

**MENGENALKAN KALIMAT *THAYYIBAH* KEPADA ANAK  
USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PERANCANGAN  
BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana  
desain pada program studi Desain Komunikasi Visual



Oleh  
Reyhana Azizah  
NIM 1904493

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**MENGENALKAN KALIMAT *THAYYIBAH* KEPADA ANAK  
USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PERANCANGAN  
BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF**

Oleh  
Reyhana Azizah

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana desain pada program studi Desain Komunikasi Visual

© Reyhana Azizah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang - undang

Dilarang memperbanyak skripsi ini sebagian atau seluruhnya dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis

Lembar Pengesahan Penguji

Reyhana Azizah

1904493

**MENGENALKAN KALIMAT *THAYYIBAH* KEPADA ANAK USIA  
SEKOLAH DASAR MELALUI PERANCANGAN BUKU CERITA  
BERGAMBAR INTERAKTIF**

Disetujui dan disahkan oleh penguji,

Penguji I



Drs. Moch. Oscar Sastra, M.Pd.

NIP 195810131987031001

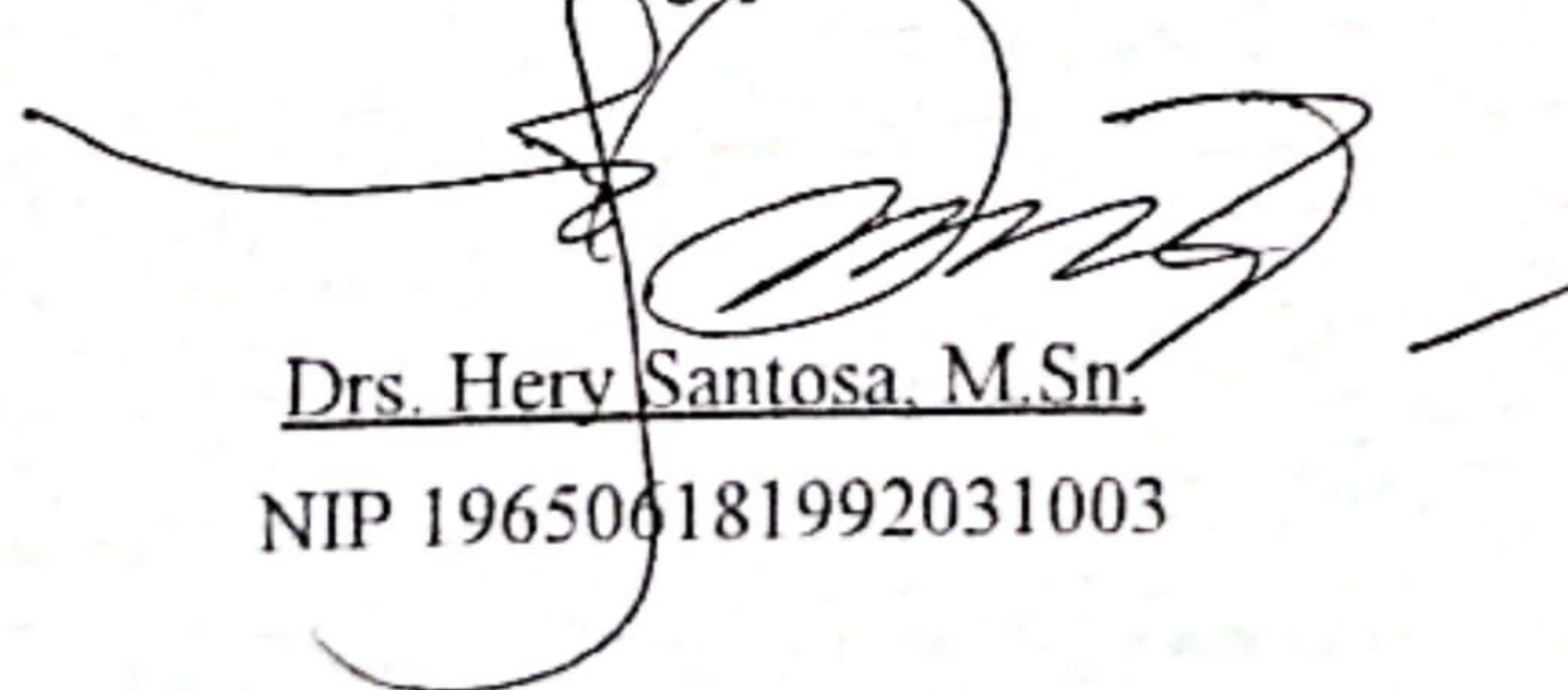
Penguji II



Drs. Yadi Rukmavadi, M.Pd.

NIP 196104011994031001

Penguji III



Drs. Herv Santosa, M.Sn.

NIP 196506181992031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Pendidikan Indonesia



Arief Johari, M.Ds.

NIP 920200119810122101

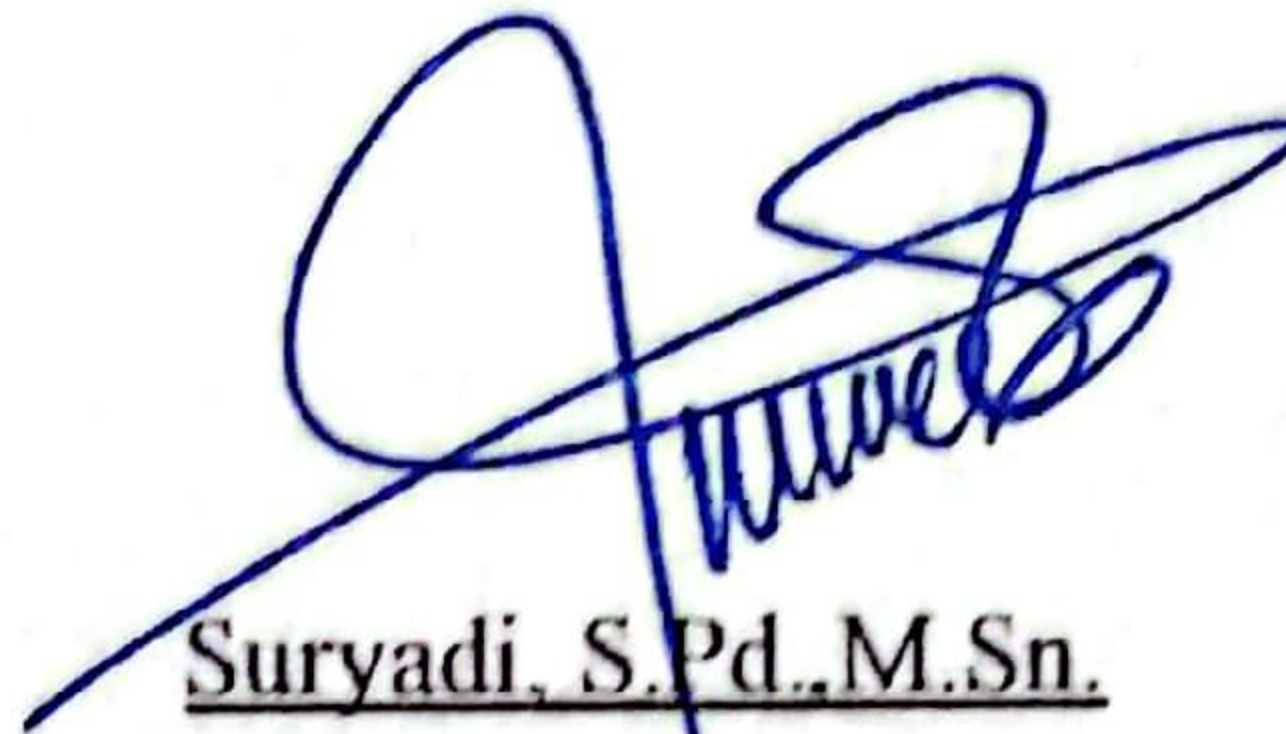
Lembar Pengesahan Skripsi

Reyhana Azizah

1904493

**MENGENALKAN KALIMAT *THAYYIBAH* KEPADA ANAK USIA  
SEKOLAH DASAR MELALUI PERANCANGAN BUKU CERITA  
BERGAMBAR INTERAKTIF**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,  
Pembimbing I



Suryadi, S.Pd., M.Sn.

NIP 197307142003121001

Pembimbing II

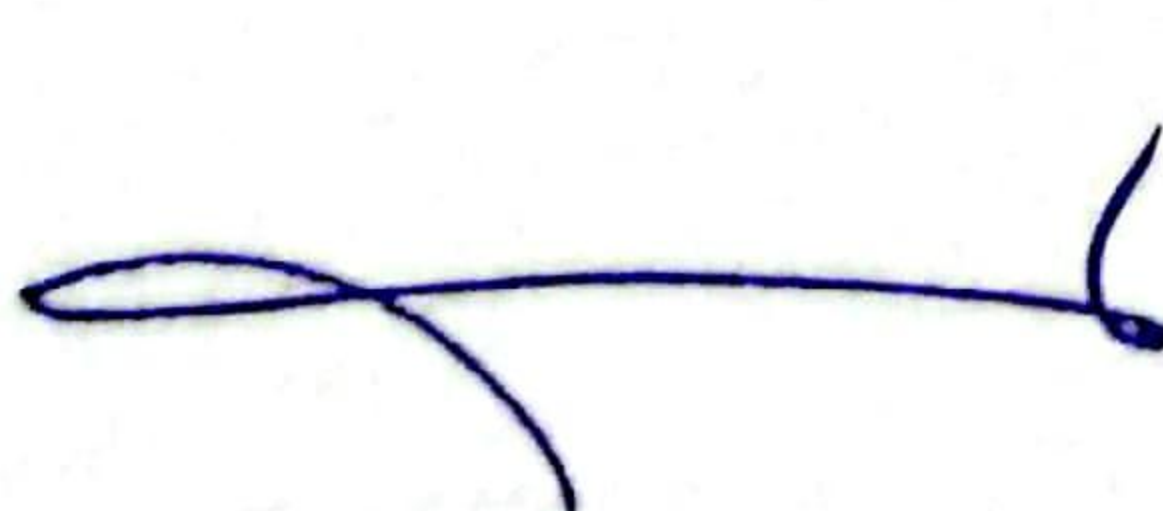


Ramadita Fertianggi, M.Ds.

