



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF**  
**PENGENALAN SHOLAT TERHADAP ANAK USIA 4-6**  
**TAHUN**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Fahmi Putra Adityo  
NIM : 12120210289  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmi Putra Adityo

NIM : 12120210289

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN SHOLAT  
TERHADAP ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Juni 2017



Fahmi Putra Adityo



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN SHOLAT TERHADAP ANAK USIA 4-6 TAHUN

Oleh

Nama : Fahmi Putra Adityo

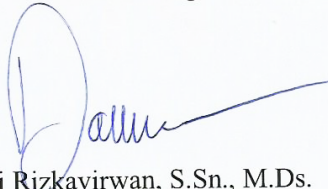
NIM : 12120210289

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

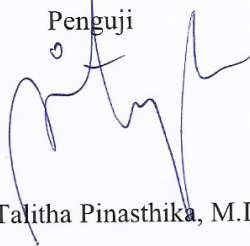
Tangerang, 20 Juni 2017

Pembimbing



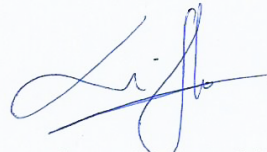
Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Penguji




Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Sidang



Adhreza Brahma, M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmatnya serta karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Sholat Terhadap anak Usia 4-6 Tahun” dengan lancar. Dengan adanya tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak pembelajaran dari awal hingga akhir.

Tugas akhir ini disusun berdasarkan permasalahan yang sedang terjadi dimasyarakat, oleh sebab itu penulis mengangkat topik ini sebagai Tugas Akhirnya. Dengan adanya perancangan ini penulis berharap efek yang ditimbulkan akan dapat dirasakan bagi banyak orang, terlebih bagi anak-anak beragama muslim yang dimana sebagai target utama dari perancangan ini.

Pengerjaan tugas akhir ini yang dilakukan oleh penulis tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak tertentu yang telah mendukung penuh pelaksanaan Tugas Akhir ini hingga selesai, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Darfi Rizkivirawan S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing dan memberikan *support* kepada penulis hingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

3. Sugeng Dwi Putranto dan Yayah Nuriyah, selaku orangtua penulis yang selalu bekerja keras dan memberi dukungan, serta kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik
4. Lidya Kemala, Sudinta, Nefi Rianti, Retno Kristy, SD Islamic Village, SD Muslim Cendikia, TK Asy-Syukriyah, yang sudah bersedia meluangkan waktunya.
5. Hanny Ramzy, Muhammad Khalid, Selia Kemala, Riki Maulana, Gita Suharli, Riyan Maulana, Bowie wibisono, Adi Nugroho, Alfonsus, Zethira Okka, Bowen Susanto, Reginal Manafe, Ade Toto, Indra Yudha, Anisa Metades, Laurensius Grady, Panji Arisaputra dan teman-teman lainnya yang sudah memberi dukungan selama proses penyusunan tugas akhir.

Tangerang, 7 Juni 2017



Fahmi Putra Adityo



## ABSTRAKSI

Dalam kehidupan setiap orang pasti mempunyai kepercayaan, khususnya pada Agama Islam adalah suatu keyakinan yang dimana mempercayai tidak adanya tuhan selain Allah, Nabi Muhammad utusannya, dan AL-Quran kitabnya. Dalam agama islam menjalankan sholat lima waktu adalah hukumnya wajib, tetapi seiring berjalannya waktu kini banyak dari umat beragama muslim yang menyepelekan ibadah sholat lima waktu, mulai dari menjalankannya yang ditunda-tunda hingga merelakan meninggalkan sholat demi kesibukan duniawi. Padahal jika diperhatikan dan dipelajari dengan baik fungsi dari sholat lima waktu itu sangat banyak, mulai dari mendisiplinkan waktu, menyehatkan tubuh, hingga sara syukur umat manusia kepada penciptanya atas nikmat yang sudah diberikan. Oleh sebab itu dalam memahai ajaran islam terlebih ibadah sholat 5 waktu haruslah benar-benar jelas tidak boleh setenga-setengah, dan sudah harus ditanamkan sejak dini agar kebiasaan tersebut bisa melekat hingga tua, serta informasi yang didapatkan pun jelas karena sudah dikenalkan sejak usia dini.

Oleh karena itu penulis merancang sebuah buku ilustrasi yang ditujukan untuk anak usia usia 4-6 tahun yang fokus pada pengenalan sholat serta dikemas dengan cara yang menyenangkan. Metode yang digunakan penulis ialah metode kualitatif, yang dimana dengan melakukan wawancara, *focus group discussion*, studi eksisting, serta studi pustaka. Hasil dari yang sudah didapat diharapkan dapat memberikan sebuah informasi, atau jalan keluar dari permasalahan yang ada.

Kata kunci: sholat, anak, ilustrasi.

# UMMN



## ***ABSTRACT***

*In this life each person must have a belief, especially on Islam is a belief which believes in the absence of Gods other than Allah, Prophet Muhammad is His messenger, and the Quran is the book. In the Islamic religion of praying five times is the obligatory law, as the time goes by, there are many of the Muslim people who underestimate the worship of prayer of five times, ranging from running it by procrastinating, until give up the rest of the prayer for the sake of worldly bustle. If observed and well studied, the function of the five times prayer is very much, ranging from disciplining time, nourish the body, until the humanity's gratitude towards its creator of the favors already given. Therefore, in understanding the teachings of Islam especially worship prayers 5 clear time should not half-simple and should have been planted early in order to be attached to adulthood.*

*Therefore the authors compiled an illustrated book aimed at children aged 4-6 years who focused on introducing prayers in a fun way. The method used by the author is a qualitative approach, which by conducting interviews, focus group discussions, existing studies, and literature studies. The results of what has been obtained is expected to provide information or a way out of existing problems.*

*Keywords: prayer, child, illustration.*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>VII</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	6
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	6
1.5.1 Bagi Penulis .....	6
1.5.2. Bagi Orang Lain.....	6
1.5.3. Bagi Universitas.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>

2.1	Definisi Sholat .....	8
2.2	Psikologi Perkembangan Anak .....	9
2.3	Teori Pola Asuh .....	11
2.4	Kesalahan Pola Asuh .....	13
2.5	Meningkatkan Komunikasi Pada Anak .....	15
2.6	Buku Bergambar .....	17
2.7	Buku .....	18
2.7.1	Anatomi Buku .....	18
2.7.2	Struktur Buku .....	23
2.8	Buku Interaktif .....	25
2.8.1	Jenis Buku Interaktif .....	25
2.9	Manfaat Buku Ilustrasi Anak .....	30
2.10	Elemen Desain .....	31
2.10.1	Garis .....	32
2.10.2	Bentuk .....	33
2.10.3	Tekstur .....	33
2.10.4	Pola .....	34
2.10.5	Warna .....	34
2.10.6	Tipografi .....	36
2.10.7	Layout .....	39
2.10.8	Ilustrasi .....	41
2.11	Karakter .....	43
2.12	Produksi .....	48

2.12.1	Binding.....	48
2.12.2	Kertas .....	48
2.12.3	Cetak .....	51
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>52</b>
3.1	Metodologi Pengumpulan Data .....	52
3.2	Data Penelitian.....	52
3.2.1	Wawancara dengan Guru Agama Sekolah Dasar .....	52
3.2.2	Wawancara dengan Duru Agama Taman Kanak-kanak .....	55
3.2.3	Wawancara dengan Psikolog Anak .....	58
3.2.4	Wawancara dengan Kepala Redaksi Elex Media .....	60
3.2.5	<i>Focus Group Discussion</i> dengan Orangtua .....	62
3.2.6	<i>Focus Group Discussion</i> dengan Siswa <i>Islamic Village</i> .....	63
3.2.7	Observasi Lapangan.....	65
3.2.8	Observasi Lapangan.....	67
3.2.9	Observasi Lapangan.....	70
3.3	Studi Ekisting.....	72
3.4	Metodologi Perancangan Buku.....	77
3.5	Metodologi Perancangan Ilustrasi.....	78
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....</b>		<b>80</b>
4.1	Perancangan .....	80
4.1.1	Perancangan Ilustrasi .....	82
4.1.2	Perancangan Buku .....	87

