

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
3 KISAH TELADAN ABDURRAHMAN BIN AUF
AGAR ANAK-ANAK MUSLIM
GEMAR BERSEDEKAH



PERANCANGAN

Oleh :
MUHAMMAD ZULFIKAR RAHMANI
NIM 1710238124

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

2022

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF 3 KISAH TELADAN
ABDURRAHMAN BIN AUF AGAR ANAK-ANAK MUSLIM GEMAR
BERSEDEKAH diajukan oleh Muhammad Zulfikar Rahmani, NIM 1710238124
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari
2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Pengaji/Ketua Sidang



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001

NIDN 0024085801

Pembimbing II/Pengaji



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

NIP 19740730 199802 2 001

NIDN 0030077401

Cognate/Pengaji Ahli



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001

NIDN 0030198507

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.A.

NIP 19770315 200212 1 005

NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan/Ketua


Dr. Pinulu Raharjo, M.Hum
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 0008716906

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan memanjatkan puji puji syukur atas kehadiran Tuhan YME, yang berkat kehendak dan rahmat dari –Nya. Perancang mampu mentuntaskan tugas akhir yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, dengan perancangan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF 3 KISAH TELADAN ABDURRAHMAN BIN AUF AGAR ANAK-ANAK MUSLIM GEMAR BERSEDEKAH.**

Perancangan ini lahir karena satu tujuan, yakni, untuk membantu para orang tua dan calon orang tua yang beragama Islam untuk memberikan suatu pengetahuan tentang penting dan utamanya sedekah dengan cara memberikan inspirasi tokoh Islam yaitu Abdurrahman bin Auf yang gemar sekali bersedekah melalui media buku interaktif. Perancang meminta maaf sebesar-besarnya pada penulisan yang masihlah jauh dari kata sempurna ini, maka dari itu perancang sangat terbuka akan kritik dan saran yang membangun agar perancang dapat menulis dan merancang tugas akhir yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan banyak ucapan terima kasih atas tuntasnya tugas akhir perancangan ini dari awal perancangan hingga akhir kepada, semoga pahala kebaikan dan kebahagiaan selalu menyertai mereka :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Rahardjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggal Aji, SS., MA., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Verrizkian Nandi Rahmatillah, atas masukannya
6. Hanung Setia Nugraha, atas saran dan bantuannya
7. Chau Lie Pheng, atas obrolan serta bantuannya.
8. Dosen pembimbing 1, Drs. M. Umar Hadi, M.S. Terimakasih atas bimbingan, saran, bantuan, dan wawasan yang diberikan selama Tugas Akhir ini.
9. Dosen pembimbing 2, Hesti Rahayu, S.Sn., M. A. Terimakasih atas maṣukan dan motivasinya sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini sampai akhir.
10. *Cognate*, Terimakasih atas masukan dan saran yang diberikan untuk Tugas Akhir ini.
11. Dosen wali, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. Terimakasih atas bimbingannya selama menjadi mahasiswa. Bapak terbaik!
12. Dosen pengampu Tugas Akhir, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. Terimakasih telah banyak memberikan maṣukan untuk melanjutkan Tugas Akhir.
13. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakata yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.

14. Terima kasih sebesar-besarnya kepada keluarga besar Desa Jatuh, karena tetap mendorong saya untuk maju.
15. Terima kasih banyak kepada ibunda saya Ziah Quartina, atas darah dan keringgetnya demi anakmu.
16. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. akan semangatnya, ilmu pengetahuannya serta kebaikan-kebaikannya, semoga ibu dipanjangkan umurnya, dan selalu aktif berkarya.
17. Serta Faiha Maghrista, terima kasih banyak sudah menemani saya, walaupun kita sama-sama tahu kita sangat sukar untuk bersama, semoga Tuhan Allah SWT mempertemukanmu dengan lelaki baik yang dapat menyayangi kamu sebaik mungkin.

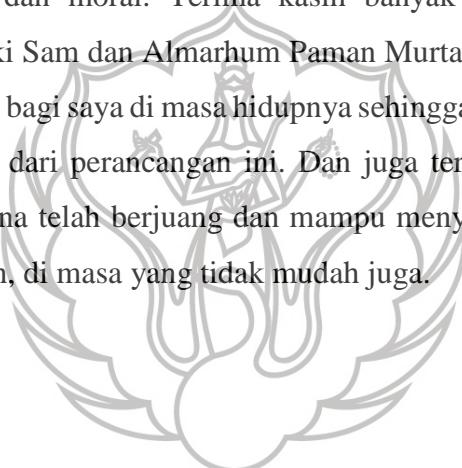


LEMBAR PERSEMPAHAN

Perancangan Tugas Akhir Ini Saya Persembahkan Untuk :

1. Almarhum Abah Muhammad Sauki Sam,
2. Almarhum Paman Murtadho,
3. Ibunda Ziah Quartina,
4. Sanak saudara dan keluarga desa Jatuh,
5. Dan untuk saya sendiri, Muhammad Zulfikar Rahmani

Terima kasih banyak kepada ibunda Ziah Quartina dan sanak saudara dan keluarga desa Jatuh karena sudah selalu memberikan dukungan kepada saya baik secara finansial dan moral. Terima kasih banyak kepada almarhum Abah Muhammad Sauki Sam dan Almarhum Paman Murtadho karena sudah menjadi teladan yang baik bagi saya di masa hidupnya sehingga menginspirasi saya untuk mengambil tema dari perancangan ini. Dan juga terima kasih banyak kepada saya sendiri karena telah berjuang dan mampu menyelesaikan suatu tantangan yang tidak mudah, di masa yang tidak mudah juga.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Muhammad Zulfikar Rahmani

NIM : 1710238124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi yang ada dalam perancangan penulis berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF 3 KISAH TELADAN ABDURRAHMAN BIN AUF AGAR ANAK-ANAK MUSLIM GEMAR BERSEDEKAH**, yang dirancang untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Desain dengan program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya dalam perancangan ini sepenuhnya hasil buah pikiran penulis dan belum pernah dipublikasikan kepada umum atau pihak lain. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan tanggung jawab dan kesadaran penuh tanpa tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta,9 januari 2023

Muhammad Zulfikar Rahmani

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Zulfikar Rahmani
NIM: : 1710238124
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF 3 KISAH TELADAN ABDURRAHMAN BIN AUF AGAR ANAK-ANAK MUSLIM GEMAR BERSEDEKAH** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Januari 2023

Muhammad Zulfikar Rahmani

ABSTRAK

Pandemi *covid-19*, membuat orang kaya semakin kaya dan orang miskin semakin miskin, bahkan orang miskin membutuhkan 10 tahun lebih lama untuk bertahan hidup, Sedekah diharapkan dapat membantu warga miskin yang terdampak akibat *covid-19*. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media yang dapat menanamkan kegemaran tentang sedekah kepada umat Islam di Indonesia, terutama kepada anak-anak. Metode yang dipilih untuk mengajarkan sedekah kepada anak-anak adalah melalui teladan tentang sedekah dari tokoh-tokoh Islam yang gemar bersedekah, tokoh yang tepat untuk menyampaikan teladan sedekah adalah Abdurrahman Bin Auf. Namun, masih sangat jarang ditemukan media yang mengajarkan sedekah melalui inspirasi Abdurrahman bin auf, yang menarik, interaktif, serta komunikatif untuk anak-anak. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media yang dapat menjawab masalah tersebut. Buku interaktif, merupakan media yang tepat untuk mengajarkan sedekah kepada anak-anak, karena buku interaktif merupakan buku yang memungkinkan penggunanya untuk aktif melakukan aksi, dikarenakan buku interaktif dapat digerakan, memiliki efek 3d, bahkan dapat mengeluarkan audio. Sehingga pembelajaran tentang sedekah menjadi interaktif, komunikatif dan menarik.

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah, bagaimana caranya merancang buku interaktif 3 kisah teladan Abdurrahman Bin Auf agar anak-anak muslim gemar bersedekah yang menceritakan tentang kurma busuk. Sedekah ilmu, serta Abdurrahman yang membantu pedagang di pasar Madinah dengan cara yang menarik, informatif serta komunikatif. Dengan tujuan membantu para orang tua dan calon orang tua yang beragama Islam dalam mengajarkan sedekah kepada anak-anaknya yang berusia 8-11 tahun melalui teladan Abdurrahman Bin Auf menggunakan buku interaktif sebagai media utama. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif naratif, melalui wawancara, buku, jurnal serta berita lalu kemudian data tersebut diolah menggunakan metode 5W+1H.

Berdasarkan hasil uji media yang telah melibatkan anak-anak usia 8 sampai dengan 11 tahun. Perancangan ini menghasilkan ilustrasi dengan warna pastel, bergaya

kartun anak, serta interaktif yang berisikan *v-fold*, *pull tabs*, *rotary*, *lift the flap* dan *participation*, sehingga menghasilkan media yang menarik, komunikatif serta interaktif.

Kata kunci : Sedekah, Abdurahman Bin Auf, Anak-anak, Orang tua, Islam, Buku Interaktif.



ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has made the rich richer and the poor poorer, even the poor need 10 years longer to survive. It is hoped that Alms can help poor people affected by Covid-19. Therefore, we need a media that can instill a passion for charity among Muslims in Indonesia, especially children. The method chosen to teach alms to children is through the example of alms from Islamic figures who like to give alms, the right figure to convey the example of alms is Abdurrahman Bin Auf. However, it is still very rare to find media that teaches alms through the inspiration of Abdurrahman bin Auf, which is interesting, interactive and communicative for children. Therefore, we need a media that can answer this problem. Interactive books are the right media to teach alms to children, because interactive books are books that allow users to actively take action, because interactive books can be moved, have 3d effects, and can even output audio. So that learning about charity becomes interactive, communicative and interesting.

The problem formulation of this design is, how to design an interactive book 3 of the exemplary stories of Abdurrahman Bin Auf so that Muslim children like to give charity which tells about rotten dates. Alms of knowledge, as well as Abdurrahman who helps traders in the Medina market in an interesting, informative and communicative way. With the aim of helping parents and prospective parents who are Muslim in teaching charity to their children aged 8-11 years through the example of Abdurrahman Bin Auf using interactive books as the main medium. By using a qualitative narrative approach, through interviews, books, journals and news, then the data is processed using the 5W + 1H method.

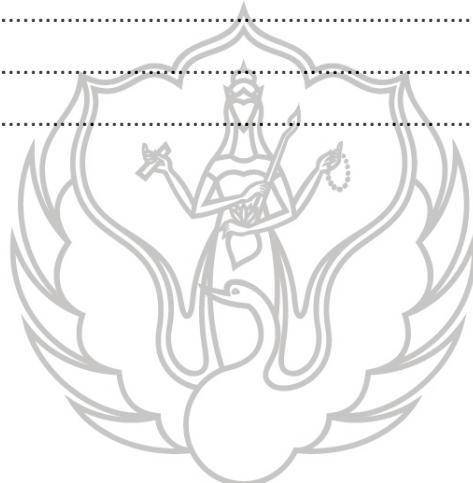
Based on the results of media tests involving children aged 8 to 11 years. This design produces illustrations with pastel colors, children's cartoon style, and interactive which contains v-folds, pull tabs, rotary, lift the flap and participation, so as to produce media that is interesting, communicative and interactive.

Keywords: Alms, Abdurrahman Bin Auf, Children, Parents, Islam, Interactive Books.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
LEMBAR PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Perancangan.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan	8
H. Skematika Perancangan	11
BAB II	12
A. Tinjauan Tentang Abdurrahman bin Auf.....	12
B. Tinjauan Tentang Kisah Teladan.....	16
C. Tinjauan Tentang Anak-anak Muslim.....	16
D. Tinjauan Tentang Sedekah	21
E. Tinjauan Tentang Buku	22
F. Tinjauan Tentang Buku Cerita Interaktif	31
G. Analisis Data	66
H. Kesimpulan Analisis.....	68
BAB III	69

