

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Pengertian desain grafis berdasarkan Robin Landa (2014) adalah “suatu perwujudan dari komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi kepada audiens.” Desain grafis juga adalah perwujudan visual dari suatu ide yang dilandasi oleh pemikiran penciptaan elemen visual serta organisasi. Elemen-elemen visual dirangkai menjadi sebuah karya visual yang dapat mengajak, memotivasi, memberikan informasi dan lain sebagainya, Robin Landa (2014).

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain pada proses perancangan hingga menjadi suatu bentuk desain komunikasi visual yang efektif berdasarkan Robin Landa (2014) diantaranya adalah garis, bentuk, warna serta tekstur.

2.1.1.1 Garis

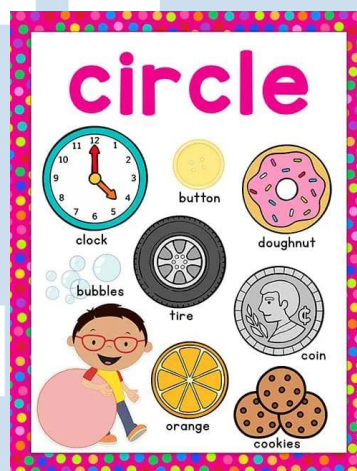
Garis didefinisikan sebagai titik yang tersambung diantara dua sisi. Garis dapat berupa lurus, lengkung dan bersudut. Garis memiliki fungsi untuk mengarahkan audiens dari satu arah ke arah lain. Garis memiliki beberapa jenis diantaranya adalah garis tebal, tipis, tegas dan halus.



Gambar 2.1 Penerapan Garis
Sumber: <https://i.pinimg.com/>

2.1.1.2 Bentuk

Pengertian bentuk menurut Robin Landa (2014) adalah aset yang dibentuk dari garis yang mengarah pada satu titik hingga tertutup dan menjadi suatu bentuk. Bentuk adalah daerah yang dibentuk di suatu bidang dua dimensi. Elemen desain terbentuk dari warna, garis, tekstur dan tone. Bentuk dapat diukur berdasarkan lebar dan tingginya. Elemen bentuk tersebut terbentuk dari 3 bentuk dasar, yakni segitiga, lingkaran dan persegi.



Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: i.pining.com

2.1.1.3 Warna

Menurut Robin Landa (2014), Warna terbentuk dari pantulan cahaya. Pada media digital. Warna pokok yang biasa dipakai adalah RGB, yaitu merah, hijau dan juga biru. Pada pemakaian media yang di *print* warna yang akan dipakai adalah CMYK, yakni *cyan*, *magenta*, kuning serta hitam. Warna sendiri memiliki kategori diantaranya *hue*, *value*, juga saturasi. *Hue* adalah sebuah sebutan untuk warna seperti warna merah dan hijau, kemudian *value* adalah tingkatan terang dan gelap sebuah warna. Saturasi adalah tingkat kekuasaman dan kecerahan dari suatu warna.

2.1.1.4 Psikologi Warna

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sherin (2012), warna mempunyai makna yang dapat memicu perasaan. Respon dari setiap individu terhadap suatu warna dan rona dapat mempengaruhi persepsi terhadap sebuah pesan sehingga mempengaruhi Keputusan konsumen dalam memilih produk tertentu.

Menurut teori Eiseman (2017), menjelaskan bahwa warna berkaitan dengan bagian dari perkembangan psikologis seseorang. Sehingga berkaitan dengan kecerdasan serta emosi. Selain itu, dari setiap warna memiliki keterikatan dengan hal seperti kepercayaan, fenomena alam, budaya, politik serta sejarah yang dapat dipelajari dan dipahami. Berdasarkan teori Eiseman (2017) beberapa warna warna memiliki arti yang berkaitan terhadap psikologi diantaranya adalah:

1) **Merah**

Merah merupakan warna yang menarik sehingga sangat tertanam dalam jiwa manusia. Warna merah pada makanan juga dapat merangsang nafsu makan. Warna merah menjadi warna yang menggoda di beberapa produk sehingga membuat orang yang melihatnya ingin memiliki dan merasakan. Pada produk kendaraan juga dapat dikaitkan dengan kecepatannya.

Pada faktanya kehadiran warna merah dapat meningkatkan nafsu makan, berkaitan dengan kekuatan otot, denyut nadi dan tekanan darah. Warna merah sendiri dianggap dapat membangkitkan adrenalin. Oleh sebab itu, pikiran kita memang terprogram untuk dapat bereaksi terhadap warna tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa apabila seseorang melihat warna merah, mereka akan bereaksi menjadi lebih cepat. Namun demikian dalam versi yang paling terang merah adalah warna yang kontras.

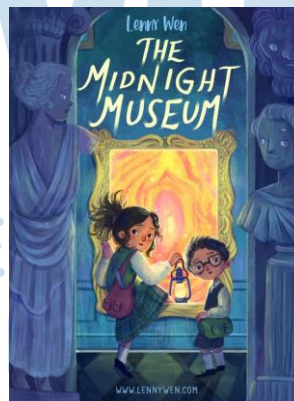


Gambar 2.3 Psikologi Warna Merah Pada Ilustrasi
 Sumber: <https://i.pining.com/564x/e4/e3/fd/e4-e3fde9e7b985e9b455a34462875206.jpg>

2) Biru

Warna biru melambangkan bijaksana, membuka aliran pikiran dan reflektif. Warna dalam spektrum biru dipandang sebagai warna paling dingin, baik dalam suhu maupun temperatur. Mendorong perasaan agar rileks dan tenang. Berdasarkan sudut pandang spiritual biru murni dipercaya sebagai warna inspirasi, ketulusan, kebenaran, kesolehan, moderasi, pengabdian serta iman.

Di Timur Tengah, warna biru dianggap sebagai warna pelindung. Pada penggunaan warna biru yang lebih gelap, dapat menyiratkan suasana misteri atau mengenai hal yang tak diketahui.



Gambar 2.4 Psikologi Warna Biru Pada Ilustrasi
 Sumber: <https://i.pining.com/564x/9e/5e/83/9e5e83947-e9e4478ec40fba1a7ea85c0.jpg>

3) Biru Kehijauan

Warna biru kehijauan merupakan warna penggabungan emosi yang paling positif. Warna ini dilihat sebagai warna yang melambangkan ketenangan, kesetiaan dan kebijaksanaan yang didapat dari warna biru. Selain itu, warna biru kehijauan juga merupakan warna yang menenangkan, menyembuhkan, dan penuh kasih sayang, baik pikiran maupun tubuh.



Gambar 2.5 Psikologi Warna Biru Kehijauan Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/dd/60/0e/dd600e319adab99a2e9dc0f03ba596fd.jpg>

4) Hijau

Warna hijau sering kali dikaitkan oleh alam dan pertumbuhan. Di Tiongkok warna hijau memiliki makna sebagai simbol kesuburan. Jika di Islam hijau melambangkan tanaman yang subur di surga. Di Mesir kuno hijau merupakan lambing dari regenerasi dan kelahiran kembali. Banyak hal positif yang berkaitan dengan warna hijau, namun adapula konotasi negatif dari warna tersebut. Hijau menandakan racun, reptil, klainan dari warna kulit, kecemburuan.

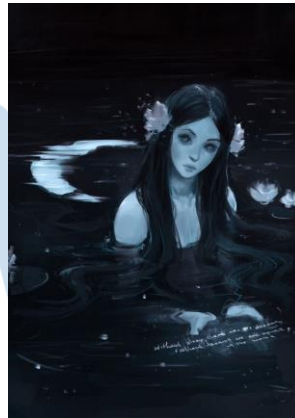
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.6 Psikologi Warna hijau Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pining.com/564x/6f/13/39/6f1339937-b0b61600a918f3c3dd86df0.jpg>

5) **Hitam**

Warna hitam merepresentasikan keadaan yang tidak Bahagia, suram, sinis, mengerikan, kesedihan. Namun pada saat ini banyak pula aspek positif, yaitu modern, canggih, dan sangat berkembang. Hitam juga merupakan warna misteri. Warna hitam juga memiliki arti kuat, memiliki tujuan, dan tidak dapat ditembus, memancarkan otoritas, dan kepercayaan diri.



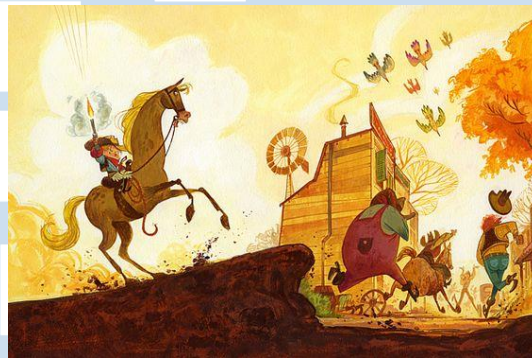
Gambar 2.7 Psikologi Warna Hitam Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pining.com/564x/c5/65/bf/c565bf6b9bd3771f4bc100e1e75fdd75.jpg>

6) **Yellow**

Kuning merupakan warna yang simbolis harapan, kebahagiaan, dan semangat yang baik. Warna kuning juga dianggap sebagai

keramahan, yang akan datang, memberi energi dan memperkaya. Warna kuning membantu kita merasa lebih baik dan optimis. Seperti bunga matahari yang memiliki warna cerah, menjadi simbol dari pengobatan depresi yang berhasil.

Dari segi psikologis, warna kuning merupakan lambing dari pencarian dan tantangan, rangsangan pikiran dan Indera. Kuning juga melambangkan intuisi. Warna kuning juga merupakan warna keingintahuan, intelektual, dan pikiran ingin tahu.

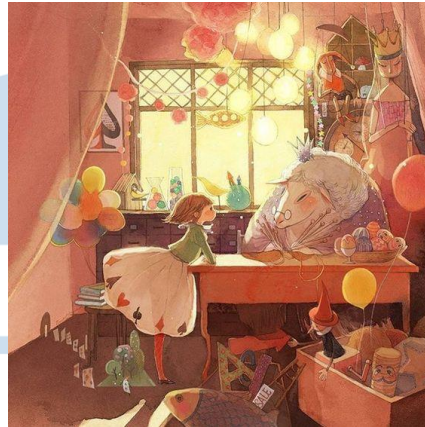


Gambar 2.8 Psikologi Warna Kuning Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pining.com/564x/16/ee/ef/16eeef94dc4623c66854853931ac1184.jpg>

7) Orange

Oranye mempunyai makna yang ramah tamah dan tidak agresif. Oleh karena itu warna ini mendorong keramahan dan interaksi sosial yang baik. Oranye dikategorikan sebagai gairah tinggi. Warna oranye juga dapat memberikan kesan menyenangkan bagi anak-anak. Warna kuning juga merupakan konotasi dari komunikasi.

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



Gambar 2.9 Psikologi Warna Oranye Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/bf/fd/e4/bffde429021e3c95a6f97998abb3a72d.jpg>

8) Purple

Warna ungu memiliki energi yang bertenaga tinggi, lebih condong ke arah biru sehingga lebih memiliki sisi yang lebih sejuk. Warna ungu memiliki lebih banyak martabat dan ketenangan dibandingkan warna ungu merah. Warna ungu yang lebih condong ke merah, dianggap warna panas, aktif, lebih sensual, menggairahkan, dinamis, serta teatrikal. Ungu memiliki kesan keagungan, dalam warna ungu merupakan representasi pertobatan, penyesalan, dan kerendahan hati.



Gambar 2.10 Psikologi Warna Ungu Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/85/6c/9d/856c9dc8569bf8ea5fe853de2d719818.jpg>

9) Putih

Warna putih menggambarkan kepolosan dan kebijakan. Dalam pigmen warna putih dianggap tidak berwarna. Jika digunakan dilingkungan atau suatu tempat warna putih dapat menjadi dingin, steril, dan sangat higienis, memberikan nuansa bersih. Warna putih apabila digabungkan dengan warna hitam keduanya akan bertentangan mewakili alfa dan omega.



Gambar 2.11 Psikologi Warna putih Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/d4/df/b4/d4dfb4d960e821a84f3ed897095c80ae.jpg>

10) Abu-abu

Warna abu-abu sendiri mewakili filosofi bahwa meski terdapat perbedaan yang signifikan antara hitam dan putih, tetapi keduanya tetap memiliki corak abu-abu yang muncul diantaranya, memberikan Solusi yang bijaksana dan non agresif. Warna abu-abu adalah keseriusan dan kekuatan, namun tidak mencuri perhatian.

Abu-abu yang berwarna terang hingga sedang dianggap merupakan warna abu-abu paling netral. Namun Ketika abu-abu menggelap dan mendekati hitam warnanya berubah menjadi hitam walaupun tidak terlalu kuat.



Gambar 2.12 Psikologi Warna Abu-abu Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/f3/31/04/f33104691fb-140b110945935810b13b1.jpg>

11) Coklat

Warna coklat adalah warna yang berhubungan dengan pencari nafkah dengan jujur, dianggap berbakti, bermakna, dapat dilayani, ramah lingkungan, yang juga warna yang autentik. Oleh sebab itu, coklat dimaknai sebagai warna stabil, jujur, membumi, dan berakar, coklat juga dianggap sebagai warna yang berkaitan dengan masa lampau, fondasi, perapian dan rumah, batu bata serta kayu.

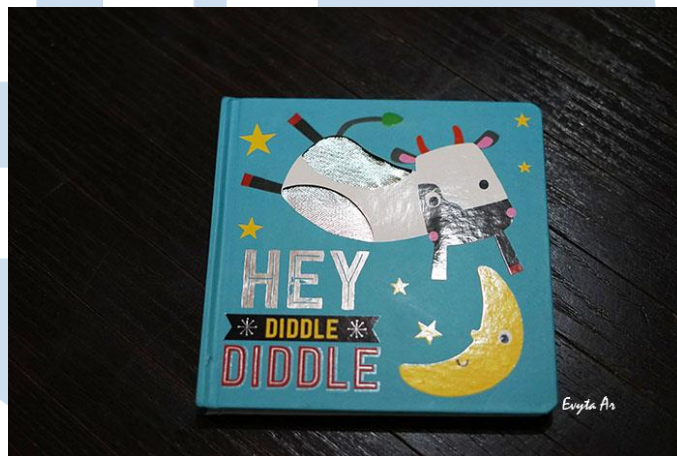
Warna coklat diakui kualitasnya yang bersahajadan sehat. Kekayaan adalah kata kunci dalam evolusi dari warna coklat itu sendiri. Namun warna coklat juga pernah dianggap sebagai keluarga warna pedesaan.



Gambar 2.13 Psikologi Warna Coklat Pada Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com>

2.1.1.5 Tekstur

Arti tekstur menurut Robin Landa (2014) adalah keadaan dari suatu bidang permukaan. Tekstur terbentuk dari teknik cetak *debossing*, dan *emboosing stamping*, *engraving* serta *letterpress*. Terhadap dua jenis tekstur yaitu, tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang permukaannya dapat dirasakan secara fisik. Tekstur visual dibuat dengan tangan dengan cara melukis, menggambar, dan fotografi.



Gambar 2.14 Contoh Tekstur
Sumber: <https://evytaar.com/wp-content/uploads-2019/09/Buku-Bertekstur.jpg>

2.1.2 Prinsip Desain

Pada proses perancangan desain, diperlukan prinsip dari dasar desain. prinsip desain diantaranya adalah format, keseimbangan, hierarki, penekanan, ritme, kesatuan dan *law of perceptual*. Berdasarkan Robin Landa (2014) prinsip desain ini pada dasarnya berkaitan satu dengan yang lain.

2.1.2.1 Format

Format merupakan ukuran yang ditetapkan pada suatu bidang. Format juga biasa dipahami sebagai batas atau tepi desain yang di dasari oleh bidang dari suatu proyek design, contohnya seperti kertas, layer ponsel dan sebagainya. Berdasarkan teori Robin Landa (2014) pada umumnya,

istilah format digunakan oleh designer untuk menggambarkan jenis desain yang telah mereka buat, seperti sampul buku poster, iklan dan sebagainya.



Gambar 2.15 Contoh Format Pada Buku
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/ed/4c/26/ed4c260-be429f134c37e821eb446cbfb.jpg>

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan berdasarkan penjelasan Robin Landa (2014) memiliki arti sebagai prinsip yang dapat dipahami berdasarkan intuisi dari seorang desainer. Keseimbangan diciptakan dari penempatan beberapa aset visual yang rata di setiap sisinya. Desain yang terlihat seimbang memberikan kesan yang harmonis, namun jika suatu desain terlihat tidak merata, dapat memberikan kesan tidak stabil dan kurang nyaman dilihat.



Gambar 2.16 Contoh Keseimbangan
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/ea/fa/5f/ea5f352b427fba10438b6ca4a3da8.jpg>

Keseimbangan sendiri terbagi menjadi tiga kategori, diantaranya adalah:

12) Simetri

Keseimbangan simetri didapatkan dari pembagian ukuran asset visual yang sebanding dari dua sumbu pusat. Pada umumnya keseimbangan simetri dikenal sebagai cermin atau refleksi. Dengan begitu, audiens melihat ukuran visual yang sama dari kedua bagian.

13) Asimetri

Keseimbangan asimetri ini diperoleh dari pemberian beban visual menggunakan ukuran, posisi, warna, nilai, ataupun tekstur pada elemen visual, sehingga terbentuk keseimbangan. Pada keseimbangan asimetri elemen visual tidak benar-benar sama pada kedua sisi. Tetapi, keseimbangan ini tetap memberi kesan seimbang untuk keseluruhan komposisi desain.

14) Radial

Keseimbangan radial ada pada pusat tengah dari suatu komposisi desain. Oleh karena itu, keseimbangan dari setiap elemen visual dapat dilihat baik secara horizontal ataupun vertical.

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki Visual berdasarkan Robin Landa (2014), merupakan suatu prinsip yang dapat membantu menyampaikan informasi tertentu. Hierarki visual berfungsi untuk memberi penekanan pada suatu elemen visual dan informasi mana yang harus dilihat audiens terlebih dulu. Selain itu, hierarki visual berguna untuk menuntun audiens melihat elemen visual dan informasi secara berurutan.



Gambar 2.17 Contoh Hierarki Visual
 Sumber: <https://i.pining.com/564x/a7/77/0c/a7770cb05b0c1327a850a6980abc67b4.jpg>

2.1.2.4 Penekanan

Menurut Landa (2014), penekanan adalah pemetaan informasi dan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya. Seperti pemilihan elemen visual utama dan elemen pendukung, sehingga berkaitan dengan titik fokus desain. Penekanan memberikan arah informasi dari bagian yang paling penting hingga tidak terlalu penting. Ada pula berbagai cara untuk membuat penekanan, diantaranya dengan menyusun *layout*, mengatur *size*, memberikan kontras, menggunakan petunjuk serta arah.

2.1.2.5 Ritme

Ritme Menurut Robin Landa (2014), ritme memberikan kesan pergerakan pengulangan yang konsisten ketika terlihat dengan mata audiens. Dalam desain yang terdiri dari beberapa halaman ritme umumnya membantu memberikan visual yang selaras dari halaman satu ke halaman berikutnya. Sehingga mempengaruhi ritme diantaranya, tekstur, warna, keseimbangan, dan penekanan.

2.1.2.6 Kesatuan

Berdasarkan buku Landa (2014), kesatuan atau dalam Bahasa Inggris disebut *unity* merupakan sebuah keadaan dimana seluruh elemen yang ada dalam desain tampak menyatu dan saling terkait sehingga terbentuk kesatuan. Kesatuan diperoleh dengan membuat kelompok elemen visual yang didasari oleh rupa, lokasi, warna, bentuk, dan orientasi.

2.1.2.7 Laws of Perceptual Organization

Hukum pengaturan persepsi merupakan sebuah prinsip dalam desain. Menurut Robin Landa (2014), terdapat enam hal yang dapat berpengaruh terhadap persepsi, diantaranya adalah kesamaan, kedekatan, pengulangan, penutup, hukum nasib bersama, pengulangan garis.

2.1.3 Tipografi

Pada proses Tipografi menurut Robin Landa (2014) adalah huruf yang dibentuk untuk menyampaikan suatu pesan. Tipografi juga digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi secara visual. *Typeface* adalah sekumpulan karakter yang terdiri dari properti visual yang konsisten. *Typeface* terdiri dari angka, simbol, tanda baca, huruf serta aksen.

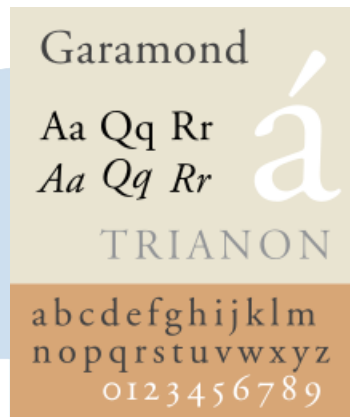
2.1.3.1 Jenis Huruf

Jenis huruf atau *typeface* adalah desain sekumpulan karakter dari desain huruf yang digabungkan oleh visual yang konsisten. Landa (2013) Saat ini telah tersedia berbagai macam *typeface* yang dapat digunakan oleh designer dalam membuat suatu karya visual. Namun, meskipun terdapat berbagai jenis tipografi yang ada pada saat ini, telah terdapat beberapa klasifikasi yang utama berdasarkan sejarah dan juga gaya, yaitu:

1. *Old Style* atau *Humanist*

Jenis tipografi ini berasal dari daerah Romawi yang mulai dikenalkan pada abad lima belas. Huruf ini diturunkan secara langsung dengan digambar menggunakan pena. Diantara contoh jenis *old style* adalah Garamond, Caslon, Teks Hoefler serta *Times New Roman*.

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



Gambar 2.18 Tipografi *Old Style*
 Sumber: <https://en.wikipedia.org>

2. *Transitional*

Tipografi *transitional* adalah tipografi jenis *serif* yang berasal dari era ke delapan belah. Pada abad ini merupakan masa peralihan dari gaya lama menuju modern. Sehingga memiliki ciri-ciri yang sama dengan keduanya, contohnya seperti: Baskerville, Century serta ITC Zapf Internasional.



Gambar 2.19 Tipografi *Transitional*
 Sumber: <https://ahnair.medium.com/baskerville-2b081d553f9b>

3. *Modern*

Tipografi ini dikembangkan pada abad 19, dengan bentuk yang lebih geometris. Sangat berbeda dengan gaya tipografi yang lama. Jenis ini adalah tipografi yang paling simetris dari semua roman tipografi. Diantaranya seperti Didot, Bodoni dan Walbaum.



Gambar 2.20 Tipografi *Modern*
 Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Didot_%28typeface%29

4. *Slab Serif*

Tipografi ini dikembangkan pada abad 19, yang termasuk tipografi serif. Terdiri dari dua kategori yaitu mesir dan clarendon. Dengan kait yang tebal menyerupai lempengan yang menjadi ciri khas dari *slab serif*. Diantaranya seperti Memphis, ITC Lubalin Graph, American typewriter, Clarendon serta Bookman.



Gambar 2.21 Tipografi *Slab Serif*
 Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Bookman_%28typeface%29

5. *Sans Serif*

Tipografi ini dipublikasikan pada abad Sembilan belas yang ditandai dengan tidak adanya serif dari tiap huruf. Sans serif sendiri dikategorikan menjadi beberapa subkategori diantaranya adalah Geometric, Humanist dan Futura. Diantara *typeface* yang termasuk *sans serif* yaitu, Helvetica, Futura serta Ghotic.



Gambar 2.22 Tipografi *Sans Serif*
 Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

6. Black Letter

Tipografi ini dibuat berdasarkan pada bentuk huruf manuskrip di abad pertengahan dan abad ke 13 hingga ke 15. Jenis *typeface* ini juga terlihat *gothic*. *Blackletter* mempunyai ciri khas tulisan yang tebal dengan bobot guratan yang berat dengan huruf yang tebal dan sedikit melengkung. Contoh dari jenis ini adalah rotunda, fraktura dan schwabacher.



Gambar 2.23 Tipografi *Blackletter*
 Sumber: <https://stock.adobe.com/search?k=blackletter+font>

7. Script

Tipografi *script* serupa dengan huruf yang ditulis tangan. Huruf ditulis dengan miring serta sering disambung. Huruf ini dibuat seolah menggunakan pena, pensil dan juga kuas. Diantaranya seperti: Snell Roundhand Script Shelley Allegro Script, dan juga Brush Script



Gambar 2.24 Tipografi *Script*
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Brush_Script

7. Display

Tipografi jenis ini dibuat untuk diaplikasikan untuk ukuran yang besar, terutama untuk berita dan juga judul. Sehingga, tipografi jenis ini tidak disarankan untuk digunakan pada *body text*. Ciri khas dari tipe ini adalah bentuknya dekoratif, rumit dan terlihat seperti karya tangan.



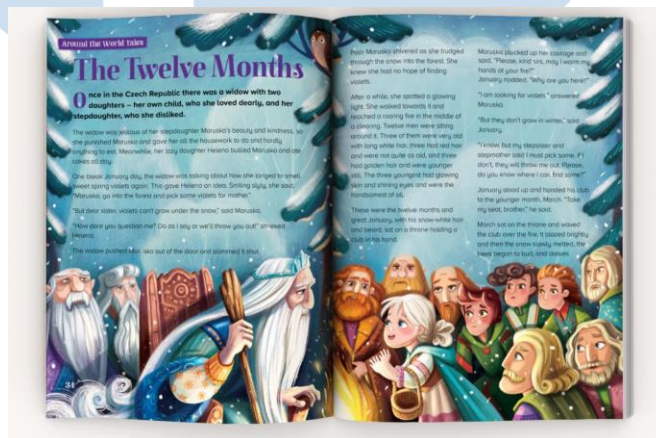
Gambar 2.25 Tipografi *Display*
Sumber: www.fonts.com

2.1.4 Layout

Layout merupakan rangkaian visual dari gambar dan tulisan pada ssatu media digital dan cetak. Layout dikenal menjadi tatanan ruang. Menurut Robin Landa (2014) “grid adalah panduan dan komjposisi dari garis vertikal dan horizontal sehingga membagi format halaman menjadi margin dan kolom”.

1) Double-Page Spread

Pada jenis *layout* ini ilustrasi akan tersebar pada dua bidang dari halaman buku jika dibuka. Penggunaan dari *layout* ini biasanya digunakan pada gambar *landscape* seperti pemandangan atau gambar dari beberapa tokoh pada buku. Penempatan tulisan jika menggunakan *layout* ini pada umumnya tidak akan disertakan dikedua halaman. Penyebaran ilustrasi pada dua halaman ini akan membuat pembaca berhenti sejenak untuk menikmati cerita ilustrasi yang ditampilkan.



Gambar 2.26 Contoh *Layout Double-Page Spread*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/90423219/The-twelve-months>

2) Single-Page Spread

Jenis ilustrasi *Single-Page Spread* merupakan jenis *layout* yang menepatkan ilustrasi hanya pada satu bagian halaman. Sehingga, pada penempatan teks terdapat disatu halaman disamping gambar. *Single-page spread* pada umumnya digunakan pada jenis buku cerita bergambar atau buku ilustrasi dengan cerita yang menggunakan banyak teks. Biasanya

dapat dijumpai pada buku cerita rakyat. Pada layout ini desain akan terlihat lebih formal.



Gambar 2.27 Contoh *Layout Sigle Page Spread*
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/be/b2/bb/beb2bb7dc0feae471a6c5ffbbbe17be8.jpg>

2.1.5 Komposisi

Agar dapat menyampaikan informasi dan pesan dengan baik secara visual, diperlukan susunan dari elemen desain yang sering disebut dengan komposisi. Komposisi memiliki fungsi untuk membantu menggabungkan dan menyusun desain yang terdiri dari gambar, foto, ilustrasi serta tulisan menjadi suatu kesatuan. Sebuah komposisi dari elemen desain yang baik dapat terlihat dari desain yang dibuat, apakah pesan dari desain yang dibuat tersebut dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami dengan mudah oleh target audiens.

2.1.6 Grid

Menurut Robin Landa (2014) grid berfungsi untuk mengatur posisi gambar dan teks pada halaman untuk memastikan bahwa audiens dapat membaca sebuah informasi dengan mudah. Komponen grid terdiri dari beberapa bagian yaitu, *Format*, *Margin*, *Flowlines*, *Modul*, *Coloumn Markers*, *Spatial Zone*, *Gutter* dan *Alley* sebelum terbentuk menjadi grid.



Gambar 2.28 Grid
Sumber: Bradley (2013)

1. Margin,

Merupakan sisi kosong yang terdapat di samping, atas, dan bawah halaman. Margin memiliki fungsi sebagai penyeimbang dari keseluruhan komposisi desain sehingga, pesan dapat tersampaikan dengan baik.

2. Kolom

susunan vertikal untuk menampung gambar serta teks. Banyaknya kolom tergantung oleh tujuan, cara serta *concept* dalam menyampaikan informasi. Kolom memiliki fungsi dalam membantu desainer menentukan lebar ataupun tinggi dari bidang desain. agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas.

3. Flowline

garis horizontal yang memiliki fungsi untuk menciptakan keseimbangan dan memandu aliran visual, tulisan serta elemen desain lain yang menyusun suatu komposisi layout.

4. Modul

merupakan bagian yang berasal dari pesimpangan kolom vertikal dan garis horizontal, dan merupakan area atau bagian kecil dari

kolom. Modul dapat ditentukan jumlahnya sehingga komposisi visual tidak rusak.

5. Spatial Zone

Kelompok beberapa modul yang dibuat untuk mengatur penempatan elemen desain. hal ini membantu desainer dalam menyusun tulisan serta gambar pada desain.

6. Gutter dan Alley

Gutter merupakan ruang negatif yang terletak diantara kolom. Gutter memiliki fungsi sebagai pembagi kolom, dan terbentuk menjadi beberapa bagian serta memberikan ruang negatif, sehingga konten dapat dipisahkan secara horizontal.

2.1.7 Jenis Grid

Mnurut pendapat Paulin (2018), system grid memiliki definisi sebagai susunan dari gabungan antara sumbu horizontal dan vertikal yang digunakan untuk menempatkan dan mengatur elemen-elemen desain pada suatu bidang visual. Grid sendiri dibagi menjadi:

1. *Manuscript*

Manuscript atau yang dapat disebut juga dengan *block grid* adalah jenis grid yang hanya memiliki satu area berbentuk persegi panjang, sehingga grid ini terlihat lebih sederhana dan memiliki area yang luas untuk menempatkan elemen-elemen desain. Jenis grid ini merupakan grid yang bersifat struktural, dan jenis grid grid yang paling sederhana. Seringkali struktur dari grid ini adalah blok teks serta margin. Selain itu, struktur sekunder dari grid ini terdapat proporsi folio, *Running headrs*, *footnotea* dan informasi lainnya.

Grid ini biasa digunakan untuk buku, esai, kitab suci dan juga blog. Namun grid ini tidak terbatas hanya dengan teks saja. Karena, gambar juga dapat digunakan untuk mengisi blok



Gambar 2.29 Manuscript Grids
Sumber: <https://i.pining.com>

2. Column Grids

Column Grids merupakan system grid yang terdiri dari beberapa kolom. Sebagian besar digunakan pada desain yang memiliki elemen dengan ukuran dan urutan yang berbeda-beda. Pada umumnya kolom memiliki ukuran yang sama, namun terkadang layout dari desain membutuhkan satu ataupun dua kolom yang lebih besar ataupun lebih kecil dari kolom lainnya.



Gambar 2.30 Coloumn Grids
Sumber: <https://bitebrands.blogspot.com/2010/04/-semua-berawal-dari-grid.html>

3. Modular Grids

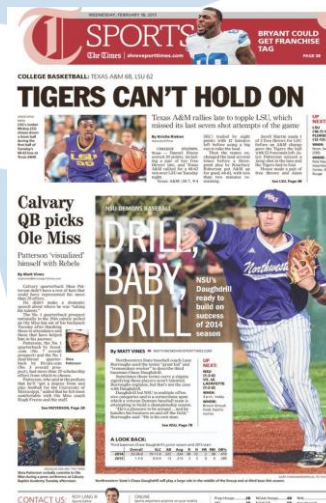
Modular Grids merupakan jenis grid yang terbentuk dari potongan-potongan antara garis horizontal dan vertikal, sehingga menghasilkan bentuk *modular grids*. Grid jenis modular memiliki fungsi untuk mengatur elemen seperti gambar atau tulisan agar tetap konsisten dan teratur.



Gambar 2.31 Contoh Penggunaan Modular Grids
 Sumber: <https://i.pining.com/>

4. Hierarchical Grids

Hierarchical Grids merupakan kombinasi antara grids *manuscript*, *column*, dan *modular*. Grid ini diatur untuk menempatkan elemen terpenting pada halaman, Grid ini di atur berdasarkan susunan dari tulisan serta gambar, oleh karena itu tampilan grid ini akan terlihat lebih bervariasi dan tidak monoton. *Hierarchical grids* pada umumnya digunakan pada koran dan *website*.



Gambar 2.32 Contoh Penggunaan *Hierarchical Grids*
 Sumber: <https://i.pining.com/>

2.2 Media Interaktif

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016), mengatakan bahwa “media berasal dari bahasa latin ‘medius’ yang memiliki arti prantara, tengah dan pengantar. Dari sanalah berkembang menjadi bentuk yang jamak serta

Tunggal yaitu medium dan medi.” Media pembelajaran sendiri menjadi sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan suatu media atau alat, yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk media interaktif. Menurut Daryanto (2016), media interaktif sendiri memiliki arti sebuah media yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna, disertai oleh alat yang digunakan untuk mengatur. Sehingga penguuna dapat menentukan sendiri apa yang akan mereka kehendaki pada media tersebut.

Oleh sebab itu, media interaktif diharapkan dapat meningkatkan efektifitas belajar untuk anak usia dini agar mereka dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini media interaktif juga dapat diterapkan pada media untuk menghafal qur’an, agar kegiatan menghafal tidak lagi menjadi hal yang membebani siswa di sekolah dasar islam terpadu, namun dapat menjadi sebuah aktifitas menarik yang mereka sukai.

2.3 Buku

Berdasarkan pendapat Haslam (2006), buku memiliki definisi sebagai sebuah media yang menjadi dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi seperti pengetahuan, ide, literasi dan kepercayaan. Menurut Risa (2020), definisi buku ialah salah satu objek berupa media fisik yang pada umumnya berguna sebagai tempat menyimpan informasi.

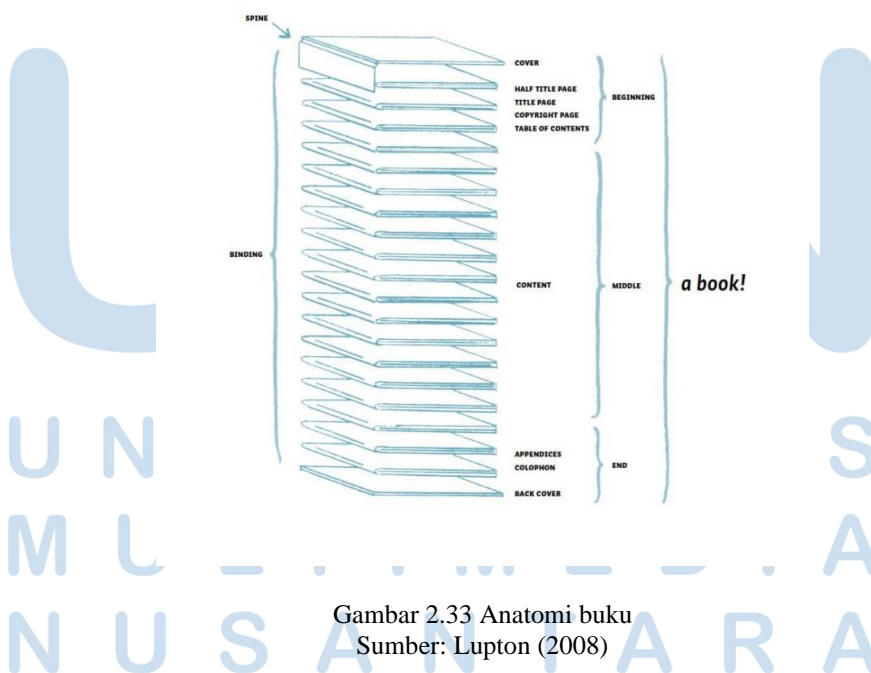
2.3.1 Jenis Buku

Jenis buku dapat dibedakan menjadi dua diantaranya adalah buku fiksi dan juga non fiksi, Milner Library (2022). Segala kejadian, informasi dan karakter yang diceritakan tidak nyata atau hanya buatan yang ada pada suatu buku, disebut dengan buku fiksi, sedangkan buku yang berisikan informasi berdasarkan fakta dan kejadian yang pernah ada di sebut dengan buku nonfiksi. Contoh dari beberapa buku fiksi berupa, dongeng, cerita pendek atau fabel. Buku seperti sejarah, biografi dan ilmu pengetahuan termasuk pada buku nonfiksi.

Menurut Milney Libraby (2022), buku nonfiksi dapat diksifikasikan lagi menjadi dua yaitu dengan berupa referensi dan edit. Buku nonfiksi yang berupa referensi yaitu buku yang menjelaskan teori, filosofi ataupun pengetahuan yang biasa digunakan untuk menyampaikan pengajaran mengenai etika atau budaya tertentu. Sehingga tipe buku referensi pada umumnya digunakan dalam pembuatan latar belakang dalam suatu topik. Sedangkan buku dengan tipe nonfiksi edit adalah beberapa gabungan dari hasil riset beberapa penulis yang berbeda-beda.

2.3.2 Anatomi Buku

Dalam buku yang berjudul *Indie Publishing*, Lupton (2008) menyatakan bahwa hampir secara keseluruhan konten buku dibagi menjadi tiga bagian, yakni awal, tengah serta akhir. Pada umumnya bagian awal dari sebuah buku akan meliputi sampul, *half title*, halaman judul, halaman hak cipta, dan daftar isi. Kemudian bapa bagian tengah buku akan berisi konten yang dibahas berupa tulisan serta gambar. Sedangkan, pada bagian akhir buku akan terdapat indeks dan sampul belakang.



Gambar 2.33 Anatomi buku
Sumber: Lupton (2008)

2.3.3 Format Buku

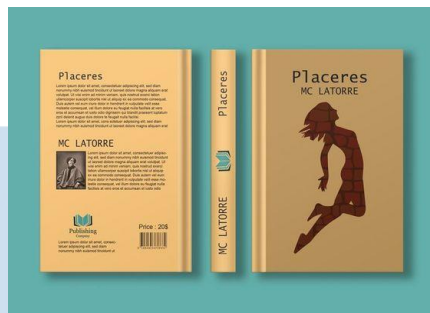
Berdasarkan teori yang di sampaikan Haslan (2006), format buku akan berkaitan dengan lebar dan tinggi dari sebuah buku. Yang akan membentuk format seperti *portrait*, *square* dan juga *landscape*.

2.3.4 Jenis Penjilidan

Salah satu proses dari percetakan buku adalah penjilidan. Penjilidan memiliki fungsi untuk menyatukan semua halaman buku agar menjadi suatu kesatuan yang rapih agar buku terlihat utuh dan kokoh. Terdapat beberapa jenis penjilidan berdasarkan pendapat Lupton (2008), diantaranya adalah:

1. *Hardcover* atau *Case*

Proses jilid dengan menggunakan *hardcover* dilakukan dengan menjahit benang yang kemudian akan ditempelkan di benang linen yang elastis dan kuat dengan menggunakan lem.



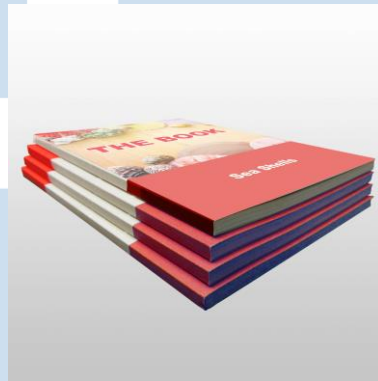
Gambar 2.34 *Hardcover*

Sumber: <https://i.pining.com/564x/0f/25/32/0f-253205a2f95d2063172a97d206bede.jpg>

2. *Perfect*

Penjilidan yang dilakukan dengan metode pelekatan setiap tepi halaman buku, sehingga buku terlihat rapih disebut dengan tipe jilid *perfect*, pada akhir metode penjilidan ini akan dilapisi dengan sampul untuk buku. Pada penjilidan buku dengan metode ini dalam jumlah yang sedikit dapat dilakukan secara

manual dengan menggunakan tangan, namun apabila dibutuhkan dalam jumlah besar metode ini dilakukan dengan menggunakan mesin. Buku yang dijilid *perfect* tidak dapat dibuka terlalu lebar.



Gambar 2.35 *Perfect*

Sumber: <https://digibook.id/blog/wp-content/uploads/2021/03/jilid-lem-panas.jpg>

3. *Tape*

Tape pada umumnya sering ditemukan pada buku yang menggunakan metode penjilidan dengan menggunakan selotip pada bagian sampul buku. Teknik ini dilakukan dengan menggunakan lem sehingga, sensitif terhadap suhu panas. Namun buku yang dijilid menggunakan Teknik ini dapat dibuka dengan lebar.



Gambar 2.36 *Tape*

Sumber: <https://siopen.hulusungaiselatankab.go.id/>

4. *Slide Stitch*

Pada teknik jilid dengan menggunakan *slide stitch* semua bagian sampul halaman dijilid mulai dari depan hingga belakang. Proses jilid ini dilakukan dengan menggunakan staples yang digunakan untuk menyatukan seluruh halaman buku. Namun metode ini sangat terpengaruh oleh ketebalan buku, sehingga buku tidak dapat dibuka terlalu lebar.

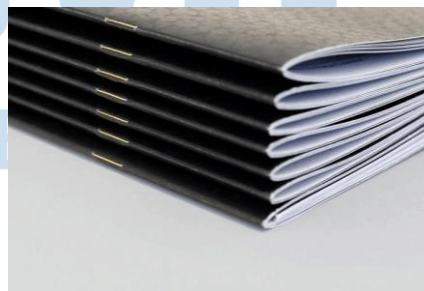


Gambar 2.37 *Slide Stitch*

Sumber: <https://aajwprinting.com/jenis-penjualan-buku/>

5. *Saddle Stitch*

Metode jilid *saddle stitch* dilakukan dengan melipat kedua sisi sampul kanan dan kiri, setelah itu sampul dijilid. Metode ini memiliki kriteria untuk ketebalan hanya dapat mencapai setengah inci untuk mendapat hasil yang lebih baik, sehingga buku yang dijilid dengan metode ini dapat dibuka lebar sampai mendatar.

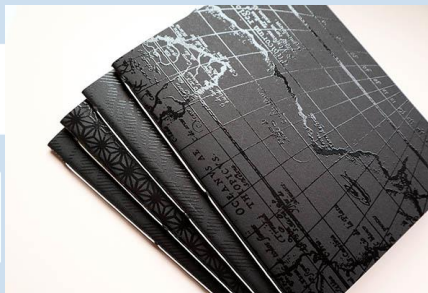


Gambar 2.38 *Saddle Stitch*

Sumber: <https://aajwprinting.com/jenis-penjualan-buku/>

6. Pamphlet Stitch

Pamphlet stitch merupakan salah satu Teknik menjilid buku dengan menjahitkan benang pada halaman dan juga sampul buku. Proses menjahit ini dilakukan dengan menggunakan tangan dengan kurang lebih sebanyak 36 halaman.



Gambar 2.39 Pamphlet Stitch
Sumber: <https://blog.papercraftpanda.com>

7. Screw Post

Teknik jilid dengan *screw post* dilakukan dengan menggunakan baut untuk menggabungkan seluruh halaman beserta sampulnya. Dalam penggunaan teknik jilid ini sangat mudah untuk menambah dan mengurangi halaman, namun jika buku menggunakan teknik ini tidak dapat dibuka lebar sampai rata.



Gambar 2.40 Screw Post
Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com>

8. Stab

Proses penjilidan *stab* dilakukan dengan menggunakan jahitan untuk menggabungkan sampul buku dengan halaman. Dengan ciri jahitan akan terlihat pada sisi buku dan *spine*. Teknik ini

akan menghasilkan *gutter* pada ukuran besar, sehingga desainer harus berhati-hati.



Gambar 2.41 *Stab*
Sumber: <https://vintagepagedesigns.com/>

9. *Spiral*

Teknik *spiral* dalam penjiilidan dilakukan dengan cara melubangi setiap pinggir halaman serta sampul dari buku. Teknik ini dilakukan dengan menggunakan mesin yang disatukan dengan kawat dengan bentuk *spiral*. Metode penjiilidan dengan cara ini memungkinkan buku untuk terbuka lebar.



Gambar 2.42 *Spiral*
Sumber: <https://aajwprinting.com/jenis-penjiilidan-buku/>

10. *Plastic Comb*

Penggunaan teknik jilid dengan *plastic comb* dilakukan dengan sisir plastik, sehingga teknik ini tidak terlalu

direkomendasikan. Dikarenakan membuat tampilan buku kurang menarik dan buku tidak dapat dibuka dengan rata.



Gambar 2.43 *Plastic Comb*
Sumber: <https://pdcpresentation>

2.4 Teori Ilustrasi

Kata ilustrasi sendiri diambil dari bahasa latin kuno yakni “*illustratio*” yang memiliki makna sebagai pencerahan, Sutanto (2021). Menurut pendapat Sutanto (2021) “ilustrasi adalah seni yang berbentuk gambar namun bukan berasal dari fotografi ataupun dokumentasi.” Sehingga ilustrasi adalah sebuah karya yang murni dibuat dengan tangan manusia.

2.4.1 Peran Ilustrasi

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Witabora (2012), ilustrasi memiliki 6 peran yang terdiri dari:

1) Ilustrasi sebagai alat informasi

Pada abad ke 19, saat dimulainya perkembangan ilmu pengetahuan, ilustrasi digunakan sebagai cara untuk menyimpan hal-hal fisik dan keilmuan. Hal tersebut sering kali

ditemukan pada buku seperti ensiklopedia, pengetahuan alam dan buku pendidikan.

2) Ilustrasi sebagai media opini

Ilustrasi memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam bidang editorial, yang mana fungsinya adalah sebagai penghubung antara jurnalisme yang ada pada majalah ataupun koran. Ilustrasi dijadikan wadah opini dalam penyampaian berbagai tema, seperti politik, gaya hidup dan isu yang menjadi perbincangan.

3) Ilustrasi sebagai alat bercerita

Peranan ilustrasi sebagai alat bercerita dapat kita temukan pada buku cerita anak, komik dan novel. Pada buku-buku yang diperuntukan untuk usia dewasa ilustrasi digunakan penempatannya pada sampul buku. Penggunaan ilustrasi pada sampul akan menjadi *point of sale* dari buku tersebut.

4) Ilustrasi menjadi alat persuasi

Ilustrasi sangat berperan penting sebagai alat persuasi, hal ini dapat dilihat dari penggunaannya di media-media komersial. Pada saat ini penggunaan ilustrasi dalam bidang komersial diperlukan untuk meningkatkan kesadaran audiens terhadap suatu merek. Keanekaragaman ilustrasi dalam bidang periklanan sangatlah luas, dapat disesuaikan dengan kebutuhan seperti, jasa, produk makanan dan minuman, pakaian, kendaraan, peralatan rumah tangga, teknologi, perbankan, pariwisata dan lain sebagainya.

5) Ilustrasi sebagai identitas

Dalam pengenalan suatu produk dan juga Perusahaan diperlukan ilustrasi dalam media seperti kemasan, *point of sale*, *below the line* dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk membangun identitas agar dikenal oleh masyarakat, sehingga ilustrasi harus dibuat mencerminkan perusahaan. Pada peranan ilustrasi sebagai identitas dapat ditemukan pada logo.

6) Ilustrasi sebagai desain

Ilustrasi juga berkaitan dengan desain karena, dalam beberapa produk yang dibuat oleh desainer juga dapat menggunakan ilustrasi. Contohnya seperti ilustrasi yang diaplikasikan pada pakaian dan tas.

2.4.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi yang sesuai dengan kegunaan yang dimiliki oleh ilustrasi tersebut, Arifin & Kusrianto (2009). Beberapa fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Deskriptif

Fungsi ilustrasi sebagai deskriptif dapat dilihat dari cara mengubah sebuah deskripsi naratif dan verbal menjadi sebuah ilustrasi, sehingga ilustrasi dapat membantu mendeskripsikan sebuah cerita dengan lebih mudah dan cepat.

2) Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresi dari ilustrasi digunakan sebagai cara untuk menyampaikan suatu ekspresi, ide, perasaan, gagasan yang abstrak sehingga dapat terlihat lebih nyata dan mudah dipahami.

3) Fungsi Struktural dan Analitis

Fungsi struktural dan analitis dalam ilustrasi berguna dalam menjelaskan suatu benda dengan detail dan juga dapat digunakan untuk menjelaskan suatu proses dan sistem agar dapat dipahami dengan lebih jelas dan mudah.

4) Fungsi Kualitatif

Fungsi ilustrasi sebagai kualitatif digunakan dalam pembuatan sebuah diagram, tabel, grafik, foto, kartun, gambar, skema, simbol dan sketsa.

2.4.3 Jenis-Jenis Ilustrasi

Terdapat beberapa jenis ilustrasi menurut Soedarso, N. (2014), yang didasarkan oleh penampilannya, dibagi menjadi 7 jenis diantaranya sebagai berikut:

1) Gambar Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi dengan jenis naturalis memiliki ciri-ciri penggambaran yang sangat sesuai dengan realita. Ilustrasi naturalis dibuat dengan tidak melakukan penambahan ataupun pengurangan dalam menggambar.



Gambar 2.44 Contoh Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://i.pining.com/564x/54/c8/99/54c89922f137c31da65281d5fd33afee.jpg>

2) Gambar Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dengan gaya dekoratif sering digunakan sebagai penghias dengan melebihkan atau mengurangi desain tertentu.



Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/7/a/7afa17878f5895e7c9a2b4b774b3763c0abb67f3.jpg>

3) Gambar Kartun

Ilustrasi jenis kartun digambarkan dengan bentuk yang memiliki ciri khas lucu, sehingga cocok untuk anak-anak. Biasanya jenis ilustrasi ini terlihat pada cerita bergambar, komik dan majalah anak-anak.



Gambar 2.46 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://i.pining.com/564x/10/45/02/1045029dcee379a5503f558f44d8164c.jpg>

4) Gambar Karikatur

Gambar karikatur merupakan gambar yang dibuat dengan dilebih-lebihkan dan menyimpang biasanya digunakan sebagai sindiran. Karikatur sendiri biasanya ditemukan dalam majalah dan koran.



Gambar 2.47 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/db/de/4d/dbde4d0b400-d142eafcc3e370656932a.jpg>

5) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi yang digunakan dalam buku pelajaran berfungsi untuk membantu pemahaman dari materi yang disampaikan pada buku. Sehingga ilustrasi jenis ini sering digunakan untuk menjelaskan suatu peristiwa.



Gambar 2.48 Ilustrasi Pada Media Pembelajaran

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/8c/b1/0e/-8cb10e8d9a948df79a200286ab55af6d.jpg>

6) Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah ilustrasi yang digunakan bersamaan dengan teks cerita. Biasa ilustrasi jenis ini digunakan pada komik.



Gambar 2.49 Cerita Bergambar

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/d2/5b/b2/d25bb-254d7c4ef06a8204022bfaa8d76.jpg>

7) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan sendiri adalah sebuah gambar yang bersifat imajinasi, sehingga pada umumnya sering ditemukan pada novel, komik serta cerita bergambar.



Gambar 2.50 Contoh Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/fe/cf/c0/fecfc0f8-feb6b26690d12587fda4fa2f.jpg>

2.5 Menghafal Al-Qura'n

Definisi dari menghafal atau berdasarkan kata dasar “hafal” diambil dari sebuah kamus dalam Bahasa Arab yaitu, *Al-Hafiz* yang memiliki makna ingat. Oleh sebab itu menghafal juga dapat diartikan sebagai mengingat. Namun apabila diartikan secara terminologi menghafal juga merupakan cara agar dapat memahami suatu informasi agar selalu diingat. Menurut Sa'adullah (2008), menghafal AL-Qur'an merupakan sebuah cara yang dilakukan dengan mengulang-ulang bacaan, baik secara membaca ataupun mendengarkan, sehingga hafalan tersebut akan diingat di dalam ingatan dan dapat diucapkan lagi dengan tanpa melihat *mushaf*.

Oleh sebab itu, menghafal Al-Qur'an menjadi salah satu cara untuk belajar dimana materi yang dihafal harus diingat dengan baik. Sehingga dalam hal ini al-qur'an menjadi dasar pendidikan yang membentuk karakter dan pengajaran al-qur'an pada usia muda akan lebih tertanam di dalam hati. Al-qur'an adalah kalam allah atau ilahi yang diberikan oleh Allah SWT yang diturunkan pada Nabi Muhammad Saw, Jalil (2017). Jika diartikan secara etimologi Al-Qur'an diambil dari sebuah kata dalam bahasa arab yaitu *qara'a*, *yaqra'u* dan *qur'anan* yang memiliki arti bacaan, Yasir (2016).

2.5.1 Tujuan Menghafal Al-quran

Menghafal al-qur'an sendiri memiliki tujuan yang mulia, diantara tujuan menghafal al-qur'an berdasarkan teori Abdul Aziz (2004) adalah sebagai berikut:

1. Menjaga keaslian dari ayat al-quran sehingga tidak dapat dimanipulasi dari tahun ke tahun
2. Meningkatkan keimanan serta kualitas dari keilmuan
3. Menjaga sunah dari Rasulullah agar tetap dilaksanakan

4. Menjauhkan dari perbuatan yang dilarang dan tidak bernilai disisi tuhan
5. Melestarikan budaya dari orang-orang soleh terdahulu

2.5.2 Metode Menghafal Al-quran

Dalam upaya membantu memudahkan para penghafal qur'an dalam menghafal, terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan menurut Ahsin, W. (2005) diantaranya adalah:

a. Metode Wahdah

Metode wahdah dilakukan dengan cara mengingat satu persatu ayat yang ada di dalam al-qur'an. Kemudian penghafal dapat mengulanginya berkali-kali sehingga akan membentuk pola ingatan yang melekat. Metode ini dilakukan dengan menggunakan kitab suci untuk dibaca berkali-kali.

b. Metode Kitabah

Metode menghafal ini digunakan dengan cara menuliskan terlebih dahulu ayat-ayat al-quran pada selembar kertas, kemudian penghafal dapat membacanya berkali-kali atau menuliskan ayat tersebut berulang kali hingga ayat tersebut dapat diingat di kemudian hari.

c. Metode Sima'i

Metode sima'i merupakan metode menghafal dengan menggunakan indra pendengaran, sehingga para penghafal dapat mendengarkan audio yang diputar. Metode ini sangat efektif digunakan pada orang-orang yang memiliki kemampuan daya ingat yang baik. Metode ini juga dapat

membantu seseorang yang memiliki kebutuhan khusus seperti tunanetra agar tetap dapat menghafal qur'an dengan baik. Selain itu metode ini cocok digunakan pada anak-anak yang belum bisa membaca dan menulis.

d. Metode Gabungan

Metode gabungan ini merupakan gabungan dari metode wahdah dan kitabah. Yaitu para penghafal dapat mengingat ayat al-qur'an yang mereka baca terlebih dahulu, kemudian setelah penghafal dapat mengingat ayat tersebut mereka dapat menuliskannya pada buku. Apabila terdapat kesalahan pada tulisan proses hafalan dapat diulangi sehingga dapat mencapai hafalan yang baik dan benar.

e. Metode Jama

Metode hafalan dengan jama dilakukan secara bersamaan, metode ini membutuhkan instruktur atau dipimpin oleh seorang guru yang mendampingi dan membimbing siswa dalam proses hafalan. Pada metode ini guru atau instruktur membacakan sebuah ayat yang ada pada kitab suci kemudian siswa akan mengikuti bacaan tersebut. setelah dirasa hafal siswa dapat mengulangi bacaan tanpa membuka kitab suci.

f. Metode Talaqqi

Metode talaqqi merupakan metode menghafal dengan cara berhadapan langsung antara guru dengan muridnya. Proses ini dilakukan dengan cara, guru membacakan ayat al-quran dengan huruf dan kata dengan jelas melalui lisan. Kemudian murid dapat memperhatikan serta mempraktikkan dan meniru sendiri bacaan dari guru tersebut.