4.1.3	Perancangan Sampul.....	88
4.1.4	Alur Isi .....	92
4.1.5	Perancangan Tipografi.....	99
4.1.6	Perancangan Warna .....	100
4.1.7	Perancangan Layout.....	101
4.1.8	Perancangan Strategi Media Promosi .....	104
4.1.9	Perincian Harga.....	111
4.2	Analisis .....	113
4.2.1	Analisis Ilustrasi .....	114
4.2.2	Analisis Warna.....	114
4.2.3	Analisis Sampul Buku .....	115
4.2.4	Analisis Tipografi .....	116
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>118</b>
5.1	Kesimpulan .....	118
5.2	Saran .....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>XIV</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kinegram.....	12
Gambar 2.2. Komponen Buku .....	19
Gambar 2.3. Komponen.....	21
Gambar 2.4. Pop Up.....	26
Gambar 2.5. <i>Peep Show</i> .....	27
Gambar 2.6. <i>Pull Tab</i> .....	28
Gambar 2.7. <i>V-Fold</i> .....	29
Gambar 2.8. <i>Lift The Flap</i> .....	30
Gambar 2.9. Macam-macam garis .....	32
Gambar 2.10. Macam-macam bentuk.....	33
Gambar 2.11. Jenis huruf <i>serif</i> .....	37
Gambar 2.12. Jenis huruf <i>sans serif</i> .....	38
Gambar 2.13. Jenis huruf <i>sans serif</i> .....	39
Gambar 2.14. <i>Iconic</i> .....	43
Gambar 2.15. <i>Simple</i> .....	44
Gambar 2.16. <i>Broad</i> .....	45
Gambar 2.17. <i>Comedy relief</i> .....	46
Gambar 2.18. <i>Lead character</i> .....	47
Gambar 2.19. <i>Realistic</i> .....	47
Gambar 2.20. <i>Uncoated</i> .....	49
Gambar 2.21. <i>Coated</i> .....	49
Gambar 2.22. <i>Non Absorption</i> .....	50

Gambar 3.1. Penulis dengan Pak Sudinta .....	53
Gambar 3.2. Penulis dengan Ibu Nefi .....	55
Gambar 3.3. Penulis dengan Ibu Lidya .....	58
Gambar 3.4. Penulis dengan Ibu Retno .....	61
Gambar 3.5. Penulis dengan peserta FGD .....	62
Gambar 3.6. Penulis dengan peserta FGD .....	64
Gambar 3.7. Suasana mushola .....	65
Gambar 3.8. Suasana tempat bermain anak .....	66
Gambar 3.9. Kumpulan buku anak .....	67
Gambar 3.10. Suasana toko buku Gramedia .....	68
Gambar 3.11. Suasana toko buku Gramedia .....	68
Gambar 3.12. Kumpulan buku saholat .....	69
Gambar 3.13. Aqila dan Zafran Sedang bermain .....	70
Gambar 3.14. Aqila dan sang ayah bersiap untuk beribadah .....	71
Gambar 3.15. Aqila dan Zafran sedang berwudhu .....	71
Gambar 3.16. Buku Hafalan Luar Kepala .....	73
Gambar 3.17. Buku Ayo bilang terimakasih .....	74
Gambar 3.18. <i>Buku ABC animals</i> .....	75
Gambar 3.19. Isi buku ABC animals .....	75
Gambar 3.20. Buku La montage .....	76
Gambar 3.21. Isi buku La montage .....	76
Gambar 4.1. Hasil <i>Mindmap</i> .....	80
Gambar 4.2. Hasil <i>brainstorming</i> .....	81

Gambar 4.3. Referensi gaya visual .....	82
Gambar 4.4. Referensi gaya visual .....	83
Gambar 4.5. Referensi gaya visual .....	83
Gambar 4.6. Proses pembuatan karakter.....	85
Gambar 4.7. Karakter alternatif .....	86
Gambar 4.8. Karakter yang dipilih .....	86
Gambar 4.9. Ekspresi karakter.....	87
Gambar 4.10. Sketsa cover .....	88
Gambar 4.11. Judul buku.....	89
Gambar 4.12. Hasil akhir cover .....	90
Gambar 4.13. Hasil akhir <i>back cover</i> .....	91
Gambar 4.14. Flatplan.....	93
Gambar 4.15. Storyboard.....	95
Gambar 4.16. Storyboard.....	95
Gambar 4.17. Storyboard.....	96
Gambar 4.18. Storyboard.....	96
Gambar 4.19. Storyboard.....	97
Gambar 4.20. Sketsa .....	98
Gambar 4.21. Hasil digital.....	98
Gambar 4.22. Font yang digunakan.....	99
Gambar 4.23. Warna.....	101
Gambar 4.24. Penerapan teks.....	102
Gambar 4.25. Penerapan teks.....	103



