kuis .....	130
Gambar 4.84 Analisa Fitur Interaktif Buku .....	131
Gambar 4.85 Revisi Bahan Halaman Buku .....	132
Gambar 4.86 Tambahan Fitur Interaktif Buku .....	133
Gambar 4.87 Analisa Stiker .....	134
Gambar 4.88 Analisa Desain Pembatas Buku .....	135
Gambar 4.89 Analisa Desain Totebag .....	135
Gambar 4.90 Analisa Desain Gantungan Kunci .....	136
Gambar 4.91 Analisa Mockup Gantungan Kunci .....	137
Gambar 4.92 Analisa Desain Story Instagram .....	138
Gambar 4.93 Analisa Desain Feeds Instagram .....	138

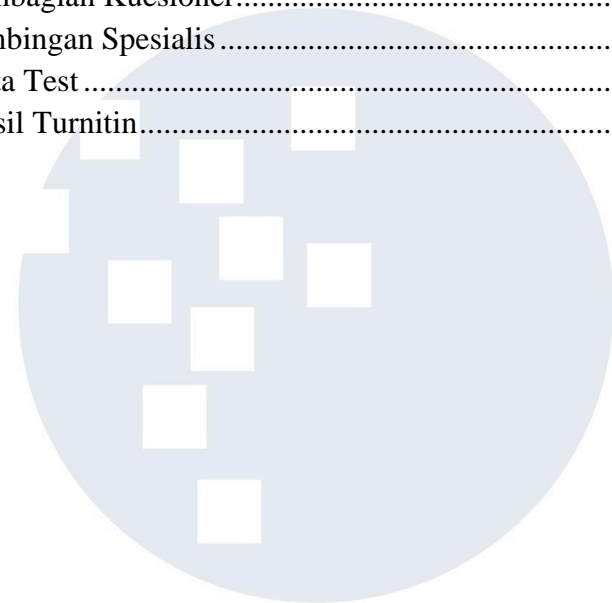
Gambar 4.94 Analisa Poster A3.....	139
Gambar 4.95 Plaksanaan Beta Test.....	140



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP .....	xxiii
Lampiran B Transkrip Wawancara .....	xxiii
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xxvii
Lampiran D Wawancara Dengan Pengajar Tahsin .....	xxxiv
Lampiran E Pembagian Kuesioner.....	xxxiv
Lampiran F Bimbingan Spesialis .....	xxxv
Lampiran G Beta Test .....	xxxvi
Lampiran H Hasil Turnitin.....	xxl



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA