

**PENGEMBANGAN BUKU LUNAR UNTUK PENGENALAN ARAH
KIBLAT PADA ANAK USIA 1-7 TAHUN DENGAN VISUALISASI
ANIMASI BERBASIS CERITA ANAK**

SKRIPSI

Oleh

Charmelia Chairunisa

C06219008



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Program Studi Ilmu Falak
Surabaya
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Charmelia Chairunisa
NIM : C06219008
Fakultas/Prodi : Syariah dan Hukum/ Ilmu Falak
Judul : Perancangan Buku Lunar (Belajar Untuk Anak
Tentang Arah Kiblat)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 25 Juni 2023

Saya yang menyatakan,

A 1000 Rupiah postage stamp from Indonesia, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '1000'. The stamp is cancelled with a signature in black ink. Below the stamp, the text 'METERAL TEMPEL' and the number '35AKX448618293' are visible.

Charmelia Chairunisa
NIM. C06219008

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Charmelia Chairunisa
NIM. : C06219008
Judul : Perancangan Buku LUNAR (Belajar Untuk Anak
Tentang arah Kiblat)

telah diberikan bimbingan, arahan dan koreksi sehingga dinyatakan layak dan
disetujui untuk diajukan kepada Fakultas guna diujikan pada sidang munaqasah.

Surabaya, 23 Juni 2023
Pembimbing,



Agus Solikin, M.S.I
NIP. 198608162015031003

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Charmelia Chairunisa
NIM. : C06219008

ini telah dipertahankan didepan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Senin, 10 Juli 2023 dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam program studi Ilmu Falak.

Majelis Munaqasah Skripsi:

Penguji I



Agus Solikin, M.SI
NIP. 198608162015031003

Penguji II



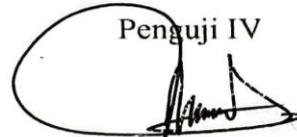
Dr. H. Abu Dzarrin Al Hamidy, M.Ag.
NIP. 197306042000031005

Penguji III



Siti Tatmainul Qulub, M.S.I.
NIP. 198912292015032007

Penguji IV



Subhan Nooriansyah, M. Kom
NIP. 199012282020121010

Surabaya, 10 Juli 2023

Mengesahkan
Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,



Dr. Saiful Anwar Musafa'ah, M.Ag.
NIP. 196303271999032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Charmelia Chairunisa

NIM: C06219008

Fakultas/Jurusan : Fakultas Syariah dan Hukum/Ilmu Falak

E-mail address : charmeliachairunisa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis sertasi Lain-lain(.....)
yang berjudul :

Pengembangan Buku LUNAR Untuk Pengenalan Arah Kiblat Pada Anak Usia 1-7 Tahun

Dengan Visualisasi Animasi Berbasis Cerita Anak

Besertaperangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelolanya dalam bentukpangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademistanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juli 2023

Penulis

(Charmelia Chairunisa)

Nama terang dan tanda tangan

Abstrak

Skripsi ini menjawab dua rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitiannya itu langkah perancangan buku LUNAR sebagai media pengenalan ilmu falak bagi anak usia dini. Serta mengetahui konsep buku LUNAR sebagai media pengenalan sehingga dapat dipahami dan disenangi anak usia dini.

Perancangan ini menggunakan metode *Research and Development* atau dikenal dengan R&D dengan prosedur meliputi tahap: melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, merencanakan, mengembangkan bentuk awal produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk utama, uji coba kelompok besar, revisi produk operasional, uji coba produk akhir, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi. Serta jenis data yang penulis gunakan adalah kualitatif yang diambil dari kritik dan saran ahli materi, ahli media dan uji kelompok.

Hasil dari perancangan ini menyimpulkan: *pertama*, langkah perancangan yang dimulai dari pembuatan sketsa, pewarnaan dan penyisipan kata. *Kedua*, konsep perancangan yang meliputi dua tahap yaitu konsep strategi komunikasi dan konsep strategi visualisasi. Konsep strategi komunikasi meliputi: tema, alur dan plot, latar tempat dan storyline. Konsep strategi visualisasi yang meliputi: pemilihan warna, pemilihan tipografi, layout dan perencanaan tokoh.

Sejalan dengan hasil perancangan, maka menyarankan: Pertama, dengan adanya perancangan ini, maka diharapkan terdapat perancangan serupa yang cakupannya lebih luas. Kedua, melakukan perancangan media cetak bagi anak tetap memperhatikan bahasa yang mudah untuk dipahami, serta memperhatikan visual yang akan ditampilkan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Batasan Masalah	5
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
G. Kajian Pustaka.....	7
H. Definisi Operasional	12
I. Metode Perancangan	13
J. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II ARAH KIBLAT	17
A. Arah Kiblat.....	17
1. Definisi Arah Kiblat.....	17
2. Perkembangan Arah Kiblat.....	18
3. Dasar Hukum	19
4. Metode Penentuan Arah Kiblat Bagi Anak	23

B. Perancangan Buku Ilustrasi.....	26
1. Perancangan Buku	26
2. Buku Bergambar	27
3. Jenis-jenis Buku Bergambar	28
4. Fungsi Buku Bergambar	29
5. Ilustrasi.....	31
6. Media	34
7. Media Pembelajaran	34
8. Tipografi	35
9. Warna.....	37
10. Layout	38
BAB III METODE PERANCANGAN.....	39
A. Metode Perancangan	39
B. Tahap Pengumpulan Data	40
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	40
2. Perancangan	41
3. Pengembangan Produk Awal.....	42
4. Uji Kelompok Kecil	59
5. Revisi Produk Utama	47
6. Uji Kelompok besar	47
7. Revisi Produk Operasional.....	48
8. Uji Coba Produk Akhir	48
9. Revisi Produk Akhir	48
10. Desiminasi dan Implementasi	48
C. Hasil Pengumpulan Data.....	49
1. Data Kualitatif Uji Validasi Ahli	49
2. Data Kualitatif Uji Kelompok.....	50
D. Deskripsi Karya.....	52

E. Konsep dan Strategi	52
1. Tujuan Media	52
2. Strategi Media	55
3. Program Media.....	55
4. Konsep dan Strategi komunikasi.....	53
5. Konsep dan Strategi Visual.....	56
F. Media Perancangan	60
1. Alat.....	60
2. Bahan	62
BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL.....	64
A. Proses Perancangan.....	64
1. Pembuatan Sketsa	64
2. Pewarnaan	64
3. Penyisipan Tipografi.....	65
B. Hasil Buku Ilustrasi LUNAR.....	66
1. Sampul Depan	66
2. Pembuka.....	69
3. Halaman 1	70
4. Halaman 2	72
5. Halaman 3.....	74
6. Halaman 4	76
7. Halaman 5	78
8. Halaman 6	80
9. Halaman 7	82
10. Halaman 8	84
11. Halaman 9	86
12. Halaman 10	88
13. Tugas 1.....	89

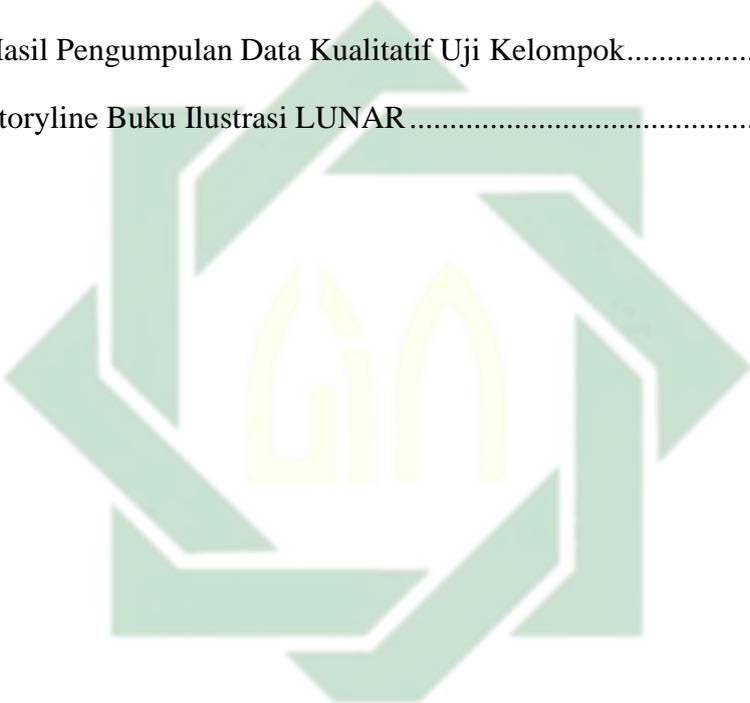
14. Tugas 2.....	90
15. Penutup	91
BAB V PENUTUP.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	0



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Metode Perancangan R&D	51
Tabel 2 Validasi Ahli	55
Tabel 3 Kriteria Penilaian	56
Tabel 4 Kisi-kisi Uji Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 5 Kisi-kisi Uji Validasi Ahli Media	58
Tabel 6 Hasil Pengumpulan Data Kualitatif Ahli Media	61
Tabel 7 Hasil Pengumpulan Data Kualitatif Uji Kelompok.....	62
Tabel 8 Storyline Buku Ilustrasi LUNAR.....	66



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Screenshot Animasi Nussa dan Rara Episode Mengenal Ka'bah	2
Gambar 2 Screenshot Animasi Upin dan Ipin Episode Iqra: Arah Ka'bah.....	3
Gambar 3 Buku Arah Kiblat	52
Gambar 4 Buku Ilmu Falak.....	53
Gambar 5 Font Barrio	67
Gambar 6 Font Schoolbell	68
Gambar 7 Fitur Canva.....	68
Gambar 8 Karakter Lunar dari Berbagai Gestur	69
Gambar 9 Karakter Neko dari Berbagai Gestur.....	70
Gambar 10 Jenis Laptop	71
Gambar 11 Jenis Tap dan Pen.....	71
Gambar 12 Aplikasi Gambar Digital	72
Gambar 13 Sketsa	74
Gambar 14 Pewarnaan	75
Gambar 15 Penyisipan Kata.....	76
Gambar 16 Sampul Depan dan Belakang	76
Gambar 17 Pembuka.....	79
Gambar 18 Halaman 1	80
Gambar 19 Halaman 2	82
Gambar 20 Halaman 3	84
Gambar 21 Halaman 4	86
Gambar 22 Halaman 5	88
Gambar 23 Halaman 6	90
Gambar 24 Halaman 7	92
Gambar 25 Halaman 8	94

Gambar 26 Halaman 9	96
Gambar 27 Halaman 10	98
Gambar 28 Tugas 1	100
Gambar 29 Tugas 2	101
Gambar 30 Penutup.....	102



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu syarat sahnya ibadah salat adalah menghadap arah kiblat yang harus diketahui oleh umat muslim. Menentukan arah kiblat membutuhkan teori dasar yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadis, serta proses perhitungan arah kiblat menggunakan Matematika dan Fisika yang telah terangkum dalam pembahasan Ilmu Falak. Maka dari itu, untuk mengetahui secara pasti mengenai hukum menghadap kiblat dan cara menentukan arah tersebut adalah sangat perlu bagi umat muslim agar ibadah yang dilakukan dapat secara yakin telah menghadap kiblat. Ketentuan arah kiblat adalah arah sudut ke Masjidil Haram yang merupakan sebagai acuan bagi umat Islam dalam menjalankan ibadah sholat.

Para fuqaha' sepakat bahwa menghadap kiblat adalah penting, karena menjadi syarat wajib salat. Para ulama juga sepakat bahwa seorang muslim mampu melihat ka'bah ketika sholat maka wajib menghadapnya dan meyakininya.¹ Penentuan Ka'bah sebagai kiblat umat Islam sudah dijelaskan dalam surat al-Baqarah ayat 149, yang dijelaskan bahwa Allah mengulangi kembali perintah untuk menghadap ke Ka'bah yang merupakan Masjidil Haram. Menurut Ibn Abbas pengulangan tersebut berfungsi sebagai pentingnya menghadap kiblat atau *ta'kid*. Menurut Ibn

¹Muhyidin Khazin, *Ilmu Falak dalam Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Buana Pustaka, 2004, 47.

Rusyd dalam “*Bidayah al-Mujtahid wa Nihayah al-Muqtasyid*” memetakan menghadap kiblat terdapat dua hal yaitu meghadap secara sungguh-sungguh atau ijihad dan mengadab secara sasaran atau ishabah.² Berdasarkan pendapat para ulama bahwa perintah menghadap kiblat itu penting dan tidak hanya ditujukan kepada mereka yang berada si Makkah dan sekitarnya saja, tetapi juga bagi semua umat Islam di manapun mereka berada.

Menentukan arah kiblat juga perlu diajarkan kepada anak-anak, sebagai anak muslim mereka tidak hanya mengetahui kewajibannya dalam beribadah adalah salat, namun juga mengetahui arah dimana mereka harus beribadah yaitu ke arah Ka’bah di Makkah. Terdapat upaya yang dilakukan dalam memperkenalkan arah kiblat kepada anak usia dini, yaitu dengan melalui media animasi. Animasi Indonesia Nussa dan Rara, Selain itu terdapat animasi Malaysia Upin dan Ipin. Namun dalam animasi-animasi tersebut hanya menjelaskan Ka’bah adalah arah kiblat umat muslim tidak menjelaskan cara mencari arah kiblat yang mudah sehingga dapat dipahami oleh anak usia dini.

²Watni Marpaung, *Pengantar Ilmu Falak*, Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2015, 5.



Gambar 1.1 Screenshot animasi Nusa dan Rara episode mengenal Ka'bah
Sumber: https://youtu.be/E8_PJz2k3Ds



Gambar 1.2 Screenshot animasi Upin dan Ipin episode Iqra: Arah Ka'bah
Sumber: <https://youtu.be/I3AyarkWzFw>

Memperkenalkan arah kiblat kepada anak usia dini melalui media cetak di Indonesia masih belum di temukan, maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan media yang dapat membantu menyampaikan ilmu tersebut agar ilmu mengenai arah kiblat bisa tersampaikan dengan baik. Sehingga penulis membuat suatu media pengenalan yaitu buku bergambar yang berjudul LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat) yang dikemas secara menarik dan edukatif yang menjelaskan tentang arah kiblat kepada anak-anak. Buku bergambar merupakan salah satu media yang mudah diterima oleh anak-anak, di

mana gambar mampu menyampaikan informasi mengenai arah kiblat kepada anak lebih efektif selain itu anak-anak juga tertarik untuk belajar dan lebih cepat mengerti apabila diberi visualisasi yang menarik dan memiliki banyak warna. Buku dengan konten bergambar banyak diminati dan lebih mudah dipahami karena buku memiliki dua unsur yaitu verbal dan visual yang meliputi ilustrasi didalamnya, kedua unsur ini memiliki sifat yang dapat mengajak kepada para pembacanya untuk membaca dan memahami gambar apa yang mereka lihat. Cara ini dapat lebih cepat dipahami daripada hanya membaca buku yang hanya bersisi tulisan saja. Hal ini selaras dengan hasil penelitian para psikolog dari University of Maryland, AS³ yang mengatakan bahwa pembelajaran melalui buku cetak memiliki keefektifan, di mana pembelajaran menggunakan buku cetak dapat memberikan pemahaman yang baik bagi anak usia 7-10 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah

1. Pentingnya arah kiblat bagi ibadah umat muslim
2. Pentingnya memperkenalkan arah kiblat kepada anak usia dini
3. Belum adanya media cetak yang mengajarkan mengenai arah kiblat kepada anak usia dini.

