

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dalam agama islam, membaca Al-Qur'an merupakan ibadah. Tidak hanya itu, ayat-ayat Al-Qur'an wajib dibaca saat melaksanakan salat, sehingga membaca dan menghafalkan Al-Qur'an perlu dilakukan semenjak dini, agar anak-anak dapat mempelajari dan melaksanakan ibadah dengan baik.

Untuk memperkenalkan anak-anak dengan membaca dan menghafal Al-Qur'an, akan lebih mudah bagi anak-anak untuk menerima informasi apabila cara dan media yang digunakan merupakan hal yang disenangi oleh anak-anak. Anak-anak menyukai hal yang bersifat visual dan aktifitas interaktif. Karena dengan adanya pemberian ilustrasi visual, akan mempermudah anak-anak untuk memahami informasi yang ada, untuk aktifitas interaktif, anak-anak akan lebih mudah memahami informasi apabila mereka dapat langsung berinteraksi dengan materi atau informasi yang diberikan.

Buku ilustrasi interaktif dirasa menjadi pilihan media yang tepat sebagai media memperkenalkan anak dengan membaca dan menghafal Al-Qur'an, karena ketertarikan anak dengan visual dan aktifitas interaktif. Buku ini dibuat dengan memadukan visual yaitu ilustrasi, dan juga teknik *lift a flap* dan permainan menempel stiker sebagai bentuk interaktif, diharapkan anak-anak dapat mempelajari dengan *visual learning* dan juga *learning by reading*. Pembuatan buku ilustrasi interaktif pada dasarnya sama dengan pembuatan buku ilustrasi ataupun buku visual. Dalam buku ilustrasi biasa penyampaian informasi hanya terjadi satu arah, namun dengan ilustrasi interaktif, anak dapat ikut berpartisipasi, dan terjadi hubungan timbal balik antara ilustrasi dan anak.

Hal ini tampak ketika proses pengujian buku ilustrasi interaktif "Kumpulan Surat Pendek Juz Amma" yang dilaksanakan di TPA Masjid.

Anak-anak tampak antusias untuk menghafal dengan buku ilustrasi interaktif ini. Mereka juga tampak mencocokkan jawaban saat permainan menempel stiker.

Dalam proses pembuatan buku ilustrasi interaktif ini terdapat 3 tahap yang pertama adalah pra-produksi. Hal yang dilakukan dalam pra-produksi adalah penentuan tema, target audiens, dan mencari jenis interaktif yang tepat untuk digunakan. Tahap kedua adalah pembuatan Ilustrasi dan menguji coba mekanik interaktif buku. Ilustrasi dibuat dengan mengolah makna-makna yang terkandung dalam setiap surat pendek, sehingga anak-anak dapat menangkap makna yang terkandung dalam masing-masing surat saat melihat ilustrasi yang ada. Teknik *lift a flap* dipilih untuk memberikan interaksi berupa kejutan, karena anak harus membuka halaman tertentu untuk melihat halaman kejutan (ilustrasi). Tidak hanya *lift a flap*, terdapat interaktif tambahan berupa permainan dengan menempalkan stiker sesuai dengan pertanyaan yang terdapat di halaman khusus permainan. Tahap ketiga adalah pasca produksi, dimana buku dicetak menjadi bentuk fisik. Buku dibuat hardcover dengan laminasi doff, dan art paper 150gr untuk memberikan kesan berkilau. Penggunaan art paper dan hardcover dipilih untuk memperpanjang usia buku.

Buku ilustrasi interaktif merupakan buku yang sebaiknya mulai diperbanyak dipasaran, dikarenakan buku ilustrasi interaktif dapat memberikan wawasan pada anak dengan cara yang menyenangkan. Anak akan diajak mempelajari informasi sambil terlibat dengan aktifitas yang disediakan oleh buku.

B. Saran

Pembuatan buku ilustrasi interaktif ini hanya memberikan gambaran visual berupa ilustrasi surat-surat pendek dalam juz amma. Masih banyak surat-surat dalam juz amma atau Al-Qur'an yang dapat dimasukkan kedalamnya. Tetapi, kembali kepada tujuan awal yang telah disampaikan sebelumnya, bahwa perancangan ini dibuat sebagai media pembantu untuk memperkenalkan anak usia 6-12 tahun pada membaca dan juga menghafal Al-Qur'an.

Proses pembuatan buku ini didasari dengan permasalahan kurangnya media membaca dan menghafal Al-Qur'an yang menyenangkan bagi anak, dikarenakan penggunaan Al-Qur'an dan juz amma pada umumnya yang berisi tulisan-tulisan arab yang sulit dipahami oleh anak-anak akan menurunkan minat mereka dalam membaca dan menghafal Al-Qur'an. Namun perancangan ini juga memiliki kelemahan dan kekurangan. Diantaranya adalah ilustrasi interaktif ini dikemas dengan media buku ditengah zaman digital. Namun dengan segi ilustrasi dan interaktif, diharapkan menjadi sisi unik buku dan membuat buku dapat bersaing.

Dengan pemaparan yang telah disampaikan diatas, bagi teman-teman yang berada dalam bidang kreatif atau hendak merancang sebuah buku ilustrasi interaktif sebagai media untuk menyampaikan informasi, penulis memberikan saran, yaitu:

1. Dalam proses riset literatur dan visual, data yang digunakan harus bersumber jelas, dan dapat dipertanggung jawabkan.
2. Hendaknya kumpulkan dan lakukan riset pada data atau referensi visual sebanyak mungkin, untuk memperluas wawasan dan imajinasi saat pasca produksi.
3. Olahlah ilustrasi berdasarkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan dengan cermat dan hati-hati agar tersampaikan dengan baik.
4. Pilihlah teknik interaktif dengan cermat, dan sesuai dengan target audiens yang dituju.
5. Dalam proses pembuatan ilustrasi (produksi) buatlah alternatif-alternatif desain ilustrasi, untuk hasil maksimal dan sesuai dengan konsep.
6. Ilustrasi yang baik adalah, ilustrasi yang tidak hanya kreatif, namun juga dapat menyampaikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad, M. S. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Af Idah, L. S. (2007). *Juz Amma For Kids*. Solo: Tiga Serangkai.
- Agoston, G. A. (1979). *Color Theory and It's Application in Art and Design*. New York: Springer. Verlag Berlin Heidelberg.
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chandra, T. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Pencegah Pikun Sejak Dini*. Surabaya: Petra University.
- Faizin, N. (2013). *Semua Bisa Hafal Al-Qur'an*. Surakarta: Al-Qudwah Publishing.
- Fanani, I. (2016). *Problematika Menghafal Al- Qur'an (Studi Komparasi di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al- Hasan Patihan Wetan dan Pondok Pesantren Nurul Qur'an Pakunden Ponorogo)*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Hakim, T. Z. (2019). *Juz Amma For Kids*. Jakarta: Zikrul Hakim.
- Hariyanti, E. W. (2017). *Metode Menghafal Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Yaa Bunayya RA Darussalam Yogyakarta)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga .
- Iman, K. (2016). *Strategi Menghafal Al-Qur'an Bagi Siswa (Studi Kasus di Rumah Tahfidz Daarul Qur'an Putra Kepanjen Malang)*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Khusniyah, A. I. (2014). *Menghafal Al-Qur'an dengan Metode Murajaah Studi Kasus di Rumah Tahfidz Al-Ikhlas Karangrejo Tulungagung*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Neil D.Fleming, C. C. (2001). *How Do I Learn Best?* London: N.Fleming.
- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rosadi, F. A. (2013). *Pengaruh Kemampuan Menghafal Al-Qur'an dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ekstrakurikuler Elektronika SMP Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY .
- Soedarso, N. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Surabaya: Petra University.

Surabaya, T. P. (2005). *Pengantar Studi Islam*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.

Yunus, M. (2012). *Kamus Arab Indonesia*. Jakarta: PT. Insan Media Pustaka.