Gambar 4.26. Media interaktif.....	103
Gambar 4.27. Media interaktif.....	104
Gambar 4.28. Poster.....	105
Gambar 4.29. <i>Back cover</i> .....	106
Gambar 4.30. <i>Puzzle</i> .....	106
Gambar 4.31. Iklan pada web .....	107
Gambar 4.32. Iklan pada tabloid.....	109
Gambar 4.33. Brosur interactiv.....	110
Gambar 4.34. Brosur interactiv.....	111
Gambar 4.35. Warna yang digunakan.....	115
Gambar 4.36. <i>Cover dan back cover</i> .....	116
Gambar 4.37. Font yang digunakan.....	117

UMMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Biaya Desain .....	111
Tabel 4.2. Biasa Isi.....	112
Tabel 4.3. Biaya Cetak Sampul.....	112
Tabel 4.4. Biaya Cetak Sampul.....	113

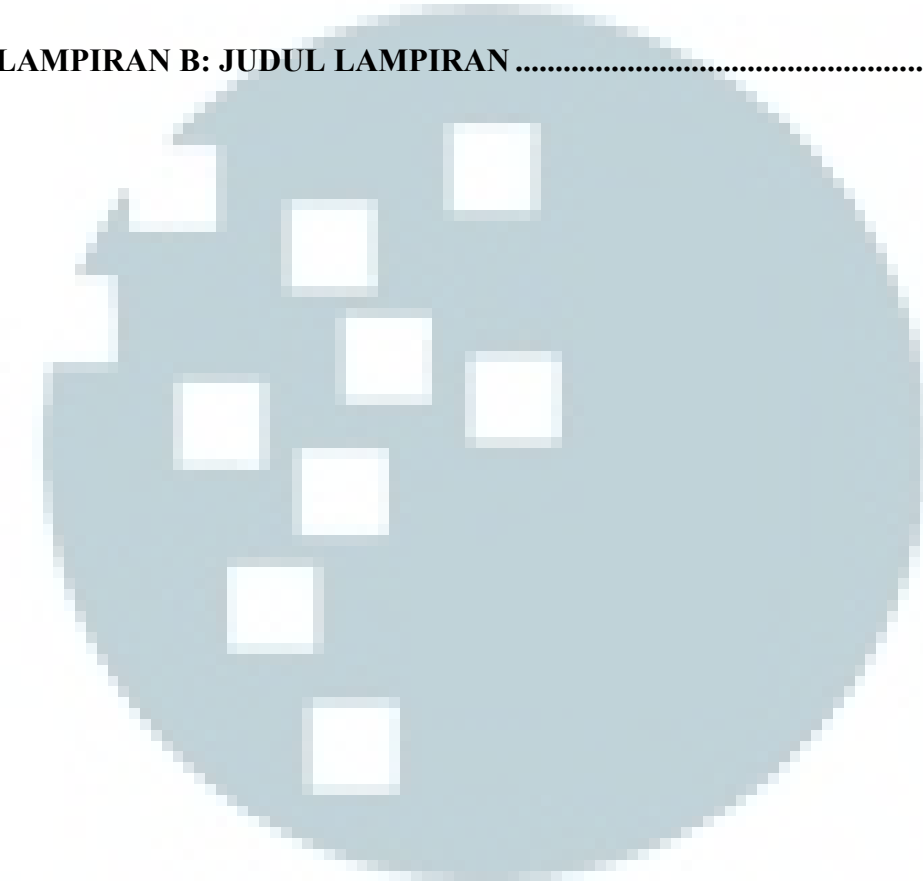


UMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JUDUL LAMPIRAN ..... XVI

LAMPIRAN B: JUDUL LAMPIRAN ..... XIX



UMN