

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF  
TENTANG HADITS NABI UNTUK ANAK KELAS 1-3  
SEKOLAH DASAR**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Nurazizah Qurrota Ayuni**

**NIM: 1812488024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF  
TENTANG HADITS NABI UNTUK ANAK KELAS 1-3  
SEKOLAH DASAR**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Nurazizah Qurrota Ayuni**


**NIM: 1812488024**

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  
2024

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG HADITS NABI  
UNTUK ANAK KELAS 1-3 SEKOLAH DASAR** diajukan oleh Nurazizah  
Qurrota Ayuni, NIM 1812488024, 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 05 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

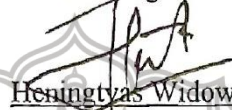
Perabimbing I/Penguji



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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Pembimbing II/Penguji



Heningtyas Widowati, S.Pd. M.Pd

NIP 19770124 200212 2 002/NIDN. 0024017704

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN. 0030077401

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

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Buku Interaktif dengan judul Perancangan Buku Interaktif tentang Hadits Nabi untuk Anak kelas 1–3 SD ini dengan cukup baik.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan minat anak untuk belajar hadits. Perancangan ini dibalut ilustrasi menarik dan dilengkapi fitur-fitur interaktif. Perancangan buku interaktif tentang hadits Nabi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu menginspirasi dan menambah wawasan bagi para pembacanya. Namun, perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Penulis memohon maaf apabila ditemukan kesalahan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk ke depannya.

Yogyakarta, 05 Juni 2024



Nurazizah Qurrota Ayuni  
NIM. 1812488024

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir ini tak luput dari do'a, dan dukungan dari banyak pihak di sekeliling penulis. Oleh karena itu dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., 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 Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I atas segala arahan dan masukan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS., yang telah mengawali membimbing sebagai Pembimbing I sebelum masa pensiun.
6. Ibu Heningtyas Widowati. S. Pd. M.Pd, selaku dosen Pembimbing II, atas yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
7. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn.,M.A., selaku *cognate* atas masukan saran dan bimbingan di sidang tugas akhir.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn, selaku dosen wali selama masa perkuliahan.
9. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orang tua saya, Bapak Herianto S. Pd dan Ibu Epa Herwana S. Pd, yang senantiasa mendo'akan, dan mendukung penulis selama perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir ini diselesaikan.
11. Vidi Anantyo Trihardiyanto, selaku *support* system yang selalu memprioritaskan dan memberikan dukungan kepada penulis baik dalam bentuk materi maupun non materi, dan telah memberikan solusi di masa-masa penulis mengalami kesulitan selama proses penulisan.

12. Teman-teman Selamat Gaming, Shilfi Alma Nurhaliza Reynanda dan Haura Calista Sausan Putri Rahadian, yang telah menghibur dan selalu berbagi suka duka selama masa perkuliahan.
13. Teman-teman DKV ISI angkatan 2018: Banon, Eline, Tika, Silviana, Sita, Nina dan Elsa yang telah memotivasi penulis.
14. Teman-teman Prau Layar atas seluruh pengalaman dan kerja sama yang saya dapatkan selama menjalani kehidupan perkuliahan.
15. Seluruh pihak yang telah membantu yang belum dapat disebutkan satu-persatu.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurazizah Qurrota Ayuni  
NIM : 1812488024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya penulis dengan judul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG HADITS NABI UNTUK ANAK KELAS 1-3 SEKOLAH DASAR**, 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 tanggungjawab 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, 14 Juni 2024



Nurazizah Qurrota Ayuni  
NIM. 1812488024


## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurazizah Qurrota Ayuni  
NIM : 1812488024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Sebagai media pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, penulis memberikan karya Tugas Akhir Perancangan milik yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG HADITS NABI UNTUK ANAK KELAS 1-3 SEKOLAH DASAR** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk 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, 14 Juni 2024

  
Nurazizah Qurrota Ayuni  
NIM. 1812488024



**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG HADITS NABI**  
**UNTUK ANAK KELAS 1-3 SEKOLAH DASAR**

Oleh: Nurazizah Qurrota Ayuni

NIM: 1812488024

Pendidikan pada masa kanak-kanak khususnya masa-masa Sekolah Dasar diperlukan untuk membentuk karakter yang berakhlak baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai bentuk usaha manusia untuk membina kepribadian dirinya berdasarkan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada di dalam masyarakat. Salah satu bentuk pendidikan adalah pendidikan agama Islam. Dalam perspektif pendidikan Islam, pendidikan anak merupakan sebuah proses mendidik, mengasuh, dan melatih jasmani dan rohani yang dilakukan orang tua sebagai tanggung jawabnya terhadap anak dengan berlandaskan nilai baik dan terpuji bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah atau yang biasa dikenal dengan hadits. Hadits merupakan bagian dari pendidikan Agama Islam karena hadits adalah pedoman kedua bagi umat Islam setelah Al-Qur'an. Peranan hadits sangatlah penting dalam pengembangan kecerdasan spiritual pada anak dalam perspektif agama Islam. Karena itu perlu dibuat perancangan buku interaktif untuk mendukung pembelajaran hadits kepada anak usia 6-8 tahun. Tujuan kreatif perancangan ini adalah Memudahkan anak-anak dalam mempelajari hadits-hadits Nabi Muhammad SAW melalui buku interaktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi anak. Interaktifitas dalam buku berupa *lift a flap*, *pop up* dan *participation*. Buku interaktif ini dibuat berdasarkan analisis data dengan metode 5W + 1H yang didapat melalui observasi kuisisioner, studi pustaka, dan wawancara untuk menjawab rumusan masalah. Hasil perancangan berupa buku interaktif berisi 12 materi hadits. Warna cerah dan harmonis serta gaya ilustrasi kartun digunakan dalam perancangan. Gaya penulisan naskah menggunakan gaya penulisan naratif dan deskriptif. Sedangkan, jenis huruf menggunakan *font sans serif* yang diaplikasikan pada naskah berdasarkan pertimbangan kenyamanan mata anak.

Kata Kunci: Ilustrasi, Interaktif, Buku Interaktif, Hadits, Anak

**ABSTRACT**  
**INTERACTIVE BOOK DESIGN OF PROPHET HADITHS FOR CHILDREN**  
**GRADES 1-3 PRIMARY SCHOOL**

By: Nurazizah Qurrota Ayuni

Student ID: 1812488024

*Education in childhood, especially during elementary school, is needed to form a good character. Education can be interpreted as a form of human effort to foster one's personality based on the values and culture that exist in society. One form of education is Islamic religious education. From the perspective of Islamic education, children's education is a process of educating, nurturing, and training the body and spirit that parents carry out as their responsibility to children based on good and commendable values sourced from the Qur'an and Sunnah or commonly known as hadith. Hadith is part of Islamic religious education because hadith is the second guideline for Muslims after the Qur'an. The role of hadith is very important in the development of spiritual intelligence in children from the perspective of Islam. Therefore, it is necessary to design an interactive book to support hadith learning for children aged 6-8 years. The creative purpose of this design is to make it easier for children to learn the hadiths of the Prophet Muhammad SAW through interactive books and learning experiences that are fun and effective for children. Interaction in the book is in the form of lift a flap, pop up and participation. This interactive book is made based on data analysts with the 5W + 1H method obtained through questionnaire observation, literature studies, and interviews to answer problem formulations. The design result is in the form of an interactive book containing 12 hadith materials. Bright and harmonious colors and cartoon illustration styles are used in the design. The script writing style uses narrative and descriptive writing styles. Meanwhile, the typeface uses a sans serif font that is applied to the script based on the consideration of the comfort of the child's eyes.*

*Keywords: illustration, interactive, interactive book, hadith, child*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah .....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Metode Analisis Data .....	8
I. Skema Perancangan .....	9
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Identifikasi Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Tinjauan Literatur tentang Anak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Tinjauan tentang Buku .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

- 3. Tinjauan tentang Buku Ilustrasi Interaktif .Error! Bookmark not defined.
- 4. Tinjauan tentang Hadits .....Error! Bookmark not defined.
- 5. Tinjauan Verbal.....Error! Bookmark not defined.
- 6. Tinjauan Buku Pesaing di Pasaran .....Error! Bookmark not defined.
- 7. Tinjauan Buku Interaktif yang akan DirancangError! Bookmark not defined.

- B. Analisis Data.....Error! Bookmark not defined.
  - 1. Analisis Data Lapangan .....Error! Bookmark not defined.
  - 2. Analisis Pemilihan Media .....Error! Bookmark not defined.
- C. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan MasalahError! Bookmark not defined.

**BAB III KONSEP DESAIN** .....Error! Bookmark not defined.

- A. Konsep Kreatif.....Error! Bookmark not defined.
  - 1. Tujuan Kreatif .....Error! Bookmark not defined.
  - 2. Strategi Kreatif.....Error! Bookmark not defined.
  - 3. Program Kreatif.....Error! Bookmark not defined.
- B. Konsep Media Pendukung.....Error! Bookmark not defined.
  - 1. Tujuan Media .....Error! Bookmark not defined.
  - 2. Strategi Media .....Error! Bookmark not defined.

**BAB IV PROSES DESAIN** .....Error! Bookmark not defined.

- A. Studi Visual .....Error! Bookmark not defined.
  - 1. Tokoh Utama.....Error! Bookmark not defined.
  - 2. Tokoh Pendukung .....Error! Bookmark not defined.
- B. Studi Visual *Layout* .....Error! Bookmark not defined.
- C. Studi Visual Tipografi .....Error! Bookmark not defined.
- D. Studi Visual Warna.....Error! Bookmark not defined.

E. Studi Visual Sampul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. <i>Layout</i> Halaman Interaktif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Tampilan Karya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Uji Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 *Hardcover* (kiri) dan *softcover* (kanan)**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Laminasi *glossy* (kiri) dan laminasi *doff* (kanan)**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Buku Ilustrasi Ayah, Ibu, Ceritakan tentang Allah SWT ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Buku Ilustrasi Cerita Islam Pertamaku: Nabi Muhammad Saw. ....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Buku Ilustrasi Boleh atau Tidak?: Etika Di Restoran ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Lingkaran Warna (*the color wheel*) ..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 7 Skala *Value*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 8 Jenis huruf untuk Keterbacaan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 9 Buku interaktif – *pop up*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 10 Buku Ilustrasi Hadis Pertamaku.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 11 Buku Ilustrasi Anak Cerdas Hafal Hadis**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 12 Buku Kumpulan Hadits Pilihan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 13 Buku Pelajaran Hadits Untuk Kelas 1-6 SD**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.1 Palet warna perancangan .....69
- Gambar 4. 1 Referensi karakter Raka .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Sketsa desain karakter Raka.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Final desain karakter Raka .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Referensi karakter Farah .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Sketsa desain karakter Farah .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Final desain karakter Farah .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Referensi desain karakter Ibu .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Sketsa desain karakter Ibu.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Final desain karakter Ibu .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Referensi karakter Ayah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 11 Sketsa desain karakter Ayah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 12 Final desain karakter Ayah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 13 Referensi karakter Ibnu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 14 Sketsa desain karakter Ibnu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 15 Final desain karakter Ibnu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 16 Referensi karakter Mia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 17 Sketsa desain karakter Mia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 18 Final desain karakter Mia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 19 Final desain seluruh karakter.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 20 Contoh refensi <i>layout double page</i> .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 21 Contoh referensi <i>double page</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 22 Sketsa alternatif dan final <i>Layout</i> ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 23 Warna-warna yang dipakai dalam perancangan buku interaktif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 24 Final sampul buku .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 25 <i>Mockup</i> sampul buku .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 26 Halaman interaktif lift a flap .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 27 Halaman interaktif <i>pop up</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 28 Final sampul buku Pesan Nabi Untukku	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
	<b>defined.</b>
Gambar 4. 29 Halaman sampul buku .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 30 Halaman 2 – 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 31 Halaman 4 – 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 32 Halaman 6 - 7 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 33 Halaman 8 – 9 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 34 Halaman 10 – 11 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 35 Halaman 12 – 13 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 36 Halaman 14 – 15 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 37 Halaman 16 – 17 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 38 Halaman 18 – 19 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 39 Halaman 20 – 21 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 4. 40 Halaman 22 – 23 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 41 Halaman 24 – 25 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 42 Halaman 26 – 27 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 43 Halaman 28 – 29 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 44 Halaman 30 – 31 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 45 Halaman 32 – 33 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 46 Halaman 34 – 35 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 47 Halaman 36 – 37 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 48 Halaman 38 – 39 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 49 Halaman 40 – 41 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 50 Halaman 42 – 43 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 51 Halaman 44 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 52 Poster Promosi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 53 <i>Bookmark</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 54 <i>Totebag</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 55 <i>Sticker</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 56 <i>Notebook</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 57 Poster Pameran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 58 Katalog Pameran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 59 <i>Graphic Standard Manual</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 *Storyline* buku interaktif .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2 Daftar hadits .....**Error! Bookmark not defined.**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada masa kanak-kanak khususnya masa-masa Sekolah Dasar diperlukan untuk membentuk karakter yang berakhlak baik. Pada masa ini, kondisi jiwa dan semangat anak sedang menggebu-gebu sehingga akan sangat disayangkan apabila anak-anak pada masa ini tidak memiliki pendidikan agama yang baik dari orang tua dan lingkungannya. Ketika seorang anak tidak memiliki pendidikan agama yang baik dari orang tua dan lingkungannya, dikhawatirkan generasi muda akan melenceng jauh dari harapan. Oleh karena itu, anak harus diberi pendidikan dari usia dini yang dilakukan secara efektif untuk membentuk pribadi anak yang berakhlak mulia.

Pendidikan dapat diartikan sebagai bentuk usaha manusia untuk membina kepribadian dirinya berdasarkan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada di dalam masyarakat. Pendidikan juga menjadi suatu proses kehidupan manusia dalam mengembangkan diri untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sebagai generasi yang berguna bagi nusa dan bangsa. Salah satu bentuk pendidikan adalah pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam merupakan salah satu bidang ilmu yang sangat penting untuk dikaji dan diterapkan dalam kehidupan umat Islam. Pendidikan Islam memiliki peranan penting dalam membentuk manusia yang berkualitas dan memiliki akhlak yang mulia. Pendidikan agama Islam ini juga sangat penting diajarkan sejak masa kanak-kanak sebagai bekal ilmu bagi anak di masa depan baik di dunia maupun di akhirat. Silahuddin (2017: 1), di dalam perspektif pendidikan Islam, pendidikan anak merupakan sebuah proses mendidik, mengasuh, dan melatih jasmani dan rohani yang dilakukan orang tua sebagai tanggung jawabnya terhadap anak dengan berlandaskan nilai baik dan terpuji bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah atau yang biasa dikenal dengan hadits.

Hadits merupakan bagian dari pendidikan Agama Islam karena hadits adalah pedoman kedua bagi umat Islam setelah Al-Qur'an. Peranan hadits sangatlah penting dalam pengembangan kecerdasan spiritual pada anak dalam

perspektif agama Islam, Imam Ghazali menerangkan bahwa akhlak yang baik akan tertanam kuat di dalam jiwa seseorang selama jiwa tersebut dibiasakan untuk berbuat kebiasaan-kebiasaan yang baik atau terpuji dan selama jiwa tersebut meninggalkan seluruh perbuatan buruk. Akhlak terpuji tidak akan tertanam kuat di dalam jiwa seseorang apabila jiwa itu tidak dibiasakan untuk melakukan perbuatan-perbuatan terpuji serta membenci perbuatan-perbuatan tercela dan merasa bersalah ketika melakukannya. Kecerdasan spiritual dalam Islam lebih menekankan kepada prinsip-prinsip ajaran yang abadi, aturan-aturan dan hukum dalam hal memperkuat moralitas. Hal ini dikarenakan masa pembinaan akhlak dimulai dari manusia sejak lahir. Karena apabila nilai-nilai akhlak yang baik ditanamkan sejak dini dalam diri anak, maka anak tersebut akan tumbuh menjadi pribadi yang baik serta mematuhi perintah dan menjauhi larangan-larangan Allah SWT, dan dapat mengaplikasikan akhlak tersebut ke dalam kehidupan anak sehari-hari.

Batasan tentang masa kanak-kanak cukup bervariasi. Berdasarkan pandangan mutakhir yang lazim dianut di negara maju, istilah anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun. Bila dilihat dari jenjang pendidikan yang berlaku di Indonesia, maka yang termasuk dalam kelompok anak usia dini ialah anak usia kelas 1-3. Pembelajaran hadits dalam perpektif ilmu sosial pada anak usia dini menurut M. Miftah (2013: 26) ialah untuk mengondisikan anak dalam berlatih dan membiasakan diri untuk konsisten dalam berperilaku sesuai dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dipahami. Tujuan dari hal ini adalah agar anak menjadi terampil, interpretatif, dan mampu mengkomunikasikan gagasan yang dimiliki anak dengan baik. Di sisi lain, melalui pembelajaran hadits, anak-anak juga dibiasakan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebaya ataupun orang di lingkungan sekitar anak.

Dalam rangka mengajarkan hadits kepada anak usia dini, dibutuhkan suatu perancangan media yang tepat untuk mendukung pembelajaran hadits. Muri'ah & Wardan (2020: 109) mengatakan bahwa guna mendukung pembelajaran, diperlukan berbagai strategi dan penggunaan media agar anak mendapat pengalaman berkesan yang membuat kegiatan belajar menjadi

menyenangkan sehingga meningkatkan kemampuan belajar anak. Untuk mewujudkan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan bagi anak, penulis ingin merancang sebuah buku interaktif untuk belajar hadits. Menurut Wahyuningtyas dan Arianto (2020), buku interaktif adalah buku yang dapat menciptakan hubungan aktif melalui kegiatan aksi dan reaksi antara buku dan pembaca. Buku interaktif ini berupa media cetak yang berisi tulisan dan visual yang disusun secara sistematis sehingga pembaca dapat terhubung dengan buku melalui kegiatan saling aktif antara buku dengan pembacanya. Francis M.Dwyer menyebutkan bahwa manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebanyak 10%, pesan berupa audio 10%, pesan berupa visual 30%, dan akan mencapai 80% bila ditambah dengan mempraktikkan atau disertai aksi melakukan sesuatu (<http://www.jejakpendidikan.com/2016/12/pengertian-multimedaiinteraktif.html>, diakses tanggal 10 Februari 2024). Maka, buku interaktif merupakan media yang komunikatif dan cocok digunakan karena dapat memudahkan dalam mengingat pesan dengan menyajikan pengalaman belajar baru bagi anak melalui fitur interaktif. Dengan adanya perancangan buku interaktif ini, diharapkan dapat mempermudah anak dalam belajar hadits dan menarik minat anak untuk mempelajari hadits yang disesuaikan dengan dunia anak dan materi yang dekat dengan keseharian anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku interaktif yang tepat untuk anak usia kelas 1-3 sehingga komunikatif dalam penyampaian materi tentang hadits-hadits Nabi?

## **C. Tujuan Perancangan**

Memudahkan anak-anak dalam mempelajari hadits-hadits Nabi Muhammad SAW melalui buku interaktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi anak.