A. Konsep Kreatif	69
B. Konsep Media	107
BAB IV.....	114
A. Data Visual.....	114
B. Studi Visual.....	125
C. Tampilan Karya	144
D. Tampilan Karya Media Pendukung.....	152
BAB V	160
A. Kesimpulan	160
B. Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA.....	162
Buku	162
Jurnal	162
Website.....	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan.....	11
Gambar 2. 1 Cetakan tangan di dinding gua.	23
Gambar 2. 2 Tablet batu tertua di dunia.....	24
Gambar 2. 3 Kertas papyrus.....	24
Gambar 2. 4 Novel Bumi Manusia. Karya Pramoedya Ananta Toer.....	26
Gambar 2. 5 Novel Dunia Sophie.	26
Gambar 2. 6 Roman Siti Nurbaya karya Marah Rusli	27
Gambar 2. 7 Buku Legenda Sangkuriang asal mula gunung tangkuban perahu. .	28
Gambar 2. 8 Buku Kumpulan Dongeng si Kancil.	28
Gambar 2. 9 Buku Biografi Rudy kisah masa muda sang visioner	29
Gambar 2. 10 Buku Sebuah Seni Untuk Bersikap Bodo Amat karya Mark Manson	29
Gambar 2. 11 Buku Ensiklopedia Dinosaurus Karya Mahadewa Adi Seta	30
Gambar 2. 12 Buku Elektronik	30
Gambar 2. 14 Anak sedang membaca buku interaktif	31
Gambar 2. 13 Buku Interaktif	31
Gambar 2. 15 Astronomicum Caesarium	32
Gambar 2. 16 Roman Llullu	33
Gambar 2. 17 Metamorfosis Harlequinade	34
Gambar 2. 18 Buku imagine karya Norman Messenger	34
Gambar 2. 19 Buku The History Of Little Fanny.	34
Gambar 2. 20 Buku karya Stacy dan William Grimaldi	35
Gambar 2. 21 Buku karya penerbit Dean & Son yang menggunakan prinsip pull tab.....	36
Gambar 2. 22 Buku karya Lothar Meggendorfer	36
Gambar 2. 23 Buku pop up karya Stephan Louis Giraud	37
Gambar 2. 24 Gambar 2.25 Buku pop up karya Stephan Louis Giraud	37
Gambar 2. 25 Buku pop up yang diterbitkan oleh Blue Ribbon Pers	38
Gambar 2. 26 Foto Ann Montanaro (di sebelah kanan) dan Ellen G.K Rubbin (di sebelah kiri)	38
Gambar 2. 27 Buku Pop up	39
Gambar 2. 28 Pop up dengan teknik vertikal	40
Gambar 2. 29 Pop up dengan teknik peepshow	40
Gambar 2. 30 Pop up dengan teknik carousel.....	41
Gambar 2. 31 Pop up dengan teknik volvelles.....	41
Gambar 2. 32 Pop up dengan teknik pull tabs	41
Gambar 2. 33 Pop up dengan teknik box and cylinder	42
Gambar 2. 34 Pop up dengan teknik v-folding	42
Gambar 2. 35 Pop up dengan teknik internal stand	43
Gambar 2. 36 Pop up dengan teknik mouth.....	43
Gambar 2. 37 Pop up dengan teknik rotary.....	44

Gambar 2. 38 Pop up dengan teknik parallel slide.....	44
Gambar 2. 39 Buku Lift The Flap	44
Gambar 2. 40 Buku pull tab	45
Gambar 2. 41 Buku Hidden Objects	45
Gambar 2. 42 Buku Games	46
Gambar 2. 43 Buku Participations	46
Gambar 2. 44 Buku Play a Song/Play a Sound.....	46
Gambar 2. 45 Buku Touch and Feel	47
Gambar 2. 46 Gambar karikatur	51
Gambar 2. 47 Gambar Realisme “The Third of May” karya Fransisco De Goya	51
Gambar 2. 48 Gambar vignette karya Henri Gillet	52
Gambar 2. 49 Gambar Surrealisme dengan judul “Vertumnus” karya Giuseppe Arcimboldo	53
Gambar 2. 50 Gambar Kartun “Nussa Rara” karya	53
Gambar 2. 51 Gambar Komik Tahi Lalats.....	54
Gambar 2. 52 Gambar arsir searah.....	54
Gambar 2. 53 Gambar arsir dua arah	55
Gambar 2. 54 Gambar arsir acak.....	55
Gambar 2. 55 Gambar arsir gradatif	56
Gambar 2. 56 Gambar pointilis	56
Gambar 2. 57 Gambar dry brush.....	57
Gambar 2. 58 Gambar blocking	57



Gambar 4. 1 Data Visual Suasana di Pasar Madinah Jaman Dulu	115
Gambar 4. 2Data Visual Bangunan di Arab.....	115
Gambar 4. 3 Data Visual Suasana Madinah di Zaman Nabi Muhammad S.A.W	115
Gambar 4. 4Data Visual Kota Madinah di Zaman Nabi Muhammad S.A.W....	116
Gambar 4. 5 Data Visual Suasana Kelas dan Suasana Kelas di Indonesia	116
Gambar 4. 6 Data Visual Gurun pasir di Madina.....	116
Gambar 4. 7Data Visual Gerbang Sekolah di Indonesia.....	117
Gambar 4. 8 Data Visual Suasana dan Bangunan di Pasar di Indonesia	117
Gambar 4. 9Data Visual Bangunan di Kampung di Indonesia	117
Gambar 4. 10 Data Visual Suasana di Kampung di Indonesia	117
Gambar 4. 11 Data Visual Bangunan dan Suasana Warung Sayur di Indonesia	118
Gambar 4. 12 Data Visual Bangunan Mesjid di Indonesia.....	118
Gambar 4. 13 Data Visual Flora labu.....	118
Gambar 4. 14 Data Visual Flora Pete.....	118
Gambar 4. 15 Data Visual Buah Kurma	118
Gambar 4. 16 Data Visual Wortel.....	119
Gambar 4. 17 Data Visual Ubi Rebus	119
Gambar 4. 18 Data Visual lobak	119

Gambar 4. 19 Data Visual Terong	119
Gambar 4. 20 Data Visual Daun Bawang	120
Gambar 4. 21 Data Visual Buah Semangka.....	120
Gambar 4. 22 Data Visual Pohon Palem Kurma.....	120
Gambar 4. 23 Data Visual Semak-Semak.....	121
Gambar 4. 24 Data Visual Unta	121
Gambar 4. 25 Data Visual Ikan.....	121
Gambar 4. 26 Data Visual Karakter Aku	122
Gambar 4. 27 Data Visual Karakter Ibu.....	122
Gambar 4. 28 Data Visual Karakter Pak Rt	122
Gambar 4. 29 Data Visual Karakter Ibu Rt di Indonesia	123
Gambar 4. 30 Data Visual Karakter Ibu Nur	123
Gambar 4. 31 Data Visual Karakter Nenek Penjual Sayur	123
Gambar 4. 32 Data Visual Karakter Ibu Penjual Ubi.....	124
Gambar 4. 33 Data Visual Karakter Abdurrahman Bin Auf.....	124
Gambar 4. 34 Data Visual Karakter Nabi Muhammad S.A.W.....	124
Gambar 4. 35 Data Visual Para Tetangga	125
Gambar 4. 36 Data Visual Teman-Teman Karakter Aku	125
Gambar 4. 37 Studi Visual Abdurrahman Bin Auf.....	125
Gambar 4. 38 Studi Visual Ibu Nur	126
Gambar 4. 39 Studi Visual Ibu Penjual Ubi.....	126
Gambar 4. 40 Studi Visual Ibu RT	127
Gambar 4. 41 Studi Visual Ibu	127
Gambar 4. 42 Studi Visual Nenek Penjual Sayur	128
Gambar 4. 43 Studi Visual Pak RT	128
Gambar 4. 44 Studi Visual Teman-Teman Karakter Aku.....	129
Gambar 4. 45 Studi Visual Karakter Aku	129
Gambar 4. 46 Studi Visual Nabi Muhammad S.A.W	130
Gambar 4. 47 Sketsa Layout Kaver Depan dan Kaver Belakang.	130
Gambar 4. 48 Sketsa Layout halaman 1 sampai dengan 9.....	131
Gambar 4. 49 Sketsa Layout 10 sampai dengan 19	132
Gambar 4. 50 Sketsa Layout halaman 20 sampai dengan 29.....	133
Gambar 4. 51 Sketsa Layout halaman 30 sampai dengan 37.....	133
Gambar 4. 52 Sketsa Layout halaman 38 sampai dengan 42.....	134
Gambar 4. 53 Studi Visual Karung	134
Gambar 4. 54 Studi Visual Kotak Kayu.....	134
Gambar 4. 55 Studi Visual Kotak kardus.....	134
Gambar 4. 56 Studi Visual Keranjang Rotan.....	134
Gambar 4. 57 Studi Visual Rumah dan Bangunan	135
Gambar 4. 58 Studi Visual Gerbang	135
Gambar 4. 59 Studi Visual Ubi	135
Gambar 4. 60 Studi Visual Buah Kurma	135
Gambar 4. 61 Studi Visual Semak-Semak.....	135

Gambar 4. 62 Studi Visual labu	136
Gambar 4. 63 Studi Visual Daun Bawang	136
Gambar 4. 64 Studi Visual Pete	136
Gambar 4. 65 Studi Visual Lobak	136
Gambar 4. 66 Studi Visual Terong	136
Gambar 4. 67 Studi Visual Pohon Palem.....	136
Gambar 4. 68 Studi Visual Semangka	137
Gambar 4. 69 Studi Visual Wortel	137
Gambar 4. 70 Studi Visual Pohon.....	137
Gambar 4. 71 Studi Visual Unta	137
Gambar 4. 72 Studi Visual Ikan	137
Gambar 4. 73 Pallet Warna yang Digunakan.....	138
Gambar 4. 74 Variasi 1 Sketsa Kaver Depan dan Kaver Belakan	138
Gambar 4. 75 Variasi 2 Sketsa Kaver Depan dan Kaver Belakang.....	139
Gambar 4. 76 Sketsa Kaver Depan dan Kaver Belakang yang terpilih.	139
Gambar 4. 77 Sketsa Storyboard halaman 1 sampai dengan 6	140
Gambar 4. 78 Sketsa Storyboard halaman 7 sampai dengan 14	141
Gambar 4. 79 Sketsa Storyboard Halaman 15 sampai dengan 23	142
Gambar 4. 80 Sketsa Storyboard Halaman 24 sampai dengan 30	143
Gambar 4. 81 Sketsa Storyboard Halaman 31 sampai dengan 39	144
Gambar 4. 82 Sketsa Storyboard Halaman 40 sampai dengan 41	144
Gambar 4. 83 Kaver Belakang	144
Gambar 4. 84 Kaver Depan	144
Gambar 4. 85 Kaver Depan Cerita 1	145
Gambar 4. 86 Kaver Belakang Cerita 1	145
Gambar 4. 87 Halaman 5	145
Gambar 4. 88 Halaman 7	145
Gambar 4. 89 Halaman 6	145
Gambar 4. 90 Halaman 8	146
Gambar 4. 91 Halaman 9	146
Gambar 4. 92 Halaman 11	146
Gambar 4. 93 Halaman 10	146
Gambar 4. 94 Halaman 13	146
Gambar 4. 95 Halaman 12	146
Gambar 4. 96 Halaman 14	146
Gambar 4. 97 Kaver Depan Cerita 2	146
Gambar 4. 98 Kaver Belakang Cerita 2	147
Gambar 4. 99 Halaman 17	147
Gambar 4. 100 Halaman 19	147
Gambar 4. 101 Halaman 18	147
Gambar 4. 102 halaman 21	147
Gambar 4. 103 Halaman 20	147
Gambar 4. 104 Halaman 23	148

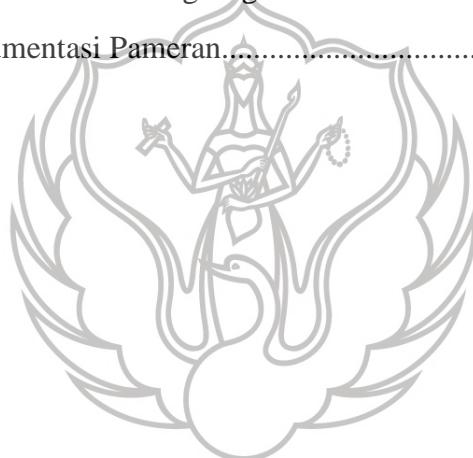
Gambar 4. 105 Halaman 22	148
Gambar 4. 106 Kaver Depan Cerita 3	148
Gambar 4. 107 Kaver Belakang Cerita 3	148
Gambar 4. 108 Halaman 27	148
Gambar 4. 109 Halaman 26	148
Gambar 4. 110 Halaman 29	149
Gambar 4. 111 Halaman 28	149
Gambar 4. 112 Halaman 31	149
Gambar 4. 113 Halaman 30	149
Gambar 4. 114 Halaman 33	149
Gambar 4. 115 Halaman 32	149
Gambar 4. 116 Halaman 34	149
Gambar 4. 117 Halaman 33	149
Gambar 4. 118 Halaman 36	150
Gambar 4. 119 Halaman 35	150
Gambar 4. 120 Halaman 38	150
Gambar 4. 121 Halaman 37	150
Gambar 4. 122 Halaman 40	150
Gambar 4. 123 Halaman 39	150
Gambar 4. 124 Halaman 42	151
Gambar 4. 125 Halaman 41	151
Gambar 4. 126 Halaman 44	151
Gambar 4. 127 Halaman 43	151
Gambar 4. 128 Halaman 46	151
Gambar 4. 129 Halaman 45	151
Gambar 4. 130 Halaman 48	152
Gambar 4. 131 Halaman 47	152
Gambar 4. 132 Akun Instagram dan Akun Tiktok	152
Gambar 4. 133 Poster Pameran	153
Gambar 4. 134 Video Ads	153
Gambar 4. 135 GSM	154
Gambar 4. 136 Katalog	154
Gambar 4. 137 Audio Book	155
Gambar 4. 138 Pembatas Buku	155
Gambar 4. 139 T-Shirt	156
Gambar 4. 140 Stiker	156
Gambar 4. 141 Celengan Sedekah	157
Gambar 4. 142 Stiker Whatsapp	157
Gambar 4. 143 Desain Mug	158
Gambar 4. 144 Tote Bag	158
Gambar 4. 145 Gambar 4.202 Gantungan Kunci	159
Gambar 4. 146 Greetings Card	159

