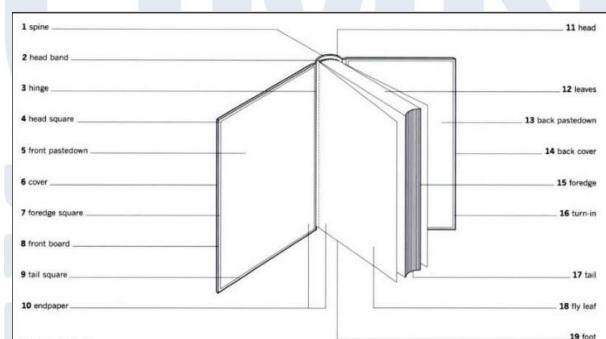


## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Komponen Buku

Dijelaskan bahwa umumnya terdapat 19 komponen yang harus diperhatikan dalam perancangan sebuah buku (Haslam, 2006), 19 komponen terdiri dari *spine* atau bagian tepi yang ada pada buku, pada kebanyakan buku, bagian *spine* akan diisi dengan judul buku, atau visual yang mendukung isi di dalam buku terkait, untuk ketebalan *spine* pada tiap buku berbeda, hal ini ditentukan dengan banyaknya isi buku. *Head Band* atau sebuah pita yang dirancang untuk menutupi lem serta membantu dalam menggabungkan lem dengan bagian *spine*. *Hinge* adalah bagian penghubung antara *pastdown* dan *fly leaf*, lalu terdapat sisa ruang yang terletak dibagian atas buku atau biasa disebut *Headsquare*. *Front pastedown* merupakan *endpaper* yang berletak di bagian sampul buku. *Cover* merupakan muka buku atau bagian terdepan buku, bagian ini memiliki fungsi sebagai pelindung isi buku, pada umumnya bagian ini dibuat menggunakan kertas yang memiliki ketebalan lebih tebal dibanding kertas dalam isi buku. *Foredge square*, merupakan sisa ruang yang diakibatkan oleh ukuran *Cover* yang lebih besar dibandingkan isi buku.



Gambar 2. 1 Strukutal Buku

Sumber: Haslam (2006)

*Front board* adalah sebuah papan yang digunakan pada bagian depan buku, *tail square* merupakan sebuah ruang kosong pada bagian bawah buku hal ini diakibatkan ukuran *Cover* lebih besar dibanding isi buku. Selanjutnya adalah

*Endpaper*, bagian kertas yang menutupi bagian papan kerangka, hal ini berfungsi sebagai penopang *hinge*. *Head* adalah bagian atas dari sebuah buku, lalu bagian sisi dari buku disebut sebagai *Leaves*, *back pastedown* merupakan *Endpaper* yang menempel pada bagian isi buku, *Back Cover* adalah bagian *Cover* yang diletakan pada bagian belakang buku, pada bagian ini, biasanya diisi dengan sinopsis, barcode atau lainnya. *Foredge* adalah sisi samping buku, *Turn In* adalah potongan kertas yang dilipat kedalam dan tertutup. *Tail* adalah bagian bawah buku. *Fly Leaf* adalah halaman pertama dan terakhir yang tersambung dengan sampul buku. Dan yang terakhir, yaitu *Foot* adalah bagian bawah dari buku.

### 2.1.1 Jenis buku

Sebuah buku dapat dikategorikan kedalam 11 jenis berdasarkan fungsi dan kategorinya (Trim, n.d: Chaniago, 2018) beberapa kategorinya adalah atlas, yaitu sebuah buku yang berisi tentang peta bumi. Novel, sebuah buku yang menceritakan kisah fiksi dan memiliki cerita lebih kompleks dibandingkan cerpen. Biografi/autobiografi, merupakan buku yang berisi kisah hidup seorang, ensiklopedia, buku yang berisikan tentang ke ilmuan atau ilmu pengetahuan. Dongeng adalah buku yang berisi cerita fiksi yang umumnya memiliki amanat dan pesan moral yang baik bagi pembaca. Cergam, adalah buku yang berisikan kumpulan gambar. Komik, adalah buku cerita yang berisikan gambar dan balon teks sebagai pendukungnya, umumnya dalam sebuah komik berisikan beberapa panel dalam 1 halaman. Buku panduan, sesuai dengan namanya, buku panduan berisikan rangkaian langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan sesuatu. Antologi, sebuah buku yang berisi bermacam-macam puisi. Buku fotografi, adalah katalog foto. Catatan harian adalah buku yang ditulis oleh seseorang tentang keseharian yang mereka jalani.

### 2.1.2 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak adalah sebuah kisah yang memiliki nilai moral dan umumnya didominasi dengan ilustrasi, hal itu bertujuan untuk menarik minat baca si anak. Terdapat beragam jenis buku cerita anak, dan dapat dipilih

sesuai dengan kebutuhan dan kategori umur si anak, beberapa genre yang umum dijumpai dalam buku anak adalah misteri, fiksi, fabel dan fantasi.



Gambar 2. 2 Buku Cerita Anak

### 2.1.2.1 Jenis Buku Cerita Anak

Secara umum, cara menceritakan sebuah kisah kepada anak terbagi menjadi 2 cara, yaitu lewat buku cerita dan buku bergambar, meskipun memiliki beberapa kesamaan, yaitu sama-sama memiliki konten ilustrasi dan teks sebagai isian buku, namun terdapat perbedaan yang cukup jelas dari kedua buku tersebut (Ghozalli,2020) Berikut penjelasan jenis buku cerita anak.

#### A. *Story Book*

sebuah buku cerita yang memiliki elemen visual dan teks di dalamnya, namun dalam kategori ini, jumlah teks yang terkandung lebih mendominasi dibandingkan dengan visualnya. penggunaan visual dalam *storybook* berperan sebagai ruang nafas pada anak, agar tidak sesak dengan bacaan yang penuh dengan teks.

#### B. *Picture Book*

merupakan gabungan ilustrasi dengan teks secara keseluruhan, hal yang membedakan dengan *Story Book* adalah presentase penggunaan visual, dalam *picture Book*, sebuah ilustrasi sudah dapat menyampaikan garis besar cerita tanpa

perlu membaca teks, hal tersebut membantu pembaca dalam mengembangkan daya imajinasinya.

### 2.1.2.2 Buku Cerita Interaktif

Buku cerita interaktif dapat diartikan sebagai sebuah buku yang memiliki interaksi dengan si pembaca. Umumnya ditemukan fitur menarik dalam buku ini, fitur menarik ditambahkan sebagai upaya menarik perhatian pembaca serta sebagai nilai pembeda dari buku pada umumnya, dalam bidang pembelajaran, buku interaktif sangat efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi terkait (Dky & Hewwit, 2010). Berdasarkan buku berjudul Paper Engineering: Fold, Pull, Pop, & Turn oleh Dyk & Hewitt (2010), terdapat empat kategori buku cerita interaktif.

#### A. *Movables*

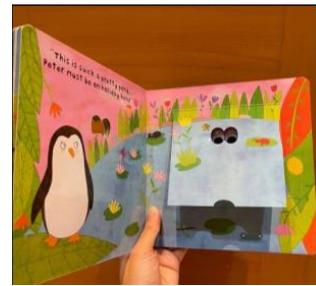
Terdapat sebuah interaksi dimana pembaca dapat membuka atau menggerakan ke samping sebuah bagian yang menempel pada buku.

1. *Wheel* atau *Volvelle*, Terdapat lingkaran yang dapat diputar sebagai bentuk interaksi.



Gambar 2. 3 Contoh Mekanisme *Wheel*

2. *Flap Books* atau *Lift the Flap*, jenis interaksi yang cukup umum dijumpai, pembaca dapat membuka kertas yang mana terdapat ilustrasi dibaliknya, teknis ini mirip dengan membuka amplop.



