

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
“BELAJAR KOSAKATA ARAB” UNTUK ANAK USIA  
6 – 8 TAHUN**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
“BELAJAR KOSAKATA ARAB” UNTUK ANAK USIA  
6 – 8 TAHUN**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Eline Kusuma Sumantri**

**NIM: 1812484024**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “BELAJAR KOSAKATA ARAB” UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN** diajukan oleh Eline Kusuma Sumantri, NIM 1812484024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN. 0030077401

Pembimbing II/Penguji



M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002/NIDN. 0021027802

Cognate/Penguji Ahli



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001/NIDN. 0024085801

Ketua Program Studi /Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

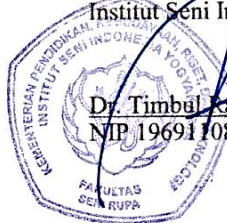
Ketua Jurusan /Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbal Kaharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN. 008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat limpahan rahmat-Nya dan kemudahan-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Belajar Kosakata Bahasa Arab” untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun tepat pada waktunya.

Perancangan Tugas Akhir ini menjadi salah satu upaya penulis untuk membangkitkan semangat literasi dan minat untuk belajar bahasa Arab pada anak – anak. Perancangan ini dibalut cerita anak dengan kosakata bahasa Arab yang diletakkan pada setiap fungsi interaktif di buku. Selain menjadi syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, perancangan ini diharapkan mampu menginspirasi dan menambah wawasan bagi siapapun yang membacanya. Namun tentu saja, perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan tak luput dari kesalahan. Maka dari itu, penulis memohon maaf apabila ditemukan kesalahan serta kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan pembelajaran untuk kedepannya.

Yogyakarta, 7 Januari 2023



Eline Kusuma Sumantri  
NIM.1812484024

## UCAPAN TERIMAKASIH

Selain karena berkat serta rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa, terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tak luput dari do'a, dukungan, dan bantuan dari orang – orang yang berada disekeliling penulis. Oleh karena itu dengan segenap ketulusan serta kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan dukungan, bimbingan, serta arahnya selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku dosen Pembimbing II, atas dukungan, bimbingan serta arahnya sehingga karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku *cognate*/dosen ahli yang telah menguji dan memberikan masukan yang membangun pada karya Tugas Akhir ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
9. Ibu dan Bapak saya yang senantiasa mendo'akan, membimbing, memberi semangat, serta membantu memberikan solusi atas kendala – kendala yang penulis alami semasa pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman Prau Layar atas seluruh pengalaman dan kerja sama yang saya dapatkan selama menjalani kehidupan perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang telah membantu yang belum dapat disebutkan satu- persatu.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eline Kusuma Sumantri  
NIM : 1812484024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya penulis dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “BELAJAR KOSAKATA ARAB” UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN**, yang dibuat guna melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya yang sepenuhnya hasil dari penelitian, pemikiran, pemaparan dari penulis dan belum pernah diajukan pihak lain. Apabila terdapat karya orang lain di dalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 7 Januari 2023



Eline Kusuma Sumantri  
NIM.1812484024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eline Kusuma Sumantri  
NIM : 1812484024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini penulis memberikan karya Tugas Akhir Perancangan milik penulis yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “BELAJAR KOSAKATA ARAB” UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 7 Januari 2023



Eline Kusuma Sumantri  
NIM.1812484024

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “BELAJAR  
KOSAKATA ARAB” UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN**

Oleh: Eline Kusuma Sumantri

NIM: 1812484024

Sebagai negara yang mempunyai mayoritas penduduk beragama Islam, penguasaan bahasa Arab penduduk Indonesia masih rendah. Pendidikan bahasa Arab ini sangat penting dimulai sejak anak-anak karena erat hubungannya dengan menjalankan syariat agama sejak dini. Anggapan bahwa bahasa Arab susah karena orang tua juga tidak menguasainya. Karena itu perlu dibuat strategi pembelajaran melalui perancangan buku ilustrasi interaktif yang tepat untuk membantu orang tua dalam mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada anak usia 6-8 tahun. Tujuan kreatif perancangan adalah mengenalkan kosakata Arab dengan membuat buku ilustrasi interaktif sehingga mempermudah orang tua mengajarkannya dan menarik minat anak untuk mempelajarinya. Interaktifitas dalam buku berupa *pop up*, *lift a flap*, dan *participation*. Buku ilustrasi interaktif dibuat berdasarkan hasil analisis data dengan metode 5W+1H yang didapat melalui kuisisioner, studi pustaka, dan wawancara untuk menjawab rumusan masalah. Hasil perancangan berupa dua buku berisi empat cerita dengan 44 kata benda dalam bahasa Arab. Warna pastel dan gaya ilustrasi kartun digunakan dalam perancangan. Gaya penulisan naskah menggunakan gaya naratif dan deskriptif. Sedangkan, jenis huruf *sans serif* diaplikasikan pada naskah berdasarkan penilaian anak bahwa jenis huruf tersebut mudah dibaca.

Kata Kunci: Ilustrasi, Buku Ilustrasi, Interaktif, Kosakata, Bahasa Arab, Anak



**ABSTRACT**  
**INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK DESIGN OF "LEARN ARABIC  
VOCABULARY" FOR CHILDREN AGED 6 – 8 YEARS**

*By: Eline Kusuma Sumantri*

*Student ID: 1812484024*

*As a country with a majority Muslim population, the Indonesian population's mastery of Arabic is still low. Arabic language education is very important starting from childhood because it is closely related to practicing religious law from an early age. The assumption is that Arabic is difficult because parents also do not master it. Because of this, it is necessary to develop a learning strategy by designing appropriate interactive illustrated books to help parents introduce Arabic vocabulary to children aged 6-8 years. The creative design objective is to introduce Arabic vocabulary by creating interactive illustrated books so that it is easier for parents to teach and attract children's interest in learning it. Interactivity in the book is in the form of pop-ups, lift a flap, and participation. The interactive illustration book was created based on the results of data analysis using the 5W+1H method obtained through questionnaires, literature studies, and interviews to answer the problem formulation. The results of the design are two books containing four stories with 44 nouns in Arabic. Pastel colors and cartoon illustration style are used in the design. The scriptwriting style uses narrative and descriptive styles. Meanwhile, the sans serif typeface is applied to the script based on the child's assessment that the typeface is easy to read.*

*Keywords: Illustration, Illustration Books, Interactive, Vocabulary, Arabic, Children*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Perancangan .....	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Perancangan .....	6
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan .....	8
H. Metode Analisis Data.....	9
I. Skema Perancangan .....	10
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>11</b>
A. Identifikasi.....	11
1. Tinjauan Literatur tentang Anak .....	11
2. Tinjauan tentang Buku .....	16
3. Tinjauan tentang Buku Ilustrasi Interaktif.....	20
4. Tinjauan tentang Kosakata Bahasa Arab.....	36

5. Tinjauan Verbal .....	38
6. Tinjauan Buku Pesaing di Pasaran .....	40
7. Tinjauan Buku Ilustrasi Interaktif yang akan Dirancang .....	43
B. Analisis Data .....	46
1. Analisis Data Lapangan.....	46
2. Analisis Media.....	48
C. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	51
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>	<b>52</b>
A. Konsep Kreatif .....	52
1. Tujuan Kreatif .....	52
2. Strategi Kreatif .....	53
3. Program Kreatif .....	56
B. Konsep Media Pendukung .....	82
1. Tujuan Media .....	82
2. Strategi Media .....	82
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>85</b>
A. Studi Visual.....	85
1. Tokoh Utama.....	85
2. Tokoh Pendukung.....	88
3. Unsur Properti .....	98
4. Unsur Fauna .....	100
B. Studi Visual <i>Layout</i> .....	102
C. Studi Visual Tipografi.....	105
D. Studi Visual Warna .....	106
E. Studi Visual Sampul.....	107
F. <i>Layout</i> dan <i>Dummy</i> Halaman Interaktif .....	108

G. Tampilan Karya.....	111
H. Uji Media .....	148
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>149</b>
A. Kesimpulan .....	149
B. Saran.....	150
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>151</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>155</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Softcover</i> (kiri) dan <i>hardcover</i> (kanan) .....	18
Gambar 2. 2 Laminasi <i>doff</i> (kiri) dan laminasi <i>glossy</i> (kanan) .....	19
Gambar 2. 3 Buku Cerita Anak Kucing karya Nabila Anwar.....	23
Gambar 2. 4 Buku <i>Little Blue Truck's Springtime</i> karya Alice Schertle .....	23
Gambar 2. 5 Kelompok warna dalam lingkaran warna.....	24
Gambar 2. 6 Skala <i>value</i> .....	25
Gambar 2. 7 Bentuk huruf dengan <i>counter</i> bulat dan terbuka .....	27
Gambar 2. 8 Gambar <i>bowl</i> dan <i>counter</i> .....	28
Gambar 2. 9 Gambar <i>x-height</i> huruf .....	28
Gambar 2. 10 Buku interaktif <i>pop up</i> .....	32
Gambar 2. 11 Teknik <i>v-folding</i> .....	33
Gambar 2. 12 Teknik <i>internal stand</i> .....	33
Gambar 2. 13 Teknik <i>automatic pull-strip</i> .....	34
Gambar 2. 14 Teknik <i>diagonal floating plane</i> .....	34
Gambar 2. 15 Buku interaktif <i>lift a flap</i> .....	35
Gambar 2. 16 Buku interaktif <i>participation</i> .....	35
Gambar 2. 17 Buku Ilustrasi Siapakah Allah? .....	40
Gambar 2. 18 Buku Ilustrasi Asyiknya Berbahasa Arab .....	40
Gambar 3. 1 Palet warna perancangan .....	79
Gambar 4. 1 Referensi karakter Raras .....	85
Gambar 4. 2 Sketsa desain karakter Raras dengan pakaian bebas .....	85
Gambar 4. 3 Sketsa desain karakter Raras dengan seragam sekolah.....	86
Gambar 4. 4 Final desain karakter Raras dengan pakaian bebas .....	86
Gambar 4. 5 Final desain karakter Raras dengan seragam sekolah .....	86
Gambar 4. 6 Referensi karakter Rino.....	87
Gambar 4. 7 Sketsa desain karakter Rino dengan pakaian bebas .....	87
Gambar 4. 8 Sketsa desain karakter Rino dengan seragam sekolah .....	87
Gambar 4. 9 Final desain karakter Rino dengan pakaian bebas .....	87
Gambar 4. 10 Final desain karakter Rino dengan seragam sekolah .....	88
Gambar 4. 11 Referensi karakter Ibu .....	88

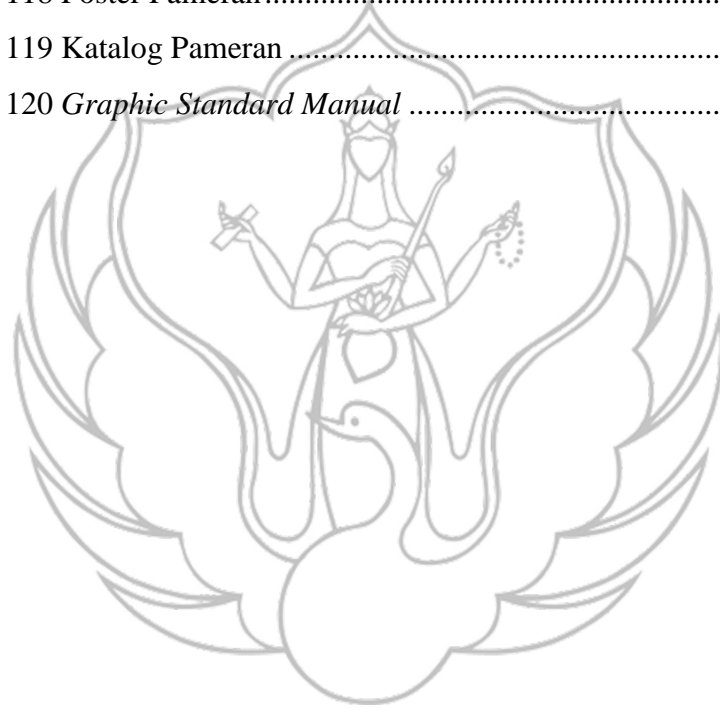
Gambar 4. 12 Sketsa desain karakter Ibu.....	88
Gambar 4. 13 Final desain karakter Ibu.....	89
Gambar 4. 14 Referensi karakter Ayah.....	89
Gambar 4. 15 Sketsa desain karakter Ayah.....	89
Gambar 4. 16 Final desain karakter Ayah.....	90
Gambar 4. 17 Referensi karakter Pak Budi.....	90
Gambar 4. 18 Sketsa desain karakter Pak Budi.....	91
Gambar 4. 19 Final desain karakter Pak Budi.....	91
Gambar 4. 20 Referensi karakter Kakek Untung.....	92
Gambar 4. 21 Sketsa desain karakter Kakek Untung.....	92
Gambar 4. 22 Final desain karakter Kakek Untung.....	92
Gambar 4. 23 Referensi karakter Ibu Guru.....	93
Gambar 4. 24 Sketsa desain karakter Ibu Guru.....	93
Gambar 4. 25 Final desain karakter Ibu Guru.....	93
Gambar 4. 26 Referensi karakter Sari.....	94
Gambar 4. 27 Sketsa desain karakter Sari.....	94
Gambar 4. 28 Final desain karakter Sari.....	94
Gambar 4. 29 Referensi karakter Rio.....	95
Gambar 4. 30 Sketsa desain karakter Rio.....	95
Gambar 4. 31 Final desain karakter Rio.....	95
Gambar 4. 32 Referensi karakter Bayu.....	96
Gambar 4. 33 Sketsa desain karakter Bayu.....	96
Gambar 4. 34 Final desain karakter Bayu.....	96
Gambar 4. 35 Referensi karakter Dani.....	97
Gambar 4. 36 Sketsa desain karakter Dani.....	97
Gambar 4. 37 Final desain karakter Dani.....	97
Gambar 4. 38 Final desain seluruh karakter.....	98
Gambar 4. 39 Referensi peralatan sekolah.....	98
Gambar 4. 40 Sketsa desain peralatan sekolah.....	98
Gambar 4. 41 Sketsa desain peralatan sekolah.....	99
Gambar 4. 42 Referensi peralatan dapur.....	99
Gambar 4. 43 Sketsa desain peralatan dapur.....	99