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget	17
Tabel 3. 1 Storyline	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : 1 Kegiatan Uji Media di Panti Gotong Royong	166
Lampiran 1 : 2 Anak-anak Panti Gotong Royong Menikmati Media.....	166
Lampiran 1 : 3 Foto Bersama dengan Anak-Anak Panti serta Bapak Pengurus Panti	166
Lampiran 1 : 4 Anak-anak Panti Gotong Royong Sedang Membaca Media.....	167
Lampiran 1 : 5 Anak-Anak dari Ibu Kost Sedang Membaca Media	167
Lampiran 1 : 6 Anak-Anak dari Ibu Kost Sedang berinteraksi sembari Membaca Media.....	167
Lampiran 1.7 Dokumentasi Sidang TugasAkhir.....	158
Lampiran 1.8 Dokumentasi Pameran.....	158

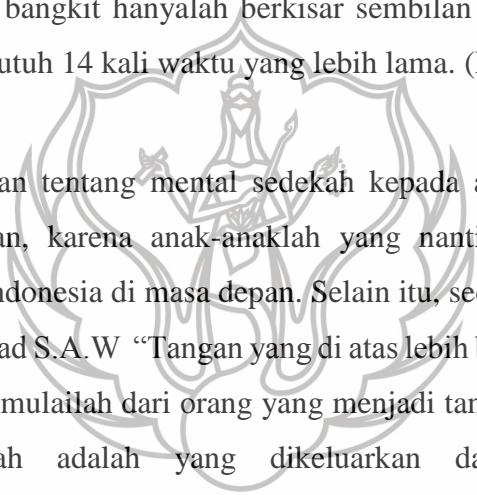


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa pandemi *Covid-19* orang kaya di Indonesia semakin meningkat dibanding tahun-tahun sebelumnya, karena naiknya nilai tukar aset. (Fatimah, 2021) Disisi lain, orang-orang miskin semakin susah untuk bertahan hidup di kala pandemi. Seperti yang disampaikan oleh Kajian Oxfam ; pandemi *Covid-19* adalah penyebab semakin dalamnya ketimpangan di banyak negara secara bersamaan. Jika dibandingkan, jangka waktu bagi orang-orang terkaya didunia untuk kembali bangkit hanyalah berkisar sembilan bulan, sedangkan orang-orang miskin butuh 14 kali waktu yang lebih lama. (Esmé Berkhout, 2021)



Penanaman tentang mental sedekah kepada anak-anak dirasa penting untuk dilakukan, karena anak-anaklah yang nantinya akan menjadi agen perubahan di Indonesia di masa depan. Selain itu, sedekah merupakan anjuran Nabi Muhammad S.A.W “Tangan yang di atas lebih baik daripada tangan yang di bawah. Dan mulailah dari orang yang menjadi tanggunganmu. Dan sebaik-sebaik sedekah adalah yang dikeluarkan dari orang yang tidak membutuhkannya. Barangsiapa menjaga kehormatan dirinya maka Allâh akan menjaganya dan barangsiapa yang merasa cukup maka Allâh akan memberikan kecukupan kepadanya.” Imam al-Bukhâri (no. 1427) dan Muslim no.1053 (124) Maka, mengajarkan anak untuk bersedekah dirasa sangat perlu dilakukan kepada anak-anak, sehingga diharapkan, anak-anak dapat memiliki mental pemberi sedekah.

Perancang melakukan survei kecil-kecilan tentang sedekah kepada 78 orang dengan berbagai profesi, usia dan domisili, hasilnya menyatakan bahwa mereka setuju bersedekah itu adalah hal yang penting. Mereka juga sadar sedekah memiliki banyak manfaat, seperti berbagi, membersihkan harta,

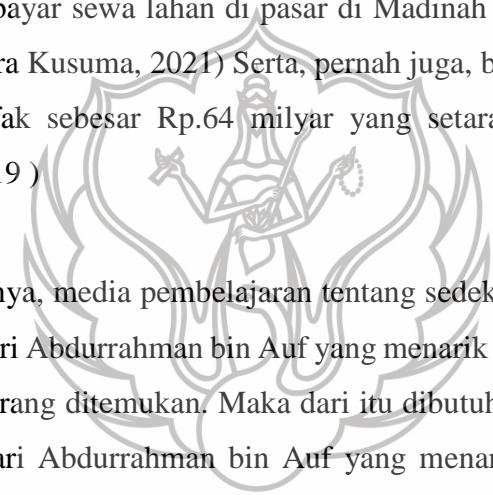
melapangkan dada, dan lain-lain. Berdasarkan 78 responden 98,7%nya menyatakan bahwa mereka akan mengajarkan tentang sedekah kepada anak-anak dan calon anak-anak mereka. 51,3% diantaranya merasa bahwa sangat perlu mengajarkan tentang sedekah kepada anak-anaknya, 5,1% menyatakan perlu 2,6% menyatakan netral 2,6% menyatakan tidak terlalu perlu dan 38,5% menyatakan sangat tidak perlu. Dapat disimpulkan kebanyakan dari orang tua dan calon orang tua sadar akan pentingnya sedekah, manfaat sedekah dan pentingnya mengajarkan sedekah kepada anak-anaknya.