³Kahfi Dirga Cahya, Belajar dengan Buku Cetak Lebih Memuaskan Ketimbang Digital, (https://amp.kompas.com.cdn.ampproject.org/v/s/amp.kompas.com/lifestyle/read/2018/01/04/121100820/belajar-dengan-buku-cetak-lebih-memuaskan-ketimbang-digital?usqp=mq331AQKKAFAQrABIIACA%3D%3D&_js_v=a9&_gsa=1#referrer=https://www.google.com&csi=0), diakses pada 28 Desember 2022, 14:11)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana langkah perancangan buku LUNAR sebagai media pemahaman anak usia 7-10 tahun tentang arah kiblat?
2. Bagaimana konsep buku LUNAR sebagai media pengenalan ilmu falak yang dapat dipahami dan disenangi anak usia 7-10 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam perancangan ini, adalah:

1. Mendiskripsikan langkah perancangan buku LUNAR sebagai media pengenalan ilmu falak bagi anak usia dini.
2. Untuk mengetahui konsep buku LUNAR sebagai media pengenalan sehingga dapat dipahami dan disenangi anak usia dini.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas, maka dapat diuraikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat) ini hanya berfokus pada memperkenalkan arah kiblat pada anak usia dini.
2. Fokus media yang digunakan dalam perancangan ini berupa buku bergambar berbentuk cetak.
3. Perancangan buku ini berisikan ilustrasi bergambar dengan gaya kartun yang diminati anak dan sederhana.

4. Perancangan buku bergambar ini disertai teks atau keterangan-keterangan agar pembaca lebih jelas dalam menghubungkan isi tulisan dengan gambar yang diilustrasikan.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Dari perancangan buku LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat) ini dapat diharapkan menghasilkan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan baru dalam penanaman pendidikan agama kepada anak dengan mengetahui arah kiblat saat beribadah sholat melalui perancangan buku LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat) sebagai upaya pengenalan arah kiblat bagi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu bagi penulis dalam pentingnya memperkenalkan ilmu falak khususnya arah kiblat bagi anak usia dini.

b. Bagi Pembaca

- 1) Sebagai media pendukung bagi orang tua dalam menerangkan pendidikan agama khususnya ibadah sholat kepada anak;
- 2) Meningkatkan daya tarik anak-anak terhadap pembelajaran ilmu falak khususnya dalam hal arah kiblat;

- 3) Meningkatkan stimulasi imajinasi anak melalui media cetak bergambar, sehingga anak dapat aktif berfikir kreatif, meningkatkan rasa ingin tahu dan dapat memperluas ilmu pengetahuan anak.

G. Kajian Pustaka

Seperti yang diketahui, penelitian juga harus memperhatikan literature review atau kajian Pustaka, terutama kajian Pustaka yang relevan dengan penelitian ini. Kajian Pustaka merupakan kajian yang berfungsi sebagai penunjang penelitian. Dalam penelitian ini terdapat buku, tesis, dan jurnal yang relevan dengan penelitian yang dapat dijadikan referensi dalam proses penelitian.

Setelah melakukan pencarian terhadap penelitian yang sejenis, penulis juga mendapatkan beberapa penelitian terkait perancangan buku bergambar sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar, diantaranya:

1. Skripsi “Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang”

yang ditulis oleh Sri Wulandari pada tahun 2017.⁴ Perancangan ini

membahas mengenai bagaimana proses perancangan buku bergambar yang memperkenalkan anak kepada cerita rakyat. Dalam perancangan ini berisikan ilustrasi gambar dengan kartun yang sederhana, dan disertai teks atau keterangan-keterangan tersendiri agar pembaca lebih jelas dalam menghubungkan isi tulisan dengan gambar yang diilustrasikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulandari memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaan antara penelitian

⁴Sri Wulandari, Skripsi: *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang*, Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2017.

Sri Wulandari dengan penulis adalah sama-sama melakukan perancangan buku bergambar untuk memperkenalkan ilmu baru kepada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada isi dari buku gambar tersebut, dalam buku perancangan Sri Wulandari memperkenalkan budaya Indonesia yaitu dengan perancangan buku cerita rakyat Karampuang di Sinjai Sulawesi Selatan Indonesia hal ini diakibatkan sudah hilangnya pengenalan cerita rakyat kepada anak usia dini. Sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah memperkenalkan arah kiblat melalui media cetak bergambar kepada anak usia dini, hal ini dikarenakan belum adanya media cetak yang memperkenalkan arah kiblat kepada anak usia dini.

2. Jurnal “Perancangan Buku Cerita Bergambar Pengenalan Tata Surya Kepada Anak-anak di Denpasar” yang ditulis oleh Dwi Laksamana Mahardika, Ramanda Dimas Dinata, dan Made Arini Hanindharputri pada tahun 2020.⁵ Dalam perancangan ini memperkenalkan kepada anak-anak tentang tata surya, di mana anak-anak akan mengetahui benda-benda langit seperti Matahari, Bulan, Planet, Bintang, dan Satelit yang ada di tata surya melalui media buku bergambar.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Dwi Laksamana Mahardika, Ramanda Dimas Dinata, dan Made Arini Hanindharputri dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya adalah sama-sama membuat media cetak bergambar dengan tujuan mendukung keingintahuan anak terhadap ilmu baru yang

⁵Dwi Laksamana, Ramanda Dimas, Made Arini, *Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Tata Surya Kepada Anak-Anak di Denpasar*, Jurnal Selaras Rupa. Vol. 1 No. 1 Mei 2020.

berhubungan dengan alam semesta selain itu juga dapat menstimulasi imajinasi anak sehingga membuat mereka berfikir aktif dan kreatif. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan apa yang diteliti oleh penulis, di mana dalam penelitian ini mengajarkan tata surya kepada anak usia dini seperti Matahari, Bulan, Planet, Bintang dan Statelit melalui media cetak bergambar. Sedangkan milik penulis memperkenalkan arah kiblat seperti bagaimana mencari arah kiblat yang sederhana bagi anak usia dini melalui media cetak bergambar.

3. Skripsi “Rancangan Bangun Aplikasi Hisab Mobile Murobba’ Berbasis Android” yang ditulis oleh Khabib Suraya pada tahun 2022.⁶ Perancangan ini membahas bagaimana kemajuan teknologi saat ini yang dapat mempengaruhi proses penentuan arah kiblat, salah satu nya adalah smartphome dengan sistem oprasi android yang dijadikan peneliti sebagai media pembuatan aplikasi untuk mencari arah kiblat.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan apa yang diteliti oleh penulis. Persamaannya adalah sama-sama membuat suatu produk yang digunakan dalam mencari arah kiblat, Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan apa yang diteliti oleh penulis, di mana dalam penelitian ini membuat suatu produk rancangan berbentuk media aplikasi yang memudahkan umat Muslim beribadah yaitu mencari arah kiblat melalui smartphome android, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah membuat suatu produk media cetak untuk

⁶Khabib Surya, Skripsi: *Rancang Bangun Aplikasi Hisab Mobile Murobba’ Berbasis Android*, Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022.

memperkenalkan dan mengajarkan bagaimana cara mencari arah kiblat yang mudah bagi anak-anak usia dini.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa apa yang diteliti oleh penulis masih belum ada pembahasan yang sama mengenai Perancangan Buku LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat).

Selain itu penulis juga mendapat beberapa yang dapat dijadikan rujukan, di antaranya:

1. Buku “Ilmu Falak Praktis (Hisab Waktu Sholat, Arah Kiblat, dan Kalender Hijriyah) yang ditulis oleh Abd. Salam Nawawi.⁷ Dalam buku ini dijelaskan mengenai macam-macam menentukan arah kiblat secara mudah salah satunya dengan menggunakan alat bantu kompas dan tongkat istiwa. Di mana kedua metode ini masih bisa di ikuti oleh anak-anak sekolah dasar.

2. Buku “Pengantar Ilmu Falak” yang ditulis oleh Watni Marpaung.⁸

Dalam buku tersebut dijelaskan bagaimana mencari arah kiblat menggunakan bayangan qiblat atau bayangan Matahari yaitu bayangan-bayangan suatu benda yang terdiri dari tegak lurus di atas Bumi, pada hari-hari yang tertentu akan menunjukkan ke arah Ka’bah di Mekkah. Dalam metode ini dapat dilakukan di lapangan terbuka yang menjadikan pembelajaran penentuan arah kiblat lebih menyenangkan dan dianggap cocok untuk anak-anak sekolah dasar.

⁷Abd. Salam Nawawi, *Ilmu Falak Praktis*, Surabaya: IMTIYAZ, 2016.

⁸Watni Marpaung, *Pengantar Ilmu Falak*, 8.

3. Buku “Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi)” karya Arino Bemis Sado.⁹ Dalam buku ini dijelaskan mengenai arah kiblat dari segi agama seperti hukum menghadap kiblat, arah kiblat dari segi al-Qur’an dan Hadis dan astronomi, sehingga anak-anak dapat mempelajari ilmu agama dasar mengenai arah kiblat serta ilmu astronomi arah kiblat seperti garis lintang, garis bujur, dan koordinat Bumi yang belum pernah di pelajari sebelumnya.
4. Buku “Ilmu Falak (Sejarah, Perkembangan dan Tokoh-tokohnya)” karya Hajar.¹⁰ Seperti yang kita ketahui jelas berdasarkan judulnya, buku ini menjelaskan mengenai bagaimana sejarah berkembangnya ilmu falak serta tokoh-tokoh yang memperkenalkan ilmu falak. Dalam hal ini, anak-anak tidak hanya diajarkan mengenai penentuan arah kiblat, tetapi juga mengetahui sejarah ilmu falak khususnya dalam pencarian arah kiblat.
5. Buku “Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual” yang ditulis oleh Maylinda Ambarwati.¹¹ Dalam buku ini, memaparkan tentang bagaimana konsep suatu karya ilustrasi yang meliputi dasar-dasar dalam membuat ilustrasi seperti teknik menggambar ilustrasi dan bagaimana memulai menggambar ilustrasi.

⁹Arino Bemis Sado, *Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi)*, Mataram: SANABIL, 2020, 5.

¹⁰Hajar, *Ilmu Falak (Sejarah, Perkembangan, dan Tokoh-tokohnya)*, Pekanbaru: PT. Sutra Benta Perkasa, 2014, 8.

¹¹Maylinda Ambarwati, *Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual*, Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022, 60.

6. Buku “Pengantar Desain Grafis” yang ditulis oleh Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan.¹² Dalam buku ini memaparkan bagaimana komponen desain grafis seperti titik, garis, bidang, bayangan, hingga pewarnaan. Di mana komponen-komponen ini merupakan sebuah dasar dalam membuat karya ilustrasi digital.

H. Definisi Oprasional

1. Perancangan Buku

Dalam membuat suatu produk selalu diawali dengan perancangan. Menurut Syifaun Nafisah perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sektse atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.¹³

2. Buku LUNAR

Buku LUNAR merupakan buku ilustrasi yang berfungsi sebagai media pengenalan arah kiblat bagi anak-anak usia dini. Kata LUNAR adalah singkatan dari Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat. Hal tersebut merujuk pada fungsi utama dari perancangan buku media pengenalan tersebut.

3. Arah Kiblat

Arah kiblat secara istilah adalah arah yang dihadap oleh umat Islam ketika mengerjakan salat yaitu Ka’bah atau arah ke Ka’bah mengikuti jarak terdekat lingkaran besar bola Bumi.¹⁴

¹²Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan, *Pengantar Desain Grafis*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, 2016.

¹³Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta: Universitas Negeri Surakarta, 2006, 11.

¹⁴Arino Bemi Sado, *Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi)*, 3.

I. Metode Perancangan

Metode atau langkah penelitian merupakan sejumlah tahap yang di jalankan dalam melakukan penelitian ini, mulai dari jenis penelitian, sumber data, hingga teknik pengumpulan data yang diterapkan hingga proses pemaham dan pembahasan sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun jenis penelitian yang digunakan merupakan pendekatan *research and development* yaitu penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan R & D. Dapat diartikan bahwa metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk. Berdasarkan pengertian tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan buku bergambar mengenai pembelajaran ilmu falak khususnya penentuan arah kiblat untuk anak-anak usia dini dengan tujuan memperkenalkan ilmu falak kepada anak-anak.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan sistem pembahasan yang dibagi ke dalam sub bab yaitu:

Bab satu memuat tentang pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, kajian pustaka, definisi oprasional, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

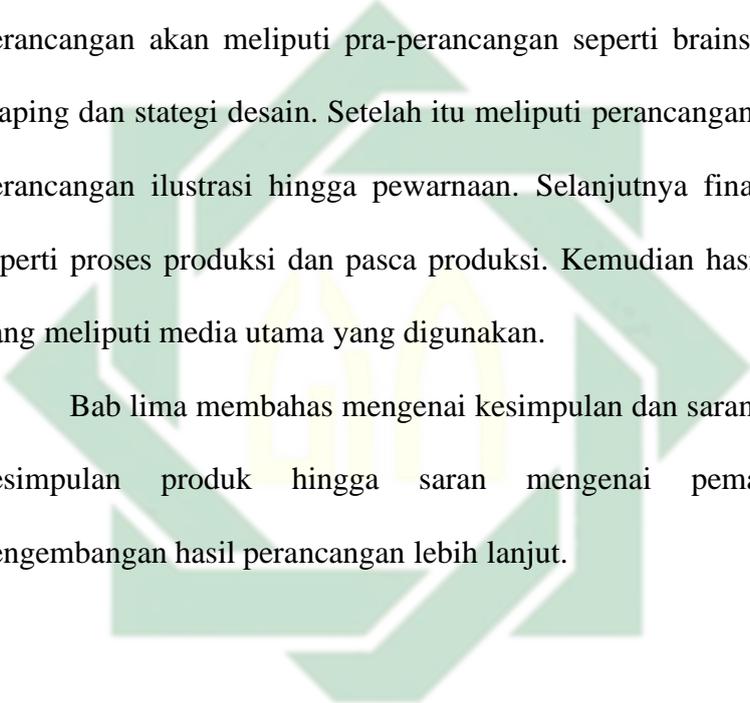
Bab dua membahas mengenai kumpulan data dan kajian pustaka mengenai bagaimana sejarah perkembangan ilmu falak, arah kiblat dari

segi al-Qur'an, Hadis dan astronomi, hingga bagaimana cara menentukan arah kiblat dengan mudah sehingga dapat dipahami oleh anak-anak.

Bab tiga akan membahas mengenai konsep perancangan dan strategi perancangan, memaparkan konsep dan strategi kreatif, konsep dan strategi visual, positioning dan branding, konsep dan strategi media.

Bab empat membahas mengenai perancangan dan hasil, di mana perancangan akan meliputi pra-perancangan seperti brainstorming, mind mapping dan strategi desain. Setelah itu meliputi perancangan seperti proses perancangan ilustrasi hingga pewarnaan. Selanjutnya final perancangan seperti proses produksi dan pasca produksi. Kemudian hasil perancangan yang meliputi media utama yang digunakan.

Bab lima membahas mengenai kesimpulan dan saran yang meliputi kesimpulan produk hingga saran mengenai pemanfaatan dan pengembangan hasil perancangan lebih lanjut.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II ARAH KIBLAT

A. Arah Kiblat

1. Definisi arah kiblat

Kata kiblat berasal dari bahasa Arab al-Qiblat yang disebutkan sebanyak empat kali dalam al-Qur'an dan diambil dari kata qabala-yaqbulu yang berarti menghadap. ¹Secara Etimologi, kata al-Qiblat berasal kata dari *muqobalah*, sinonimnya adalah *wajhah* yang berarti keadaan arah yang dihadap. Kemudian pengertian khususnya adalah arah di mana semua orang mendirikan salat menghadap kepadanya.²Kementerian Agama Republik Indonesia mendefinisikan bahwa kiblat merupakan arah tertentu bagi umat Muslim untuk mengarahkan wajahnya dalam melakukan salat. ³ Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan arah kiblat merupakan arah ke Ka'bah di Mekkah pada saat salat. Dalam ilmu falak kiblat adalah arah terdekat menuju Ka'bah melalui great circle pada waktu mengerjakan ibadah shalat. ⁴ Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kiblat merupakan arah, yaitu arah mata angin yang menuju Ka'bah di Makkah al-Mukarromah, yaitu arah dengan jarak yang lebih pendek sepanjang lingkaran besar yang melewatinya kota Mekkah dengan tempat yang disebutkan.

¹Jayusman, *Ilmu Falak-1 (Fiqh Hisab Rukyat Penentuan Arah Kiblat dan Awal Waktu Salat)*, Banten: Media Edu Pustaka, 2022, 3.

²Ahmad Mustaf Al-Maraghi, *Terjemah Tafsir Al-Maraghir*, Juz II, Penerjemah: Anshori Umar Sitanggal, Semarang: CV. Toh Putra, 1993, 2.

³Arino Bemi Sado, *Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi)*, Mataram: Sanabil, 2020, 1.

⁴Jayusman, *Ilmu Falak-1 (Fiqh Hisab Rukyat Penentuan Arah Kiblat dan Awal Waktu Salat)*, 3.

Menurut istilah, Kiblat merupakan arah Ka'bah di Mekkah yang dihadapi oleh umat Islam saat melaksanakan ibadah sholat. Menurut Ahmad Izzudin, dalam bukunya, Kiblat adalah arah terdekat seseorang ke Ka'bah, dan setiap muslim harus menghadapnya saat sholat. ⁵ Slamet Hambali juga menyampaikan bahwa arah kiblat merupakan arah yang dekat dengan Ka'bah melalui lingkaran besar bola bumi. Lingkaran Bumi yang berbentuk bulat ini dilalui arah kiblat melalui poros atau poros kiblat (garis tengah bola dunia yang menghubungkan Ka'bah dengan kebalikan Ka'bah melalui pusat bumi).⁶

2. Perkembangan arah kiblat

Awal mula munculnya Islam adalah sebelum Nabi Muhammad SAW pindah ke Madinah, umat Islam bisa menghadap kemana saja ketika menunaikan shalat. Hal ini didasarkan pada firman Allah swt dalam Al Quran sebagai berikut : al-Baqarah 115

وَهُوَ الَّذِي أَنزَلَ إِلَيْنَا الْكُرْآنَ وَالْغُلَامَ الْكَافِرَ
 وَالَّذِينَ هُمْ يُؤْتُونَ يَتَّبِعُونَ أَهْوَاءَهُمْ
 فَبِمَا كَانُوا يَكْفُرُونَ إِنَّ اللَّهَ يَجْعَلُ
 لِلَّذِينَ إِثْمَانُهُ كَبِيرًا لِلَّذِينَ هُمْ يُؤْتُونَ
 يَتَّبِعُونَ أَهْوَاءَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا
 الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا ذَلِكَ أَجْرُ الْكَافِرِينَ
 وَالَّذِينَ هُمْ يُؤْتُونَ يَتَّبِعُونَ أَهْوَاءَهُمْ
 فَبِمَا كَانُوا يَكْفُرُونَ إِنَّ اللَّهَ يَجْعَلُ
 لِلَّذِينَ إِثْمَانُهُ كَبِيرًا لِلَّذِينَ هُمْ يُؤْتُونَ
 يَتَّبِعُونَ أَهْوَاءَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا
 الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا ذَلِكَ أَجْرُ الْكَافِرِينَ

“Dan milik Allah Timur dan Barat, kemanapun kamu menghadap di sanalah wajah Allah, sungguh Allah maha luas, maha mengetahui”

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa arah timur atau barat, kemanapun arahnya, semuanya memilih Allah, dan kemanapun mereka menghadap, Allah akan menerimanya. Oleh karena itu, metode

⁵Ahmad Izzuddin, *Ilmu Falak Praktis (Metode Hisab Rukyat Praktis dan Solusi Permasalahannya)*, Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2012, 20.

⁶Slamet Hambali, *Ilmu Falak (Arah Kiblat Setiap Saat)*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2013, 14.

⁷Departmen Agama RI: BERAS, “Al Qur’an dan Terjemah” (Bandung 2008), 115.

ini diperbolehkan ketika ada keyakinan pada suatu arah saat melakukan shalat karena sulitnya menemukan arah kiblat, seperti *rukhsah* atau keringanan Allah bagi hamba-hamba Nya yang kesulitan menemukan arah kiblat.⁸

Nabi sendiri melakukan ijtihad saat shalat di Baitul Maqdis. Hal itu terjadi karena status Baitul Maqdis yang dianggap lebih istimewa saat itu dan Baitullah dikelilingi dengan ratusan berhala. Setelah hijrahnya Nabi Muhammad, kiblat berpindah dari Baitul Maqdis ke Ka'bah di Mekkah al-Mukarramah.

Awal kedatangan Islam, mencari arah kiblat merujuk pada fenomena alam, yaitu benda langit, seperti rasi bintang, bayangan matahari, dan matahari terbenam. Selain itu, penentuan arah kiblat menggunakan tongkat istiwa' atau miqyas, rubu mujayyab.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, arah kiblat ditentukan oleh alat yang lebih canggih yaitu kompas dan teodolit yang memiliki ketelitian tinggi. Menurut ahli astronomi di Indonesia, ada lima metode pengukuran arah kiblat yang berkembang, yaitu tongkat khusus, kompas, rashed al-kiblat global, rashed al-kiblat lokal, dan teodolit.⁹

3. Dasar Hukum Arah Kiblat

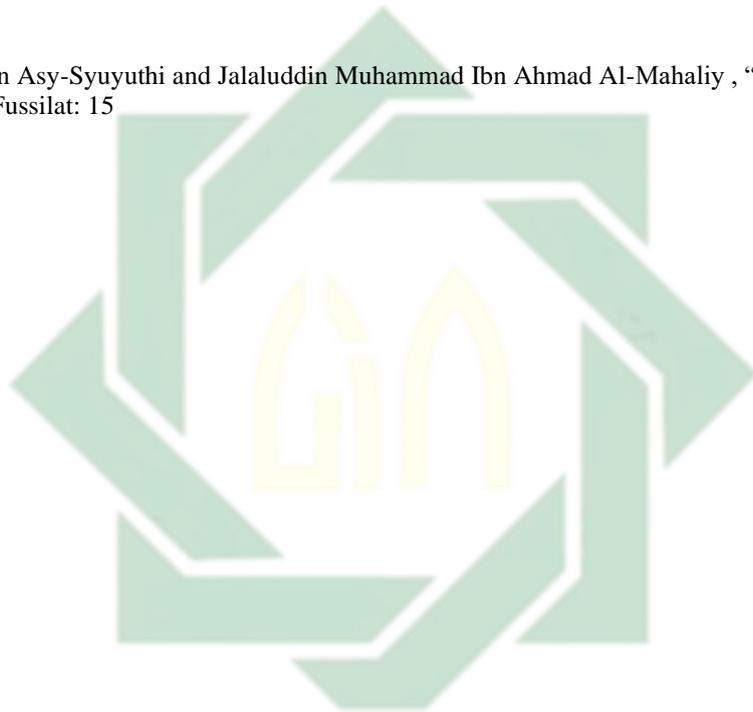
Shalat dilakukan dengan kiblat yang terlihat dan hanya dilakukan ketika ada dalil bahwa menghadap kiblat itu wajib. Tafsir Jalalin telah menjelaskan keutamaan menghadap kiblat dimana saja kita berada

⁸Arwin Juli Rakhma Butar-Butar, *Kabah dan Problematika Arah Kiblat*, Yogyakarta: Museum Astronomi Islam, 2013, 80.

⁹Maskufa, *Ilmu Falak*, Jakarta: Gaong Persada, 2010, 132.

b) Q.s. al- Baqarah : 149-150

¹⁰Jalaluddin Asy-Syuyuthi and Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahaliy , “Terjemah Tafsir Jalalain”, Fussilat: 15

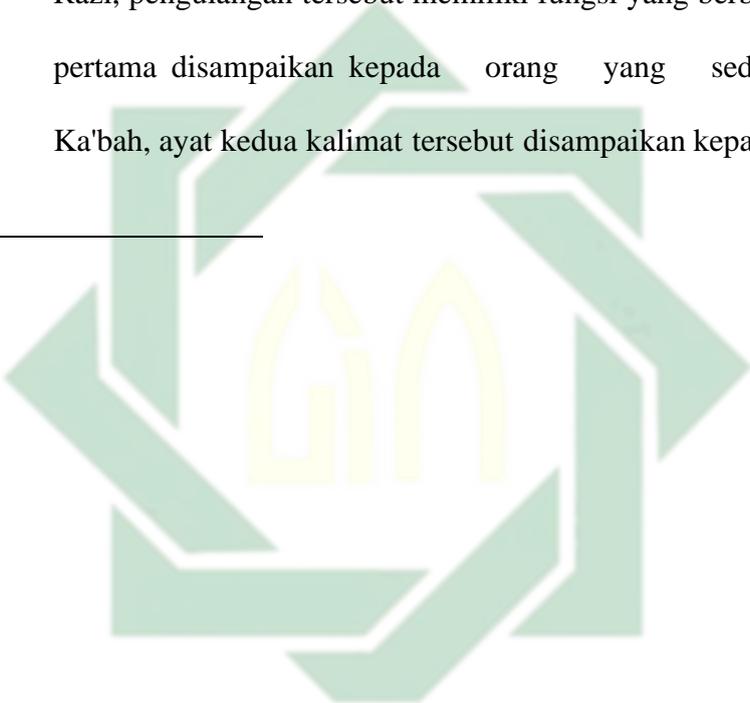


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹¹Departmen Aagam RI: BERAS, “Al Qur’an dan Terjemah” (Bandung 2008), 144.

Yahudi yang tidak terima kaumnya di tinggalkan.

Menurut Ibnu Abbas, pengulangan ini untuk mempertegas pentingnya menghadap kiblat, sedangkan menurut Fahrudin ar-Razi, pengulangan tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Pada ayat pertama disampaikan kepada orang yang sedang melihat Ka'bah, ayat kedua kalimat tersebut disampaikan kepada orang yang



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹²Departmen Aragam RI: BERAS, “Al Qur’an dan Terjemah” (Bandung 2008), 149-150.

قَدْ أَدَّى: أَلَّنَ الْإِلْبَ كَقَرَّ حَ لُولَاتٍ ، مَا لَكُمْ أُنْمَ
 زِيَّ وَالْإِلْبَ ة.

“Dari Anas bin Malik r.a: bahwasanya Rasulullah saw (pada suatu hari) sedang mendirikan shalat dengan menghadap ke Baitul al-maqdis. Kemudian turunlah ayat al-Qur’an:

¹³ Sayful Mujab, *Kitab Dalam Perspektif Madzhab-Madzhab Fiqh*, YUDISIA, Vol. 5, No. 2, Desember 2014, 323.



UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

“Sesungguhnya kami selalu melihat mukamu menghadah ke langit (berdoa menghadap kelangit). Maka turunlah wahyu memerintahkan baginda menghadap ke Baitullah (ka’bah). Sesungguhnya kamu palingkan mukamu ke kiblat yang kamu sukai. Palingkanlah mukamu ke arah Masjid al-haram. Kemudian seorang seoerang lelaki bani salamah berlalu, ketika itu orang ramai sedang ruku pada rakaat kedua shalat fajar. Beliau menyeru sesungguhnya kiblat telah berubah. Lalu mereka berpaling ke arah kiblat”

4. Metode Penentuan Arah Kiblat Bagi Anak

Memperkenalkan arah kiblat juga penting diajarkan kepada anak-anak, maka dari itu terdapat upaya yang penulis lakukan untuk memepkenalkan arah kiblat kepada anak-anak yaitu melalui media cetak bergambar. Penulis mengupayakan untuk memperkenalkan arah kiblat yang mudah dipahami bagi anak-anak. Terdapat metode hisab arah kiblat yang mudah dipahami bagi anak-anak diantaranya yaitu:

a. Kompas

Menentukan arah kiblat juga dapat dicari dengan kompas. Terdapat dua jenis kompas yang dapat digunakan yaitu kompas umum dan kompas kiblat. Penulis menggunakan kompas umum sebagai materi dalam buku perancangan karena cukup mudah di terapkan bagi anak-anak.

Kompas adalah alat penunjuk arah dengan panah magnet yang menyesuaikan diri dengan medan magnet bumi dan menunjukkan arah mata angin. Prinsip pengoperasian kompas didasarkan pada medan magnet. Kompas juga dapat menunjukkan

posisi kutub magnet bumi, dan karena kemagnetannya, jarum selalu menunjuk ke arah utara-selatan magnet.¹⁴

b. Lumut

Menurut KBBI, lumut adalah tumbuhan hijau atau kuning kecil-kecil yang banyak tumbuh dan berkelompok membentuk bantalan atau hamparan menyerupai bludru pada batu, kayu, tanah, atau tembok yang lembap. Lumut termasuk tumbuhan yang menyukai kelembapan sehingga menyerap air dari media yang berair.¹⁵

Perlu diketahui bahwa secara alamiah pucuk pohon akan mengarah ke arahdatangnya cahaya Matahari. hal ini dikarenakan daun membutuhkan cahaya Matahari untuk fotosintetis. Apabila seseorang sedang di tengah hutan tanpa membawa kompas dan membutuhkan petunjuk arah kiblat, maka dapat memanfaatkan keadaan alam sekitar seperti lumut.

Lumut sebagai penanda arah Barat. hal ini dikarenakan lumut tumbuh di bagian yang lembab susah di jangkau oleh sinar Matahari. perilaku lumut ini dapat dipakai untuk menentukan arah mata angin. Bagian pohon yang banyak ditumbuhi lumut menunjukkan arah Barat, sedangkan bagian yg tidak ditumbuhi lumut menunjukkan arah Timur.¹⁶

¹⁴Ahmad Izzudin, *Ilmu Falak Praktis (Metode Hisab Rukyat Praktis dan Solusi Permasalahannya)*, 35.

¹⁵<https://kids.grid.id/read/473450848/benarkah-lumut-bisa-menjadi-petunjuk-arrah-mata-angin-akubacaakutahu?page=all> diakses pada tanggal 13 Juli 2023

¹⁶<https://www.blog.eigeradventure.com> diakses pada tanggal 5 Mei 2023

c. Bayangan Matahari

Bayang-bayang Matahari merupakan bayangan setiap benda yang berdiri tegak lurus di permukaan bumi dan berhimpit dengan arah kiblat, sehingga bisa menunjukkan dimana letak arah kiblat. Posisi Matahari membentuk bayangan kiblat yang terjadi pada dua keadaan yaitu saat posisi matahari berada di jalur ka'bah dan posisi matahari berada diatas ka'bah.¹⁷

Cara ini menggunakan posisi matahari yang hampir persis di zenit Ka'bah. Dengan kata lain, matahari sedang memuncak dan memiliki ketinggian 90°, seperti yang diamati di Ka'bah. Peristiwa ini terjadi dua kali dalam setahun, yaitu saat matahari mengarah ke utara pada bulan Mei dan saat matahari mengarah ke selatan pada bulan Juli. Jika keadaan ini terjadi, maka bayangan setiap benda tegak di belahan bumi yang mengalami siang hari akan menghadap kiblat. Peristiwa ini disebut Rashd al-Qiblah, yaitu saat bayangan suatu benda terkena sinar matahari menunjuk ke arah kiblat.¹⁸

d. Bintang Orion

Rasi bintang orion dikenal oleh hampir semua belah dunia. Karena keberadaanya yang sangat mudah untuk diamati dengan mata telanjang yang menjadikan bintang sebagai petunjuk arah nelayan. Rasi bintang ini dapat digunakan secara langsung untuk menentukan arah kiblat. Rasi Bintang ini terdapat tiga bintang

¹⁷Arino Bemi Sado, *Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi)*, 46.

¹⁸Arino Bemi Sado, *Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi)*, 46.

berurutan: Mintaka, Alnilam dan Alnitak. Arah kiblat dapat ditentukan dengan mengarahkan tiga bintang kebarat. Rasi bintang ini mudah ditemukan, terutama dilangit barat. Ciri khas konstelasi ini adalah adanya tiga bintang sejajar.¹⁹

B. Perancangan Buku Ilustrasi

1. Perancangan Buku

Sebelum membuat sebuah produk, selalu diawali dengan perancangan atau desain. Terdapat beberapa pengertian mengenai perancangan dari beberapa , ahli diantaranya, yaitu:

- a. Menurut Mulyadi, Desain yaitu tahap yang dimulai dengan evaluasi desain sistem alternatif, diikuti dengan pembuatan spesifikasi desain yang berpusat pada pengguna dan diakhiri dengan pengajuan desain kemanajemen puncak.²⁰
- b. Menurut Sutopo, perancangan mengacu pada desain isi, gaya, format, tata letak, dan urutan berbagai buku, yang memiliki komponen dari berbagaihalaman buku, seperti catatan edisi, pendahuluan, indeks, atau sampul depan dan belakang.²¹
- c. Menurut Nafisah Syifaun, perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai

¹⁹Imam Fuzi, dkk, *Konstelasi Orion sebagai Penanda Arah Kiblat*, Prosiding Konferensi Integrasi Islam dan Sains, Vol 2, Maret 2020.

²⁰Herlina Widyastuti, Skripsi, *Perancangan Buku Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tumbuhan Bagi Anak*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020, 6.

²¹Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta: UNS, 2006, 11.

elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan dan fungsi yang utuh.²²

Buku merupakan karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya yang memiliki format menarik perhatian untuk dibaca. Dalam melakukan perancangan buku memiliki tahapan dalam proses pembuatannya, di mana tahapan ini dibuat agar perancangan sesuai dengan jadwal yang di rencanakan.²³

2. Buku Bergambar

Buku merupakan sarana komunikasi yang berperan penting dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan informasi terkini, khususnya bagi anak-anak. Tujuannya untuk meningkatkan minat baca anak dengan menerbitkan buku bergambar.

Buku bergambar merupakan buku yang disajikan dengan teks dan ilustrasi. Pada umumnya buku bergambar ini dapat digunakan oleh anak usia 7 tahun, dimana gambar berperan penting dalam pembelajaran membaca dan menulis.²⁴

3. Jenis Buku Bergambar

Buku bergambar adalah media cetak yang dapat diterima oleh anak karena memiliki visualisasi yang menarik dan berwarna. Terdapat jenis-jenis buku bergambar secara umum, diantaranya yaitu:²⁵

²²Nasifah Syifaun, *Komputer Grafik*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003, 2.

²³Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset, 2007, 3.

²⁴Sri Wulandari, Skripsi, *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang*, Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2017, 11.

²⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011, 80.

- a. Buku yang mengandalkan gambar atau ilustrasi dan teks sebagai penjelas gambar;
- b. Buku yang mengandalkan gambar atau ilustrasi sebagai penjelas teks;
- c. Buku yang gambar atau ilustrasi sebagai dekorasi atau hanya memiliki sedikit hubungan dengan isi teks.

Selain itu juga terdapat jenis-jenis buku bergambar secara spesifik yang dibagi menjadi lima macam, diantaranya yaitu:²⁶

- a. Buku Abjad (*alphabet book*), buku ini membahas tentang abjad dalam hal benda bergambar yang dimulai dengan huruf. Gambar harus dikaitkan dengan jelas dengan huruf kunci dan objek gambar yang mudah dikenali. Beberapa buku memiliki topik khusus yang dirancang untuk membantu anak merangsang dan mengembangkan kosa kata mereka.
- b. Buku Mainan (*toys book*), Buku ini terdiri dari *board card dressing book* dan *handdropper book*. Tujuan dari buku ini adalah untuk membantu anak-anak memahami teks dan eksplorasi konsep angka, kata, dan alur cerita. Selain itu, *toys book* ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif untuk meningkatkan bahasa, keterampilan sosial, dan kecintaan terhadap buku.
- c. Buku Konsep (*concept book*), Dalam buku ini, konsep disajikan dengan menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu

²⁶<https://ruangbuku.id/artikel/jenis-jenis-buku-cerita-bergambar/>, diakses 07/03/2023 pukul 21:00

anak memahami konsep yang dikembangkan. Konsep ini menekankan pengajarannya melalui rangkaian perkembangan atau dijelaskan melalui pengulangan dan perbandingan.

d. Buku Bergambar Tanpa Kata (*wordless picture books*), sebuah buku yang bercerita hanya melalui ilustrasi. Plot buku ini disajikan menggunakan urutan gambar dan tindakan juga dijelaskan dengan jelas. Jenis buku ini hadir dalam berbagai bentuk, seperti humor, serius, non fiksi, atau fiksi. Buku ini menawarkan manfaat seperti mengembangkan bahasa tulisan dan lisan yang produktif yang mengikuti gambar. Pemahaman juga dapat berkembang saat anak membaca cerita dengan ilustrasi. Anak menganalisis maksud penulis dengan mengidentifikasi ide utama dan memahami cerita.

e. Buku Cerita Bergambar, Buku ini merupakan buku cerita bergambar dan berisi pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Buku bergambar yang baik memiliki unsur-unsur sastra yang melekat, seperti plot, struktur yang baik, karakter yang baik, perubahan gaya, latar belakang dan tema yang menarik. Buku-buku semacam itu dapat menginspirasi imajinasi original dan membangkitkan kepekaan berpikir kreatif, selain itu, dapat menumbuhkan apresiasi bahasa dan mendorong komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, mengekspresikan emosi, dan meningkatkan kepekaan artistik anak-anak.

4. Fungsi Buku Bergambar

Terdapat beberapa fungsi dari buku cerita bergambar yaitu sebagai berikut:²⁷

a. Pendidikan

Buku cerita edukatif ini ditujukan untuk informasi pendidikan dari segi cerita dan desain, yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan edukatif dan dapat diterima dengan jelas.

b. Advertising

Buku cerita bergambar juga berfungsi sebagai media periklanan. Karakter dalam suatu produk dapat dijadikan sebagai karakter utama sesuai dengan citra merek yang diinginkan.

c. Hiburan

Buku cerita bergambar hiburan paling banyak dibaca oleh anak-anak dan remaja, dan buku ini tetap memiliki muatan yang bagus, seperti persahabatan, tekad dan kebersamaan, untuk disajikan secara dramatis dan mengharukan hati para pembaca

Sedangkan fungsi buku bergambar bagi anak, adalah:²⁸

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu perkembangan anak dan emosi.

²⁷Maulid Alam Islami, Skripsi, *Perancangan Cergam Memecah Matahari*, Universitas Komputer Indonesia, 7.

²⁸Nurgianto, *Satra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005, 159.

- b. Buku bergambar dapat membantu anak belajar tentang dunia dan menyadarkan mereka akan keberadaan dunia dimasyarakat sejak dini.
 - c. Buku bergambar dapat membantu anak-anak belajar tentang orang lain, hubungan manusia yang ada, dan perkembangan emosi.
 - d. Buku cerita anak bergambar dapat menimbulkan perasaan senang. Hal ini dapat diperoleh lewat cerita dan ilustrasi yang menarik.
 - e. Buku bergambar dapat membantu anak menghargai keindahan. Ilustrasi yang disajikan harus diapresiasi dan di nikmati.
 - f. Buku bergambar dapat menimbulkan imajinasi anak. Ilustrasi buku bergambar dapat mendorong tumbuh kembang imajinasi anak.
5. Ilustrasi

Secara etimologi, ilustrasi diambil dari ilustrasi bahasa Inggris dengan ilustrasi bentuk kata kerja.²⁹ ilustrasi dalam bahasa Belanda *illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau memperjelas sesuatu.³⁰ Secara tradisional, ilustrasi digunakan untuk menggambar objek, suasana, adegan atau ide dari teks atau buku diatas kertas.³¹

Ilustrasi merupakan gambar seni, yang digunakan untuk menjelaskan tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga sebagai penghias ruang kosong. Contohnya adalah majalah, surat

²⁹Sofyan Salam, *Seni Ilustrasi (Esensi, Sang Ilustator, Lintasan, Penilaian)*, Makasar: Badan Penerbit Universitas Makasar, 2017, 2.

³⁰Dedi Nurhidayat, *Pendidikan Seni Rupa*, Jakarta: PT. Grasindi, 2004, 54.

³¹Sofyan Salam, *Apakah Ilustrasi Itu*, Makasar: FBS IKIP Ujung Pandang, 1993, 2.

kabar, dan tabloid. Ilustrasi mengambil berbagai bentuk, seperti karya seni sketsa, lukisan grafis, dan gambar karikatur dan bitmap.³²

a. Fungsi secara umum

- 1) Untuk memberikan wajah atau kemiripan dengan karakter dalam cerita.
- 2) Menunjukkan contoh dari apa yang dijelaskan atau dijelaskan dalam buku teks.
- 3) Menampilkan langkah-langkah dari panduan teknis atau manual.
- 4) Menyampaikan pesan atau pemahaman tentang tema cerita.
- 5) Menggabungkan gambar dengan ekspresi manusia, individualitas dan kreativitas.
- 6) Menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek linguistik dalam sebuah tulisan atau narasi.

b. Fungsi secara khusus

- 1) *Visual Decoration* merupakan ilustrasi yang memiliki fungsi utama sebagai penghias suatu media hingga menarik perhatian pembaca.
- 2) *Visual Interperation* yaitu ilustrasi yang bersungsi untuk menggambarkan isi teks atau artikel.
- 3) *Visual Eassy* adalah ilustrasi yang memberitahu bagian apa yang ada didalamnya. Ilustrasi bentuk ini biasanya terdapat

³²Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, 140.

padat tulisan atau artikel dan biasanya tidak berhubungan langsung dengan teks. Gambar ini tidak memerlukan teks untuk mendeskripsikan gambar. Oleh karena itu, teks itu sendiri adalah ilustrasi yang sederhana secara visual. Untuk kesederhanaan visual, teks dan grafik juga dapat memiliki kesimpulan terpisah, tetapi tetap memiliki tema.³³

d. Fungsi bagi anak

1) Menumbuhkan minat membaca bagi anak

Saat ini minat membaca bagi anak sangat menurun, karena anak mulai tertarik dengan gadget. Oleh karena itu, membaca buku dengan ilustrasi dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap membaca.

2) Ilustrasi sebagai media mengekspresikan diri

Fungsi buku dengan ilustrasi yang memiliki alur cerita mengandung konflik, dapat membantu anak dalam mengekspresikan diri dan mengartikan berani untuk menantang tindakan atas sesuatu yang adadihadapannya.

3) Mendukung daya imajinasi anak

Ilustrasi dapat menumbuhkan imajinasi anak dengan baik. Imajinasi anak bermanfaat untuk menonjolkan bakat, kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, menambah

³³Sri Wulandari, Skripsi, *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang*, 48.

pemahaman atau berfikir kreatif, kecerdasan analisa dan kemandirian serta rasa percayadiri.³⁴

6. Media

Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut para ahli media adalah segala bentuk yang digunakan sebagai proses penyaluran informasi.³⁵ Selain itu media merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.³⁶

7. Media Pembelajaran

Secara bahasa, kata media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau pertengahan.³⁷ Menurut para ahli, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau sesuatu dari pengirim kepada penerima dengan cara yang dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.³⁸ Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai sesuatu yang secara sistematis dapat menyampaikan dan memberikan pesan dari sumber untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi penerimanya untuk menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.³⁹

³⁴<https://www.ibudandalita.com/artikel/7-manfaat-memberikan-cerita-bergambar-pada-si-kecil-#:~:text=Funsi%20gambar%20cerita%20sangat%20banyak,ingin%20tahu%2C%20hingga%20merangsang%20kreativitasnya>. Diakses pada 06/03/2023 pukul 09:00.

³⁵Ahmad Rohani, *Media Itruksi Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997, 2.

³⁶Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009, 199.

³⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010, 3.

³⁸Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Intan Madani, 2012, 29.

³⁹D. Rosyida, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, Jakarta: Gunung Persada, 2010, 7.

Berdasarkan pengertian diatas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengarahkan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima, sehingga tujuan pendidik dapat tercapai dan penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.⁴⁰

8. Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani *typos* yaitu bentuk dan *graphein* yang berarti tulisan. Ini adalah seni dan teknik membentuk huruf menggunakan font, ukuran font, ketebalan garis, spasi huruf, panduan, dan spasi huruf, baris. Tipografi merupakan cara memilih dan mengelola font dalam desain grafis, dan font merupakan elemen penting yang perlu diperlakukan secara terpisah. Pilihan huruf juga menyangkut fungsi, ciri dan siapa yang membacanya. Huruf-huruf itu muncul sebagai konsep abstrak.⁴¹ Selainitu, tipografi merupakan elemen desain yang mengandung nilai artistik yang dibentuk atas dasar media komunikasi visual dan prosesnya melibatkan seni desain huruf. Tipografi juga berfungsi sebagai ilmu yang mencakup tata letak, bentuk, ukuran, dan kualitas estetika.⁴²

Saat mendesain tipografi untuk anak-anak, penting untuk memastikan bahwa teksnya menarik, mudah dibaca, dan sesederhana mungkin.

⁴⁰Benictus Aditya Kristianto, Skripsi, *Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Pendidikan Lingkungan Hhidup untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas Bawah*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017, 13.

⁴¹Danton Sihombing, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia, 2015, 12.

⁴²Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula)*, Bandung: Nuansa Cendikia, 2016, 59.

Ada beberapa jenis tipografi yang mungkin menarik bagi anak-anak, antarlain:

a. Legibility

Legibility adalah berarti keunggulan huruf atau font dalam hal keringanan membaca. Tingkatan ini bergantung pada bentuk fisik, ukuran dan penempatan huruf itu sendiri dalam teks. Saat memilih tipografi untuk anak-anak, sebaiknya sederhana dan mudah dibaca, dengan bentuk counter yang harus membulat dan sudut yang harus bersudut.

b. Alignment

Alignment ini memiliki peran penting sebagai penunjang keterbacaan dan estetika desain tipografi. Susunan suatu paragraf atau kumpulan tipografi dalam beberapa tipe garis dapat disejajarkan dengan cara sebagai berikut:⁴³

1) Rata kiri (*flush left*)

Digunakan untuk teks panjang atau pendek. Bagian utama dari tata letak huruf menghasilkan bentuk yang tidak beraturan yang memberikan kesan dinamis.

2) Rata kanan (*flush right*)

Digunakan untuk beberapa teks pendek dengan susunan jumlah huruf per baris hampir merata.

⁴³Sri Wulandari, Skripsi, *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampung*, 59.

3) Rata tengah (*centered*)

Digunakan untuk beberapa teks pendek yang setiap barisnya memiliki susunan huruf yang seimbang.

4) Rata kanan-kiri (*justified*)

Hanya di aplikasikan untuk teks panjang biasa yang terlihat bersih dan rapi. Namun, spasi kata harus diperhatikan apabila jumlah huruf tidak sebanding dengan lebar kolom.

9. Warna

Warna merupakan buatan energi cahaya yang mengenai suatu benda, di mana cahaya nya dipantulkan langsung dari benda yang terkena cahaya, yang kemudian diteruskan ke pengamat.

Konsep Brewster pertama kali diutarakan pada tahun 1831. konsep ini menyederhanakan warna-warna yang terdapat dialam menjadi empat kelompok warna: Warna primer, sekunder, tersier dan netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran Brewster, yang dapat menjelaskan teori kontras warna (komplemen), pembagian komplemen, segitiga dan tetrad. Dibawah ini adalah perbedaan warna menurut teori Brewster.⁴⁴

⁴⁴Afifah Devi Arifianti, Skripsi, *Perancangan Buku Visual Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik Untuk Anak Kelas 5 Sekolah Dasar*, Surabaya: ITS, 2016, 32.

a. Warna primer

Warna dasar yang tidak menggunakan campuran warna lain. Warna kelompok warna primer adalah merah, biru dan kuning.

b. Warna sekunder

Hasilnya adalah campuran warna-warna primer yang memiliki perbandingan yang sama, satu banding satu; Misalnya, hijau adalah hasil pencampuran biru dan kuning.

c. Warna tersier

Ini adalah hasil pencampuran warna primer dan sekunder. Misalnya, pencampuran hijau dan kuning menghasilkan warna hijau kekuningan.

d. Warna netral

Mencampurkan tiga warna dasar dengan perbandingan 1:1:1. Warna ini berperan sebagai penyeimbang warna kontras alam.

10. Layout

Layout adalah penempatan elemen-elemen desain pada bidang-bidang dalam media tertentu yang mendukung konsep atau pesan yang terkandung didalamnya. Dalam desain buku, layout terdiri dari banyak elemen yang memainkan peran berbeda dalam membuat tata letak secara keseluruhan. Tujuannya agar pembaca dapat melihat dengan jelas keselarasan antara visual dan teks.⁴⁵

⁴⁵Suriyanto Rustan, *Huruf Font Tipografi*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009, 9.

Terdapat prinsip-prinsip layout yang dibagi menjadi empat, yaitu:⁴⁶

a. *Balance* (seimbang)

Keseimbangan membantu menetapkan ukuran dan urutan setiap bagian tata letak. Jika tidak seimbang, pembaca kesulitan membaca dan merasa ada yang salah dengan apa yang dibacanya. Ada dua macam prinsip keseimbangan, yaitu keseimbangan asimetris (kuat stabil) dan keseimbangan asimetris (berfluktuasi bergerak).

b. *Rhythm* (irama)

Irama diproduksi dengan mengulangi elemen dengan berbagai cara. Pengulangan ini dilakukan secara konsisten dan bervariasi yang merupakan kunci utama, dimana keduanya saling melengkapi karena tanpa variasi, pengulangan terasa membosankan.

c. *Emphasis* (titik berat)

Untuk dapat menarik perhatian pembaca, setiap pesan pada layout harus memiliki daya tarik yang tinggi.

d. *Unity* (kesatuan)

Semua elemen *layout* juga harus memiliki satu kesatuan. Ini membantu menentukan berapa banyak item yang akan digunakan atau bagaimana cara menggunakannya.

⁴⁶Surianto Rustan, *Huruf Font Tipografi*, 27.

BAB III

METODE PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Penelitian yang digunakan peneliti adalah Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang akan menghasilkan suatu produk tertentu dan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk melahirkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.¹ Produk ini tidak selalu berupa benda atau perangkat keras, seperti buku dan alat peraga, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak, seperti aplikasi atau program pengelola data.

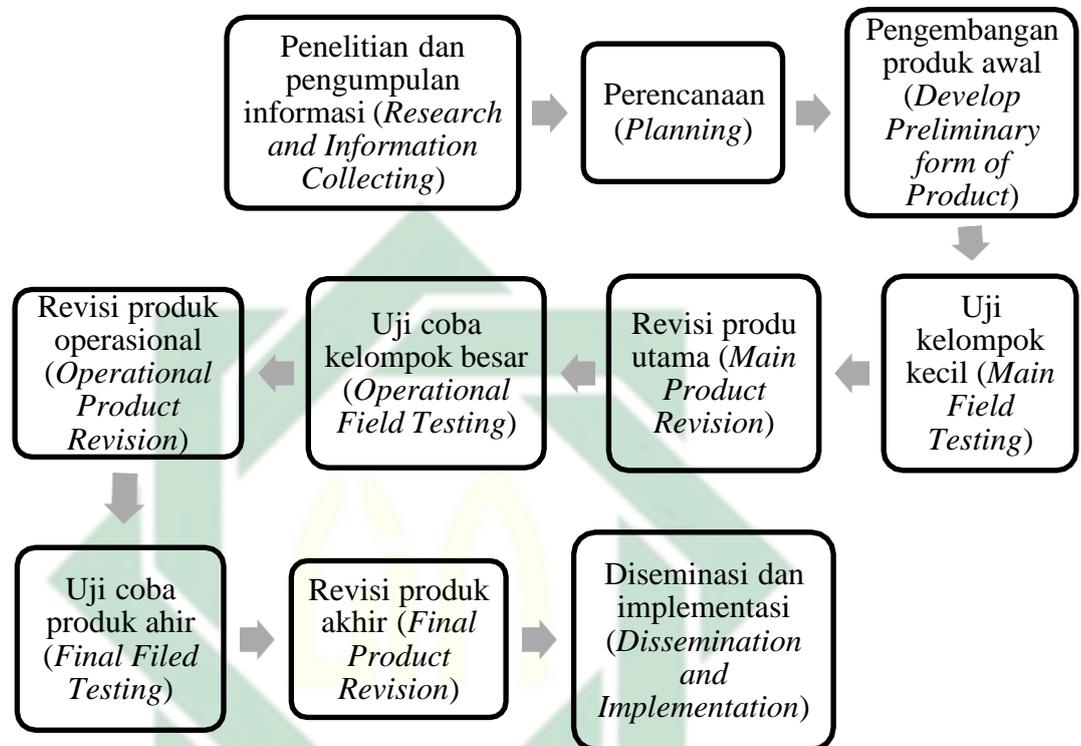
Untuk menghasilkan suatu produk dapat melakukan penelitian yang memiliki sifat analisis dan menguji keefektifitasan suatu produk agar memiliki fungsi. Oleh karena itu, perlu dilakukan metode penelitian untuk menguji produk tersebut, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.²

Dalam hal ini penulis akan merancang sebuah produk berupa media cetak bergambar ilustrasi dengan judul LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat) dengan tema memperkenalkan arah kiblat kepada anak-anak.

¹Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2018, 407.

²Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014, 297.

Tabel 3. 1

Metode Perancangan R&D³

B. Tahap Pengumpulan Data

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan karena terdapat teori yang mendukung penelitian yang berasal dari berbagai sumber seperti jurnal penelitian, buku, dan skripsi yang berkaitan dengan materi penulisan tugas akhir ini.

³<https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta/article/download/3051/1319>

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik yang diangkat oleh penulis, yaitu arah kiblat. literatur ini menggunakan data informasi sebagai bahan referensi untuk buku bergambar “LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat)”. Terdapat dua buku yang menjadi rujukan penulis yaitu buku yang berjudul ARAH KIBLAT (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi) karya Dr. Arino Bemi Sado dan buku ILMU FALAK (Fiqh Hisab Rukyat Penentuan Arah Kiblat dan Awal Waktu Salat) karya Dr. Jayusman.

b. Analisis kebutuhan

Fungsi analisis kebutuhan adalah menetapkan masalah apa yang terjadi dilapangan, sehingga dapat diketahui kebutuhan yang diinginkan. Arah kiblat adalah kebutuhan bagi umat muslim sehari-hari, maka penulis melakukan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi kebutuhan anak mengenai pengenalan dan pembelajaran arah kiblat, sehingga dapat ditentukan media pengenalan yang efektif dan efisien yang perlu dirancang untuk anak. Hasil dari analisis kebutuhan ini adalah kurangnya pengetahuan anak mengenai Ka'bah sebagai arah kiblat dan bagaimana mencari arah kiblat yang mudah dipahami bagi anak.

2. Perencanaan (*Planning*)

a. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang digunakan dalam penyusunan ini meliputi perancangan buku LUNAR sebagai sarana

mengidentifikasi arah kiblat untuk anak usia 7-10 tahun dan konsep yang digunakan dalam penyusunan ini

b. Pemilihan Media

Tujuan pemilihan media adalah untuk mengidentifikasi media yang relevan dengan materi dan memenuhi kebutuhan anak.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan dengan mendesain ilustrasi buku, merancang isi bahan ajar buku yang meliputi desain layout, gambar dan tipografi.

3. Pengembangan Produk Awal (*Develop Preliminary Formof Product*)

Peneliti melakukan perancangan ilustrasi dengan sifat yang hipotesis. Tahap ini dilakukan pengkajian referensi mengenai materi yang akan digunakan dalam buku LUNAR dengan menggambar sketsa ilustrasi. Selain referensi yang digunakan, penulis juga menggunakan penunjang lain untuk membuat ilustrasi dengan menggunakan program *Medibang* dan *Canva*.

Perancangan produk awal buku LUNAR di uji validasi ahli sesuai dengan bidangnya sebelum dilakukannya uji coba. Produk dirancang dengan komponen-komponen yang lengkap dan sebaik mungkin seperti cover depan dan belakang, pembuka, penutup, materi dan tugas.

Uji validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan produk yang dirancang. Maka dari itu, terdapat kriteria validator yaitu minimal pendidikan Strata 1 dan menguasai bidang yang akan divalidasi. Hal tersebut akan memudahkan validator dalam melakukan uji validasi produk yang penulis rancang. Validator yang menguji desain ini adalah ahli materi di bidang astronomi dan ahli media di bidang ilustrasi. Nama dan profesi validator yang memvalidasi produk yang dirancang oleh penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Validator Ahli

No	Nama	Profesi	Validator
1	Siti Tatmainul Qulub, M.S.I	Dosen Ilmu Falak UIN Sunan Ampel Surabaya	Ahli Materi
2	Ardian Candra Susila, S. E, Mtax	Pegawai Kementrian Keuangan RI, Komikus “Pengen Jadi Baik”	Ahli Media

Langkah-langkah uji validasi ahli produk yang dirancang sebagai berikut:

- 1) Memohon kepada validator untuk bersedia memvalidasi produk yang penulis rancang.
- 2) Penulis meminta validator memvalidasi produk sesuai dengan bidangnya.
- 3) Pertanyaan-pertanyaan uji validasi melalui Google Form berupa kuesioner.
- 4) Setelah memberikan nilai atau uji validasi pada produk, validator di minta menyampaikan sarannya pada kolom kuesioner.

Setelah produk diuji validasi, hasil validasi dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang dirancang, yang kemudian direvisi sesuai dengan saran yang disampaikan oleh validator.

Peringkat penilaian angket berupa informasi sangat baik sampai sangat kurang, dengan skor 1-4.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Jenis data yang penulis gunakan dalam perancangan ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari masukan, tanggapan dan saran ahli materi dan ahli media, serta uji coba kepada anak-anak usia 7-10 tahun.

a. Kuesioner uji validasi ahli materi

Uji validasi ahli materi ditinjau dari segi materi, desain pembelajaran dan manfaat. Berikut adalah kisi-kisi uji validasi ahli materi:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian	Penjelasan buku sesuai dengan perkembangan anak usia 7-10 tahun
		Buku sesuai dengan karakteristik anak usia 7-10 tahun
2	Materi	Penjelasan buku sesuai dengan standart ilmu falak
		Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan dalam buku

		Kesesuaian urutan materi pada buku sesuai dengan konsep keilmuan
		Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan
		Materi dalam buku dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja

b. Kuesioner uji validasi ahli media

Uji validasi ahli media ditinjau dari segi ilustrasi, desain dan pewarnaan. Berikut adalah kisi-kisi uji validasi ahli materi:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Desain komunikasi visual	Penataan unsur tata letak pada cover sesuai sehingga memberikan kesan yang baik
		Unsur warna memiliki tata letak yang sesuai sehingga dapat

		memperjelas fungsi (materi isi buku)
		Kejelasan pada huruf
		Kejelasan gambar pada buku
2	Manfaat	Dapat menarik perhatian anak usia 7- 10 tahun
		Tampilan mudah dipahami

4. Uji Kelompok Kecil (*Main Field Testing*)

Sebelum melakukan uji coba kelompok kecil, buku LUNAR akan di evaluasi terlebih dahulu. Kemudian dilakukan uji coba pada kelompok kecil dengan sampel 5-10 anak yang akan membaca buku LUNAR. Uji coba kelompok kecil ini akan berfokus pada rekomendasi revisi produk menurut pembaca sebelum dilakukan uji coba kelompok besar dilaksanakan.

5. Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*)

Dalam uji kelompok berdasarkan masukan dan saran dari pembaca, revisi produk utama diterapkan untuk meningkatkan produk. Setelah produk diperbaiki sesuai masukan, dapat diuji dalam kelompok besar.

6. Uji Coba Kelompok Besar (*Operational Field Testing*)

Pada tahap ini produk yang dirancang sudah mendekati sempurna. Pada uji coba kelompok besar penulis menggunakan sampel 15-20 anak. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui apa saja yang akan di evaluasi sebelum melakukan uji coba produk akhir.

7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Setelah melakukan evaluasi dari hasil uji coba kelompok besar, maka akan dilakukan revisi dari hasil evaluasi tersebut.

8. Uji Coba Produk Akhir (*Final Field Testing*)

Melakukan uji coba produk terakhir, dilakukan peneliti hanya di satu lembaga belajar yaitu Taman Pendidikan al-Qur'an Rumil Melangit yang bertempat di Jl. Babatan Pratama, Kepuhkembeng, Peterongan Jombang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan buku LUNAR yang telah dirancang. Dari uji coba produk akhir akan diperoleh hasil membaca buku LUNAR dan mengetahui keefektifan buku tersebut.

9. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Melakukan revisi setelah uji coba produk akhir, yaitu dengan memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba produk akhir.

10. Diseminasi dan Implementasi Produk (*Dissemination and Implementation*)

Tahap diseminasi dilakukan untuk memperkenalkan produk kepada pembaca pengembangan dan penerapan adalah tahap menyampaikan hasil pengembangan produk kepada pembaca. Tahap ini dilakukan setelah melakukan evaluasi dan revisi dari ahli dan pembaca yang kemudian di revisi diterapkan sesuai dengan konsep perancangan. Selanjutnya, Penulis melakukan penyebaran hasil perancangan berbentuk media cetak. Diseminasi dilakukan kepada murid-murid Taman Pendidikan al-Qur'an Rumil Melangit. Penyebaran juga dilakukan melalui proses sosialisasi kepada wali murid.

C. Deskripsi Karya

Telah dijelaskan oleh penulis sebelumnya, bahwa terdapat upaya dalam memperkenalkan arah kiblat kepada anak usia 7-10 tahun yaitu dengan media cetak bergambar. Dalam perancangan ini, penulis membuat buku bergambar dengan visual dan warna yang menarik berupa ilustrasi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak.

BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL

A. Konsep dan Strategi

1. Tujuan Media

Media yang dibuat oleh penulis ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu bagaimana menyampaikan ilmu dalam mencari arah kiblat melalui suatu produk. Tujuan dari buku ini adalah menjelaskan bagaimana mencari arah kiblat yang mudah sehingga dapat dipahami oleh anak-anak dan membuat anak menjadi tertarik pada ilmu falak.

2. Strategi Media

Strategi media adalah tentang menaritahu bagaimana media dapat menjangkau pembaca untuk mencapai tujuan media yang diberikan. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku bergambar yang dibuat dengan metode *digital painting*. Tujuan utama dari media ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pembaca.

3. Program Media

Tujuan dari program ini adalah untuk menentukan kapan dan dimana produk ini akan dipasarkan, dan berapa banyak buku yang akan diterbitkan akanditentukan pada saat itu.

4. Konsep dan Strategi Komunikasi

a. Tema

Menurut Burhan Nurgiyantoro, tema adalah gagasan atau makna dasar umum yang mendukung karya sastra.¹ Selanjutnyam

¹Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press. 2013. 115

menurut Ali Lukman berpendapat bahwa tema adalah suatu yang menjadi persoalan bagi pengarang di dalamnya terbayang pandangan hidup dan cita-cita pengarang². Tema suatu karya dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* atau pokok soal dan judul karya.

Tema yang penulis ambil dalam perancangan ini yaitu untuk menambah wawasan bagi anak-anak, yang berisikan bagaimana mencari arah kiblat dengan ilustrasi yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami anak-anak.

b. Alur atau Plot

Alur atau plot adalah sesuatu yang dapat mengembangkan tema. Menurut Kosasih alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab dan akibat.³ Alur dalam cerita disusun keseluruhan dari awal hingga akhir secara terperinci, dengan fungsi membawa cerita agar tidak keluar dari pembahasan cerita.

Alur dalam perancangan buku ini adalah maju dengan tujuan dapat dipahami oleh anak-anak. Bercerita tentang Lunar anak kecil cerdas yang akan pembaca berpetualang dan belajar mencari arah kiblat. Lunar tidak sendiri, ia ditemani oleh kucing kesayangannya yang bernama Neko.

²Ali Lukman, *Bahasa dan Kesastraan Indonesia sebagai cermin Manusia Indonesia Baru*, Jakarta: Gunung Agung, 1967, 118

³E. Kosasih, *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*, Bandung: Yrama Widya, 2012, 63

c. Setting Cerita atau Latar

Latar merupakan lukisan atau gambaran mengenai ruang atau waktu terjadinya peristiwa.⁴ Seluruh latar dalam cerita harus digambarkan secara visual dan terancang dalam naskah. Latar tempat yang penulis gunakan dalam perancangan ini adalah di luar angkasa dan alam liar. Untuk waktu yang digunakan dalam cerita ini adalah pagi, siang, sore, dan malam.

d. Sudut Pandang

Pada dasarnya sudut pandang dapat disampaikan oleh author, namun dalam perancangan ini tokoh Lunar-lah yang akan menyampaikan kejadian-kejadian dalam cerita, penulis hanya berperan sebagai narator saja.

e. *Storyline*

Storyline dalam perancangan ini dibuat mengenai perjalanan seorang anak yang bernama Lunar dan Neko, mereka mengajak pembaca untuk berpetualang mencari arah kiblat dilingkungan alam. Metode yang digunakan dalam *storyline* ini adalah 5W 1H yang dideskripsikan dalam beberapa adegan.

Tabel 3.10

Storyline Buku Ilustrasi LUNAR

Halaman	Narasi	Gambar
1	Sudah waktunya sholat, yuk kita	Mengambarkan suasana Lunar dan

⁴Yudiono, *Terlaah Kritik Sastra Indonesia*, Bandung: Angkasa, 1986, 35

	cari arah kiblat!	Neko muncul dalam semak-semak sambil membawa kaca pemesar.
2	Lihatlah Neko! Itu adalah rasi Bintang Orion kita bisa mencari arah kiblat menggunakan Rasi Bintang Itu.	Mengambarkan latar tempat di pinggir sungai saat malam hari, Lunar menunjukkan bahwa ada Rasi Bintang Orion kepada Neko.
3	Lunar, Matahari sudah mulai tengelam bagaimana kita mencari arah kiblat?	Lunar menunjukan kepada Neko tentang lumut yang ada di tengah hutan.

B. Konsep dan Strategi Visual

1. Pemilihan Warna

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Serta menggunakan warna sekunder. Warna-warna ini menyesuaikan dengan karakteristik anak yang aktif dan ceria.

2. Pemilihan Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini memiliki fungsi menyampaikan jalan cerita kepada pembaca. Teks disetiap lembarnya menggunakan ukuran 15 pt – 30 pt. Adapun font yang digunakan jenis Barrio untuk judul karena cocok dengan gaya ilustrasi yang ber-latar di luar angkasa dan alam.

PENULTIMATE
 THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK
SCHADENFREUDE
 3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21
 THE LEFT HAND DOES NOT KNOW WHAT THE RIGHT HAND IS DOING.

Gambar 3.3 font Barrio

Sumber: <https://www.dafont.com> (diunduh pada 4 Mei 2023)

Selain itu penulis juga menggunakan font Schoolbell karena bentuknya yang cocok dengan anak-anak dengan sifatnya yang mudah dibaca.

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

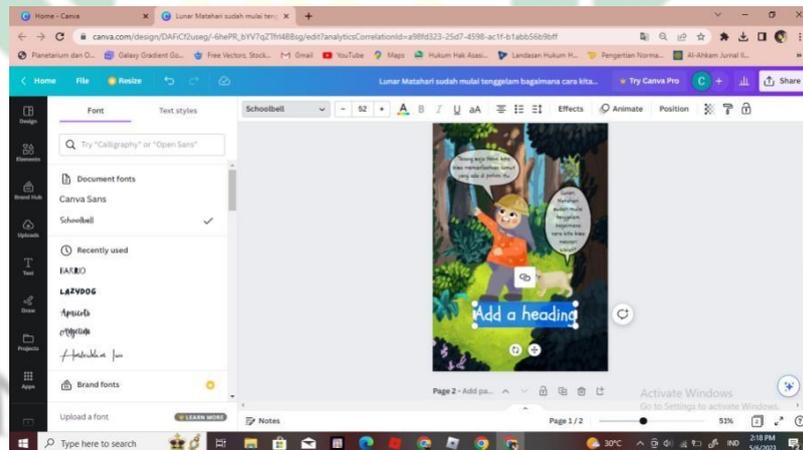
The left hand does not know what the right hand is doing.

Gambar 3.4 font Schoolbell

Sumber: <https://www.dafont.com> (diunduh pada 4 Mei 2023)

3. Layout

Proses layout perancangan setiap halamannya menggunakan aplikasi canva. Penulis juga menggunakan alur membaca dari kiri ke kanan.



Gambar 3.5 fitur canva

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

4. Perencanaan Tokoh

Tokoh utama dalam perancangan ini adalah anak-anak, agar dapat dijangkau oleh pembaca. Tokoh memiliki peran yang penting dalam mengantarkan peristiwa di dalam cerita. Karakter anak-anak

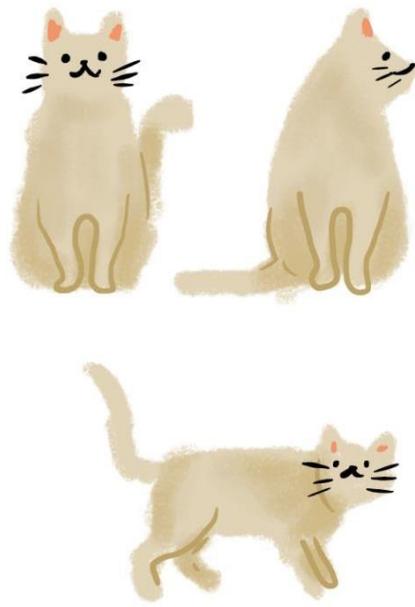
yang dirancang oleh penulis diharapkan mampu mempengaruhi pembaca sehingga dapat merasakan dirinya seperti tokoh.

Adapun tokoh utama dalam buku ini adalah Lunar, yaitu anak berumur 10 tahun yang cerdas dan aktif. Tokoh Lunar akan mengajak pembaca berpetualang, mencari hal baru dan mengajak pembaca untuk mencari arah kiblat dengan mudah.



Gambar 3.6 karakter Lunar dari berbagai gestur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Tokoh pendamping akan digambarkan dengan hewan peliharaan kesayangan Lunar, yaitu kucing yang bernama Neko yang akan membantu dan mendampingi Lunar dalam berpetualang dan mencari arah kiblat.



Gambar 3.7 karakter Neko dari berbagai gestur
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

C. Media Perancangan

Mengerjakan produk buku ilustrasi ini membutuhkan beberapa alat yang saling mendukung. Media ini merupakan alat dan bahan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Alat

Pada proses perancangan buku Lunar, penulis menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

a. Perangkat Keras (Hardware)

a) Laptop



Gambar 3.8 jenis laptop
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Dalam pembuatan produk ini, penulis menggunakan laptop merek HP dengan model 14-BS002TU dengan spesifikasi sistem operasi menggunakan Windows 10 Home, memory 4 GB DDR3L Dual Channel, dilengkapi dengan storage hard drive 500 GB, layar 14 inch dengan tingkat resolusi HD 1366 x 768 pixels.

b) Tap dan Pen



Gambar 3.9 jenis tap dan pen
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Tap dan pen merupakan alat menggambar digital dengan menggunakan laptop sebagai pengganti pensil dan

media menggambar melalui *software*. Penulis menggunakan tap pen merek Wacom Intuos Pro Small model PTH-451/K, dengan panjang 269 x lebar 170 x tinggi 8 mm / 10,6 x 6,7 x 0,3 in, dilengkapi dengan Wacom Pro Pen 2 dan area aktif 7 inc.

b. Perangkat Lunak (Software)

a) Medibang Pro Paint



Gambar 3.10 aplikasi gambar digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Medibang Pro Paint adalah *software* yang penulis gunakan dalam menggambar digital melalui laptop.

b) Canva

Canva merupakan *software editing* yang penulis gunakan dalam menambahkan typografi serta layouting.

2. Bahan

a. Ivory

Kertas *ivory* memiliki tampilan yang mengkilap dan sisi dalam memiliki tekstur kasar. Pada perancangan ini penulis menggunakan kertas ivory 310 gsm yang digunakan untuk sampul karena cukup tebal.

b. *Art atau Matte Paper*

Jenis kertas ini biasanya dicetak untuk majalah atau brosur, dengan permukaan yang mengkilap dan licin apabila terkena kotoran dapat dibersihkan dan tidak mudah menempel apabila terkena air juga tidak gampang luntur. Penulis menggunakan jenis kertas ini untuk bagian isi buku dengan ketebalan 120 gsm.

D. Proses Perancangan

1. Pembuatan Sketsa

Setelah *storyline* dibuat, penulis membuat sketsa untuk menentukan sudut pandang, jarak pandang dan komposisi ilustrasi. Berikut adalah salah satu dari sketsa dalam buku LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat)



Gambar 4.1 sketsa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

2. Pewarnaan

Setelah tahap pembuatan sketsa, langkah selanjutnya adalah pewarnaan. Proses pewarnaan dilakukan secara digital dengan tujuan mengurangi adanya kesalahan dalam pembuatan karya dan gambar yang akan dihasilkan menjadi jernih. Proses pewarnaan menggunakan layer terpisah pada setiap objeknya agar memudahkan penulis dalam memperbaiki gambar apabila terdapat kesalahan dan memberikan detail pada tahap selanjutnya.

Adapun brush yang digunakan untuk mewarnai objek adalah plastic crayon (thick) dan pada bagian yang lebih detail menggunakan brush g pen. Untuk memberikan kesan warna yang bertekstur dan bergradasi, penulis hanya menebal-tipiskan brush yang digunakan.



Gambar 4. 2 pewarnaan
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

3. Penyisipan Kata atau Tipografi

Pada tahap ini, penulis menggunakan aplikasi Canva.

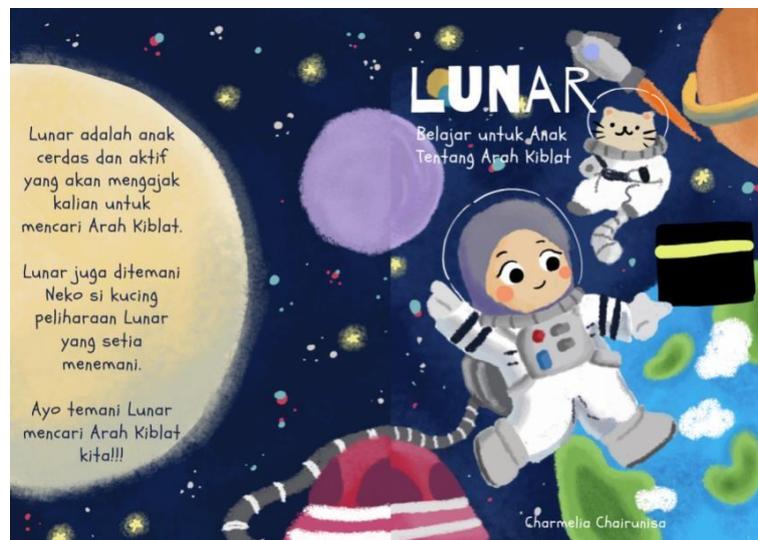


Gambar 4. 3 penyisipan kata
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

E. Hasil Buku Ilustrasi LUNAR

1. Sampul depan dan belakang buku Lunar



Gambar 4. 4 sampul depan belakang buku LUNAR

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul buku : LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat)

Jenis buku : Buku Ilustrasi

Jumlah halaman : 15 halaman

Ukuran buku : 20 x 17 cm

Media sampul : Cetak digital pada kertas ivory 310

b. Deskripsi karya

Komponen buku salah satunya adalah sampul depan dan sampul belakang. Dalam perancangan sampul buku ilustrasi “LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat) posisi sampul depan berada di sebelah kanan dan sampul belakang berada di bagian kiri. Layout ini digunakan karena saat buku divetak maka

sampul akan dilipat sehingga bagian kanan akan menjadi bagian depan dan bagian kiri akan menjadi bagian belakang.

Tampilan sampul depan menampilkan elemen-elemen desain yang terdiri dari ilustrasi seorang anak dan seekor kucing yang menggunakan pakaian astronot, ilustrasi planet-planet, ilustrasi Bumi, ilustrasi Ka'bah, ilustrasi pesawat luar angkasa dan ilustrasi benda-benda langit lainnya. Background dari sampul depan berwarna gelap dan bergradasi karena menggambarkan keadaan diluar angkasa.

Selain ilustrasi juga terdapat elemen lain berupa teks yang menjadi keterangan buku. Pada sampul depan terdapat teks “LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat)” dengan layout sebelah kiri atas. Teks judul memiliki warna putih agar terlihat dan terbaca.

c. Analisis karya

a) Aspek ilustratif

Ilustrasi yang menghiasi sampul buku “LUNAR (Belajar Untuk Anak Tentang Arah Kiblat)” merupakan ilustrasi yang memang dibuat khusus untuk sampul karena berbeda dengan halaman dalam, ilustrasi tersebut terdiri dari seorang anak dan seekor kucing yang menggunakan pakaian astronot, ilustrasi planet-planet, ilustrasi Bumi, ilustrasi Ka'bah, ilustrasi pesawat luar angkasa dan ilustrasi benda-benda langit lainnya.

Ilustrasi seorang anak perempuan dan seekor kucing sedang terbang diluar angkasa yang akan mencari arah kiblat di Bumi. Ilustrasi ini yang menjadi poin dalam sampul.

b) Aspek komunikasi

Gambar pada cover menjadi representasi visualisasi buku bagi pembaca. Selain itu, sampul depan memberikan informasi yang dapat meningkatkan pemahaman pembaca terhadap isi buku disampul belakang. Keterangan tersebut adalah:“Lunar adalah anak cerdas dan aktif yang akan mengajak kalian untuk mencari arah kiblat. Lunar juga ditemani Neko si kucing peliharaan Lunar yang setia menemani. Ayo temani Lunar mencari arah kiblat kita!”.

Sinopsis ini akan membawa pembaca menjadi penasaran dengan isi buku ini.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

2. Pembuka buku LUNAR



Gambar 4.5 pembukabuku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pembuka merupakan sampul bagian dalam yang berada di halaman buku sebelum isi halaman ini menjadi pembuka buku dan menegaskan judul dari buku. Terdapat ilustrasi seorang anak yang membawa terbang bersama peliharaannya dengan ilustrasi bulan dan benda langit. Selain itu, ada juga header yang diletakkan dibagian tengah atas. Teksnya sama dengan teks di halaman utama, hanya saja warna yang digunakan adalah biru tua. Pembuka ini memiliki keseimbangan yang simetris karena semua objek terpusat dan seimbang.

3. Halaman 1 buku LUNAR



Gambar 4.6 halaman 1 buku LUNAR
Sumber : Dokumentasi pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Arah Kiblat

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman 1 akan berisi materi penjelasan apa itu arah kiblat. Halaman ini berisikan ilustrasi Lunar sedang menggambar Ka'bah diatas meja dan Neko sedang meperhatikan. Warna-warna yang digunakan adalah warna sedikit gelap seperti hijau tua, coklat dan

hitam. Selain ilustrasi juga terdapat teks penjelas yang mendukung ilustrasi.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustrasi

Halaman ini adalah materi pembuka sebelum memasuki materi bagaimana mencari arah kiblat. Halaman ini berlatar belakang disebuah ruangan yang masih tidak jauh dari tema hutan, hal ini digambarkan dengan warna yang penulis gunakan yaitu berwarna hijau tua. Ilustrasi yang penulis gambarkan yaitu tokoh Lunar yang sedang menggambar Ka'bah disebuah kertas dan Neko yang sedang memperhatikan.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini menjelaskan Ka'bah sebagai arah kiblat dan apa arah kiblat itu. Hal ini di visualisasikan dengan teks penjelas. Penulis juga berusaha menjelaskan dengan singkat dan mudah dipahami oleh anak-anak.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

4. Halaman 2 buku LUNAR



Gambar 4.7 halaman 2 buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Kompas 1

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman 1 akan berisikan pembuka pada materi kompas. Halaman ini berisikan ilustrasi Lunar dan Neko yang berada di semak-semak sambil membawa kaca pembesar dengan maksud mengajak pembaca mencari arah kiblat.

Warna-warna yang digunakan adalah warna nature tone seperti warna hijau, kuning, biru, coklat, jingga, ungu. Selain ilustrasi juga terdapat teks penjelas yang mendukung ilustrasi yaitu kalimat ajakan untuk pembaca agar mengikuti perjalanan Lunar mencari arah kiblat.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Halaman ini merupakan halaman awal sebelum dilanjutkan ke materi utama. Halaman tersebut memiliki *tag line* yang berlatar belakang hutan dan semak-semak dan diilustrasikan dengan karakter Lunar dan Neko disemak-semak yang membawa kaca pembesar.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini materi yang disampaikan adalah pembuka dari materi yang berjudul kompas 1. Materi ini didukung dengan 1 kalimat yaitu “Sudah waktunya Sholat, Yuk cari arah kiblat kita!”. Kalimat ini merupakan kalimat ajakan yang sederhana, melalui ilustrasi dan teks dalam halaman ini dapat mengajak pembaca untuk mencari dimana arah kiblat yang dituju.

5. Halaman 3 buku LUNAR

Teman-teman, kompas adalah alat penunjuk arah matanagin.
 kompas menggunakan medan magnet Bumi untuk menentukan
 arah Utara, Timur dan Barat.
 Menentukan arah kiblat juga bisa menggunakan kompas, caranya
 yaitu
 Letakkan kompas pada bagian yang datar, setelah itu biarkan
 jarum kompas berputar hingga berhenti
 Setelah jarum kompas berhenti, kemudian cari huruf W (West)
 yang berarti Barat
 Itu menandakan arah kiblat yang dicari



Gambar 4.8 halaman 3 buku LUNAR
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Kompas 2

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman 2 merupakan halaman yang bersisi visualisasi dari materi halaman 1, maka dari itu halaman ini memiliki ilustrasi yang lengkap, contohnya seperti ilustrasi kompas.

Dibagian kiri dan kanan ilustrasi terdapat teks percakapan antara Lunar dan Neko, sedangkan bagian atas ilustrasi terdapat teks penjelas. Keseluruhan warna-warna yang digunakan adalah warna yang cerah. Warna biru muda sebagai tanah, warna hijau sebagai tumbuhan dan warna kuning sebagai bunga.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Materi dalam halaman ini digambarkan dengan latar alam, pepohonan, dan kompas. Kompas memang digambarkan dengan besar agar anak memahami seperti apa bentuk kompas. Warna-warna yang digunakan juga cerah seperti biru, hijau, kuning yang dapat menarik perhatian anak.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman 2 menjelaskan bagaimana cara mencari arah kiblat menggunakan kompas. Sebelum menjelaskan bagaimana mencari arah kiblat dengan kompas, penulis menjelaskan terlebih dahulu fungsi kompas. Setelah itu dijelaskan bagaimana mencari arah kiblat dengan kompas, penulis juga berusaha menjelaskan secara mudah dan tanpa perhitungan agar mudah dipahami oleh anak.

6. Halaman 4 buku LUNAR



Gambar 4.9 halaman 4 buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Matahari 1

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman 3 akan membahas mengenai mencari arah kiblat dengan Matahari. Secara visual halaman ini menggambarkan Lunar dan Neko yang sedang menikmati udara segar dengan latar tempat taman. Pada sekitar ilustrasi terdapat teks narasi yang memiliki

latar belakang putih, pada ilustrasi Lunar dan Neko terdapat teks percakapan.

Secara keseluruhan halaman ini memiliki warna-warna yang cerah seperti kuning, hijau, biru, oranye dan ungu. Ilustrasi teks mengisi bagaian yang kosong hingga menjadi halaman yang penuh.

c. Analisis Karya

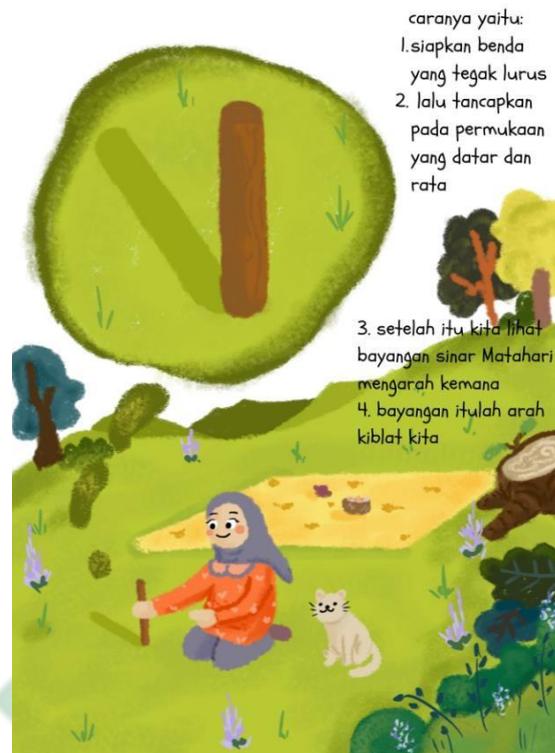
a) Aspek ilustratif

Ilustrasi pada halaman ini menjelaskan mengenai mencari kiblat dengan Matahari. Digambarkan latar tempat yang cerah karena sinar Matahari di tambah dengan bayangan-bayangan pepohonan, serta tokoh Lunar yang memakai kacamata hitam.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini belum menjelaskan bagaimana cara mencari arah kiblat, melainkan masih menjelaskan apa itu Rashdul Qiblat. Pada sisi kanan dan kiri ilustrasi Lunar dan Neko, terdapat balon kata yang mengartikan percakapan anatara keduanya mengenai mencari kiblat dengan bayangan Matahari. Kemudian bagian atas pada halaman ini terdapat narasi yang menjelaskan kepada pembaca mengenai Rashdul Qiblat.

7. Halaman 5 buku LUNAR



Gambar 4.10 halaman 5 buku LUNAR
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Matahari 2

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman ini merupakan halaman dengan materi Matahari 2, jika halaman sebelumnya adalah penjelasan dasar tentang Rashdul Qiblat, maka halaman ini praktik bagaimana mencari arah kiblat menggunakan bayangan Matahari atau Rashdul Qiblat.

Secara visual halaman ini menggambarkan Lunar dan Neko berada dilokasi yang sama, hanya saja pengambilan sisi yang berbeda, ditambah lagi dengan ilustrasi yang menggambarkan tongkat secara jelas. Terdapat visualisasi Lunar dan Neko yang sedang melakukan pengamatan menggunakan bayangan Matahari.

Warna-warna yang digunakan dalam halaman ini masih sama seperti halaman sebelumnya, namun latar belakang dari halaman ini berwarna putih yang menggambarkan langit yang cerah.

c. Analisis Karya

a) Aspek lustratif

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang materi utama yaitu Matahari 2. Bersisi ilustrasi dengan latar tempat taman yang di gambarkan dengan dedaunan, serta ilustrasi yang digambarkan mengenai bagaimana mencari arah kiblat dengan bayangan Matahari yang divisualisasikan dengan Lunar dan Neko yang melakukan pengamatan. Agar mudah dipahami oleh pembaca, penulis menggunakan ilustrasi tambahan yang besar guna memberi gambaran yang jelas mengenai bayangan Matahari.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini dijelaskan bagaimana cara mencari arah kiblat menggunakan bayangan Matahari. Pada halaman ini tidak ada percakapan antara Lunar dan Neko seperti halaman

sebelumnya. Terdapat narasi disebelah kanan ilustrasi yang menjelaskan tata cara secara *step by step* mencari arah kiblat menggunakan bayangan Matahari.

8. Halaman 6 buku LUNAR



Gambar 4.11 halaman 6 buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Lumut 1

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Materi di halaman ini membahas mengenai mencari arah kiblat menggunakan Lumut. Seperti apa yang pernah dipelajari saat sekolah dasar lumut bisa digunakan sebagai petunjuk arah. Pada halaman ini terdapat visualisasi ilustrasi dengan latar tempat di tengah hutan. Dalam ilustrasi pada halaman ini tampak tokoh Lunar dan Neko berjalan santai ditengah hutan yang mana Matahari sudah mulai tenggelam. Lunar tampak sedang menunjukkan kepada Neko mengenai lumut.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Pada halaman ini di ilustrasikan tokoh Lunar dan Neko saat berada di tengah hutan. Karena Matahari sudah mulai tenggelam maka Lunar menjelaskan bahwa mencari arah koblak bisa menggunakan bantuan lumut. Sesuai dengan materinya, pada halaman ini berlatar belakang di sebuah hutan dengan pepohonan yang di tumbuhi lumut. Warna-warna yang penulis gunakan dalam halaman ini adalah hijau dengan gradasi dari tua ke muda dan warna kuning.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini terdapat percakapan antara Neko yang kebingungan bagaimana mencari koblak apabila Matahari sudah mulai tenggelam. berbeda dari halaman sebelumnya, pada halaman ini penulis tidak mencantumkan narasi sebagai

penjelas pada peristiwa tersebut. Sebelum di jelaskan bagai mana cara mencari kiblat dengan lumut, penulis membuat halaman pembuka pada materi ini agar memberikan wawasan kepada pembaca bahwa dengan bantuan alam seperti lumut, bisa membantu kita dalam mencari arah kiblat.

9. Halaman 7buku LUNAR



Gambar 4.12 halaman 7buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Lumut 2

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Materi pada halaman ini adalah lumut 2 yang menjadi penjelas atau materi utama mencari arah kiblat menggunakan lumut. pada materi ini diilustrasikan Lunar dan Neko yang bersantai ditengah hutan sambil menunjuk ke arah pohon yang di tumbuhi lumut. di atas ilustrasi terdapat *text box* yang diisi dengan narasi yang menjelaskan bagaimana mencari arah kiblat menggunakan lumut. penulis menggunakan warna-warna hijau sesuai dengan latar tempat.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Halaman ini menjadi penjelas dalam materi lumut. divisualisasikan dalam ilustrasi Lunar sedang bersantai diatas batu sambil menunjukkan kepada Neko mengenai lumut yang berada di pohon. Latar tempat berada di tengah hutan. Penulis menggunakan warna-warna hijau, kuning dan coklat sesuai dengan latar tempat, selain itu penulis juga menggunakan background berwarna biru yang bergradasi ke warna putih sebagai bentuk gambaran matahari sudah mulai temggelam.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini berisi tentang lumut 2, maksud dari materi ini adalah menjelaskan kepada anak bagaimana cara mencari arah kiblat menggunakan lumut. Pada halaman ini penulis tidak mencantumkan percakapan antara Lunar dan Neko. Bagian

atas dari ilustrasi terdapat narasi dengan text box yang menjelaskan konsep arah mata angin menggunakan lumut, sehingga kita juga bisa mencari arah kiblat menggunakan lumut.

10. Halaman 8 buku LUNAR



Gambar 4.12 halaman 8 buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Bintang 1

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman ini merupakan halaman dengan materi Bintang 1. Materi ini adalah pembuka dari apa yang akan dijelaskan kepada pembaca. Visualisasi yang tampak adalah tokoh Lunar dan Neko yang sedang berada di sungai dengan menaiki perahu saat malam hari dan melihat ke arah langit yang mana mereka melihat indahny bintang saat malam hari.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Visualisasi pada halaman ini berlatar belakang di sungai saat malam hari. Diperjelas dengan tokoh Lunar dan Neko yang menaiki perahu serta terdapat ikan-ikan yang berenang. Sesuai dengan waktu yang malam hari, penulis menggunakan warna-warna yang gelap seperti hijau tua, toska dan merah. Materi pembuka ini berjudul Bintang 1 yang di visualisasikan dengan tokoh Lunar dan Neko yang menghadap ke atas sambil melitah Bintang-bintang.

b) Aspek komunikatif

Halaman ini adalah sebagai pembuka dari materi Bintang, jadi penulis hanya menambahkan percakapan yang berada di *text box* antara Lunar dan Neko. Di viauslisisikan Neko yang kebingungan mencari arah kiblat saat malam hari, sehingga dipastikan oleh Lunsr bahwa saat malam hari juga bisa mencari

arah kiblat. Dari teks ini dapat mengedukasi pembaca bahwa mencari arah kiblat juga bisa saat malam hari.

11. Halaman 9 buku LUNAR



Gambar 4.13 halaman 9 buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Bintang 2

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Pada halaman ini bermaterikan Bintang 2. Divisualisasikan dengan latar tempat hutan tepi sungai saat malam hari. Tokoh Lunar yang menunjukkan kepada Neko mengenai Rasi Bintang Orion.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Pada halaman ini berisi mengenai penjelasan Rasi Bintang Orion. Materi ini divisualisasikan melalui ilustrasi Lunar yang menggunakan baju oranye sedang menghadap ke atas langit sambil menunjuk ke arah atas dan Neko yang menghadap ke atas langit, serta diperjelas dengan ilustrasi Rasi Bintang Orion. Latar tempat berada di hutan tepi sungai yang divisualisasikan sungai dengan bunga teratai serta pepohonan. Sesuai materi, latar waktu yang terjadi adalah malam hari. Hal ini divisualisasikan dengan bintang serta penulis menggunakan warna-warna yang gelap seperti hijau tua untuk dedaunan, warna hitam dan biru tua untuk langit.

b) Aspek komunikasi

Pada halaman ini masih belum menjelaskan bagaimana cara mencari arah kiblat menggunakan Rasi Bintang Orion, melainkan masih menjelaskan Rasi Bintang Orion itu seperti apa. Pada halaman ini terdapat percakapan Lunar yang menunjukkan kepada Neko Rasi Bintang Orion. Selain itu

dibagian atas ilustrasi terdapat narasi yang menjelaskan rasi Bintang Orion yang dijelaskan secara singkat, ringan sehingga mudah dipahami oleh pembaca khususnya anak-anak.

12. Halaman 10 buku LUNAR



Gambar 4.14 halaman 10 buku LUNAR
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

a. Spesifikasi Karya

Judul materi : Bintang 3

Media : Digital

Ukuran : 931 x 653 px

Output : cetak digital kertas art atau matte paper 120 gsm

Ukuran output: 20 x 17 cm

b. Deskripsi Karya

Halaman ini memiliki materi Bintang 3 yang merupakan inti dari materi Bintang. Divisualisasikan dengan tangan Lunar saja karena penulis ingin menjelaskan Rasi Bintang Orion secara detail. Halaman ini tidak terdapat teks percakapan, melainkan hanya narasi saja. Latar tempat yang diberikan adalah langit saat malam hari.

c. Analisis Karya

a) Aspek ilustratif

Sesuai dengan judul materi ini adalah Bintang maka latar yang penulis suguhkan adalah malam hari. Dikarenakan pada halaman ini adalah materi inti, maka penulis membuat ilustrasi yang jelas agar mudah dipahami pembaca. Divisualisasikan tangan dari tokoh Lunar yang menunjuk ke arah Rasi Bintang Orion. Latar waktu yang terjadi adalah malam hari, maka penulis menggunakan warna-warna yang gelap yaitu hitam dan biru tua untuk langit malam, biru muda untuk Rasi Bintang Orion.

b) Aspek komunikatif

Halaman ini adalah halaman inti dari materi Bintang. Di mana penulis menggunakan visualisasi yang jelas di satu halaman. Tidak ada percakapan di halaman ini, namun terdapat narasi yang menjelaskan bagaimana mencari arah kiblat menggunakan Rasi Bintang Orion. Selain itu penulis

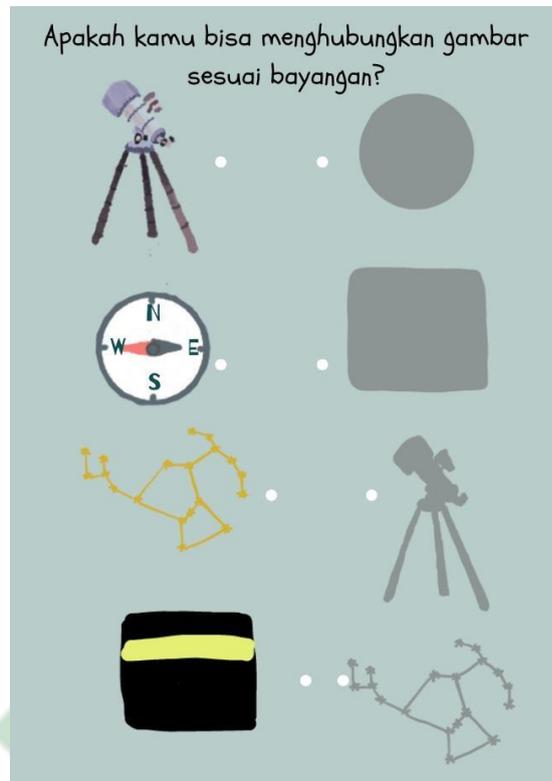
menggunakan warna font yang cerah dikarenakan latar belakang berwarna gelap, dengan tujuan penjelasan dapat dibaca. Penulis juga berusaha menjelaskan sesederhana mungkin agar dapat dipahami anak-anak.

13. Lembar Tugas 1buku LUNAR



Gambar 4.15 lembartugas 1buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

14. Lembar Tugas 2buku LUNAR



Gambar 4.16 lembartugas 2buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

15. Penutup buku LUNAR



Gambar 4.17 penutup buku LUNAR
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

F. Hasil Uji Validasi Ahli dan Uji Kelompok

1. Data kualitatif Uji Validasi Ahli

Tabel 3.6
Hasil Pengumpulan Data Kualitatif Uji Validasi Ahli

No	Validator	Validasi	Saran
1	Siti Tatmainul Qulub, M.S.I	Ahli materi	Perbaiki penulisan, selaraskan antara gambar dan uraian, tambahi materi tentang Rashdul Qiblat dan penggunaan kompas
2	Ardian Candra Susila, S. E, Mtax	Ahli media	Sudah bagus, perlu dikembangkan lagi tentang pemilihan palet warna agar lebih harmoni untuk karya-karya

			berikutnya.
--	--	--	-------------

2. Data kualitatif Uji Coba Kelompok

Tabel 3.7

Hasil Data Uji Coba Kelompok Pretest

No	Nama	Umur	Nilai Pengetahuan Arah Kiblat
1	Sesil	10	40
2	Jenny	10	30
3	Elcha	10	40
4	Anjani	10	40
5	Ova	9	20
6	Keysya	9	30
7	Alvi	9	30
8	Rendra	8	40
9	Rendri	8	30
10	Brian	7	30

Tabel 3.8

Hasil Data Uji Coba Kelompok Post test

No	Nama	Umur	Nilai Pengetahuan Arah Kiblat
1	Sesil	10	90
2	Jenny	10	40
3	Elcha	10	90
4	Anjani	10	70

5	Ova	9	80
6	Keysya	9	90
7	Alvi	9	80
8	Rendra	8	90
9	Rendri	8	80
10	Brian	7	80

Tabel 3.9
Hasil Data Kualitaif Uji Coba Kelompok Postest

No	Nama	Umur	Kritik dan Saran
1	Sesil	10	Untuk lebih kreatif lagi supaya mudah dipahami oleh anak
2	Jenny	10	Kalau bisa penjelasannya diperjelas lagi agar anak lebih paham
3	Elcha	10	Bukunya membantu untuk yang belum bisa mencari arah kiblat dengan mudah
4	Anjani	10	Perbaiki penulisan yang salah
5	Ova	9	Penjelasan kurang jelas sedikit
6	Keysya	9	Terdapat penulisan yang salah
7	Alvi	9	Gambar bisa dipahami
8	Rendra	8	Gambarnya bagus, jelas saat membaca dan mudah dipahami
9	Rendri	8	Gambar bagus, penjelasan mudah

			dipahami
10	Brian	7	Warnanya sudah bagus, penjelasan mudah dipahami



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V PENUTUP

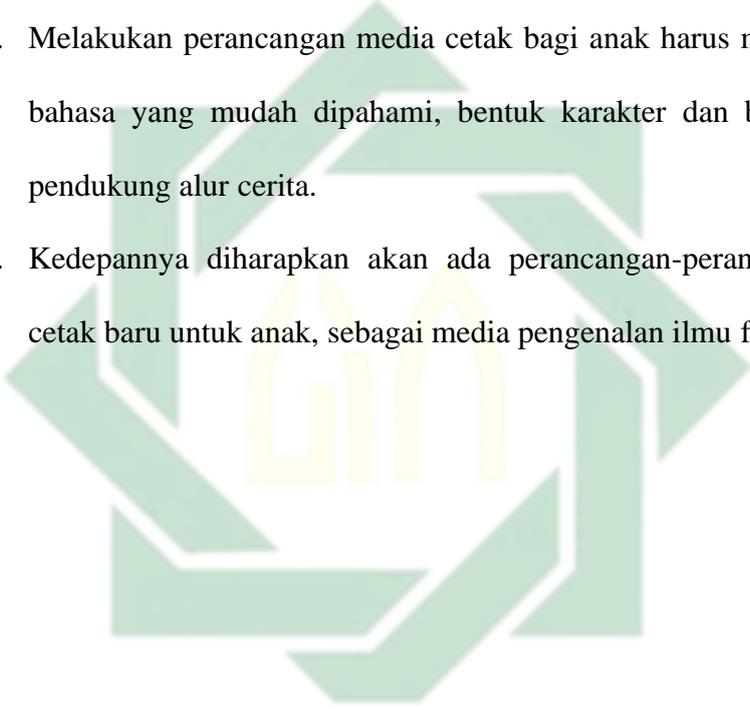
A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil perancangan dan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan: Langkah perancangan buku LUNAR sebagai media pengenalan ilmu falak bagi anak usia dini dimulai dengan: *Pertama*, pembuatan sketsa. Sketsa dilakukan dengan tujuan untuk menentukan sudut pandang, jarak pandang dan komposisi ilustrasi. *Kedua*, pewarnaan yang dilakukan secara *digital painting*. *Ketiga*, menyisipkan kata atau tipografi.
2. Perancangan buku LUNAR memiliki dua konsep yaitu, konsep komunikasi dan konsep visual. Konsep komunikasi meliputi (1) tema, mencari arah kiblat. (2) alur dan plot, alur yang digunakan adalah maju agar mudah dipahami anak dengan menceritakan petualangan Lunar dan Neko dalam mencari kiblat. (3) latar tempat di luar angkasa untuk cover depan dan belakang, alam liar sebagai latar pada isi buku. (4) storyline, metode yang digunakan dalam dalam storyline adalah 5W 1H. Konsep visual meliputi: (1) pemilihan warna (2) pemilihan tipografi (3) layout (4) perencanaan tokoh

B. Saran

Berdasarkan hasil perancangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran:

1. Skripsi ini merupakan satu contoh dari ini perancangan buku mengenai arah kiblat. Dengan adanya perancangan media cetak ini, diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan anak mengenai arah kiblat.
2. Melakukan perancangan media cetak bagi anak harus memperhatikan bahasa yang mudah dipahami, bentuk karakter dan bentuk elemen pendukung alur cerita.
3. Kedepannya diharapkan akan ada perancangan-perancangan media cetak baru untuk anak, sebagai media pengenalan ilmu falak.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Salam Nawawi. Ilmu Falak Praktis (Hisab Waktu Salat, Arah Kiblat, dan Kalender Hijriah). Surabaya: IMTIYAZ, 2016.
- Adi Kusrianto. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Afifah Devi Arifianti. Skripsi. Perancangan Buku Visual Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik Untuk Anak Kelas 5 Sekolah Dasar. Surabaya: ITS, 2016.
- Ahmad Mustaf Al-Maraghi, *Terjemah Tafsir Al-Maraghir*, Juz II, Penerjemah: Anshori Umar Sitanggal, Semarang: CV. Toh Putra, 1993, 2.
- Ahmad Izzuddin. Ilmu Falak Praktis (Metode Hisab Rukyat Praktis dan Solusi Permasalahannya). Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2012.
- Ahmad Rohani. Media Itruksi Edukatif. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997.
- Ahmad Susanto. Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya). Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011.
- Arino Bemi Sado. Arah Kiblat (Suatu Kajian Syariah dan Sains Astronomi). Mataram: SANABIL, 2020.
- Arwin Juli Rakhma Butar-Butar. Kabah dan Problematika Arah Kiblat. Yogyakarta: Museum Astronomi Islam, 2013.
- Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Benictus Aditya Kristianto. Skripsi. Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas Bawah. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017.
- D Rosyida. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Gunung Persada, 2010.
- Danton Sihombing. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia, 2015.
- Dedi Nurhidayat. Pendidikan Seni Rupa. Jakarta: PT. Grasindi, 2004.
- Departmen Agama RI: BERAS, "Al Qur'an dan Terjemah" (Bandung 2008)
- Dwi Laksamana, Ramanda Dimas, Made Arini. Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Tata Surya Kepada Anak-Anak di Denpasar. Jurnal Selaras Rupa. Vol. 1 No. 1 Mei 2020.
- Hafied Cangara. Pengantar Ilmu Komunika. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Hajar. Ilmu Falak (Sejarah, Perkembangan, dan Tokoh-tokohnya). Pekanbaru: PT. Sutra Perkasa, 2014.
- Herlina Widyastuti. Skripsi. Perancangan Buku Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tumbuhan Bagi Anak. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020.
- <https://www.blog.eigeradventure.com> diakses pada tanggal 5 Mei 2023
- <https://ruangbuku.id/artikel/jenis-jenis-buku-cerita-bergambar/>, diakses 07/03/2023 pukul 21:00
- <https://www.ibudanbalita.com/artikel/7-manfaat-memberikan-cerita-bergambar-pada-si-kecil-#:~:text=Funcsi%20gambar%20cerita%20sangat%20banyak,ingin%20tahu%2>

- [C%20hingga%20merangsang%20kreativitasnya](#). Diakses pada 06/03/2023 pukul 09:00.
- Imam Fuzi, dkk. *Konstelasi Orion sebagai Penanda Arah Kiblat*. Prosiding Konferensi Integrasi Islam dan Sains, Vol 2, Maret 2020.
- Jayusman. *Ilmu Falak-1 (Fiqh Hisab Rukyat Penentuan Arah Kiblat dan Awal Waktu Salat)*. Banten: Media Edu Pustaka, 2022, 3.
- Jalaluddin Asy-Syuyuthi and Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahaliy , “Terjemah Tafsir Jalalain”
- Kahfi Dirga Cahya. Belajar dengan Buku Cetak Lebih Memuaskan Ketimbang Digital, (https://amp.kompascom.cdn.ampproject.org/v/s/amp.kompas.com/lifestyle/read/2018/01/04/121100820/belajat-dengan-buku-cetak-lebih-memuaskan-ketimbang-digital?usqp=mq331AQKKAFAQrABIIACAw%3D%3D&_js_v=a9&am_p_gsa=1#referrer=https://www.google.com&csi=0 , diakses pada 28 Desember 2022, 14:11)
- Khabib Surya. Skripsi. *Rancang Bangun Aplikasi Hisab Mobile Murobba’ Berbasis Android*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022
- Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, 2016.
- Lia Anggraini dan Kirana Nathalia. *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula)*, Bandung: Nuansa Cendikia, 2016.
- Maskufa. *Ilmu Falak*. Jakarta: Gaong Persada, 2010.
- Maulid Alam Islami. Skripsi. *Perancangan Cergam Memecah Matahari*. Universitas Komputer Indonesia.
- Maylinda Ambarwati. *Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Muhyidin Khazin. *Ilmu Falak dalam Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Buana Pustaka, 2004.
- Nasifah Syifaun. *Komputer Grafik*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- Nurgianto. *Satra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005.
- Slamet Hambali. *Ilmu Falak (Arah Kiblat Setiap Saat)*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2013.
- Sofyan Salam. *Seni Ilustrasi (Esensi, Sang Ilustator, Lintasan, Penilaian)*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Makasar, 2017.
- Sofyan Salam. *Apakah Ilustrasi Itu*. Makasar: FBS IKIP Ujung Pandang, 1993.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sri Wulandari. Skripsi. *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang*. Makkasar: Universitas Negeri Makassar, 2017.
- Sugiono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta, 2006.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Intan Madani, 2012.

Suriyanto Rustan. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

Watni Marpaung, *Pengantar Ilmu Falak*, Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2015,

Yudiono. *Terlaah Kritik Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa, 1986.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A