Gambar 4. 44 Final desain peralatan dapur.....	99
Gambar 4. 45 Referensi peralatan bersih - bersih .....	100
Gambar 4. 46 Sketsa desain peralatan bersih - bersih.....	100
Gambar 4. 47 Final desain peralatan bersih - bersih.....	100
Gambar 4. 48 Referensi fauna kuda dan gajah .....	101
Gambar 4. 49 Sketsa desain kuda dan gajah.....	101
Gambar 4. 50 Final desain kuda dan gajah .....	101
Gambar 4. 51 Referensi harimau dan jerapah.....	102
Gambar 4. 52 Sketsa desain harimau dan jerapah .....	102
Gambar 4. 53 Final desain harimau dan jerapah.....	102
Gambar 4. 54 Contoh referensi <i>layout double page</i> .....	103
Gambar 4. 55 Contoh referensi <i>layout double page</i> .....	103
Gambar 4. 56 Contoh referensi <i>layout single page</i> .....	103
Gambar 4. 57 Sketsa alternatif dan <i>final layout</i> .....	104
Gambar 4. 58 Sketsa alternatif sub judul dan <i>final layout</i> .....	104
Gambar 4. 59 Sketsa alternatif sub judul dan <i>final layout</i> .....	105
Gambar 4. 60 Warna – warna yang dipakai dalam perancangan.....	106
Gambar 4. 61 Sketsa alternatif sampul buku .....	107
Gambar 4. 62 Final sampul buku terpilih .....	108
Gambar 4. 63 <i>Mockup</i> sampul buku .....	108
Gambar 4. 64 Sketsa dan <i>dummy lift a flap</i> .....	108
Gambar 4. 65 Sketsa dan <i>dummy automatic pull-strip dan v-folding</i> .....	109
Gambar 4. 66 <i>Dummy</i> kerangka <i>automatic pull-strip dan v-folding</i> .....	109
Gambar 4. 67 Sketsa dan <i>dummy internal stand</i> .....	110
Gambar 4. 68 Sketsa dan <i>dummy diagonal floating plane</i> .....	110
Gambar 4. 69 Final sampul buku seri <i>part satu</i> .....	111
Gambar 4. 70 Final sampul buku seri <i>part dua</i> .....	111
Gambar 4. 71 Halaman sampul dalam <i>part satu</i> .....	112
Gambar 4. 72 Halaman 2 – 3 <i>part satu</i> .....	112
Gambar 4. 73 Halaman 4 – 5 <i>part satu</i> .....	113
Gambar 4. 74 Halaman 6 – 7 <i>part satu</i> .....	114
Gambar 4. 75 Halaman 8 – 9 <i>part satu</i> .....	114

Gambar 4. 76 Halaman 10 – 11 <i>part satu</i> .....	115
Gambar 4. 77 Halaman 12 – 13 <i>part satu</i> .....	116
Gambar 4. 78 Halaman 14 – 15 <i>part satu</i> .....	117
Gambar 4. 79 Halaman 16 – 17 <i>part satu</i> .....	118
Gambar 4. 80 Halaman 18 – 19 <i>part satu</i> .....	119
Gambar 4. 81 Halaman 20 – 21 <i>part satu</i> .....	119
Gambar 4. 82 Halaman 22 – 23 <i>part satu</i> .....	120
Gambar 4. 83 Halaman 24 – 25 <i>part satu</i> .....	120
Gambar 4. 84 Halaman 26 – 27 <i>part satu</i> .....	121
Gambar 4. 85 Halaman 28 – 29 <i>part satu</i> .....	122
Gambar 4. 86 Halaman 30 – 31 <i>part satu</i> .....	123
Gambar 4. 87 Halaman 32 – 33 <i>part satu</i> .....	124
Gambar 4. 88 Halaman 34 – 35 <i>part satu</i> .....	124
Gambar 4. 89 Halaman 36 – 37 <i>part satu</i> .....	125
Gambar 4. 90 Halaman 38 <i>part satu</i> .....	126
Gambar 4. 91 Halaman sampul dalam <i>part dua</i> .....	127
Gambar 4. 92 Halaman 2 – 3 <i>part dua</i> .....	127
Gambar 4. 93 Halaman 4 – 5 <i>part dua</i> .....	128
Gambar 4. 94 Halaman 6 – 7 <i>part dua</i> .....	129
Gambar 4. 95 Halaman 8 – 9 <i>part dua</i> .....	130
Gambar 4. 96 Halaman 10 – 11 <i>part dua</i> .....	130
Gambar 4. 97 Halaman 12 – 13 <i>part dua</i> .....	131
Gambar 4. 98 Halaman 14 – 15 <i>part dua</i> .....	131
Gambar 4. 99 Halaman 16 – 17 <i>part dua</i> .....	132
Gambar 4. 100 Halaman 18 – 19 <i>part dua</i> .....	133
Gambar 4. 101 Halaman 20 – 21 <i>part dua</i> .....	134
Gambar 4. 102 Halaman 22 – 23 <i>part dua</i> .....	135
Gambar 4. 103 Halaman 24 – 25 <i>part dua</i> .....	136
Gambar 4. 104 Halaman 26 – 27 <i>part dua</i> .....	137
Gambar 4. 105 Halaman 28 – 29 <i>part dua</i> .....	138
Gambar 4. 106 Halaman 30 – 31 <i>part dua</i> .....	139
Gambar 4. 107 Halaman 32 – 33 <i>part dua</i> .....	140