Seperti yang disampaikan di atas, sedekah memiliki berbagai manfaat jika diajarkan kepada anak-anak. Hal yang senada juga disampaikan oleh Rumah Amal Salman dalam websitenya pada 10 januari 2022, yaitu : meningkatkan jiwa dan iman anak, menjadi media dalam mengembangkan rasa sosial dan kepedulian anak kepada sesama, membuat anak lebih peduli dan peka terhadap orang yang membutuhkan, menghindarkan dari sifat pelit atau kikir, menjauhkan anak dari sifat egois, sehingga anak menjadi tidak terlalu mementingkan materi, membuat anak mengerti bahwa bersedekah tidak harus selalu dengan uang, serta menghindarkan anak dari sifat tamak. (Haqikah, 2022) selain itu, bersedekah merupakan sebuah *sunnah muakkad* (sunah yang sangat dianjurkan) bahkan sedekah bisa jadi wajib dalam kondisi tertentu.

Salah satu media belajar tentang sedekah, adalah bercerita tentang teladan yang telah dilakukan seseorang dalam bersedekah, seperti yang disampaikan oleh Fendy Nidya Fitriyani dalam website Ruang Guru Paud “Orang tua bisa mengajarkan teladan membantu orang lain yang membutuhkan baik dengan contoh langsung ataupun memberikan cerita kepada anak” (Feny Nidya, 2019)Untuk mengajarkan anak tentang sedekah melalui media cerita teladan, hendaknya melalui salah seorang tokoh umat muslim yang terkenal sebagai ahli sedekah. Seperti yang disampaikan oleh Merdeka.com, dalam mengajarkan agama Islam kepada anak “Sempatkanlah waktu anda untuk

membacakan kisah para suri tauladan, seperti para Nabi, Luqman, Ashabul Kahfi, sahabat Nabi dan sebagainya. Hal ini supaya anak anda dapat belajar menjadi pribadi yang baik dan mampu menerapkan ajaran Islam sesuai syariat” (Kurnia Azizah, 2020)

Tokoh yang dirasa cocok untuk menjadi inspirasi tersebut adalah Abdurrahman Bin Auf. Sebagai contoh, Abdurrahman bin Auf pernah menyumbangkan 700 ekor unta lengkap dengan dagangannya di Madinah, sampai-sampai membuat kegaduhan. (Zainur Mahsir Ramadhan, 2020) pernah juga beliau membeli satu kavling tanah untuk pedagang-pedagang yang tak mampu membayar sewa lahan di pasar di Madinah yang waktu itu sangatlah mahal. (Hendra Kusuma, 2021) Serta, pernah juga, beliau pernah dalam sekali duduk, berinfak sebesar Rp.64 miliar yang setara dengan 40.000 Dinar.(Fadhillah, 2019)



Sayangnya, media pembelajaran tentang sedekah untuk anak-anak yang terinspirasi dari Abdurrahman bin Auf yang menarik dan interaktif untuk anak-anak masih jarang ditemukan. Maka dari itu dibutuhkanlah suatu media yang terinspirasi dari Abdurrahman bin Auf yang menarik untuk anak-anak juga interaktif agar dapat membantu para orang tua dan calon orang tua yang beragama Islam dapat mengajarkan tentang sedekah kepada anak-anaknya secara efektif, komunikatif dan menarik.

Perancangan ini bertujuan untuk membantu para orang tua dan calon orang tua beragama Islam untuk mengajarkan tentang sedekah melalui inspirasi Abdurrahman bin Auf. Sehingga diharapkan setelah mengetahui penting dan utamanya sedekah, anak-anak dapat mengamalkan sedekah, melalui teladan yang telah ditunjukkan oleh Abdurrahman bin Auf. Oleh karena itulah, diperlukan sebuah media yang dapat mencetak generasi yang terinspirasi oleh Abdurrahman bin Auf. Buku interaktif, dirasa cocok sebagai media utama yang

dapat mencetak generasi-generasi yang terinspirasi oleh Abdurrahman bin Auf. Buku interaktif, merupakan buku yang mendorong anak untuk berinteraksi dengan bukunya dalam menikmati maupun mengetahui isi cerita yang ingin disampaikan. Dengan penambahan beberapa-beberapa unsur interaktif seperti : *pull, pop up, pull up flap, lift tabs*, dan audio. (Vicki, 2018)

Buku interaktif menawarkan metode yang berbeda dengan buku teks biasa atau buku bergambar, dengan penambahan *pop up, pull, pull up flap, lift tabs*, juga audio akan memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik untuk anak-anak, karena buku interaktif membuat aktifitas membaca buku seakan-akan sedang bermain, sehingga anak-anak akan tertarik untuk memahami isi dari buku tersebut, yang menyebabkan pesan utama dari buku tersebut dapat tersampaikan dengan lebih baik. Seperti yang disampaikan oleh Rabbit Hole dalam Bisnis.com “Dengan bentuk yang interaktif, proses membacakan buku menjadi seperti bermain dengan anak sehingga anak akan lebih tertarik. Sekaligus juga dapat menimbulkan rasa percaya diri orang tua untuk membacakan buku sebagai rutinitas bersama anak sekaligus membangun *bounding* diantara anak dan orang tua.” (Andriani, 2020) Buku interaktif dapat lebih merangsang imajinasi anak, juga meningkatkan kecerdasan anak karena diperlukannya interaksi anak dalam menikmati buku interaktif tersebut, dan dapat membuat anak lebih tenggelam ke dalam cerita yang disajikan pada sebuah buku interaktif. Buku interaktif, juga dapat meningkatkan minat baca anak. Salah satu faktor penyebab rendahnya minat baca anak menurut Sahabat Keluarga Kemendikbud dalam berita Kompas.com adalah, perpustakaan sekolah hanya menyediakan buku yang kurang menarik bagi anak-anak. Buku yang menarik bagi anak-anak adalah buku yang berwarna-warni dan memiliki aneka ragam gambar. Sementara, buku yang tersedia di perpustakaan sebagian besar telah usang, tulisannya kecil, tanpa gambar atau ilustrasi, dan hanya berupa narasi yang membosankan bagi anak. (Kompas.com, 2019) Buku interaktif, menawarkan buku cerita yang berwarna-warni, memiliki efek 3 dimensi, memiliki tekstur yang berbeda-beda, dapat diinteraksikan dan dapat

mengeluarkan audio, sehingga dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat baca anak. Buku interaktif, akan berisikan kisah-kisah teladan yang telah ditunjukkan oleh Abdurrahman bin Auf semasa hidup beliau.

