

Perancangan Buku Ilustrasi Kisah Teladan Muslim Untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun di Kuttab Yadul Ulya Garut

Banon Gilang¹, Ridwan Moh. Romdon², Nichi Hana Karlina³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain

Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: banongilang@unibi.ac.id, mohridwan@gmail.com, nichihana@unibi.ac.id

Abstrak

Adab yang baik pada anak sangat penting untuk diajarkan dan diperlihatkan saat anak-anak masih kecil. Apalagi pada zaman yang semakin pesat ini banyak bermunculan contoh-contoh perilaku yang tidak baik sehingga bisa dilihat dan dicontoh oleh anak-anak seperti dari dampak penayangan film super hero yang berasal dari barat. Kuttab Yadul Ulya adalah Pendidikan Islam tingkat dasar yang mengedepankan pada dua kurikulum utama yaitu Iman dan Al-Quran. Di Kuttab Yadul Ulya terdapat program yang bagus yaitu program berkisah. Berkisah dilakukan setiap hari sebelum melakukan proses pembelajaran, namun pada prosesnya program ini membutuhkan sesuatu seperti media informasi yang bisa menunjang program berkisah ini. Proses perancangan ini dibuat dengan memasukkan kisah-kisah teladan tokoh muslim yang cocok dengan target audiens yang dipilih oleh Kuttab Yadul Ulya dengan kaidah Desain Komunikasi Visual sehingga tujuan dari perancangan ini dapat diterima oleh target audiens dan hikmah yang terkandung didalamnya bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Perancangan, Buku Ilustrasi, Kisah Teladan, Adab, Kuttab

Abstract

Good manners in children are very important to be taught and shown when children are still small. Especially in this increasingly rapid era, there are many examples of bad behavior that can be seen and imitated by children, such as from the impact of super hero films from the west. Kuttab Yadul Ulya is a basic level Islamic education that emphasizes on two main curricula, namely Faith and Al-Quran. Programmed by Kuttab Yadul Ulya there is a good program, namely a storytelling program. Storytelling is done every day before carrying out the learning process, but in the process this program requires something like information media that can support this storytelling program. This design process is made by including stories of exemplary Muslim figures that match the target audience chosen by Kuttab Yadul Ulya with Visual Communication Design rules so that the purpose of this design can be accepted by the target audience and the wisdom contained therein can be implemented in everyday life.

Keywords: Kuttab, Yadul Ulya, Storytelling, Adab, Illustration Book.

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan pesat membawa banyak sekali pengaruh dari berbagai macam aspek

salah satunya pengaruh budaya barat yang masuk dan semakin lama mempengaruhi perilaku kita khususnya anak-anak muslim di Indonesia. Perkembangan ini mewajibkan

orang tua dan guru semakin besar untuk memberikan teladan yang baik. Agar anak-anak tidak hanya ahli dalam intelektual tetapi mempunyai adab dan sopan santun.

Kuttab Yadul Ulya sebagai lembaga pendidikan untuk anak usia 6-9 tahun dengan dua kurikulum utama yaitu kurikulum iman dan kurikulum Al-Quran bertujuan untuk meningkatkan kualitas anak-anak di Kabupaten Garut sebagai aset bagi masa depan bangsa dan agamanya. Memiliki program beberapa program pembelajaran, salah satunya adalah program utama yang ditanamkan pada anak-anak di Kuttab Yadul Ulya adalah Adab (kebaikan budi pekerti) melalui program berkisah yang dijadwalkan setiap hari jumat bersama dengan Tasmi (diperdengarkan ayat-ayat Al-Qur'an). Program ini hanya berupa lisan tidak ada media pendukung, sehingga dinilai belum maksimal untuk anak-anak dalam menyerap makna kisah yang dibawakan.

Oleh karena itu untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media informasi berupa buku ilustrasi yang bisa menjadi bahan bacaan untuk anak-anak sebagai teladan dalam berperilaku mereka. Melalui perancangan ini juga perancang diminta untuk membuat sebuah buku ilustrasi yang mendukung program berkisah oleh Kuttab Yadul Ulya.

Menurut Asnawir (2003:11) penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Target audiens untuk perancangan ini adalah anak-anak usia 6-9 tahun. Pada awal jenjang usia tersebut anak-anak memiliki motivasi belajar yang tinggi juga menanggapi dengan antusias dan mampu memahami terhadap sesuatu yang disampaikan kepada mereka¹.

Pada fase anak usia 6-9 tahun ini adalah salah satu fase terpenting dalam menyempurnakan pembentukan karakter anak. Pemilihan kisah-kisah juga harus yang pendek atau yang cepat selesai karena anak-anak kecil belum mampu berkonsentrasi dan fokus dalam waktu yang cukup lama. (DR. Sa'ad Riyadh, 2011: 4).

2 KAJIAN PUSTAKA

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa yang bentuknya bisa berupa foto, gambar dan grafik yang bertujuan membantu proses belajar mengajar.

b. Keteladanan

Menurut Ishlahunnissa' (2010: 42) pengertian keteladanan berarti penanaman akhlak, adab dan kebiasaan-kebiasaan baik yang seharusnya diajarkan dan dibiasakan dengan memberikan contoh nyata. Keteladanan dalam pendidikan adalah pendekatan atau metode yang berpengaruh dan terbukti paling berhasil dalam mempersiapkan dan membentuk serta mengembangkan potensi peserta didik.

c. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Adi Kusrianto, 2007:140). Pendapat lain mengatakan arti ilustrasi adalah suatu karya seni berbentuk gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu informasi atau cerita

¹ Carla Maia, "Social-Emotional Development"
<https://www.eb.org/blog/> (22 Maret 2021)

sehingga informasi tersebut dapat lebih mudah dipahamioleh pembaca.

Ilustrasi juga dapat didefinisikan sebagai bentuk visual dari teks sehingga orang yang melihatnya dapat mengerti isi pesan atau informasi di dalamnyameskipun orang tersebut tidak bisa membaca teks.

d. Editorial

Editorial adalah desain publikasi majalah cetak yang keluar lebih dari sekali, biasanya memiliki tampilan dan rasa itu khas dan unik (Vince Frost, 2014 : 10). Tajuk atau editorial pun dapat menjadi simbol visi dan karakter lembaga media yang menyampaikan tajuk atau editorial tersebut.

e. Cover atau Sampul

Cover ini adalah bagian dari majalah cetak yang akan berfungsi untuk menonjolkan kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh suatu produk dibandingkan dengan pesaingnya. (Vince Frost, 2014:44)

Sampul atau *cover* adalah istilah untuk menyebut pelindung buku yang biasanya dicetak pada kertas lebih tebal daripada isi buku. Keberadaan sampul buku semenjak kemunculannya yang pertama kali sejak dicetaknya kitab suci masih berfungsi sebatas sebagai pelindung isi naskah yang telah disatukan. Namun kini, fungsi keindahan dan nilai bisnis dari sebuah sampul bukumenjadi perhatian utama penerbit.

f. Perancangan Buku Ilustrasi

Desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, *style*, format,*layout*, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atauhalaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau cover depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah

suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar *header*,*footer*, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11).

Buku ilustrasi atau bergambar memiliki manfaat yang besar,yakni pertama, ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman masa lalu, melalui penafsiran kata-kata. Hal ini memicu peserta didik untuk memunculkan kosakata. Kedua, ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran, terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya sehingga siswa lebih mudah mengingat kosakata baru melalui bayangan gambar yang pernah dilihat (Amrih, 2013:42).

g. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang mempunyai dua fungsi, yaitu fungsi sebagai tulisan yang dibaca dan fungsi sebagaigambar (Dria Setiautami, 2011: 312).

Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsurpenting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya (Santosa, 2002:2018).

h. Warna

Pengertian warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Benda yang dipantulkan cahaya mengabsorbsi sebagian atau seluruh warna yang memantul. Sehingga pada saat hanya warna merah yang dipantulkan dan warna lain diabsorbsi, maka benda tersebut menjadi warna merah.²

Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan

² Ghamal Thabroni, "Teori Warna: Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli" <https://serupa.id/teori-warna/> (25 Maret 2021)

secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut adalah benda, mata dan unsur cahaya (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005: 9).

i. Sejarah Kuttab

Istilah Kuttab atau maktab sendiri berasal dari kata dasar yang sama, yaitu *kataba* yang artinya menulis. Maka dari sisi bahasa Kuttab/ Maktab adalah suatu tempat dimana dilangsungkannya kegiatan tulis menulis (Baharuddin, 2011).

Sebelum munculnya lembaga pendidikan formal di dunia Islam sebenarnya telah berkembang lembaga pendidikan dasar yang hidup di tengah-tengah masyarakat, yaitu dikenal dengan sebutan Kuttab/ Maktab. Kuttab tersebut terpopuler di tengah-tengah masyarakat Arab adalah setelah lahirnya agama Islam yang memotivasi umatnya untuk belajar dan menuntaskan masalah buta huruf yang sedang menimpa mayoritas masyarakat Arab saat itu. (Hamdan & Dessy, 2016: 99).

Setelah Islam datang, kurikulum pendidikan di kuttab ini juga berorientasi kepada al-Quran. Kurikulum dalam kuttab ini mencakup pelajaran membaca dan menulis, kaligrafi, gramatikal bahasa Arab, sejarah Nabi, Hadits dan khususnya yang berkaitan dengan Nabi Muhammad Saw.

Hingga pada masa Abu Bakar 4 lembaga pendidikan Kuttab mencapai tingkat kemajuan yang berarti, dimana pada saat itu lembaga pendidikan ini sangat penting dan para ulama berpendapat bahwa mengajarkan al-Quran merupakan fardhu kifayah. Berpatokan pada salah satu hadits Nabi Muhammad SAW³ tentang umat terbaik, terdapat sebagian masyarakat yang

menginginkan semua aktivitasnya baik berupa sikap, tingkah laku, konsep, metode, serta hal apapun semuanya disandarkan atau bahkan disamakan dengan Rasulullah.

Salah satu buktinya adalah kuttab, kuttab merupakan lembaga pendidikan yang mencoba dibangun kembali oleh Budi Azhari² dkk. Ramayulis (dalam Shovi Umul Isnaini, 2017:3)

j. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto (2006:8)). Sedangkan menurut Sumbo (2009:23) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen Desain.

Menurut Adi Kusrianto (2007:2), Desain komunikasi Visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep - konsep komunikasi serta ungkapan yang kreatif serta menarik melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara Visual, dengan mengelola elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta *layout*. Dengan kesimpulan, suatu gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan dengan baik dan menarik.

3 METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi adalah metode kualitatif, yaitu pengumpulan data dan informasi.

³ "Sebaik-baik umatku adalah pada masaku. Kemudian orang-orang yang setelah mereka

(generasi berikutnya), lalu orang-orang yang setelah mereka." (Shahih Al-Bukhari, No. 3650)

melalui wawancara dan observasi secara langsung. Sedangkan data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder.

Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk mengambil data mengenai penelitian ini dibagi dua yaitu data primer dan sekunder. Pada pengambilan data primer dilakukan observasi dan wawancara terhadap subjek narasumber terkait yaitu anak-anak di Kabupaten Garut untuk mengetahui persepsi pribadi terkait adab yang ada pada anak-anak zaman sekarang.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Strategi Perancangan

Berdasarkan hasil analisa perancang kepada klien dibutuhkan sebuah perancangan buku ilustrasi tokoh teladan muslim sebagai media pembantu dalam program berkisah yang ada di Kuttab Yadul Ulya dan juga media pendukung yang menarik dan efektif dengan menggunakan teknik desain yang baik dan benar disajikan secara menarik dalam pembuatan nyasehingga membuat anak-anak tertarik untuk membaca buku ilustrasinya.

b. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi AIDA akan menjadi strategi utama untuk melakukan pendekatan secara efektif kepada target audiens dengan melihat perubahan perilaku yang terjadi.

c. Startegi Pesan

Menggunakan strategi pesan

sebagai bentuk pendekatan untuk menyampaikan isi pesan agar mudah diterima (Claw dan Donald, 2016) oleh anak-anak sebagai target audiens pada perencanaan ini. Menggunakan 3 (tiga) strategi pendekatan yaitu : **Pendekatan Psikologis**, berdasarkan dengan data yang sudah diperoleh saat wawancara, Strategi ini dilakukan berdasarkan target audiens yang dipilih oleh Kuttab Yadul Ulya yaitu kriteria anak-anak usia 6-9 tahun. Dan **Pendekatan Rasional**, Menceritakan kisah-kisah teladan yang berkaitan dengan adab atau akhlak yang baik dengan didukung visual yang menarik anak-anak. **Pendekatan Komunikasi**, memperlihatkan kisah-kisah teladan muslim dengan narasi yang ringan sesuai dengan anak-anak yang baru mengenal membaca ataupun sudah fasih.

d. Strategi Desain

1. Teknik Cetak

Berikut adalah strategi desain dari spesifikasi media utama yang di hasilkan:

Jenis Buku : Buku Ilustrasi

Ukuran Buku : 8x8 inci atau 20,32x20,32 cm

Orientasi Buku : Landscape

Jenis Cover : Hard Cover

Jenis Kertas : *art paper* berat 100-150 gsm

Margin Buku : 1,27 cm

2. Judul

Judul media perancangan Buku Ilustrasi adalah Kisah Teladan Muslim, yang berisikan beberapa kisah dari program berkisah di Kuttab Yadul Ulya.

3. Proses Perancangan

Pada proses perancangan dibagi menjadi proses: pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

a) **Pra-produksi**, Tahap analisis visual, pada perancangan ini dianalisis lah media apa saja yang berkaitan dengan tema terkait seperti media yang digunakan sebelumnya dan mengobservasi bahan yang terkait untuk dijadikan acuan perancangan seperti style ilustrasi,

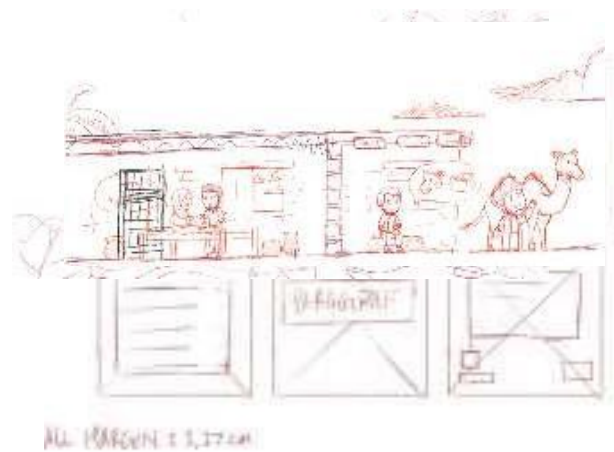
warna, jenis font hingga layout buku. **Tahap menyiapkan kisah,** pada tahap ini perancangan menyiapkan dan mengumpulkan kisah-kisah yang dirujuk dari buku karya Muhammad Yasir, Lc dan 1 dari Blog Rumayshi, sehingga jumlah kisah yang akan dimasukkan dalam perancangan buku ilustrasi ini berjumlah 5 kisah. **Tahap Referensi,** perancang mencari referensi sebagai acuan untuk membuat buku ilustrasi ini. Gaya yang akan dipakai dalam buku ilustrasi ini adalah ilustrasi yang lucu dengan faceless (tanpa mata & hidung) lalu untuk warna yang dipakai adalah warna-warna vibrant sehingga cocok dan menarik untuk anak-anak

b) Produksi

Pada proses ini perancang memulai sketsa beberapa kebutuhan dalam perancangan ini seperti layout buku, karakter utama, cover dan back cover serta ilustrasi isi.

1) Proses Sketsa

Gambar 1 Sketsa *Layout* dan *Margin* Sumber : Olah Data Perancang, 2021

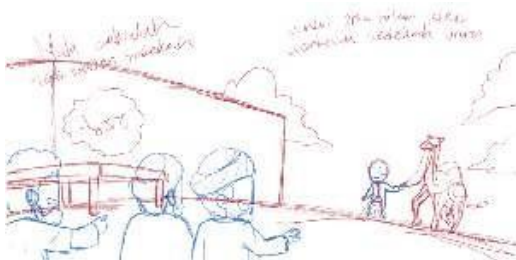


Gambar 2 Sketsa Karakter Utama Sumber : Olah Data Perancang, 2021

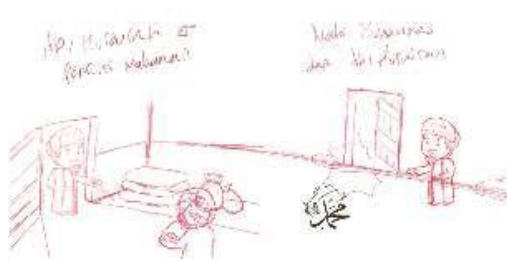
Gambar 3 Sketsa Kisah Uwais 1 Sumber : Olah Data Perancang, 2021



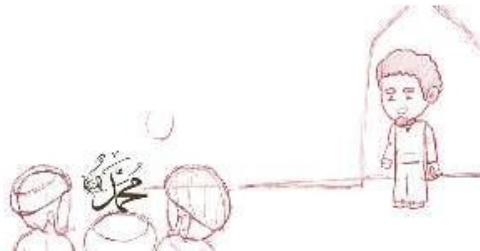
Gambar 3 Sketsa Kisah Uwais 2 Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 4 Sketsa Kisah Si Buruk Rupa Yang Yaik Hati Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 5 Sketsa kisah Abu Hurairah Dan Pencuri Makanan
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 6 Sketsa Kisah Lelaki Sederhana Calon Penghuni Surga 1
Sumber : Olah Data Perancang, 2021

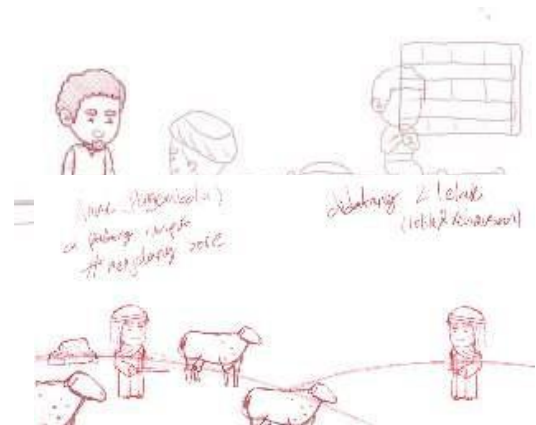
Gambar 10 Ilustrasi Kisah Uwais Dan Baktinya Pada Ibu
Sumber : Olah Data Perancang, 2021

Gambar 7 Sketsa Kisah Lelaki Sederhana Calon Penghuni Surga 2
Sumber : Olah Data Perancang, 2021

Gambar 8 Sketsa Kisah Anak Pengembala Yang Jujur
Sumber : Olah Data Perancang, 2021

2) Proses Ilustrasi

Gambar 9 Ilustrasi Cover & Back Cover
Sumber : Olah Data Perancang, 2021





Gambar 11 Ilustrasi Kisah Lelaki Sederhana Calon Penghuni Surga
 Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 12 Ilustrasi Kisah Pengembala Yang Jujur
 Sumber : Olah Data Perancang, 2021

3) *Finishing* Ilustrasi
Finishing ilustrasi dilakukan menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk mengoreksi warna yang ada dan menambahkan nomor halaman.



Gambar 13 Proses *Finishing* di Photoshop
 Sumber : Olah Data Perancang, 2021

4) *Layouting*

Pada proses ini perancang mulai merancang dan menggabungkan ilustrasi dengan narasi kisahnya, Perancang menggunakan aplikasi Adobe Indesign pada proses kali ini.



Gambar 14 Proses *Layouting*
 Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 15 Halaman Cover & Back Cover
 Sumber : Olah Data Perancang, 2021

Gambar 16 Halaman Penerbit dan Pengantar
 Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 17 Halaman Daftar Isi
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 18 Halaman Kisah Uwais Al-Qarni dan Baktinya Pada Ibu
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 19 Halaman kisah Si Buruk Rupa Yang Baik Hati
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 20 Halaman kisah Lelaki Sederhana Calon Penghuni Surga
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 21 Halaman Kisah Abu Hurairah dan Pencuri Makanan
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 22 Halaman Kisah Anak Pengembala Yang Jujur

Sumber : Olah Data Perancang, 2021

5) Membuat Media Pendukung
Perancang membuat media pendukung yang akan membantu media utama dalam hal promosi. Perancang membuat media pendukung dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain dan memasukkannya ke *mockup* seperti kaos, *totebag*, tas, dll.

c) Pasca-Produksi

Setelah tahap pra-produksi dan produksi, tahap selanjutnya adalah tahap pasca produksi, tahap ini merupakan tahap akhir dari perancangan buku. Pada tahapan ini perancang melakukan finishing dan check desain untuk diekspor dalam bentuk PDF, agar nantinya rancangan buku ini bisa dijadikan *e-book* dan juga bisa dilanjutkan pada tahap percetakan.

e. Strategi Media

Media Utama, setelah melihat permasalahan apa yang dimiliki oleh klien, dimana program berkisah yang dimiliki oleh Kuttab Yadul Ulya sangat membutuhkan media informasi dalam proses penyampaian berkisah yang setiap hari dilakukan oleh para pengajar. Oleh karena itu setelah melakukan observasi dan wawancara dengan klien yaitu Kuttab Yadul Ulya sehingga buku ilustrasi adalah media yang cocok untuk diangkat dalam perancangan ini.



Gambar 23 Media Utama Cover

Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 24 Media Utama Isi

Sumber : Olah Data Perancang, 2021

Media Pendukung, Setelah media utama selesai maka dibutuhkan media pendukung, yang bertujuan agar pesan yang disampaikan pada media utama dapat berjalan lancar dan membantu kesuksesan dari media utama, proses pembuatan media pendukung ini juga berdasarkan strategi komunikasi yang dipakai yaitu strategi AIDA.



Gambar 25 Media Pendukung *T-shirt*
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 26 Media Pendukung *Totebag*
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 27 Media Pendukung *Masker*
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 28 Media Pendukung *Pencil Case*
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 29 Media Pendukung *Lunch Box & Drink Cup*
Sumber : Olah Data Perancang, 2021



Gambar 30 Media Pendukung *Notebook & Pin*
Sumber : Olah Data Perancang, 2021

5 SIMPULAN

Perancangan Buku Ilustrasi Kisah Teladan Muslim Oleh Kuttab Yadul Ulya Untuk Anak-anak Usia 6-9 Tahun Di Kabupaten Garut ini dibuat agar

mempermudah santri dalam memahami kisah-kisah yang disampaikan oleh pengajar sehingga hikmah yang terkandung bisa diimplementasikan di kehidupan sehari-hari dengan baik dan nyata.

Dengan adanya perancangan ini semoga kedepannya pihak klien dapat terbantu sehingga dengan adanya perancangan buku ilustrasi ini pengajar khusus santri akan lebih mudah dalam mencerna berbagai kisah yang disampaikan dan hasilnya bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Clarence L. Barnhart dan Robert K. Barnhart,
2016 Ilustrasi diterjemahkan oleh
Indiria Maharsi

DAFTAR PUSTAKA

- Puji Faisal, “Kenapa Memilih Kuttab”
Melalui
<https://www.kuttabfatih.com/kenapa-memilih-kuttab/> [14/01/21]
- Carla Maia, “Social-Emotional Development”
Melalui <https://www.eb.org/blog/>
[22/03/21]
- Dika Permana, “Kuantitatif dan Kualitatif :
Pengertian, Metode dan Perbedaan”
Melalui
<https://tedas.id/pendidikan/kuliah/kuantitatif-dan-kualitatif/> [15/01/21]
- Anonim – “Data Primer dan Data Sekunder” <http://sosiologis.com/data-primer-dan-data-sekunder> [16/01/21]

Prawiro, “Pengertian Ilustrasi” Melalui
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html> [14/12/21]

Jurnal

HUMANIORA.2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada (2014) Vol.5

Buku

- Menurut Rakhmat Supriyono, 2010 Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi
- Menurut Vince Frost, art director, Zembra. 2014 Editorial Design Hendi Hendratman, 2010 Tips N Trik Computer Grapics Design Vince Frost, art director, Zembra. 2015 Editorial Design