Gambar 4. 108 Halaman 34 – 35 <i>part dua</i> .....	141
Gambar 4. 109 Halaman 36 – 37 <i>part dua</i> .....	141
Gambar 4. 110 Halaman 38 – 39 <i>part dua</i> .....	142
Gambar 4. 111 Halaman 40 <i>part dua</i> .....	142
Gambar 4. 112 Poster promosi.....	143
Gambar 4. 113 <i>Totebag</i> .....	143
Gambar 4. 114 <i>Sticker</i> .....	144
Gambar 4. 115 <i>Flashcard</i> .....	144
Gambar 4. 116 <i>Box Packaging</i> .....	145
Gambar 4. 117 Brosur Pameran.....	146
Gambar 4. 118 Poster Pameran.....	146
Gambar 4. 119 Katalog Pameran.....	147
Gambar 4. 120 <i>Graphic Standard Manual</i> .....	147



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Storyline</i> buku ilustrasi interaktif.....	57
Tabel 3. 2 Daftar kosakata bahasa Arab.....	76



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan sehari - hari, manusia saling membutuhkan satu sama lain, hal ini dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial yang dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya diperlukan suatu proses interaksi. Proses interaksi ini melibatkan komunikasi sebagai jalan pengungkapan gagasan, keinginan, dan perasaan sehingga interaksi yang dilakukan berjalan lancar dan mencapai kesepahaman. Menurut Falimu (2017), komunikasi merupakan proses di mana individu satu dengan individu lain saling memengaruhi melalui pertukaran makna atau pesan. Komunikasi awal yang dilakukan manusia adalah melalui tangis. Ketidakmampuan bayi dalam mengucap kosakata membuat tangisan menjadi komunikasi awal yang dikuasai oleh bayi. Bayi menjadikan tangis sebagai bentuk ungkapan pesan, meminta kebutuhan, maupun menyampaikan perasaannya (Subakti, 2007: 118). Bahasa menjadi modal awal manusia untuk berkomunikasi dengan dunia sekitarnya. Kemampuan bahasa pada manusia tumbuh sangat pesat terutama ketika masa bayi hingga anak – anak. Anak – anak mampu menguasai hingga tujuh bahasa yang berbeda jika berada dalam situasi di mana anak perlu menggunakan suatu bahasa tertentu untuk berkomunikasi sehari – hari. Kemampuan ini terus berlangsung hingga anak tersebut berusia sembilan tahun (Khalfan, 2004: 22). Maka tak jarang dapat disaksikan di lingkungan sekitar, para orang tua sibuk untuk mengajari anak – anak mereka berbahasa, baik bahasa Indonesia, bahasa daerah tempat tinggal, maupun bahasa asing.

Salah satu bahasa asing yang familiar di masyarakat Indonesia adalah bahasa Arab. Sebab, bahasa Arab masuk, berkembang, dan beralkulturasi di Indonesia sudah sejak dulu. Orang – orang Arab menyebarkan bahasa Arab bersamaan dengan menyebarkan agama Islam ke kepulauan nusantara. Pengaruh Islam mulai terlihat mencolok di nusantara sesudah abad ke – 12, meskipun sebenarnya Islam sudah diperkenalkan di dan ke nusantara sejak abad pertama Hijriah. Menurut Al-Attas dalam Hadi (2015: 2), Islam tersebar dalam

tiga fase perkembangan. Pertama, fase di mana fikih memegang peranan utama pada tahun 1200 – 1400. Pada tahun 1400 – 1700, tasawuf mulai berkembang. Sedang yang ketiga, tasawuf dan fikih berkembang bersama – sama pada 1700 dan tahun – tahun selanjutnya. Corak – corak Islam yang berkembang di nusantara dapat ditemukan melalui ketiga fase tersebut. Menurut Deni Supendi dikutip dari Harapanrakyat.com, suku – suku di nusantara menjadikan bahasa Arab bagian penting dalam ekspresi budaya mereka. (<https://www.harapanrakyat.com/2020/06/bahasa-arab-ke-indonesia/>, diakses pada 19 Februari 2022)

Beberapa sekolah di Indonesia bahkan memasukkan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang ditempuh. Sayangnya, banyak anak – anak yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Berdasarkan kuisisioner yang dilakukan oleh penulis, 27 dari 36 anak menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Kesulitan dalam belajar bahasa Arab memicu persepsi bahwa bahasa Arab itu sulit sehingga pembelajaran bahasa Arab mengalami kendala. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Nur Islami (2020) bahasa Arab dianggap sulit oleh mahasiswa dan pelajar yang pernah mempelajarinya menurut 23 orang dari 36 responden dari data kuisisioner. Adanya persepsi bahwa bahasa Arab itu sulit menjadi salah satu faktor kurangnya minat masyarakat untuk belajar bahasa Arab di Indonesia. Menurut Islami (2020), seseorang menjadi enggan mempelajari bahasa Arab akibat trauma psikologis yang berasal dari anggapan bahwa bahasa Arab itu sulit sebelum mulai mempelajari bahasa Arab. Sedangkan berkaitan dengan pendampingan belajar terhadap anak, tidak semua orang tua memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang bahasa Arab. Dari kuisisioner yang dilakukan penulis pada 33 orang tua, 66,7% orang tua menyatakan tidak bisa berbahasa Arab dan mengalami kendala atau kesulitan ketika ingin mengenalkan bahasa Arab kepada anak – anaknya.

Hal ini sangat disayangkan mengingat Indonesia adalah salah satu negara dengan mayoritas penduduk Islam terbanyak dan bahasa Arab merupakan bahasa pokok yang digunakan seluruh umat islam dalam memahami serta mengamalkan Al – Qur'an dan Hadist. Sebagaimana firman Allah SWT

yang berbunyi “*Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Qur’an berbahasa Arab, agar kamu mengerti*” (QS. Yusuf: 2) Padahal dengan mempelajari bahasa Arab maka besar kemungkinan pemahaman terhadap Al – Qur’an dan Hadist menjadi lebih mendalam tidak hanya berupa hafalan bacaan akan tetapi bisa memahami makna yang terkandung sehingga dapat mengamalkan dengan baik ajaran di dalamnya sehingga terbentuk suatu perilaku yang baik sesuai dengan tuntunan Allah SWT. Selain agar mampu menjalankan syariat agama dengan tepat, bahasa Arab perlu dipelajari agar tetap lestari di Indonesia. Berdasarkan tulisan BEM STAIT Yogyakarta yang dikutip dari [Staitbiasjogja.ac.id](http://staitbiasjogja.ac.id), Syekh Dr. Sadi Muhammad Salim An Nu’maniy dalam ceramahnya mengatakan bahwa bahasa Arab menjaga keberadaan Islam di suatu negara maka dari itu suatu negara akan kehilangan Islam apabila bahasa Arab yang merupakan bahasa Islam hilang dan mati dari masyarakat muslim negara tersebut. (<https://staitbiasjogja.ac.id/v2/2021/03/pentingnya-bahasa-arab-untuk-seorang-muslim/>, diakses pada 19 Februari 2022).

Selain dari sisi agama, pentingnya anak – anak untuk mempelajari bahasa Arab adalah mengingat bahwa bahasa Arab adalah salah satu dari bahasa yang sering digunakan dalam dunia internasional. Bahkan bahasa Arab merupakan bahasa resmi kelima dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa. Bahasa Arab juga merupakan bahasa resmi *Islamic World League* dan Organisasi Konferensi Islam di mana Indonesia menjadi salah satu anggotannya (Hadi, 2015: 1). Dengan belajar bahasa Arab maka anak dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi arus globalisasi yang memang sudah sangat pesat sekarang ini. Mempelajari bahasa asing akan membuat anak – anak siap apabila di masa yang akan datang mereka dihadapkan dengan situasi di mana mereka harus berkomunikasi dengan bahasa asing. Selain itu dengan belajar bahasa Arab akan mempermudah kita dalam menuntut ilmu – ilmu yang lebih luas, sebab menurut Ridlo (2015) dari sekian banyak bahasa di dunia, bahasa Arab, Cina, Spanyol, Jerman, dan Inggris merupakan bahasa yang dipakai secara luas dalam bahasa lisan, tulisan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Belum lagi mengingat bangsa – bangsa selain bangsa dengan bahasa komunikasi asli Arab sudah mulai

menyadari betapa pentingnya bagi mereka untuk mempelajari bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa hampir semua universitas di Amerika baik Perguruan Tinggi Katolik maupun Kristen, misalnya Harvard University dan Georgetown University memasukkan bahasa Arab sebagai salah satu mata kuliah yang diajarkan dengan maksud dan tujuan masing - masing. Bahkan Harvard dan Georgetown University ini mempunyai pusat Studi Arab yang kurang lebih merupakan *Center for Contemporary Arab Studies* (Aziz & Dinata, 2019).

Mengingat hal tersebut di atas, dirasa sangat penting untuk mengajarkan bahasa Arab kepada anak-anak sejak dini. Mengajarkan bahasa Arab sejak dini dapat membuat anak lebih mudah dalam mempelajari suatu bahasa. Jones (1996:103) mengatakan anak - anak lebih memiliki keuntungan dalam mempelajari suatu bahasa karena mereka memiliki lebih banyak waktu untuk belajar dan belum begitu terpengaruh dengan bahasa pertama mereka (Tursinawati et al., 2015: 13). Dalam tulisan Lany yang berjudul Inilah Cara Membantu Anak Menyelesaikan Konflik mengatakan bahwa anak - anak pada usia 6 sampai 8 tahun sedang menjalani proses pembangunan komunikasi (2016:8, dalam surat kabar *Guru Belajar*, Tangerang Selatan, Minggu, 10 April 2016). Selain itu, Wijarnako (2005: 103) mengatakan bahwa hingga usia 6 sampai 8 tahun IQ akan berkembang dengan cepat sedangkan mulai usia 18 tahun IQ mulai stabil. Maka, ada baiknya mengajarkan bahasa Arab pada anak usia 6 - 8 tahun.

Adapun salah satu bagian pembelajaran bahasa Arab yang terpenting adalah kosakata. David Wilkins (1972:111) dikutip Thornbury (2002: 13) mengatakan bahwa tanpa mengetahui *grammar* maka hanya sedikit hal yang bisa tersampaikan, sedangkan tanpa mengetahui kosakata tidak ada sama sekali hal yang dapat tersampaikan. Mustafa (2011:61) dalam Hakim, Akhyar, dan Asrowi, (2017) mengatakan kemampuan bahasa Arab seseorang dapat dikembangkan dengan mempelajari kosakata, selain karena digunakan dalam bahasa tulis maupun lisan, kosakata juga merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang perlu dikuasai.

Dalam rangka mengajarkan bahasa Arab sejak usia dini ini, dibutuhkan suatu perancangan media yang tepat untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab pada anak. Muri'ah & Wardan (2020: 109) dalam bukunya mengatakan ketika anak – anak belajar bahasa diperlukan berbagai strategi dan penggunaan media guna mendukung pembelajaran agar anak mendapat pengalaman berkesan di mana kegiatan belajar menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Untuk mewujudkan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan pada anak, penulis ingin merancang sebuah buku ilustrasi interaktif untuk belajar kosakata bahasa Arab. Menurut Djogo, Kartaatmaja, dan Setiawan (2020), buku ilustrasi adalah buku yang isinya menampilkan hasil visualisasi menggunakan teknik menggambar, melukis, atau fotografi dari sebuah tulisan yang ada dalam buku. Sedangkan menurut Wahyuningtyas dan Arianto (2020), buku interaktif adalah sebuah buku yang dapat menciptakan hubungan melalui kegiatan saling aktif antar buku dan pembaca. Buku ini berupa media cetak yang disusun secara sistematis. Maka, buku ilustrasi interaktif merupakan media cetak yang disusun secara sistematis hingga berbentuk buku yang berisi tulisan yang juga disajikan dalam bentuk visual di mana pembaca dapat terhubung dengan buku melalui kegiatan saling aktif antar buku dan pembaca. Buku ilustrasi interaktif cocok digunakan sebab buku ilustrasi interaktif dapat memudahkan dalam mengingat informasi dengan menyajikan pengalaman belajar baru bagi anak melalui teknik interaktif. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dwyer (1978) dalam Hakim, Akhyar, dan Asrowi (2017) yang menyebutkan bahwa manusia dapat mengingat pesan melalui tulisan sebanyak 10%, pesan berupa audio 10%, visual 30%, dan bila disertai aksi melakukan sesuatu maka akan mencapai 80% setelah lebih dari tiga hari. Untuk itu, dengan adanya perancangan buku ilustrasi interaktif ini diharap dapat mempermudah anak dalam belajar kosakata Arab dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan agar anak tertarik dalam mempelajari bahasa Arab.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat sebuah buku ilustrasi interaktif yang tepat untuk membantu orang tua dalam mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada anak usia 6-8 tahun?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini, yaitu mengenalkan kosakata bahasa Arab dengan membuat sebuah buku ilustrasi interaktif yang menyenangkan sehingga mempermudah orang tua mengajarkannya dan menarik minat anak untuk mempelajarinya.

## **D. Batasan Masalah**

Batasan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif kosakata bahasa Arab pada anak ini adalah sebagai berikut:

### 1. Batasan Konten

Konten berisi dengan pengenalan kosakata bahasa Arab untuk anak usia 6 – 8 tahun mengenai kata benda yang bisa ditemui di lingkungan sekitar.

### 2. Batasan Media

Perancangan ini berupa buku ilustrasi interaktif dengan gerakan interaktif *pop up*, *lift a flap*, dan *participation* yang dicetak dengan gaya dan visual yang dibuat menarik dan dekat dengan dunia anak. Buku dibuat dengan materi dan visual yang mudah dipahami oleh anak – anak.

### 3. Target Audiens

Target utama dari perancangan ini adalah anak usia 6 – 8 tahun beragama Islam yang sudah mampu membaca huruf Hijaiyah dan tanda bacanya dengan target pendukung yaitu orang tua sebagai pembimbing belajar anak.

## **E. Manfaat Perancangan**

### 1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan mahasiswa seputar kosakata bahasa Arab serta meningkatkan kemampuan dalam mendesain dan menerapkannya.

### 2. Bagi Target Audiens



Perancangan ini diharapkan dapat mempermudah anak dalam belajar kosakata bahasa Arab serta membantu orang tua dalam membimbing anaknya belajar bahasa Arab.

### 3. Bagi Bidang Desain Komunikasi Visual

Menjadi sumber referensi dan informasi bagi mahasiswa dalam proses penciptaan suatu karya baik dalam segi informasi isi media maupun segi visual media.

### 4. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran mengenai kosakata bahasa Arab bagi pengajar bahasa Arab. Bagi Institut Seni Indonesia, yaitu mendapat aset kepustakaan yang dapat menjadi referensi bagi perancangan – perancangan lain.

## F. Definisi Operasional

### 1. Ilustrasi

Maharsi dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi* (2016: 16–18) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan visual yang digunakan untuk memaknai dan mewakili sebuah naskah baik konsep cerita yang berbentuk ide maupun sebuah naskah yang sudah dicetak ke dalam dunia imajinasi audiens.

### 2. Buku Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2009:151) dalam jurnal Dewi dan Sri Soedewi (2020) buku ilustrasi adalah buku yang berisi informasi berupa tulisan yang dilengkapi dengan ilustrasi untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan, sehingga membantu pembaca menafsirkan isi buku melalui visual.

### 3. Interaktif

Menurut Warsita (2008) interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif, dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Simarmata et al., 2021: 17).

#### 4. Kosakata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata adalah perbendaraan kata (Djaka, 2011: 219).

#### 5. Bahasa Arab

Menurut Pane (2018), Bahasa Arab adalah suatu bahasa yang digunakan oleh orang – orang di semenanjung Arabia yang letaknya berada di bagian barat daya benua Asia yang merupakan rumpun bahasa semit selatan. Bahasa Arab juga merupakan bahasa agama Islam karena digunakan oleh Al – Qur'an serta merupakan bahasa yang resmi digunakan oleh 25 negara.

#### 6. Anak

Anak dalam konsep Islam adalah seorang individu yang masih berusia 14 tahun ke bawah. Selain itu dalam Islam, anak merupakan individu yang berusia nol sampai dengan masa *baligh* (sudah haid/berusia 15 tahun) (Khusni, 2018). Sedangkan dalam UUD Nomor 23 tahun 2002 anak merupakan seseorang yang masih dalam kandungan dan belum berusia 18 tahun (Candra, 2018: 88).

### G. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan:

#### 1. Data yang Dibutuhkan

##### a. Data Primer

Merupakan data yang didapat melalui wawancara terhadap pihak yang ahli serta kuisisioner terhadap target audiens sesuai topik perancangan baik secara langsung maupun melalui media komunikasi lain.

##### b. Data Sekunder

Data sekunder berupa data yang diperoleh melalui buku, artikel, maupun literatur lain.

#### 2. Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Kepustakaan

Pencarian data dengan membaca dan mempelajari studi literatur dan sumber pustaka lain yang berkaitan dengan topik perancangan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak yang ahli seputar topik perancangan guna menggali lebih dalam informasi terkait topik perancangan. Wawancara dilakukan baik secara langsung maupun menggunakan media komunikasi lain.

c. Kuisisioner

Melakukan kuisisioner terhadap target audiens untuk memperdalam masalah berkaitan dengan topik perancangan dan media perancangan.

d. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati objek atau fenomena yang ada di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan topik perancangan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah alat tulis dan gawai sebagai alat wawancara, pentablet dan laptop sebagai sarana pendukung pengerjaan perancangan karya, dan jaringan internet sebagai alat untuk mencari referensi dan data yang diperlukan.

## H. Metode Analisis Data

Berdasarkan data yang ada, metode analisis yang akan digunakan untuk mengolah data, menentukan jenis media, dan analisis penerapan media dalam perancangan adalah 5W+1H.

1. *What (Apa)*
2. *Why (Mengapa)*
3. *Who (Siapa)*
4. *Where (Di mana)*
5. *When (Kapan)*
6. *How (Bagaimana)*

## I. Skema Perancangan