Target utama dari perancangan ini adalah anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar, beragama Islam, berusia 8 sampai 11 tahun baik laki-laki maupun perempuan dengan tingkat sosial menengah atas. Usia 8 sampai 11 tahun dipilih karena masa kanak-kanak adalah masa krusial dalam membangun karakter seseorang. Diharapkan, setelah membaca dan menelan ilmu dari perancangan dari perancangan buku interaktif 3 kisah teladan Abdurrahman bin Auf agar anak-anak muslim gemar bersedekah, anak-anak dapat meneladani sifat-sifat terpuji beliau, yakni ; gemar bersedekah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimakah merancang buku interaktif 3 kisah teladan Abdurrahman Bin Auf agar anak-anak muslim gemar bersedekah yang menarik, informatif serta komunikatif ?

C. Batasan Perancangan

Perancangan dibatasi hanya untuk kalangan anak-anak muslim berusia 8 sampai 11 tahun. Buku interaktif berisikan 3 kisah teladan Abdurrahman bin Auf, dalam bersedekah.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah, untuk membantu para orang tua dan calon orang tua yang beragama Islam dengan cara memberikan inspirasi tokoh Islam yaitu Abdurrahman bin Auf yang gemar sekali bersedekah melalui media buku interaktif. Dengan harapan, anak-anak muslim berusia 8-11 tahun dapat memahami penting dan utamanya sedekah.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dapat memumbuhkan rasa peduli anak terhadap sesama manusia. Buku ini juga dapat dijadikan media baik untuk orang tua anak maupun tenaga pendidik di sekolah dasar untuk mengajarkan betapa penting dan utamanya bersedekah. Buku interaktif ini juga dapat meningkatkan minat baca anak dan merekatkan hubungan antara orang tua dan anak.

2. Bagi Perancang

Melalui perancangan tugas akhir ini, perancang mendapatkan referensi baru mengenai media interaktif juga menambah wawasan perancang tentang cara merancang buku interaktif yang efektif, komunikatif, dan atraktif serta belajar menciptakan teknik ilustrasi yang tepat untuk anak-anak.

3. Bagi Desain Komunikasi Visual

Menambah referensi tambahan untuk perancangan-perancangan dengan topik senada.

4. Bagi Target Audiens

Mendapatkan sumber bacaan Islami, yang dikemas secara atraktif, dan komunikatif.

5. Bagi Dunia Buku Bacaan Indonesia

Mendapatkan alternatif bacaan tentang tokoh Islam yang atraktif dan informatif juga memperkaya khazanah media interaktif di Indonesia.

6. Bagi Institusi Perguruan Tinggi

Dapat menjadi sumber dan bahan referensi bagi perancangan media interaktif dengan tema sejenis.

F. Definisi Operasional

1. Buku Interaktif

Menurut Daryanto (2016) Buku interaktif merupakan media buku dalam bentuk cetak maupun digital yang memungkinkan pengguna untuk aktif melakukan aksi, atau media yang memiliki konsep/ hubungan/kegiatan yang melibatkan pengguna dalam memahami informasi atau pesan di dalamnya. Jadi, dapat disimpulkan sebuah buku cetak atau digital yang memungkinkan penggunanya melakukan aksi atau yang memiliki konsep/hubungan/kegiatan yang melibatkan pengguna dalam memahami informasi atau pesan di dalamnya adalah buku interaktif (Daryanto, 2016)

2. Kisah Teladan

Menurut kamus Ibn Manzur (1200 H) “Kisah berasal dari kata *qashasha-yaquushashu-qishashatan*, yang berarti sebagai potongan berita yang diikuti dan pelacak jejak” (Mandzur, 1999)

Menurut KBBI, teladan adalah sesuatu yang patut ditiru atau patut dicontoh (tentang perbuatan, kelakuan, sifat dan sebagainya) (KBBI, 2016)

Sehingga, dapat disimpulkan Kisah teladan adalah potongan-potongan berita yang diikuti, dan dilacak jejaknya yang patut dicontoh atau ditiru perbuatan, kelakuan, sifat dan sebagainya.

3. Abdurrahman bin Auf

Abdurrahman bin Auf adalah salah satu sahabat Nabi Muhammad S.A.W yang pertama kali memeluk Islam, beliau adalah saudagar kaya yang gemar sekali bersedekah. (Fadhillah Rahmat, 2019)

4. Anak-anak

Menurut R.A Koesnan, “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak merupakan manusia muda yang masih dalam perjalanan dan mudah dipengaruhi oleh keadaan sekitarnya. (Koesnan, 2005)

5. Muslim

Menurut Fadlun Amir dalam bukunya “Kapita Selekta Mutiara Islam”, muslim adalah orang yang memeluk agama Islam, dan orang yang berpegang teguh pada ajaran Islam. Jadi, dapat disimpulkan bahwa orang yang memeluk agama Islam dan berpegang teguh pada ajaran Islam adalah muslim (Yasmin, 2020)

6. Sedekah

Menurut Badan Amil Zakat Nasional, sedekah merupakan harta atau non harta yang dikeluarkan oleh seseorang atau badan usaha diluar zakat kemaslahatan umum. Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dikeluarkan seseorang atau badan usaha baik dalam bentuk harta maupun non harta diluar zakat kemaslahatan umum adalah sedekah. (BAZNAS, 2019)

G. Metode Perancangan

1. Jenis Perancangan

Perancangan dari tugas akhir ini, mengangkat tema tentang Abdurrahman bin Auf, dengan harapan dapat dijadikan teladan bagi anak-anak yang berusia 6 sampai dengan 12 tahun. Tema ini akan disampaikan melalui media buku interaktif. Dalam proses produksinya, buku ini akan menggunakan berbagai teknik, seperti *pull tap*, *lift flaps*, *pop up*, *volvelles* dan penambahan audio.

Metode kualitatif, dirasa cocok dalam perancangan buku interaktif 3 kisah teladan Abdurrahman bin Auf agar anak-anak muslim gemar bersedekah. Metode kualitatif merupakan metode pengumpulan data yang bersifat deskriptif. Data yang diperoleh dari metode ini dapat berupa wawancara, dokumen, literatur, diskusi, animasi, film, atau audio yang dianalisis.

2. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang digunakan oleh “perancangan buku interaktif 3 kisah teladan Abdurrahman bin Auf agar anak-anak muslim

gemar bersedekah” ini menggunakan pendekatan kualitatif naratif. Pendekatan naratif dipilih, karena Pendekatan naratif adalah pendekatan yang digunakan untuk melakukan penelitian biografis dan kajian naratif. (Sumartono, 2017) Pendekatan naratif dapat menjelaskan secara detail cerita-cerita atau pengalaman tentang sebuah kehidupan tunggal atau kehidupan-kehidupan kecil sejumlah orang (Sumartono, 2017)

3. Jenis-jenis Data

Jenis-jenis data yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari data visual dan verbal :

- a. Data Verbal, yaitu data-data yang menyangkut hal-hal yang bersifat teori. Data verbal dapat diperoleh melalui kajian pustaka, internet, buku cetak, atau melalui wawancara atau dengan mendeskripsikan data.
- b. Data Visual, yaitu data-data pendukung perancangan, berupa gambar atau foto. Data visual dapat diperoleh melalui buku-buku, komik, ilustrasi, internet maupun mengambil foto lapangan secara langsung.

4. Data yang dibutuhkan

a. Primer :

- 1) Wawancara dengan ustaz-ustazah yang memahami kisah Abdurrahman bin Auf.
- 2) Literatur biografi Abdurrahman bin Auf yang sesuai riwayat dan hadis.
- 3) Wawancara atau diskusi dengan illustrator buku anak.
- 4) Wawancara atau diskusi dengan perancang buku interaktif.

b. Sekunder :

- 1) Referensi terkait kemiskinan di Indonesia, sedekah, dan Abdurrahman bin Auf yang berupa buku, jurnal, audio visual, atau artikel.
- 2) Referensi terkait buku interaktif.

5. Metode Pengumpulan Data :

- a. Data diperoleh dengan pencarian referensi melalui buku, berita, rubrik, riwayat, hadist, berbagai artikel, atau sumber-sumber internet dengan topik terkait.
- b. Wawancara dengan ustaz-ustazah yang memahami topik terkait
- c. Jika memungkinkan, wawancara dengan ahli riwayat dan hadis.

6. Instrumen Pengumpulan Data :

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:265), Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan diper mudah olehnya. (Burhanudin, 2013)

a. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Alat yang digunakan berupa :

- 1) Buku catatan : Digunakan sebagai media penulisan informasi hasil percakapan.
- 2) Smartphone : Digunakan sebagai media perekaman suara atau video dalam proses wawancara. Bisa juga menjadi alternatif alat pencatatan informasi penting lainnya.
- 3) Kamera DSLR : Digunakan sebagai media pengambilan gambar maupun perekaman video di lapangan ketika wawancara berlangsung.
- 4) Laptop : Digunakan sebagai media penulisan informasi percakapan menggantikan buku catatan jika dibutuhkan.

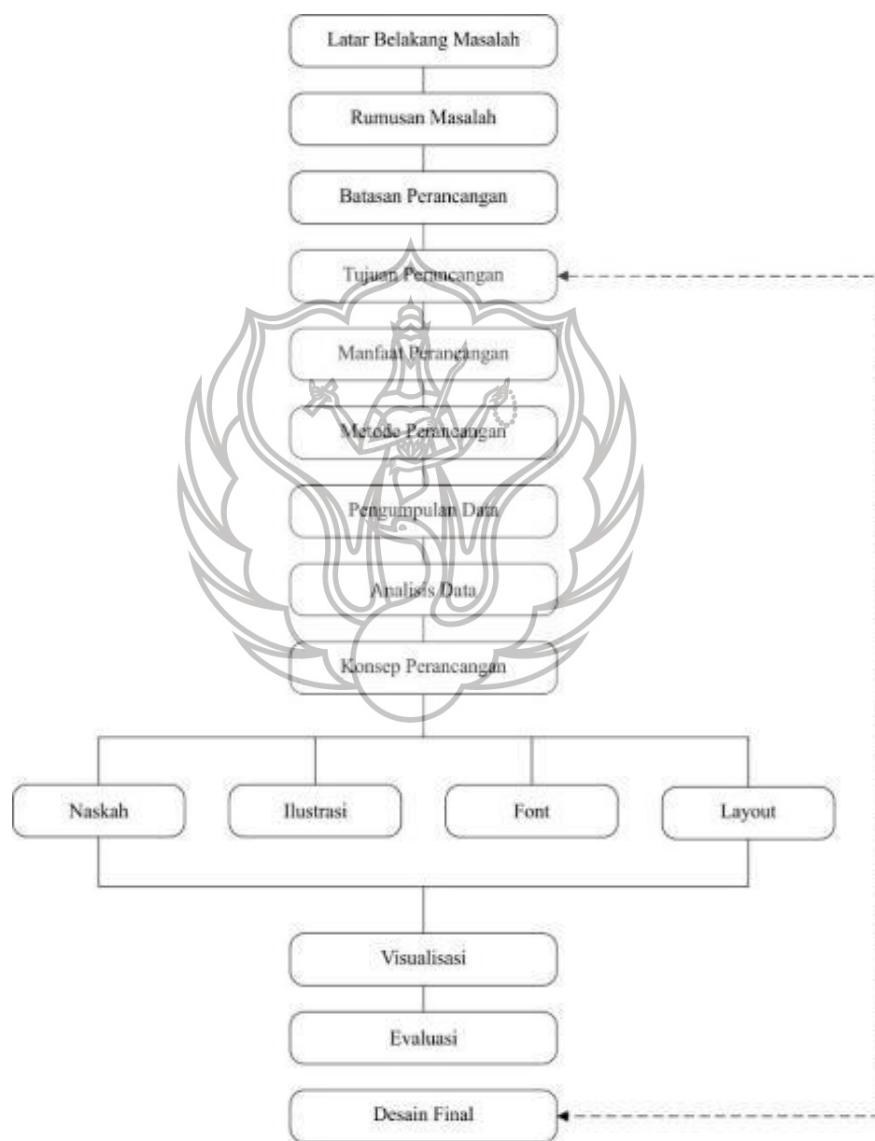
b. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengumpulan dokumen baik dari referensi artikel, berita, maupun buku mengenai Abdurrahman bin Auf. Dokumentasi bisa dalam bentuk tulisan maupun gambar.

7. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan media ini adalah 5W + 1H. Metode ini dipilih sebab akan memudahkan perancang dalam menentukan atau menfokuskan permasalahan, sehingga dapat mempermudah dalam menemukan solusi yang tepat.

H. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan