

BUKU VISUAL PENGENALAN HEWAN DALAM AL-QURAN**Amierza Puspaningrum¹****Aditya Rahman Yani²**

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294

ABSTRAK

Pendidikan agama dan ilmu pengetahuan sangat penting dalam membantu tahapan tumbuh kembang anak di masa *golden age*, karena di masa ini anak dengan mudah dapat memahami segala memori pembelajaran yang ada di sekitarnya. Adanya metode *story telling* dapat membantu anak untuk memahami proses pendidikan secara menarik dan atraktif. Melalui pendidikan secara bercerita menggunakan topik hewan dalam Al-Quran, diharapkan anak dapat dengan mudah memahami dasar pendidikan agama secara menarik dan menyenangkan. Buku visual ini akan memunculkan berbagai karakter hewan, dengan menggunakan latar cerita seperti di dalam Al-Quran di setiap halamannya, diharapkan agar anak dapat mencontoh sifat baik dalam isi cerita. Cerita dalam buku ini akan divisualisasikan dengan gaya bahasa yang *fun*, dengan gaya gambar *vector* yang sederhana, lucu, dan menarik, serta pemberian warna yang *colorful* pada buku ini akan mewakili sisi kehidupan anak-anak tetapi tetap informatif dan beredukasi. Terdapat mekanisme interaktif di setiap halaman cerita, serta media pendukung boneka jari dan panggung bonekanya untuk menambah pemahaman dan semangat dalam bercerita sesuai konsep yang dipakai "*Islamic cheerful education*", yang nantinya akan dikemas dalam 1 paket dengan 2 jilid buku dan 1 set boneka jari.

Kata Kunci : Buku Cerita Anak, Hewan, Al-Quran

ABSTRACT

Religious education and science is very important in helping the stages of child development in the golden age, because at this age children can easily understand all memory of learning around them. The method of storytelling can help children to understand the educational process in attractive and interest way. From the education storytelling using the animals topic in the Quran, it is expected the child can easily understand the basic religious education in an interesting and fun. This visual guide will bring a variety of animal characters, such as using a background story in the Quran in every pages, it is expected that the child can imitate the properties of both the content of the story. This story will be visualized with a style that is fun, with simple style vector image, funny, and interesting, as well as giving the colorful of colour on this book will represent the children's lives but remains informative and educative. There are interactive mechanisms on each page of the story, as well as supporting media finger puppets and puppet stage to add to the spirit of understanding and appropriate storytelling concepts used "cheerful Islamic education", which will be packed in 1 package with 2 volumes and 1 set offinger puppets.

Keyword: Children Book, Animal, Quran

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Begitu banyak definisi tentang pendidikan karena aspek pendidikan pada manusia teramat luas. Namun pada hakikatnya pendidikan merupakan proses perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan terhadap semua kemampuan manusia (Roqib, 2009:14). Pendidikan anak usia dini merupakan awal dari tahapan proses pendidikan. Pada tahapan ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani bagi anak (www.belajarpsikologi.com, diakses tanggal 22/09/13).

Hasil penelitian mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%, sehingga para ahli menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas *golden age* yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia (www.scribd.com, diakses tanggal 21/12/13). Pada masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Pada anak perlu dibimbing dengan cara yang baik dan sesuai dengan usianya, agar nantinya dia menjadi anak yang unggul dalam agama maupun intelektualnya, terlebih lagi karena perkembangan anak usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya (Yamin, 2010:5).

Pendidikan harus berprinsip pada pengembangan nilai-nilai moral dan agama, di samping aspek-aspek lain yang berkaitan dengan bidang-bidang pengembangan. Hal ini sangat diperlukan sebagai upaya untuk mengantarkan anak didik menuju kedewasaan berpikir, bersikap, dan berperilaku secara terpuji (*akhlakul al-karimah*). Upaya tersebut bisa dilakukan oleh para pendidik (guru dan orang tua) sejak usia dini, yakni ketika masa kanak-kanak (www.harianhaluan.com, diakses tanggal 22/09/13).

Orang tua sangat berperan aktif dalam tahapan ini, karena orang tua adalah orang yang paling dekat dan sebagai cerminan oleh anak. Orang tua dapat memulai dengan menitikbertakan pendidikan pada beberapa hal dasar seperti pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), serta sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang disesuaikan dengan keunikan dan

tahap-tahap perkembangan anak usia dini (Hasan, 2011:17). Diharapkan hal ini dapat menjadi panduan orang tua untuk mengajarkan anak dengan melakukan amalan-amalan sesuai agama Islam, diharapkan dalam diri anak terbentuk kepribadian muslim yang unggul secara intelektual, anggun secara moral, dan terampil dalam beramal, agar ia kelak mampu hidup dalam suasana persaingan hidup yang semakin kompetitif tanpa kehilangan identitas dan jati dirinya sebagai seorang muslim yang berkualitas.

Pendidikan dengan metode bercerita dengan penggunaan penokohan yang lucu dengan penokohan hewan atau fabel (hewan, tanaman, atau benda-benda yang dapat berbicara) dapat menjadi pilihan orang tua karena akan efektif membantu anak untuk memahami isi cerita dengan cepat yang bertujuan agar anak dapat mengasah daya fantasi dan imajinasinya. Karena dengan memulai mengenalkan hewan serta makhluk hidup lain sejak dini adalah cara yang tepat untuk menanamkan rasa ingin tau dan saling menyayangi antar makhluk ciptaan Tuhan disekeliling kita.

Seperti yang diriwayatkan Ath Thabrani dan Al-Hakim dalam hadis "*Sayangilah siapa saja yang ada di bumi, niscaya kalian disayangi siapa saja yang ada di langit*" , bahwa dalam agama Islam, seluruh umat berkewajiban saling mengenal dan menyayangi makhluk hidup di alam semesta, hal itu ditujukan sebagai bukti ketaatan terhadap sang pencipta yaitu Allah SWT. Di masa keemasan (*golden age*) adalah saat yang tepat untuk menanamkan pengetahuan dan moral agama terlebih tentang makhluk hidup lain yang ada di bumi seperti hewan dan tumbuhan. Hal ini ditujukan agar sejak dini anak sudah mengerti betapa pentingnya sebagai sesama makhluk ciptaan-Nya untuk saling menyayangi dan dapat hidup berdampingan di bumi ini.

Adanya penggabungan antara pendidikan melalui bercerita dan topik hewan dalam Al-Quran dapat membuat anak dengan mudah memahami dasar pendidikan agama secara menarik dan menyenangkan. Metode bercerita dapat menjadi pintu masuk yang menarik bagi anak untuk mempelajari Al-Quran sejak dini. Sebagai contohnya tentang ikan Paus, Penyelamat Nabi Yunus, *interest* (ketertarikan) anak akan terbangun. Saat itulah, anak merasa siap untuk mengetahui lebih jauh tentang kisah Nabi Yunus di Surah Yûnus. (www.bookadvisormizan.com, diakses tanggal 24/09/13)

II. METODE PERANCANGAN

2.1. Tahapan Perancangan

1. Penentuan problematika

Setelah melihat fenomena yang telah didapat langkah berikutnya adalah melakukan penentuan problematika dengan cara melakukan observasi dan pencarian informasi dari beberapa sumber media, kemudian dilakukan analisa untuk ditarik menjadi sebuah identifikasi masalah.

2. Konsep Desain

Untuk menentukan konsep desain ini dilakukan dengan cara mengkaji sebuah eksisting dan melakukan kuisisioner untuk menemukan karakteristik konsumen/target audiens. Kemudian dari sesuatu yang didapat sebelumnya antara fenomena, permasalahan dan karakteristik audiens digabungkan untuk menemukan *keyword* dari sebuah konsep.

3. Penentuan Kriteria

Dari ditemukannya *keyword* dan konsep, dapat diturunkan untuk kemudian menemukan kriteria desain dan menentukan aspek visual dengan cara mengkaitkan dasar-dasar tinjauan teori yang telah dilakukan.