#### D. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan buku interaktif tentang hadits untuk anak ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Batasan Konten

Konten pada perancangan ini ialah hadits-hadits Nabi Muhammad SAW, dengan materi yang sederhana yang dekat dengan keseharian anak, seperti hadits *Imanat*, hadits *Ibadat*, Hadits *Muamalaat*, hadits *Muasyaraat*, serta hadits *Akhlaqiyaat*.

##### 2. Batasan Media

Perancangan ini akan menghasilkan buku interaktif yang dilengkapi dengan konsep fitur-fitur interaktif antara lain seperti *lift a flap*, *participation*, serta *pop up* yang dicetak dengan gaya dan visualisasi yang disesuaikan dengan dunia anak dengan materi yang sederhana dan dekat dengan keseharian anak.

##### 3. Target Audiens

Target utama dari perancangan buku interaktif tentang hadits ini adalah anak-anak masa awal sekolah kelas 1-3 SD dengan kisaran usia 6-8 tahun dan beragama Islam serta sudah mampu membaca huruf-huruf Hijaiah yang dilengkapi dengan tanda bacanya. Sedangkan untuk target sekunder dari perancangan ini ialah tenaga pendidik atau orang tua sebagai pembimbing bagi anak dalam belajar.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah wawasan terkait buku interaktif tentang pembelajaran dan penerapan hadits untuk anak usia dini serta meningkatkan kemampuan dalam mendesain dan menerapkannya.

##### 2. Manfaat bagi target audiens

Perancangan ini diharapkan dapat memudahkan anak-anak dalam mempelajari hadits-hadits Nabi Muhammad SAW sehingga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Manfaat bagi bidang desain komunikasi visual

Dapat menjadi sumber referensi dan informasi bagi mahasiswa, khususnya bidang Desain Komunikasi Visual dalam proses penciptaan karya.

### 4. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Dapat menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran bagi pengajar terkait hadits-hadits Nabi Muhammad SAW untuk anak. Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, perancangan ini dapat menjadi sumber literasi dan referensi untuk perancang lainnya.

## F. Definisi Operasional

### 1. Ilustrasi

Maharsi (2016: 16-18) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan bentuk visual yang digunakan untuk merepresentasikan dan memaknai sebuah naskah baik itu naskah tercetak ataupun konsep cerita yang berbentuk gagasan ide ke dalam dunia imajinasi audiens.

### 2. Interaktif

Warista (2008) mengatakan bahwa interaktif merupakan hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah atau hal-hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif, saling berhubungan dan mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Simarmata et al., 2021: 17).

### 3. Buku Interaktif

Buku dikategorikan sebagai media interaktif ketika buku tersebut dapat mengundang interaksi dan partisipasi. Menurut Indrasakti (2021), buku interaktif mencakup berbagai fitur menarik, terutama bagi anak-anak karena memberikan kesan mengajak bermain. Penggunaan buku interaktif dalam belajar, dapat membuat situasi pembelajaran lebih efisien, efektif, dan mudah diingat (Dyk & Hewitt, 2010).

### 4. Hadits

Menurut Ziauddin dan Zafar (1999: 31) hadits merupakan ucapan sehari-hari dan dakwah Rasulullah SAW sejak menerima wahyu pertama hingga menjelang wafatnya. Secara harfiah diartikan sebagai “pernyataan” atau

dengan kata lain, hadits merupakan ucapan atau kebiasaan Nabi Muhammad SAW.

#### 5. Anak

Hanafi (1944: 369) mengemukakan bahwa hukum islam telah menetapkan bahwa yang dimaksud dengan anak ialah seseorang yang telah mencapai umur tujuh tahun dan belum baligh.

### G. Metode Perancangan

Perancangan buku interaktif ini diawali dengan menganalisa permasalahan atau fenomena-fenomena yang nantinya menjadi latar belakang perancangan. Berangkat dari latar belakang yang ada kemudian dilanjutkan dengan merumuskan masalah dan tujuan dari perancangan. Setelah tujuan perancangan jelas, maka dilanjutkan dengan menentukan batasan-batasan masalah yang terdiri dari batasan terkait konten yang diangkat, media yang digunakan, serta batasan akan siapa target audiens dari perancangan ini. Dengan ditentukannya batasan-batasan masalah maka manfaat perancangan pun akan ikut terlihat, seperti akan bermanfaat bagi siapa saja media hasil perancangan ini ke depannya. Tahap selanjutnya adalah mendefinisikan kata-kata kunci yang diperoleh dari latar belakang dan dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk perancangan yang nantinya akan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H. Hasil analisis data perancangan ini nantinya yang akan menjadi acuan untuk membentuk konsep perancangan yang terdiri dari konsep media dan konsep kreatif yang dilanjutkan dengan tahap menciptakan perancangan. Tahap perancangan dilakukan dengan cara memvisualisasikan perancangan yang dimulai dari proses sketsa hingga tahap finalisasi perancangan.

Perancangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode pengumpulan datanya, yaitu terdiri dari:

## 1. Data yang Dibutuhkan

### a) Data Primer

Berupa segala sesuatu yang berkaitan dengan tema pembelajaran hadits yang didapatkan melalui wawancara, survey kuisioner, serta observasi atau pengamatan terhadap target audiens berdasarkan topik perancangan.

### b) Data Sekunder

Data sekunder diambil dari berbagai sumber literatur seperti buku, *e-book*, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan perancangan sebagai pendukung data primer.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a) Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari berbagai sumber literatur dan pustaka yang berkaitan dengan topik perancangan.

### b) Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai guru Sekolah Islam Terpadu guna mengumpulkan data seputar materi untuk konten dari perancangan yang akan disusun. Wawancara dilakukan secara langsung dan lewat media komunikasi lain.

### c) Kuisioner

Metode pengumpulan data ini ditunjukkan kepada orang tua dan tenaga terdidik untuk memperoleh informasi mengenai gambaran masalah terkait topik dan media perancangan.

### d) Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan cara mengamati objek atau fenomena yang terdapat di lingkungan sekitar terkait dengan topik perancangan.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang akan digunakan dalam perancangan ini antara lain, seperti alat tulis dan gawai untuk proses wawancara, laptop dan ipad sebagai alat pendukung dalam proses perancangan karya, serta jaringan internet sebagai alat dalam mencari berbagai referensi dan data yang dibutuhkan.



## H. Metode Analisis Data

Metode analisis yang akan digunakan untuk mengolah data-data yang ada, menentukan jenis media, serta analisis penerapan media dalam perancangan buku interaktif tentang hadits Nabi ini adalah metode 5W+1H.

1. *What* (Apa)

Apa yang akan dirancang?

2. *Who* (Siapa)

Siapa target audiens dari perancangan ini?

3. *Why* (Mengapa)

Mengapa perancangan ini perlu dibuat?

4. *Where* (di mana)

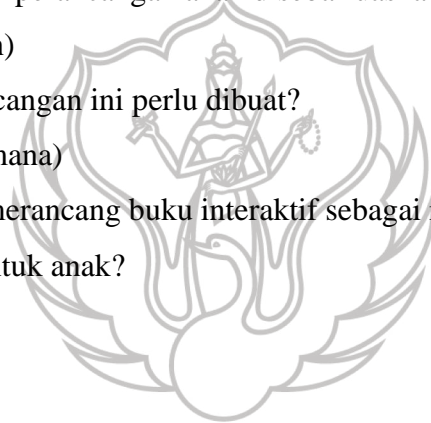
Di mana hasil perancangan akan disebarluaskan?

5. *When* (Kapan)

Kapan perancangan ini perlu dibuat?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana merancang buku interaktif sebagai media edukasi belajar hadits yang tepat untuk anak?



## I. Skema Perancangan