Gambar 2. 4 Contoh Mekanisme *Lift the Flap*

3. *Pull Tabs*, interaktivitas yang terjadi adalah pembaca dapat menarik bagian khusus pada buku, sehingga memunculkan gambar/bentuk baru.



Gambar 2. 5 Contoh Mekanisme *Pulls Tabs*

### ***B. Pop-Ups***

Buku yang memiliki objek tiga dimensi, pada buku ini terdapat fitur yang akan membentuk suatu objek saat halaman dibuku oleh pembaca, Terdapat beberapa macam pop up, yakni:

1. *Stage Set*, menampilkan sebuah objek ilustrasi saat buku dibuka 90 derajat. Biasanya stage set berupa latar tempat berdasarkan adegan dalam buku cerita



Gambar 2. 6 Contoh Mekanisme *Stage Set*

2. *V-Fold*, *Pop-Up* jenis ini akan membentuk sebuah objek di Tengah haalaman, ketika halaman tersebut

dibuka oleh pembaca dan bentuk tersebut akan tertutup apabila halaman ditutup.



Gambar 2. 7 Contoh Mekanisme V-FOLD

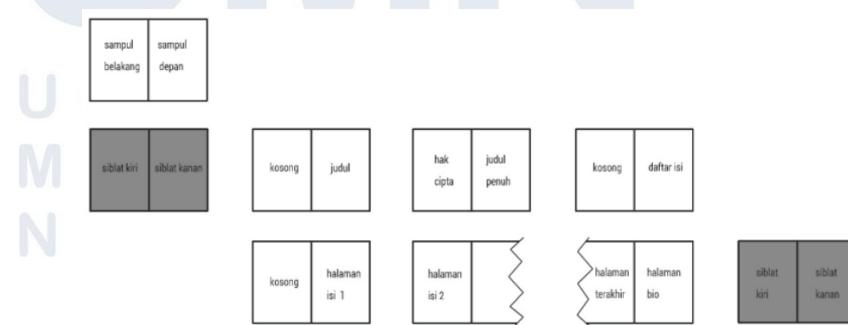
3. Kotak dan Silinder, mekanisme dalam *Pop-Up* ini adalah adanya kotak ditengah buku saat halaman terkait dibuka.



Gambar 2. 8 Contoh Mekanisme Kotak

#### 2.1.2.3 Struktur Buku Cerita Anak

Selama proses perancangan buku, diperlukan identifikasi mengenai struktur buku, sesuai dengan apa yang akan dirancang, menurut Ghozali (2020) berikut adalah contoh struktur dalam buku cerita anak.



Gambar 2. 9 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Sumber: Ghozali (2020).

Gambaran di atas adalah bentuk umum dari struktur buku anak, karena pada dasarnya tiap buku akan memiliki struktur yang berbeda, menyesuaikan dengan konten yang terkandung dalamnya.

1. Daftar isi, kumpulan bab yang ada di dalam buku.
2. Halaman biografi, berisi biodata dari tim perancang buku, mulai dari penulis, editor, illustrator dan *designer*
3. Halaman judul, umumnya berada di halaman awal, halaman ini hanya berisikan judul dari buku terkait.
4. Halaman judul penuh, halaman ini tidak hanya berisi judul, namun juga terdapat nama pembuat, logo penerbit, hak cipta, dan ISBN.

#### **2.1.2.4 Aspek Desain**

Dalam sebuah perancangan buku, salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah komposisi, *Grid, margins, bleed, gutter, kerning*, dan *leading*, serta tingkat keterbacaan, pemilihan huruf dan segala hak penggunaan juga perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa unsur penting dalam menyusun *picture Book*.

##### **A. Paginasi Halaman**

Proses memberikan nomor pada tiap halaman, dalam perancangan *Picture Book*, umumnya pemberian nomor halaman tidak menjadi fokus utama, karena aspek visual lebih diutamakan, namun dalam konteks media pembelajaran, paginasi halaman menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan, karena dengan paginasi halaman pengajar dapat mudah mengarahkan peserta didik untuk membaca sebuah halaman spesifik, hal tersebut juga berlaku untuk *storyBook*, karena akan digunakan untuk mengisi bagian bab isi serta penanda batasana chapter. Penggunaan nomor halaman umumnya diletakan dibagian bawah sebuah halaman.

## **B. Halaman *Turning***

Halaman ini merupakan sebuah halaman yang bertujuan menarik perhatian pembaca, dengan cara memasukan unsur kejutan di dalamnya.

## **C. Kesinambungan Teks dan Ilustrasi**

Ilustrasi yang tertera dalam sebuah buku tidak hanya bertindak sebagai ornamen hiasan semata, namun juga berperan sebagai penggambaran dari sebuah teks yang ada, karena hal tersebut, kesinambungan ilustrasi dan teks harus diperhatikan agar masih dalam 1 konteks yang sama.

## **D. Dimensi Waktu**

*Picture Book* adalah salah satu jenis media yang menyerupai film. Dalam 1 halaman akan memiliki visual dari sudut pandang tertentu, *picture Book* memiliki batasan berupa jumlah halaman.

## **E. Sudut Pandang dan Dinamika Ilustrasi**

Penggambaran sudut pandang akan sangat berpengaruh pada pembaca, dengan pemilihan sudut pandang yang bervariatif, maka akan menjaga pembaca agar tidak mudah bosan dan jemu, selain itu, pembaca juga dapat lebih merasakan emosi dengan cerita yang baik.

## **F. Konsep, Gaya, dan Nada Cerita**

ketiga aspek tersebut berperan sebagai jembatan dalam menyampaikan ide penulis kedalam bentuk visual. Visual yang akan ditampilkan perlu di dalami lewat perancangan konsep dan pendalaman gaya ilustrasi, setelahnya proses sketsa dapat dilakukan.

## **G. Komposisi**

Pengaturan tata letak dalam tiap objek yang dimasukan kedalam sebuah halaman perlu diperhatikan. Terdapat beberapa poin penting dalam mengatur komposisi, yaitu ruang teks dan ilustrasi, ruang bernapas, dan alur baca.

## **H. Titik Fokus**

Dalam perancangan perlu diperhatikan agar mata pembaca terfokus pada inti yang ingin disampaikan, fokus halaman dapat berupa karakter, objek, aksi penting sesuai dengan konteks cerita. Untuk mendapatkan titik fokus, illustrator perlu mengatur komposisi dari setiap elemen yang ada.

## **I. Emosi**

Penyampaian emosi dapat ditunjukan lewat beberapa cara, yaitu wajah karakter maupun pemilihan warna, gelap -terang serta pemilihan sudut pandang.

## ***J. Tangent***

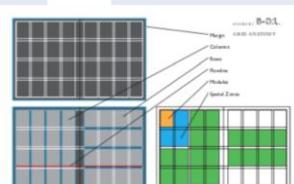
Dua bidang yang batas luarnya bersentuhan dan dapat menimbulkan presepsi pembaca. Contoh dari tangent adalah 2 halaman dalam satu *spread* dengan ilustrasi adegan berbeda, namun presepsi yang ditampilkan adalah kedua ilustrasi saling terhubung.

## **K. Garis Tengah dan Margin**

Elemen penting dalam dunia percetakan. Garis tengah akan sangat berbahaya bagi ilustrasi yang menggunakan halaman *spread*. Sehingga, ilustrator perlu untuk menghindari peletakan objek gambar dan teks di tengah maupun di bagian pinggir buku.

## 2.2 Grid

*Grid* merupakan komposisi yang terdiri dari vertical dan horizontal yang menjadi kolom dan margin (Landa, 2014) penggunaan *Grid* digunakan sebagai dasar struktur buku, majalah, website hingga aplikasi. Fungsi dari *Grid* adalah untuk mempermudah dalam meletakan sebuah elemen desain agar terlihat harmonis, selain itu, manfaat bagi pembaca adalah dengan adanya grid, mereka akan lebih mudah dalam melihat susunan informasi yang tersedia. Babber (2023) menyatakan bahwa *Grid* memiliki beberapa poin anatomi penting. Poin-poin tersebut dapat dijabarkan, yakni sebagai berikut:



Gambar 2. 10 Anatomi *Grid*  
Sumber: Landa (2014)

1. Margin atau biasa disebut border adalah ruang negative antara format dengan batas luar konten.
2. *Gutter* adalah garis yang membagi kolom serta baris hingga menjadi unit tersendiri.
3. Kolom atau disebut sebagai blok grid adalah sebuah potongan vertical yang mencakup ketinggian area konten.
4. Baris adalah bagian horizontal dari grid yang mirip seperti kolom baris.
5. *Flowline* adalah garis yang membagi bidang horizontal menjadi beberapa bagian.
6. Area lebih cetak agar tetap aman saat melakukan cetak walaupun kertas bergeser.
7. Modul adalah unit pengisi ruang yang terbentuk dari persimpangan baris dan kolom.
8. *Spatial zone* merupakan gabungan dari beberapa modul yang berdekatan dan biasa digunakan sebagai tempat meletakan elemen desain berupa gambar dan teks.

## 2.3 Ilustrasi

Menurut Landa (2014) ilustrasi adalah bentuk dari sebuah gambar yang memiliki jiwa di dalamnya. Ilustrasi terdiri dari beragam elemen desain. Fungsi ilustrasi adalah untuk menyampaikan atau memperjelas suatu cerita yang terdapat emosi di dalamnya. Ilustrasi juga dapat menciptakan emosi pada audiensnya, emosi seperti senang, marah, takut, sedih dan bahagia. Tiap ilustrator memiliki pemikiran, sudut pandang, ide dan visi yang berbeda-beda mengenai makna ilustrasi.

### 2.3.1 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi dibagi kebeberapa jenis berdasarkan bentuk dan penampilannya (Soedarso, 2014), berikut adalah beberapa jenis ilustrasi berdasarkan penampilannya.

#### 2.3.1.1 Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan sebuah ilustrasi yang memiliki pendekatan realis, penggunaan warna dan bentuk objek yang digambarkan mendekati objek aslinya, bentuk yang dibuat tidak ditambahkan maupun dikurangi dari bentuk aslinya.



Gambar 2. 11 Contoh Gambar Naturalis  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

#### 2.3.1.2 Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif memiliki fungsi yang sama dengan namanya, yaitu sebuah gambar yang berfungsi sebagai hiasan/dekorasi, pada umumnya, jenis ilustrasi dekoratif digambarkan secara sederhana atau dilebih-lebihkan.



Gambar 2. 12 Contoh Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

### 2.3.1.3 Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat untuk mengisi majalah, acara TV anak, ataupun pada komik, jenis ilustrasi ini memiliki ciri khas pada penggambaran objek yang dibuat lebih lucu agar dapat menarik perhatian anak-anak.



Gambar 2. 13 Contoh Ilustrasi Kartun  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

### 2.3.1.4 Ilustrasi Karikatur

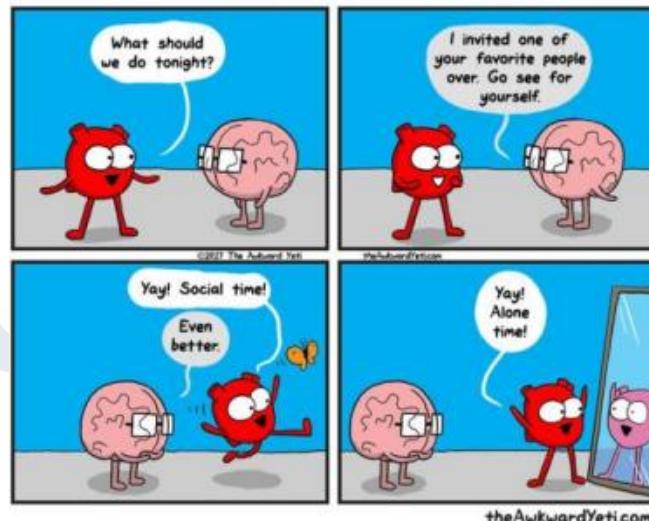
Karikatur merupakan sebuah ilustrasi yang mengandung makna sindirian di dalamnya, dalam proses penggambarannya, karikatur digambarkan dengan melakukan distorsi pada proporsi objek. Ilustrasi jenis karikatur umumnya ditemukan pada koran atau poster.



Gambar 2. 14 Contoh Ilustrasi Karikatur  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

### 2.3.1.5 Ilustrasi Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah ilustrasi yang digambar melalui perspektif menarik, cergam dibuat menyerupai dengan komik, yaitu gabungan dari beberapa panel yang saling bersangkutan satu sama lain.



Gambar 2. 15 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

### 2.3.1.6 Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran merupakan sebuah ilustrasi yang digunakan untuk menerangkan sebuah teks, ilustrasi yang disampaikan bersifat jelas sehingga pembaca dapat menyangkutkan dengan konteks

teks yang ada. Ilustrasi jenis ini umumnya berbentuk foto, bagan, ataupun ilustrasi sederhana.



Gambar 2. 16 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

### 2.3.1.7 Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah hasil ilustrasi yang tercipta dari daya khayal/imajinasi pembuatnya, umumnya ditemukan pada novel, ilustrasi cerita, atau komik.



Gambar 2. 17 Contoh Ilustrasi Khayalan  
Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>

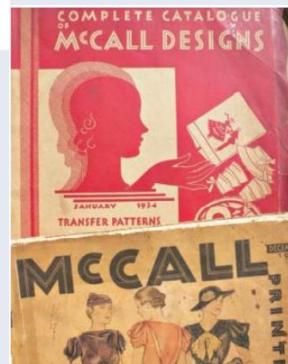
Kesimpulan yang dapat diambil adalah, bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar yang bertujuan menjelaskan sebuah konteks, sebuah ilustrasi dirancang sebagai sebuah penggambaran dari sebuah adegan yang diceritakan.

### 2.3.2 Gaya Ilustrasi

Sebuah ilustrasi dapat dikategorikan berdasarkan gaya visualnya (Wigan, 2009), terdapat beragam gaya visual yang dilahirkan oleh para seniman, berikut adalah beberapa jenis gaya ilustrasi:

#### 2.3.2.1 Ilustrasi *Art Deco*

Gaya ilustrasi *Art Deco* merupakan sebuah gaya yang berfokus pada bentuk geometri, garis tajam dengan pembawaan elegan, gaya ini digunakan sebagai dekoratif dalam ilustrasi maupun arsitektur, gaya *Art Deco* popular pada tahun 1920 hingga 1930an.



Gambar 2. 18 Ilustrasi *Art Deco*

#### 2.3.2.2 Ilustrasi Jaket Buku

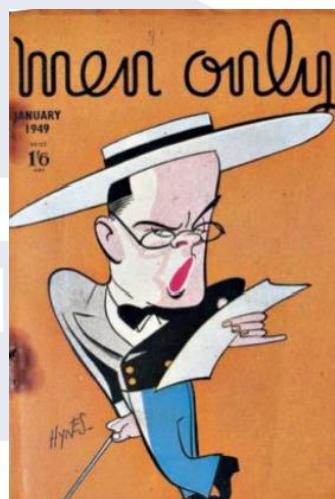
Jaket atau *cover* digunakan sebagai pelindung isi buku, sekaligus sebagai wajah buku, ilustrasi jaket buku merupakan sebuah ilustrasi yang ditempatkan pada *cover* berfungsi sebagai penarik perhatian sekaligus sebagai poster promosi buku terkait.



Gambar 2. 19 Ilustrasi Jaket Buku

### 2.3.2.3 Ilustrasi Kartun

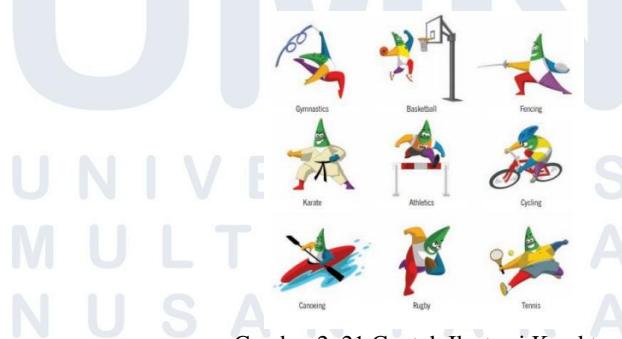
Ilustrasi kartun pada awalnya digunakan sebagai media untuk mengomentari sebuah kejadian dan digunakan oleh media cetak seperti percetakan pada tahun 1840an, namun seiring berjalananya waktu, ilustrasi kartun berkembang untuk bisa dinikmati oleh anak-anak dan diterapkan pada animasi, komik dan majalah.



Gambar 2. 20 Contoh Ilustrasi Kartun

### 2.3.2.4 Ilustrasi Karakter

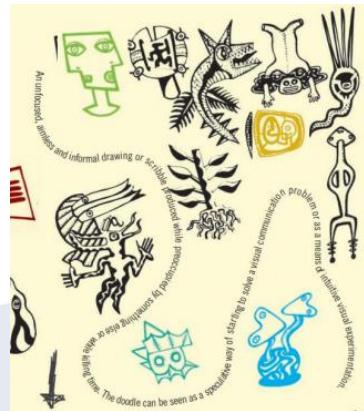
Ilustrasi karakter memiliki sebuah ciri menggambarkan sebuah objek dengan ciri khas manusia/*personifikasi*, dan dapat dijadikan sebuah mascot dalam sebuah cerita atau *brand*.



Gambar 2. 21 Contoh Ilustrasi Karakter

### 2.3.2.5 *Doodle*

*Doodle* merupakan sebuah gaya eksperimental dalam ilustrasi, gaya ini dilihat sebagai sebuah spekulasi dalam mencari solusi masalah desain secara visual dekoratif.



Gambar 2. 22 Contoh Ilustrasi Doodle

#### 2.3.2.6 Ilustrasi Edukasi

Ilustrasi Edukasi merupakan sebuah gaya ilustrasi yang menekankan kejelasan konteks, hal ini beriringan dengan tujuan ilustrasi tersebut, yaitu untuk menarik perhatian pembaca terhadap informasi yang disajikan, dan untuk menjelaskan sebuah kontek yang terkandung dalam sebuah informasi.



Gambar 2. 23 Contoh Ilustrasi Edukasi

#### 2.3.2.7 Ilustrasi Informatif

Ilustrasi informatif merupakan sebuah visualisasi dari beragam informasi yang terkandung dalam sebuah buku, ilustrasi dengan gaya ini dapat ditemukan dalam ensiklopedia, buku teks, atau *website*.



Gambar 2. 24 Contoh Ilustrasi Informatif

### 2.3.2.8 Ilustrasi Garis

Gaya Ilustrasi garis tercipta dari titik yang bergerak dan dihubungkan dengan garis, sehingga menciptakan visualisasi objek.



Gambar 2. 25 Contoh Ilustrasi Garis

### 2.3.2.9 Ilustrasi Retro

Ilustrasi Retro adalah gaya yang menonjolkan kesan lawas pada visualnya, pada umumnya, gaya retro membawakan kesan klasik dan nostalgia. Salah satu contoh gaya retor adalah jenis ilustrasi *Atomic Age Design*, seperti namanya, ilustrasi tersebut mengangkat tema kejadian nuklir, ilustrasi pada era tersebut banyak mengambil inspirasi dari ilmu atom, luar angkasa dan penemuan manusia. Gaya retro kerap digunakan dalam berbagai macam bidang, baik arsitektur, iklan, industri desain hingga interior.



Gambar 2. 26 Ilustrasi Retro

### 2.3.2.10 *Simplicissimus*

*Simplicissimus* merupakan sebuah ilustrasi yang menekankan sindiran/satir terhadap isu politik maupun sosial, *Simplicissimus* sendiri merupakan sebuah majalah dari jerman yang dibuat oleh Abert Langen pada tahun 1896 hingga 1967. Gaya ini sering digunakan selama priode perang dunia 1 dan perang dunia 2.



Gambar 2. 27 Contoh Ilustrasi *Simplicissimus*

### 2.3.2.11 Ilustrasi *Whimsical*

Ilustrasi *Whimsical* merupakan sebuah gaya dengan sentuhan abstrak yang membawa kesan membingungkan, kesan yang dibawa dengan gaya ini adalah fantasi dan eksplorasi.



Gambar 2. 28 Contoh Ilustrasi *Whimsical*

## 2.3.3 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2017), ilustrasi dapat dilihat dan dinilai dari bermacam-macam bentuk, salah satu bentuk seni ini juga dapat diaplikasikan pada beragam media, berdasarkan tujuan dan kegunaannya, peran ilustrasi dibagi menjadi 5 kategori besar.

### 2.3.3.1 *Documentation, Reference, dan Instruction*

Dalam hal ini, ilustrasi berperan sebagai referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi mengenai objek yang diangkat. Ilustrasi yang ditampilkan bersifat deskriptif dan sederhana, serta menggambarkan

informasi yang ingin disampaikan. Pembuatan ilustrasi bervarian serta disesuaikan dengan konsep serta pesan yang akan diangkat. (Male, 2017)

#### **2.3.3.2 *Commentary***

Kategori ilustrasi ini umumnya digunakan sebagai media untuk menyuarakan suatu topik dan biasanya dimanfaat untuk media editorial. Jenis ilustrasi ini digunakan pada majalah, koran. Ciri khas dari konten yang disajikan adalah mengandung provokasi dan kontroversi.

#### **2.3.3.3 *Storytelling***

Visual yang ditampilkan dalam kategori ini adalah deskripsi cerita. Ilustrasi umumnya diaplikasikan pada buku anak, novel grafis, dan komik.

#### **2.3.3.4 *Persuasion***

Ilustrasi dalam kategori ini bertujuan sebagai publikasi komersil. Ilustrasi digunakan sebagai media promosi sebuah produk atau kampanye terkait.

#### **2.3.3.5 *Identity***

Dalam kategori ini, ilustrasi di manfaatkan sebagai bagian dari perusahaan, ilustrasi dijadikan sebagai sebuah bentuk identitas dari perusahaan, sehingga bentuk yang ditampilkan dapat mencerminkan citra dan merepresentasikan perusahaan kepada khalayak umum.

### **2.3.4 Ilustrasi Dalam Islam**

Dalam sudut pandang islam, terdapat beberapa larangan mengenai hukum menggambar, hal ini dijelaskan dalam beberapa hadits, namun dalam prosesnya terdapat beberapa hal yang membuat sebuah gambar dapat diperbolehkan secara islam, menurut , beberapa hal tersebut adalah lukisan dari makhluk yang tidak bernyawa, seperti pohon, batu, air, tanah dan sebagainya, lalu hal lainnya adalah gambar atau lukisan yang tidak untuk disucikan/disembah dan bukan pula untuk menyaingi ciptaan Allah SWT(Dusturiah, 2020)

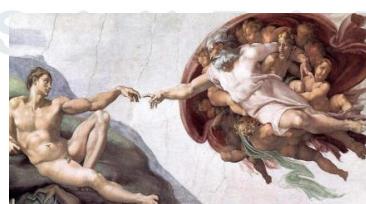
Menurut Ali al-Sabuni, sebuah gambar diharamkan dikarenakan pada zaman dahulu identik dengan penyembahan terhadap berhala, beliau juga membagi beberapa kategori apa saja yang boleh digambarkan dan mana yang diharamkan, berikut beberapa hal yang diperbolehkan menurut beliau, yang pertama adalah penggambaran pemandangan alam, seperti keindahan Sungai, gunung dan sejenisnya, lalu sebuah lukisan yang tidak lengkap bagian tubuhnya, gambar tersebut diperbolehkan dengan catatan mengurangi anggota tubuh sehingga tidak terlihat sempurna. (Perbandingan et al., n.d.)



Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Dalam Islam  
Sumber: [https://www.instagram.com/p/CNZwIrRFleE/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CNZwIrRFleE/?img_index=1)

Menurut 2 pendapat ahli mengenai larangan ilustrasi dalam islam, dapat dikatakan bahwa sebuah gambar akan menjadi haram/dilarang apabila mengandung unsur penyembahan (ditunjukan untuk disembah), menggambarkan kesempurnaan dari ciptaan tuhan, digunakan untuk menyebarkan keburukan.

Dari kesimpulan di atas, dapat ditarik bahwa ilustrasi atau penggambaran sebuah objek dalam islam diperbolehkan dengan catatan dihilangkannya beberapa detail/bagian tubuh, sehingga tidak menggambarkan sebuah kesempurnaan.



Gambar 2. 30 Contoh gambar yang dilarang dari sudut pandang islam

## 2.4 Tipografi

Teknik menyusun huruf dan teks agar menciptakan sebuah kata maupun kalimat yang memiliki nilai keterbacaan yang jelas dan menarik, atau biasa disebut sebagai Tipografi. *Di dalam* Tipografi terdapat aspek yang dinamakan *Typeface*, *Typeface* merupakan kesatuan angka, simbol, tanda, tanda baca dan aksen. Menurut Landa (2014), huruf adalah sebuah simbol yang mewakilkan atau disebut sebagai alfabet.

Dalam tipografi terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu *legibility* dan *readability*. Kejelasan atau disebut *legibility* memiliki maksud apakah sebuah huruf dapat dikenali oleh pembaca, hal yang mempengaruhi kejelasan bisa dimulai dari kerumitan visual huruf hingga penggunaan warna pada huruf itu sendiri. Sedangkan dalam *readability*, setiap huruf memiliki karakteristik yang membedakan satu sama lain, hal tersebut dapat dilihat dari jenis huruf, ukuran, alur, spasi kerning, dan warna.

Tipografi sangat sering digunakan dalam bentuk *Font* 24 dan typespace, dalam penggunaannya, *typeface* dapat disesuaikan dengan konteks serta maksud dari desain yang dibuat. *Typeface* adalah desain dari simbol alfabet juga angka yang memiliki kesatuan, sedangkan *Font* adalah sebuah paket lengkap dari *typeface*.

### 2.4.1 *Typeface*

*Typeface* merupakan desain dari simbol atau karakter alfabet dan angka yang memiliki kesatuan dalam properti visual. Menurut Carter et al. (2015), *typeface* dibedakan menjadi dua, yaitu serif dan sans serif. Berikut penjelasan kedua kategori tersebut.

#### 2.4.1.1 Serif

Serif merupakan sebuah elemen kecil yang ditambahkan pada ujung stroke dari sebuah bentuk huruf. Setiap *typeface* serif memiliki keunikannya masing-masing dengan serif yang bervariasi dari panjang hingga ketebalan. Umumnya, *typeface* serif memiliki variasi

dalam ketebalan huruf. Berikut merupakan gaya *typeface* serif (hlm. 38-39):

1. *Old Style* (ex: *Garamond*)
2. *Italic* (ex: *Garamond italic*)
3. *Transitional* (ex: *Baskerville*)
4. *Modern* (ex: *Bodoni*)
5. *Egyptian* (ex: *Serifa*)

#### **2.4.1.2 Sans-Serif**

Sans serif memiliki arti dan karakteristik bentuk huruf yang tidak memiliki serif. Umumnya, *typeface* sans serif memiliki bentuk geometris dengan ketebalan yang seragam. Berikut merupakan gaya *typeface* sans serif (hlm. 39):

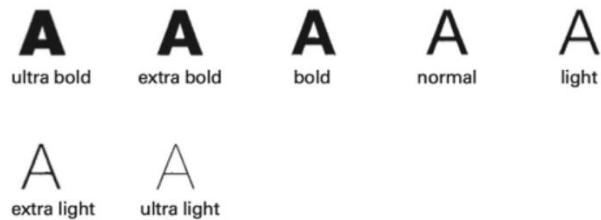
1. *Grotesque* (ex: *Franklin gothic*)
2. *Neo-grotesque* (ex: *Helvetica*)
3. *Humanist* (ex: *Meta*)
4. *Geometric* (ex: *Futura*)

#### **2.4.2 Font**

*Font* merupakan sebuah set lengkap dan variasi dari sebuah *typeface*. Sebuah *typeface* dapat memiliki beragam *Font* yang dibedakan berdasarkan tujuh elemen (Carter et al., 2015, hlm. 40). Elemen-elemen pembeda tersebut yaitu.

##### **2.4.2.1 Weight**

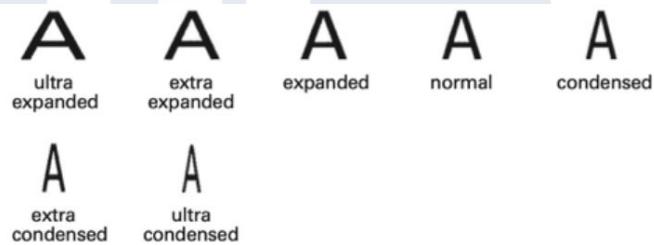
*Weight* mengacu pada ketebalan stroke dari suatu huruf. Dalam sebuah *Font*, dibedakan dengan level *bold* (hlm. 40)



Gambar 2. 31 contoh Weight dalam *Font*

#### 2.4.2.2 *Width*

*Width* mengacu pada ketebalan stroke vertikal terhadap ruang putih dalam huruf. Dalam sebuah *Font*, dibedakan dengan level *expanded* dan *condensed* (hlm. 40)



Gambar 2. 32 Contoh *Width* dalam *Font*

#### 2.4.2.3 *Posture*

*Posture* mengacu kepada huruf yang miring ke kanan. *Posture* dibedakan menjadi tiga jenis yaitu *italic*, *oblique*, dan *script*. Huruf *italic* merupakan huruf miring yang berdasarkan gaya tulisan tangan, huruf *oblique* merupakan huruf miring yang memiliki struktur yang sama seperti huruf biasa, sedangkan huruf *script* merupakan huruf *italic* yang ditulis menyambung (hlm. 40)



Gambar 2. 33 Contoh *Posture* Dalam *Font*

#### 2.4.2.4 Thick or Thin Contrast

Kontras tebal dan tipis suatu huruf mengacu pada kontras antara *stroke* paling tipis dan *stroke* paling tebal dalam sebuah huruf. variasi kontras tebal dan tipis ini menciptakan beragam tekstur dalam visual tipografi (hlm. 41)



Gambar 2. 34 Contoh Thick or Thin Contrast

#### 2.4.2.5 X-height

*X-height* mengacu pada tinggi dari huruf kecil (tanpa *ascender* dan *descender*) terhadap tinggi huruf kapital. *X-height* dianggap besar jika memiliki tinggi 2/3 dari tinggi huruf kapital, sedangkan dianggap kecil jika memiliki tinggi 1/3 dari tinggi huruf kapital (hlm. 41).



Gambar 2. 35 Contoh X-height

#### 2.4.2.6 Ascenders and Descenders

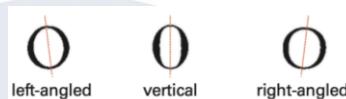
*Ascenders* merupakan goresan huruf yang melebihi di atas *x-height*, sedangkan *descenders* merupakan goresan huruf yang melebihi dibawah *x-height*. Seperti contoh gambar berikut, huruf d memiliki *ascender* sedangkan huruf p memiliki *descender*. Panjang *ascender* dan *descender* bervariasi, tergantung jeins dan gaya *typeface* (hlm. 41).



Gambar 2. 36 Contoh Ascenders-Descenders

#### 2.4.2.7 Stress

Stress mengacu pada sumbu x (garis khayal) suatu huruf yang menentukan arah ketebalan dan ketipisan huruf. Stress dapat diaplikasikan pada sumbu x yang miring ke kiri, vertikal, dan miring ke kanan. (hlm. 41)



Gambar 2. 37 Contoh Stress

### 2.5 Target Pembaca

Target pembaca buku cerita anak digolongkan berdasarkan usia si anak (Ghozali, 2020), masing-masing kelompok usia memiliki kriteria dan perhatian khusus agar dapat menjadi media literasi yang efektif, berikut adalah pembagian target pembaca berdasarkan usia.

Tabel 2. 1 Tabel Kelompok Baca berdasarkan Umur

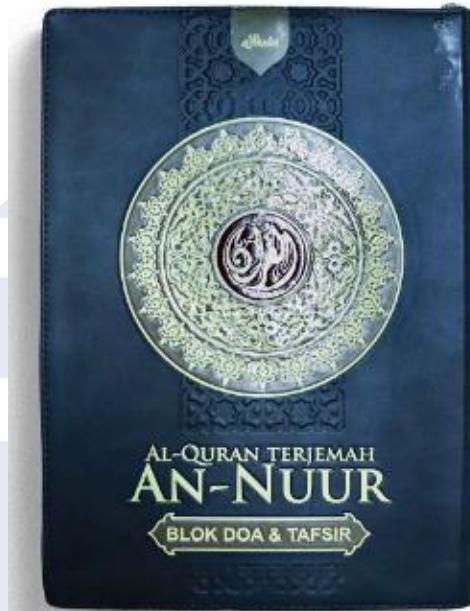
Jenjang	keterangan
Prabaca 1	Pada usia 1-3 tahun, perkembangan fisiologis dan psikologis dilakukan dengan cara memberi bimbingan dasar melalui buku tanpa kata, berukuran bebas, dan memiliki 8-12 halaman, berisi 90% gambar, <i>Font</i> yang digunakan adalah sans serif.
Prabaca 2	Pada usia 4-6 tahun, kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana sudah mulai berkembang, model buku yang sesuai adalah buku bergambar, buku kain dan <i>Pop-Up Book</i> , terdiri dari 1-3 kata konkret di tiap halamannya, berukuran bebas, memiliki 8-16 halaman, berisi 90% gambar dengan jenis <i>Font</i> yang digunakan sans serif minimal 28pt
Membaca Dini	Mengunjuk usia 7 tahun, kemampuan belajar melalui simbol, dan lingkungan disekitar mulai berkembang, model buku yang sesuai adalah buku bergambar dengan teks dan tanpa

	bab, buku aktivitas, terdiri dari 16-32 halaman, 70% gambar, minimal ukuran <i>Font</i> 28pt.
Membaca Awal	Usia 8-9 tahun, perkembangan membaca, mehamai alur tulisan dan sekitar sudah semakin tajam. Model buku yang sesuai adalah buku dengan bab, novel awal, buku teks bergambar, ukuran buku A5,A4,B4. 50-70% berisikan gambar, ukuran <i>Font</i> minimal 14pt
Membaca Lancar	Usia 10-12 tahun, perkembangan berpikir mulai logis dan sudah mengusai pengetahuan umum dan dapat belajar secara mandiri. Model buku yang sesuai adalah buku pengetahuan sederhana, biografi sederhana, novel, berisi 32-96 halaman, ukuran <i>Font</i> minimal 12pt.
Membaca Lanjut	Usia 13–15 tahun, jenjang mengembangkan penguasaan konsep dasar dan menguatkan minat bakat. Model buku pengetahuan, biografi, fiksi, referensi, ilustrasi foto, gambar, atau grafik, ukuran buku proporsional, jenis <i>Font</i> bebas minimal 12pt.
Membaca mahir	Usia 16–18 tahun, jenjang mengembangkan kompetensi ilmu dasar dan analisis. Model buku pengetahuan, biografi, fiksi, novel grafis, komik, referensi, ukuran buku proporsional, jenis <i>Font</i> bebas minimal 11pt.
Membaca kritis	Usia 18 tahun ke atas, jenjang menguasai ilmu, kecakapan hidup, kompetensi kerja, dan bersosialisasi dalam masyarakat. Model buku pengetahuan, biografi, fiksi, novel grafis, dll, ukuran buku proporsional, jenis <i>Font</i> bebas minimal 11pt.

## 2.6 *Al-Quran*

*Al-Quran* merupakan kitab suci yang di kirimkan kepada nabi Muhammad SAW, dalam ajaran islam, *Al-Quran* diturunkan sebagai penyempurna kitab terdahulu dan sebagai salah satu mukzijat/kelebihan dari nabi Muhammad

SAW. *Al-Quran* terdiri dari 30 juz, 6666 atau 114 surat, surat pertama dalam *Al-Quran* adalah surat Al-Fatihah serta ditutup oleh surat An-nas di juz 30.



Gambar 2. 38 *Al-Quran*

*Al-Quran* secara bahasa berarti bacaan, atau sesuatu yang dipelajari, Al-Qur'an merupakan firman Allah SWT yang merupakan petunjuk sekaligus menjadi dasar hukum bagi manusia (umat muslim) dalam menggapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. *Al-Quran* memiliki banyak kandungan di dalamnya, dilansir dari Dr. Hj. R Siti Puput Fauziah, terdapat 26 surat yang bercerita tentang kisah terdahulu, mulai dari kisah para nabi, kisah para kaum terdahulu, hingga kisah tentang nabi Muhammad SAW. Banyaknya kisah dari kejadian di masa lalu yang tertulis di *Al-Quran*, bertujuan sebagai pembelajaran bagi kita semua yang membacanya.

## 2.7 Surat Dalam *Al-Quran*

Dalam *Al-Quran* terdapat 114 surat, surat dalam hal ini berarti sekumpulan ayat yang diturunkan Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW, ayat dalam sebuah surat diturunkan tidak secara langsung, melainkan berangsur-angsur, seperti pada ayat pertama yang diturunkan, yaitu surat Al-Alaq ayat 1-5, sedangkan keseluruhan surat Al-Alaq adalah 1-19, namun 5 ayat pertama diturunkan terlebih

dahulu. Di dalam *Al-Quran* 114 surat dibagi menjadi 2 kategori surat, yaitu surat *Makkiyah* dan *Madaniyyah*, pengkategorian ini dilakukan berdasarkan tempat sebuah surat itu turun, di Mekkah atau di Madinah.

Kumpulan surat dalam *Al-Quran* dapat disebut sebagai juz, terdapat 30 juz dalam *Al-Quran*, berdasarkan data yang didapatkan dari ibu Aulia Nur Islami selaku guru Pendidikan agama islam Tingkat SD, juz yang paling umum dibaca oleh murid SD adalah juz 30, atau juz *amma*, hal ini dikarenakan juz 30 adalah Kumpulan surat pendek, sehingga lebih mudah dibaca dan dihafal, serta umum dibacakan oleh imam (pemimpin shalat) ketika memimpin shalat berjamaah, meskipun berupa surat pendek, namun kandungan dalam juz 30 juga sama pentingnya dengan juz panjang lainnya, di dalam juz 30 terdapat surat yang bercerita tentang kisah masa lalu, aturan, serta gambaran kekuasaan Allah SWT, adanya surat mengenai kisah di masa lalu bertujuan agar pembaca di masa kini dapat mengambil Pelajaran dan tidak mengulangi kesalahan yang sama seperti umat terdahulu, moral yang terdapat dibalik surat di *Al-Quran* sangat baik apabila diajarkan sejak dini kepada anak-anak, karena dengan diajarkan nilai-nilai kebaikan sejak dini.

### 2.7.1 *Al-Fil*

Di dalam *Al-Quran* terdapat sebuah surat bernama *Al-Fil*, yang mana berarti gajah, surat ini diturunkan di kota Mekkah sehingga masuk kedalam golongan surat *Makkiyah*, *Al-Fil* terdiri dari 5 ayat dan merupakan surat ke 105, bercerita tentang pasukan bergajah yang dimusnahkan oleh burung ababil saat hendak menghancurkan ka'bah, peristiwa tersebut disebut sebagai *ashabul-fil* (kisah pasukan bergajah), dalam kajian surat *Al-Fil* yang dilakukan oleh M. Quraish Sihab, ia menjelaskan bahwa untuk memahami makna dari surat *Al-Fil* diperlukan pemahaman terlebih dahulu, bahwa kejadian dalam surat *Al-Fil* terjadi pada tahun kelahiran nabi Muhammad SAW. Berikut adalah kisah surat *Al-Fil* berdasarkan kajian yang dilakukan oleh M. Quraish Sihab.

Surat *Al-Fil* berlatar pada tahun kelahiran nabi Muhammad, pada saat kejadian itu, nabi Muhammad belumlah lahir, latar waktu ini dinyatakan oleh para ulama, kisah dimulai ketika seorang pemimpin di daerah Yaman, yaitu Abrahah, ia membangun sebuah tempat ibadah dan menyatakan akan membangun tempat ibadah yang megah dan besar sehingga orang-orang akan berpaling dari ka'bah. Penyataan Abrahah tersebut diketahui oleh penduduk Mekkah, hal ini memicu kemarahan beberapa penduduk Mekkah, karena merasa apa yang Abrahah katakan sudah menistakan tempat ibadah mereka (ka'bah).

Perselisihan semakin panas ketika salah seorang penduduk Mekkah yang murka, pergi ke tempat ibadah yang dibangun oleh Abrahah dan menodainya dengan kotoran, hal tersebut membuat murka Abrahah, menanggapi hal tersebut, ia pergi ke Mekkah membawa pasukan bergajahnya, dengan tujuan menghancurkan ka'bah, sesampainya didekat Mekkah, Abrahah menculik unta-unta milik juru kunci Ka'bah pada saat itu, yaitu Abdul Muthalib, aksi tersebut dilakukan sebagai bentuk ancaman Abrahah dan peringatan kepada penduduk Mekkah, bahwa Abrahah serius ingin menghancurkan Ka'bah.

Setelah kejadian tersebut, Abdul Muthalib pergi mendatangi Abrahah, pada saat itu Abrahah mengira bahwa pihak Mekkah akan meminta ampun dan berunding agar pasukan gajahnya tidak meratakan ka'bah, namun hal yang mengejutkan adalah, Abdul Mutahlib pergi menemui Abrahah bukan untuk berunding, namun untuk meminta balik para untanya yang diambil oleh oleh Abrahah. Merasa bingung dengan sikap yang diambil oleh Abdul Mutahlib, Abrahah pun menanyakan mengapa dia tidak berusaha menghentikan Abrahah, mendengar pertanyaan Abrahah, Abdul Muthalib pun menjawab dengan berkata, “unta tersebut adalah milik saya, maka saya wajib menjaganya sedangkan ka'bah adalah miliki Tuhan, maka Tuhan yang akan menjaganya” Abdul Muthalib mengakui bahwa ia dan penduduk Mekkah tidak akan mampu melawan pasukan bergajah, namun apa yang

dimiliki oleh Tuhan maka ia percaya bahwa Tuhanlah yang akan menjaganya. Setelah itu, terjadilah kejadian seperti yang tertulis dalam surat *Al-Fil* 1-5, yaitu binasanya pasukan Abrahah ketika menyerang ka'bah, datang burung berbondong-bondong, dan melempari pasukan bergajah dengan bebatuan panas, hal tersebut membuat pasukan gajah musnah seketika, bagaikan daun yang dimakan oleh ulat.

Kisah tersebutlah yang tertulis dalam surat *Al-Fil*, meskipun bukan kisah yang panjang, namun sangat banyak makna yang dapat diambil dari kisah pasukan bergajah, beberapa diantaranya:

1. Sehebat apapun manusia, sebanyak apapun kekayaan yang didapatkan, tidak akan pernah bisa melawan kuasa Tuhan, karena itulah kita tidak boleh sombang walaupun kelak kita sudah menjadi seseorang yang hebat. (amanah ini diambil dari keseluruhan surat *Al-Fil*, dimulai dari gerakan raja Abrahah, penyerangan pasukan gajah, hingga musnahnya pasukan Abrahah oleh burung ababil)
2. Jangan mudah tersulut oleh api kemarahan, dan harus selalu berpikir akibat dari apa yang kita perbuat. (amanah yang dapat diambil dari peristiwa seseorang dari Bani Kinanah yang tersulut perkataan Abrahah mengenai ingin memalingkan perhatian dunia/ibadah haji dari kabaah, sehingga ia mengotori tempat ibadah yang dibuat oleh Abrahah, hal ini kemudian memancing Abrahah untuk meratakan kabaah)
3. Memiliki sikap *tawakal*, kita harus mempertahankan apa yang kita miliki, dan kita juga harus berjuang atas hak kita, namun pada akhirnya kita harus bersikap tawakal dan berserah diri pada Allah (sikap yang ditunjukan oleh Abdul muthalib, seorang juru kunci ka'bah, yang memperjuangankan 200 untanya yang di curi oleh Abrahah, dan bersikap tawakal tentang pasukan bergajah yang akan menyerang ka'bah, meskipun didesak untuk melawan balik, namun

dengan kondisi yang tidak memungkinkan, maka abdul muthalib bersikap *tawakal* atas permasalahan tersebut)

### 2.7.2 *Al-Lahab*

*Al-Lahab* merupakan sebuah surat yang diturunkan di Mekkah/Makkiyah, merupakan surat ke 111 dan masuk kedalam juz 30, surat ini menceritakan tentang kisah paman nabi Muhammd, yaitu Abu Lahab dan istrinya yang memusuhi nabi ketika masa dakwah, surat ini mengajarkan bahwa status kekeluargaan maupun hubungan darah tidak akan bermanfaat apabila hati seseorang dipenuhi kebencian.

Surat *Al-Lahab* berkisah ketika kelahiran nabi Muhammad SAW ke dunia, pamannya yang bernama Abdul Al-Uzza bin Abu Muthalib atau dikenal Abu Lahab sangatlah menyayangi ponakannya tersebut, bahkan dimalam kelahiran nabi Muhammd, karena gembira akan kelahiran sang ponakan, Abu Lahab sampai memerdekan budak yang memberitahu soal kelahiran tersebut.

Rasa sayang kepada sang ponakan mulai berubah menjadi rasa benci dimulai ketika Abu Lahab diajak untuk meninggalkan berhala dan memeluk agama islam, sebagai bagian dari kaum quraisy, hal tersebut sangatlah membuat Abu Lahab murka, karena menyembah berhala sudah menjadi tradisi yang mereka lakukan sejak dulu kala. Semenjak kejadian tersebut sikap Abu Lahab berubah total, dia melakukan segala cara untuk menjatuhkan nabi Muhammad agar gagal dalam menyebarkan ajaran islam. Salah satu hal keji yang dilakukan oleh Abu Lahab adalah melempari rumah nabi Muhammad dengan kotoran, hal tersebut dilakukan berulang kali bahkan dalam suatu waktu, Abu Lahab hendak menganiaya nabi dengan mengajak para kaum quraisy.

Usaha menjatuhkan nabi tidak hanya dilakukan oleh Abu Lahab seorang, namun istrinya yaitu ummu jamil aura juga melakukan dusta agar dapat menjatuhkan usaha nabi ketika berdakwah, istri Abu Lahab diberi julukan “pembawa kayu bakar” karena seringnya fitnah yang ia ucapkan kepada nabi Muhammad.

Akhir kisah dari Abu Lahab adalah ia menemui ajalnya dengan kondisi yang amat buruk, ia mengalami luka dibagian perutnya dan mengeluarkan aroma tidak sedap sehingga tidak ada yang mau mendekatinya, sedangkan istrinya meninggal dalam kondisi duduk di tengah padang pasir dengan sebuah kalung dilehernya.

Dari kisah Al-Lahab ini, kita dapat menemukan beberapa amanat yang terkandung *di dalamnya*, antara lain:

1. Sikap iri dan kebencian hanya akan membawa pada kehancuran diri sendiri.
2. Terlalu fanatik akan sesuatu dapat menyebabkan seseorang buta akan kebenaran.
3. Menyebarluaskan fitnah tidak lebih baik dari membunuh.

### 2.7.3 *Al-Kafirun*

Surat Al-Kafirun, merupakan sebuah surat yang diturunkan sebagai jawaban dari ajakan kaum Quraisy terhadap nabi Muhammad. Kisah ini memiliki keutamaan bahwa membaca surat al-kafirun sama dengan membaca seperempat isi *Al-Quran*, serta isi surat ini juga merupakan bentuk pengingat umat muslim terhadap batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Surat *Al-kafirun* diturunkan ketika nabi Muhammad mendapatkan tawaran dari kaum kafir quraisy, saat itu kaum kafir menawarkan untuk berhenti menjelaskan tuhan mereka, dan akan mereka beri imbalan, lebih lanjutnya, 4 kaum kafir tersebut menyatakan bahwa apabila nabi mau mengikuti ajaran mereka (menyembah berhala) selama 1 tahun maka mereka akan mengikuti ajaran nabi selama setahun ditahun berikutnya, nabi merespon ajakan tersebut dengan berkata bahwa dia akan menunggu perintah dari Allah SWT, hingga turunlah surat *Al-Kafirun*.

Hikmah yang dapat diambil dari surat ini adalah, meskipun kita harus memiliki sikap toleransi akan perbedaan, namun tetap ada batasan dimana kita tidak boleh melewatinya, seperti yang tertulis dalam surat al-kafirun, untukmu agamamu dan untukku agamaku, meskipun nilai toleransi

dijunjung tinggi, namun dilarang ikut serta dalam urusan agama masing-masing kaum.

#### 2.7.4 *Al-Alaq*

Surat *Al-Alaq* ayat 1-5 adalah sebuah ayat yang spesial karena merupakan ayat pertama *Al-Quran* yang diturunkan pertama kali ke bumi, terdapat kisah dibalik turunnya surat ini, *Al-Alaq* berjumlahkan 19 ayat secara total namun surat ini diturunkan secara berangsur-angsur, dan ayat 1-5 diturunkan pertama kali melalui malaikat Jibril. Secara keseluruhan, ayat ini berisi tentang Allah yang memiliki pengetahuan atas segalanya serta perintah agar manusia membaca dan mencari ilmu.

Kisah surat ini diawali dengan keadaan kaum kafir yang sudah semakin diluar kendali, dimana kejahatan berada dimana-mana. Hal tersebut membuat nabi Muhammad bersedih hati dan menyendiri di sebuah goa, bernama goa Hiro, nabi menyendiri dengan harapan dapat merubah Masyarakat mekkah saat itu, hingga ketika diumur ke 40, ketika berada *di dalam* goa hiro, terjadilah kejadian besar yang akan mengakhiri zaman kebodohan. Ketika sedang sendirian datanglah malaikat Jibril dihadapan nabi Muhammad, menampilkan wujudnya membuat nabi Muhammad tersentak dan menggigil, Jibril berkata “*Iqro*” yang berarti bacalah, nabi menjawab bahwa ia tidak bisa membaca, lalu dipeluk lah nabi oleh malaikat Jibril hingga sesak rasanya, kemudian Jibril kembali mengucapkan “*Iqro*”, respon nabi masih sama, bahwa ia tidak bisa membaca, Jibril mendekapnya sekali lagi, dan kembali berkata “*Iqro*” untuk yang ketiga kalinya, namun masih sama, nabi tidak bisa membacanya, lalu setelahnya, barulah malaikat Jibril membacakan ayat 1-5 dari surat Al-Alaq. Setelah kejadian tersebut, nabi kembali kerumah dengan kondisi menggil dan penuh akan keringat, ia meminta untuk diberikan selimut.

Surat Al-Alaq ayat 1-5 menekankan bahwa manusia diciptakan tanpa mengetahui apapun dan Allah SWT adalah sumber pengetahuan dan dari dia lah semua pengetahuan yang dimiliki manusia datang, surat ini juga menekankan bahwa sejatinya manusia memang ditakdirkan dan

diperintahkan untuk mencari ilmu bahkan ayat 1 dari surat ini pun berbunyi “*Iqro*” yang berarti bacalah.

## 2.8 Penelitian yang Relevan

Dalam perancangan ini, penulis mengumpulkan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan perancangan yang dilakukan, hal ini bertujuan agar penulis mendapatkan data dari penelitian yang serupa sehingga dapat menganalisis kelebihan dan kelemahan dari perancangan sebelumnya, hal ini juga bertujuan untuk mendapatkan kebaruan yang ada pada perancangan penulis, berikut adalah data dari penelitian yang relevan:

Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SURAT-SURAT PENDEK JUZ AMMA SEBAGAI MEDIA PENDAMPING HAFALAN QUR’AN ANAK	Aisyah Tsuroyya Jinan	Buku ilustrasi menjadi media yang efektif dalam menarik minat anak-anak untuk mempelajari <i>Al-Quran</i>	Dalam perancangan yang dilakukan oleh penulis, bentuk interaktif yang dimasukan kedalam buku adalah <i>Pop-Up Book</i> , sehingga diharapkan dapat menarik minat anak lebih tinggi.
2	PENERAPAN MEDIA BUKU CERITA ISLAMI	Shilfianne Nurmahmudah,	Penggunaan media <i>Pop-Up Book</i>	Dalam penelitian tersebut, kisah

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	POP UP TIGA DIMENSI TERHADAP NILAI MORAL AGAMA ANAK PRASEKOLAH	Ayu Rissa Atika	berhasil menaikan minat para murid untuk membaca	yang diangkat adalah kisah Islami secara umum, sedangkan perancangan di rencanakan penulis berisi tentang kisah dari surat <i>Al-Fil</i>
3	PERANCANGAN BUKU POP UP “KISAH 12 MURID BERSAMA YESUS” UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN	Vincensia Mishela Clara Pitaloka	Perancangan media <i>Pop-Up</i> dengan teknik vector dan ilustrasi dekortatif berhasil menarik minat baca para siswa	Pada perancangan kali ini, penulis menggunakan teknik ilustrasi dengan menggunakan aplikasi SAI paint tool
4	BUKU VISUAL PENGENALAN HEWAN DALAM <i>AL-QURAN</i>	Amierza Puspaningrum, Aditya Rahman Yani	Perancangan buku bergambar tentang interaksi para nabi dengan hewan	Pada perancangan tersebut aset visual yang dipilih adalah 2D, kebaruan yang penulis

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			disekitar, mekansime yang dimasukan kedalam buku membuat pembacanya tidak mudah bosan.	lakukan berupa <i>Pop-Up</i> pada halaman buku
5	BUKU ILUSTRASI 33 KAIDAH MENGHAFAL AL - QURAN UNTUK SANTRI PPP M BAITUL MAKMUR SURABAYA	Denny Abdurrachman Fawwaz , Tri Cahyo Kusumandyoko	Penggunaan ilustrasi berhasil membantu para santri dalam memahami kaidah menghafal <i>Al-Quran</i>	Perancangan yang penulis buat memanfaat ilustrasi serta interaktif, topik yang diangkat berbeda namun masih dalam 1 kitab ( <i>Al-Quran</i> )