4. Alternatif Desain

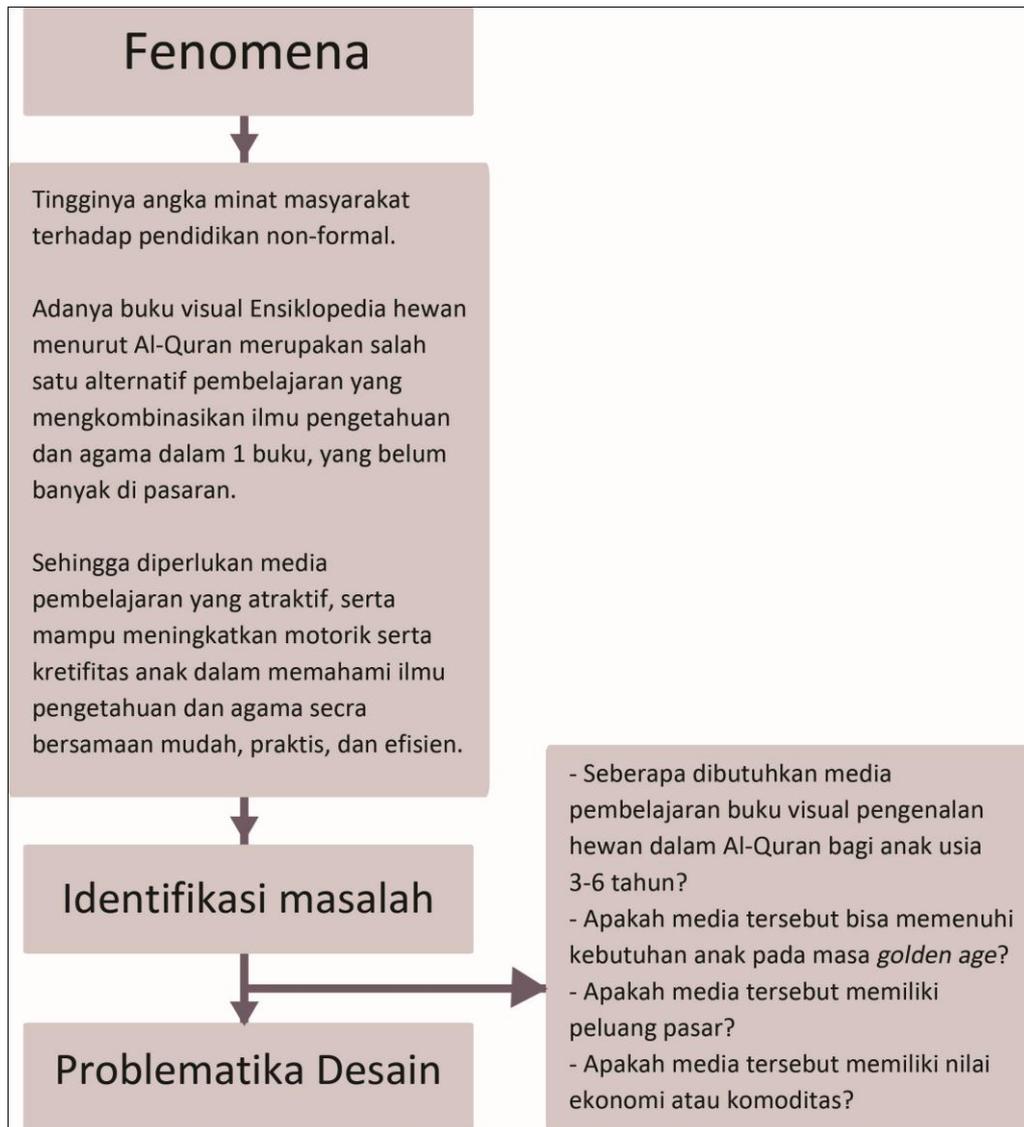
Alternatif desain dapat dilakukan setelah menemukan kriteria dan telah melalui proses pembuatan sketsa. *Thumbnail, rough design* yang kemudian dipilih beberapa untuk menjadi alternatif desain.

5. Implementasi Desain

Implementasi desain didapat setelah final desain dipilih dari beberapa alternative desain yang telah dikuisisionerkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

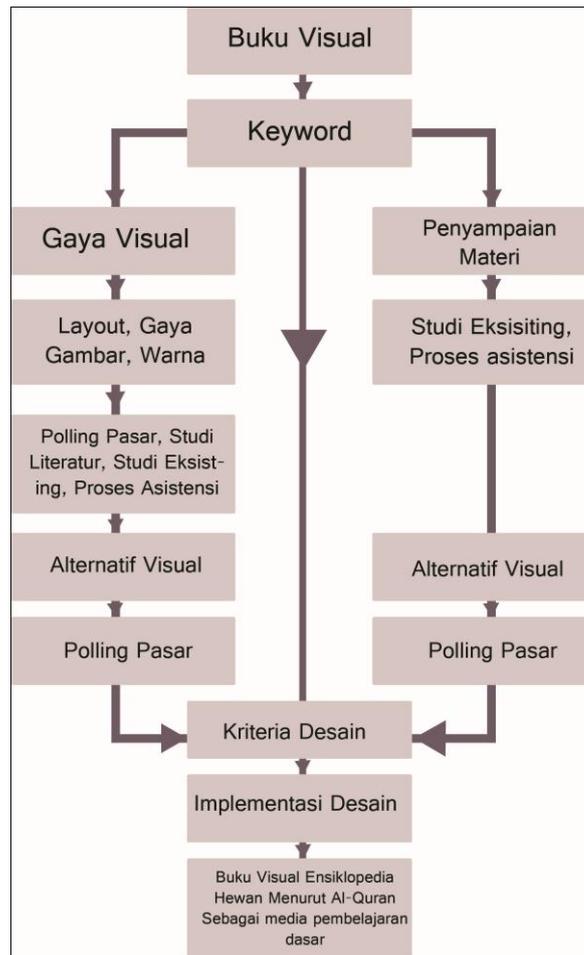
Setelah penentuan analisa problematik dan identifikasi masalah, didapat sebuah *keyword* sebagai perwakilan dari berbagai masalah yang telah teridentifikasi sebelumnya. *Keyword* tersebut sering kali disebut sebagai sebuah pesan atau *what-to-say* yang akan disampaikan melalui *how-to-say* atau konsep desain yang melandasi perancangan ini.



Gb.1. Teknik Perancangan

Tahap selanjutnya dari kedua tahap sebelumnya adalah penentuan konsep desain dengan menggabungkan variabel–variabel permasalahan dan desain dengan karakteristik unik dari target pengguna. Setelah penentuan tersebut, diharapkan dapat diambil sebuah konsep desain yang efektif dan sesuai dengan target pengguna.

Proses perancangan ini dilakukan dengan cermat dan mengikuti langkah-langkah yang berpedoman pada nilai-nilai ilmiah. Observasi dari sumber data yang didapat, merumuskan tampilan visual, *tone* warna dan ilustrasi, serta *layout* dan tipografi. Lebih lengkapnya akan ditampilkan dengan diagram dibawah ini.



Gb.2. Teknik perancangan

2.2. Target Audiens

Demografi Anak

1. Jenis Kelamin : *Unisex*
2. Usia : 3-6 tahun

Psikografis Anak

Memiliki ketertarikan dengan lingkungan sekitarnya, memiliki sifat kreatif, memiliki sikap kritis, ceria, menyukai hal baru, selalu ingin tahu, ceria, semangat, memiliki keinginan untuk membaca, senang bermain.

Target audiensi utama dalam perancangan ini adalah anak-anak karena mereka secara langsung menjadi sasaran utama buku visual ini. Sedangkan peran orang tua sebagai pengambil keputusan pembelian dan pembimbingan kepada anak pada media buku ini.

Demografi Orang Tua

1. Jenis Kelamin : *Unisex*
2. Usia : 25-35 tahun (Orang tua siswa PAUD dan TK).
3. Pekerjaan : Swasta/ Negeri
4. Kelas Sosial : Menengah atas
5. Ukuran Keluarga : Terdiri dari bapak, ibu dan tidak lebih dari 2 anak
6. Pendapatan : > Rp 4.000.000 - < Rp 8.000.000 perbulan

Psikografis Orang Tua

Memiliki ketertarikan dengan membaca, *up to date*, berpikir kritis, pekerja keras, memiliki ketertarikan dengan pembelajaran yang kreatif dan modern.

Geografis

Tinggal di daerah perkotaan besar di Indonesia seperti Jakarta, Yogyakarta, Bandung dan Surabaya.

2.3. Consumer insight

Consumer insight bertujuan untuk mencari tahu pemikiran, perilaku dan pola pikir dari seorang konsumen secara mendalam yang berhubungan dengan perancangan ini. dan setelah dilakukan *consumer journey* kepada target audiens maka dapat dilihat kegiatan audiens yang menyukai bermainmemiliki ketertarikan dengan lingkungan sekitarnya, memiliki sikap kritis, ceria, menyukai hal baru, selalu ingin tahu, ceria, dan selalu bersemangat. Dan media pembelajaran melalui buku visual akan cukup efektif bagi audiens karena gaya komunikasi dari buku visual yang lebih menarik dibandingkan dengan buku cerita bergambar pada umumnya.

2.4. Point of Contact

Proses untuk dapat menggali *Point of Contact (PoC)* pada target audience dilakukan dengan mengamati secara detail dari *consumer journey* target audience kegiatan sehari-hari target audience tersebut, maka dapat diambil point-point yang dapat disimpulkan menjadi pedoman dalam menentukan sebuah media dalam menyampaikan pesan.

Point of Contact (PoC) hasil *consumer journey* sebagai berikut:

1. Bangun tidur: kasur, bantal, guling, selimut.
2. Kamar tidur: mainan, lampu, meja, kalender, televisi, lemari, tas.

3. Ruang makan: piring, sendok, garpu, lauk pauk, sayur-sayuran, meja makan, kursi.
4. Sekolah: rak sepatu, sepatu, kelas, buku, poster, tas, botol minum, tepak makan.

2.5. Unique selling proposition (USP)

Buku visual ini menceritakan tentang hewan dalam Al-Quran yang terjadi pada zaman Nabi dan Rosul. Buku ini akan disajikan dengan gaya gambar *vector* dan menggunakan warna *colorful* yang cerah, agar mampu memberikan kenyamanan dan membuat anak lebih tertarik pada isi cerita di setiap halamannya. Penggunaan gaya gambar menggunakan detail sederhana tanpa merubah proporsi bentuk sesuai aslinya, diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh anak.. Terdapat pencantuman surat dalam Al-Quran dan penambahan *End Note* untuk meyakinkan pembaca bahwa cerita yang diangkat adalah kisah nyata yang diyakini oleh umat islam. Adanya penambahan 2 halaman pada akhir cerita yang berisikan ilmu pengetahuan tentang hewan tersebut membuat anak dapat mengenal lebih jauh tentang manfaat, perilaku, dan kehidupan hewan tersebut di alam semesta ini sebagai wujud penanaman rasa syukur atas ciptaan Allah SWT. Dengan pengangkatan cerita agama dan ilmu pengetahuan pada buku ini jelas menjadi pembeda dengan kompetitor lainnya. USP secara garis besar dalam buku visual ini adalah:

1. Adanya interaksi Nabi dan Rosul pada zaman dahulu dengan hewan yang ada dalam inti cerita buku.
2. Adanya mekanisme interaktif pada setiap halaman buku yaitu *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku), *volvelles* (putar poros lingkaran atau roda searah jarum jam), dan *object* geser (mengeser ke kanan dan ke kiri untuk memainkan objek agar seperti tampak nyata).
3. Penggunaan gaya gambar *vector* dengan detail sederhana tanpa merubah proporsi bentuk sebenarnya, diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh anak..
4. Cerita nabi dan Rosul yang diangkat sesuai dengan isi Al-Quran dengan pencantuman surat dan ayat pada setiap judul yang diangkat.
5. Terdapat 4 halaman cerita dan 2 halaman pengetahuan membuat anak dapat memahami agama dan sains dengan mudah dalam buku ini.

III. KONSEP PERANCANGAN

Makna dari *keyword* “*Islamic Cheerful Education*” adalah bahwa melalui konsep ini, perancangan buku visual pengenalan hewan dalam Al-Quran akan dibuat layaknya sebuah buku untuk anak-anak yang sesuai dengan karakteristik mereka, ceria dan juga menyenangkan.

Makna kata “*Islamic Cheerful Education* ” disini memiliki maksud bahwa nantinya anak-anak akan belajar dengan ceria dan menyenangkan sesuai menggunakan kaidah agama islam. Gabungan dari keseluruhan kata yang digunakan sebagai konsep tersebut di atas adalah berarti bahwa buku visual pengenalan hewan dalam Al-Quran akan dibuat sebagai alternatif pembelajaran antara agama dan sains yang menyenangkan, interaktif (melibatkan interaksi mereka dengan buku) sehingga melibatkan motorik anak dengan serangkaian aktivitas pembelajaran di dalam buku, yang dilengkapi materi pengetahuan tentang kehidupan hewan dibarengi dengan penyampaian cerita dongeng islami tentang hewan tersebut, sehingga dapat menambah wawasan sains dan agama mereka secara bersamaan.

3.1. Susunan isi materi

Susunan isi pada buku cerita bergambar ini berawal dari cover depan, halaman kepemilikan, *colophon*, cover dalam, isi dari buku, *End note*, daftar pustaka, halaman penutup, cover belakang.

3.2. Deskripsi konten

Halaman kepemilikan

Berisi “Buku Ini Milik” dengan *blank space* yang bisa diisi sesuai nama pemilik.

Colophon

Berisi penyusun buku dan undang-undang hak cipta.

Cover Dalam

Sub *cover* dari *cover* depan berisikan judul buku.

Isi Buku

Berisikan cerita dalam buku, pada setiap buku mengangkat 5 cerita hewan yang ada di dalam Al-Quran dengan judul berbeda, menggunakan 6 halaman dengan 4 halaman cerita dan 2 halaman pengetahuan. Berikut detail isi tiap halaman pada buku:

Seri 1 :

- Halaman 1 dan 2
Halaman kepemilikan buku bertuliskan "Buku ini Milik" terdapat *blank space* yang dapat diisi nama dari pemilik buku.
- Halaman 3 dan 4
Halaman 3 merupakan halaman Colophon, yaitu halaman yang menjelaskan tentang produksi buku, penyusun buku dan undang-undang hak cipta. Halaman 4 adalah halaman sub cover yang bertuliskan judul "Cerita Bergambar Hewan-hewan Dalam Al-Quran".
- Halaman 5 sampai 10 (Ikan Paus)
Halaman 5 sampai 8 menceritakan tentang Menjelaskan tentang cerita "Cerita Nabi Yunus As. dan Ikan Paus" yang ada di dalam Q.S Al-Anbiya [21].87, yang berisikan kisah penyelamatan Nabi Yunus As. oleh seekor paus di lautan. Pada halamanterdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).
Halaman 9 dan 10 menjelaskan cara bertahan hidup, berkembang biak, dan makanan si hewan ikan paus tersebut.
- Halaman 11 sampai 16 (Gajah)
Halaman 11 sampai 14 menceritakan tentang "Gajah dan Raja Abrahah" yang ada di dalam Q.S Al-Fiil [105]:1-5, yang berisikan kisah peperangan tentara gajah yang dipimpin Raja Abrahah untuk menghancurkan Ka'bah. Pada halaman terdapat interaktif *object* geser (mengeser ke kanan dan ke kiri untuk memainkan objek agar seperti tampak nyata).
Halaman 15 dan 16menjelaskan tentang habitat, cara bertahan hidup, dan bagian tubuh hewan gajah.
- Halaman 17 sampai 22 (Burung)
Halaman 17 sampai 20 menceritakan kisah "Burung dan Nabi Isa As." yang ada di dalam Q.S Ali Imran [3] : 49 dan Q.S Al-Maidah [5] : 110, yang berisikan Nabi Isa As. mendapat mukjizat dari Allah SWT untuk menghidupkan seekor burung dari tanah liat. Pada halaman terdapat interaktif *object* geser (mengeser ke kanan dan ke kiri untuk memainkan objek agar seperti tampak nyata).
Halaman 21 dan 22 menjelaskan tentang bagian tubuh Burung, cara bertahan hidup, berkembang biak, dan makanan si hewan burung.

- Halaman 23 sampai 28 (Unta)
Halaman 23 sampai 26 menceritakan dongeng “Unta dan Nabi Soleh As.” yang ada di dalam Q.S Huud [11]:64-68, yang berisikan bukti ketaatan Nabi Soleh As. dan unta kepada Allah SWT. Pada halaman terdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).
Halaman 27 dan 28 menjelaskan tentang habitat, cara bertahan hidup, dan bagian tubuh dari hewan unta.
- Halaman 29 sampai 34 (Domba)
Halaman 29 sampai 32 menceritakan kisah “Nabi Ismail As. dan Domba” yang ada di dalam Q.S Ash-Shaafaat [37]:102-107, berisikan tentang kerelaan Nabi Ibrahim As. untuk merelakan anaknya yaitu Nabi Ismail As. untuk di kurbankan demi ketaatan kepada Allah SWT. Pada halaman terdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).
Halaman 33 dan 34 menjelaskan tentang, habitat, berkembang biak, dan manfaat hewan domba bagi kehidupan manusia.
- Halaman 35 sampai 38 (End Note)
Menjelaskan tentang halaman *End Note* di akhir halaman buku yang menjelaskan surat dan ayat yang terkandung dalam isi dalam setiap judul cerita
- Halaman 39 dan 40
Daftar pustaka.
- Halaman 41 dan 42
Halaman penutup “*bye-bye page*”.

Seri 2 :

- Halaman 1 dan 2
Halaman kepemilikan buku bertuliskan "Buku ini Milik" terdapat *blank space* yang dapat diisi nama dari pemilik buku.
- Halaman 3 dan 4
Halaman 3 merupakan halaman Colophon, yaitu halaman yang menjelaskan tentang produksi buku, penyusun buku dan undang-undang hak cipta. Halaman 4 adalah halaman sub cover yang bertuliskan judul “Cerita Bergambar Hewan-hewan Dalam Al-Quran”

- Halaman 5 dan 10 (Laba-laba)
Halaman 5 sampai 8 menceritakan tentang kisah “Rasululloh dan Laba-Laba” yang ada di dalam Q.S Al-Anfal [8]:30 Q.S At-Taubah [9]:40 yang berisikan tentang upaya penyelamatan Rasululloh yang dibantu oleh laba-laba.
Halaman 9 dan 10 menjelaskan tentang bagian tubuh laba-laba, cara bertahan hidup, berkembang biak, dan makanan si hewan laba-laba tersebut. Pada halaman terdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).
- Halaman 11 dan 16 (Semut)
Halaman 11 sampai 14 menceritakan kisah “Nabi Sulaiaman As. Dan Semut” yang ada di dalam Q.S An-Naml [27]:18-19 yang berisikan kedekatan Nabi Sulaiman dan para semut.
Halaman 15 dan 16 menjelaskan tentang habitat, kehidupan semut, cara bertahan hidup, dan makanan si hewan semut. Pada halaman terdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).
- Halaman 17 dan 22 (Kuda)
Halaman 17 sampai 20 menceritakan kisah “Nabi Sulaiman As. dan Kuda” yang ada di dalam Q.S Shaad [38] : 30-33 yang berisikan kedekatan Nabi Sulaiman As. dan kuda sebagai peliharaan kesayangannya.
Halaman 21 dan 22 menjelaskan tentang cara bertahan hidup, berkembang biak, dan makanan si hewan kuda. Pada halaman terdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).
- Halaman 23 dan 28 (Lebah)
Halaman 23 sampai 26 menceritakan kisah “Rasululloh dan Lebah” yang ada di dalam Q.S An-Nahl [16]:68-69, berisikan tentang khasiat lebah sebagai obat mujarab atas perintah Rasululloh.
Halaman 25 dan 26 menjelaskan tentang, makanan, cara bertahan hidup, dan bagian tubuh kuda tersebut, manfaat lebah bagi kehidupan manusia di bumi ini. *volvells* (putar poros lingkaran atau roda searah jarum jam).
- Halaman 29 dan 34 (Serigala)
Halaman 29 sampai 32 menceritakan kisah “Nabi Yusuf As. dan Serigala” yang ada di dalam Q.S Al-Yusuf [12]:9-18 yang berisikan tindakan keji para saudara Nabi Yusuf As. membuang dirinya ke lubang yang ada di dalam hutan dan memfitnah

serigala. Pada halaman terdapat interaktif *flip-flap* (buka jendela pada halaman buku).

Halaman 33 dan 34 menjelaskan tentang habitat, cara bertahan hidup, dan bagian tubuh, cara memangsa buruan hewan serigala.

- Halaman 35 sampai 38 (End Note)

Menjelaskan tentang halaman *End Note* di akhir halaman buku yang menjelaskan surat dan ayat yang terkandung dalam isi dalam setiap judul cerita

- Halaman 39 dan 40

Daftar pustaka.

- Halaman 41 dan 42

Halaman penutup "*bye-bye page*".

Penutup

Berisikan halaman *End Note* di akhir halaman buku yang menjelaskan surat dan ayat yang terkandung dalam isi dalam setiap judul cerita. Serta terdapat daftar pustaka dan halaman penutup "*bye-bye page*".

3.3. Ukuran buku

Buku visual ini akan dicetak dalam bentuk buku yang berukuran 22x25 cm, ukuran yang tidak terlalu besar ini diharapkan akan membuat konsumen lebih mudah dalam pemakaian dan penyimpanannya. Dan memberikan kenyamanan dalam membacanya.

3.4. Strategi komunikasi

Dalam penulisan dialog dan narasi dalam komik ini digunakan gaya bahasa *fun*. Karena dengan penggunaan gaya bahasa yang *fun* pembaca khususnya anak akan lebih mudah dalam memahami maksud dari pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut. penggunaan gaya bahasa nantinya juga tidak akan terlalu terikat pada kaedah bahasa Indonesia, nantinya akan disisipkan pula sedikit gaya bahasa seperti suara hewan agar anak mengetahui suara hewan itu sebenarnya.

3.5. Strategi visual

Strategi visual dalam perancangan buku visual ini akan menitik beratkan pada ilustrasi dan gaya gambar yang nantinya akan selaras dengan konsep yang dibawa. Menurut Suriyanto Rustan tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual,

tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Ilustrasi dalam buku visual ini menggunakan latar Arabian dan Mesir sesuai dengan keadaan dikala itu, sehingga anak dapat mengimajinasikan suasana peristiwa dalam cerita dan memahami makna yang disampaikan dengan mudah.

3.6. Gaya gambar

Gaya gambar yang dipakai adalah gaya gambar *vector* yang tidak terlalu rumit dalam penggambarannya namun terlihat lucu dan menarik untuk dilihat. Penggunaan gaya gambar menggunakan detail sederhana tanpa merubah proporsi bentuk sesuai aslinya, diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh anak.

3.7. Tipografi

Menurut Danton Sihombing Tipografi adalah seni merancang huruf, kata, paragraf, dan bagaimana mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Dalam desain tipografi, legibility memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca.

Tipografi yang digunakan sebagai judul dan *header* adalah jenis huruf yang memiliki *typeface* lucu dan jenaka namun tetap memiliki keterbacaan sangat tinggi dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Mengingat sebagian besar anak usia tersebut baru bisa membaca. Dalam hal ini huruf yang terpilih adalah font *Cookies*.

Sedangkan untuk jenis huruf yang digunakan sebagai *bodytext* adalah font *Bigness*, jenis huruf ini lucu, dan merupakan huruf sanserif, dan masih dapat terbaca dengan jelas meskipun digunakan dalam teks yang panjang.

3.8. Warna

Banyak dijumpai buku yang tidak berwarna atau hanya berwarna di bagian sampul saja, hal ini dapat menjadikan kebosanan pada anak untuk menggali minat bacanya. Pembuatan buku berwarna dari cover beserta isinya membuat anak selalu tertarik melihat bahkan membaca buku karena juga dengan mudah untuk menggali imajinasinya (Niliandari, Ary. Jurnal: Bagaimana Buku Anak Yang Baik Menurut Orang Tua. Sumber: <http://penulisbacaananak.blogspot.com>, diakses tanggal 17/11/13).

Pada keseluruhan buku visual ini nantinya akan dibuat *colorful* dengan nuansa cerah, karena buku ini akan khusus ditujukan kepada anak-anak yang sangat mencerminkan kepribadiannya yang ceria dan bersemangat.

3.9. Format buku

Terdapat 2 jilid buku, di setiap jilid berisi 5 judul cerita berbeda. Di setiap 1 judul cerita berisi 4 halaman pembuka, 30 halaman isi, 4 halaman *end note*, dan 4 halaman penutup. Seluruh halaman memakai pewarnaan cerah dan *colorful*.

Buku visual ini akan dibuat dalam bentuk cetak dan teknik gambar dibuat campuran antara digital dan manual. Proses manual dalam buku visual ini ada pada proses sketsa thumbnail dan proses digital dan *coloring* digunakan untuk *finishing* keseluruhan buku.

IV. KESIMPULAN

Perancangan buku visual islami yang menceritakan interaksi Nabi dan Rosul terhadap hewan di sekitarnya sesuai surat yang ada di dalam Al-Quran, diharapkan menjadi sarana alternatif baca bagi orang tua untuk mendampingi anak dalam hal bercerita dan pembelajaran secara menarik, informatif, *fun*, dan berwawasan. Terdapat media pendukung interaktif lain seperti boneka jari beserta panggung bonekanya, selain itu terdapat mekanisme pada halaman buku agar anak tidak cepat bosan dan dapat memahami alur cerita dengan baik di dalam buku visual “Cerita Bergambar Hewan Dalam Al-Quran” ini.

KEPUSTAKAAN

- Al-Jauziyah, Ibnul Qoyyim. 2006. *Tuhfatul Maudud bi Ahkamil Maulud*. Mesir: Darul 'Aqidah.
- Al-Quran dan Terjemahannya*. 2001. Kementerian Agama republik Indonesia.
- Danton Sihombing, MFA. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, Maiumunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini: Panduan Lengkap Manajemen Mutu Pendidikan Anak untuk Para Guru dan Orang Tua*. Yogyakarta: Diva Press.
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: LkiS.
- Rustan, Suriyanto, S.Sn, 2008, *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.

Webtografi:

www.belajarpsikologi.com di akses tanggal 22 September 2013

<http://www.scribd.com/doc/52743115/Permainan-Edukatif-091010-www-mega-uncu-ii-lasuah-com> diakses tanggal 22 September 2013

http://www.harianhaluan.com/index.php?option=com_content&view=article&id=2941:pengembangan-nilai-moral-dan-agama-untuk-anak-usia-dini&catid=40:anak-a-keluarga&Itemid=154 diakses tanggal 22 September 2013

<http://www.bookadvisormizan.com/cerita-binatang-dalam-al-quran.html> diakses tanggal 24 September 2013

Niliandari, Ary. Jurnal : Bagaimana Buku Anak Yang Baik Menurut Orang Tua. Sumber : <http://penulisbacaananak.blogspot.com,2012> diakses tanggal 17 November 2013

BIODATA PENULIS

Amierza Puspaningrum, ST. lahir di Gresik, 16 Juli 1992. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi dan multimedia.

Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom lahir di Madiun, 29 September 1981. Pendidikan S1 diselesaikan pada tahun 2005 di Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya (ITS) jurusan Desain Komunikasi Visual dengan judul tugas akhir “Perancangan Kampanye KDRT”. Kemudian melanjutkan master di bidang, Media dan Komunikasi, Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2008-2010 dengan judul thesis “*Gambaran Kehidupan Sosio-kultural Etnis Jawa Kelas Bawah Dalam Iklan Korporat Gudang Garam Tbk*”. Saat ini aktivitasnya adalah mengajar di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim. Beberapa kali melakukan penelitian di bidang *Visual Culture* dan dipresentasikan dalam berbagai seminar/konfrensi internasional diantaranya “*Representasi kehidupan sosio-kultural Orang Melayu dalam Film Upin-Ipin*”, “*Gambaran Postmoderenisme dalam Film Perempuan Berkalung Sorban*”, dan “*Estetika Seni Islam dan Seni Barat*”.

LAMPIRAN



Gb.1. Tampilan halaman awal cerita



Gb.2. Tampilan halaman pertengahan dan akhir peristiwa dalam cerita beserta mekanisme *flip flap*.



Gb.3. Tampilan halaman akhir cerita menjelaskan tentang kehidupan hewan tersebut.