NIP 199104132019032032

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Pendidikan Indonesia



Arief Johari, M.Ds.

NIP 920200119810122101

## ABSTRAK

Anak usia 7 - 8 tahun umumnya telah dikenalkan dengan lingkup pergaulan yang lebih luas. Ia memerlukan pembiasaan bahasa yang baik dalam proses perkembangannya, termasuk kata – kata dalam interaksi keseharian. Sebagai umat Islam, terdapat anjuran mengucapkan kalimat *thayyibah* atau kalimat yang baik. Kalimat tersebut merupakan perkataan dalam percakapan sehari – hari seperti dicontohkan oleh Rasulullah *shallallahu ‘alayhi wa sallam*, berupa kalimat bermakna doa yang mudah diucapkan oleh anak dan bernilai pahala atas keutamaannya. Contohnya doa bangun tidur, lafal basmalah, dan sebagainya. Namun pada kenyataannya, masih kita jumpai anak - anak yang berkata kurang pantas, seringkali hal tersebut disebabkan oleh paparan dari lingkungan sekitar dan minimnya pengawasan. Selain itu, tingkat literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dapat diakibatkan oleh kebiasaan membaca yang tidak ditanamkan sejak dini dan rutinitas penggunaan gawai yang tidak terarah. Oleh karena itu, sebagai upaya mengenalkan kalimat *thayyibah* dan meningkatkan minat literasi anak melalui buku interaktif, diperlukan media komunikasi visual berupa perancangan buku cerita bergambar *Bilang yang Baik – Baik* berikut media pendukungnya berupa stiker, gantungan kunci, poster, mug enamel, dan *totebag*. Metode yang digunakan dalam perancangan ini mengadaptasi metode penciptaan Hawkins yang terdiri dari tahap analisis masalah, eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan. Perancangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses, dan visualisasi dari buku cerita bergambar interaktif mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar. Sehingga diharapkan dapat membantu anak membiasakan dirinya dengan kalimat *thayyibah*, meningkatkan minat literasi anak, dan mempererat hubungan anak dan orangtua melalui permainan interaktif dalam buku.

**Kata kunci:** kalimat *thayyibah*, anak usia sekolah dasar, buku cerita bergambar interaktif

## ABSTRACT

*Children aged 7 - 8 years have generally been introduced to a wider sphere of association. It requires good language habituation in its development process, including words in daily interactions. As muslims, there is a suggestion to say a good sentence or a thayyibah sentence. These sentences are words in daily conversation as exemplified by the Prophet Muhammad sallallaahu 'alayhi wa sallam, in the form of sentences meaning prayers that are easy for children to say and worth rewarding for their virtues. For example the prayer to wake up, pronounce basmalah, and so on. But in reality, we still encounter children who saying inappropriate words, often this is caused by exposure to the surrounding environment and a lack of supervision. In addition, the literacy level of the Indonesian people is still relatively low. This can be caused by reading habits that are not instilled early on and the routine of using devices that are not directed. Therefore, as an effort to introduce thayyibah sentences and increase children's literacy interest through interactive books, visual communication media is needed in the form of designing a story book Bilang yang Baik – Baik along with supporting media in the form of stickers, key chains, posters, enamel mugs and tote bags. The method used in this design adapts Hawkins creation method which consists of problem analysis, exploration, experimentation, and embodiment stages. This design aims to describe the concept, process, and visualization of interactive picture story books to introduce thayyibah sentences to elementary school-age children. So it is hoped that it can help children familiarize themselves with thayyibah sentences, increase children's literacy interest, and strengthen the relationship between children and parents through interactive games in the books.*

**Keywords:** *thayyibah sentences, elementary school age children, interactive picture story books*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji hanya milik Allah *subhanahu wa ta'ala*, Rabb semesta alam, atas izinNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada teladan kita Nabi Muhammad *shallallahu 'alayhi wa sallam*, sahabatnya, *tabi'in*, *tabi'ut tabi'in*, dan seluruh umat yang tetap berpegang teguh dengan sunnahnya sampai akhir zaman.

Dalam hadits yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah disebutkan,

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ - رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ - ، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - : (( كُلُّ سُلَامَى مِنَ النَّاسِ عَلَيْهِ صَدَقَةٌ ، كُلَّ يَوْمٍ تَطْلُعُ فِيهِ الشَّمْسُ : تَعْدِلُ بَيْنَ الْإِثْنَيْنِ صَدَقَةٌ ، وَتُعِينُ الرَّجُلَ فِي دَابَّتِهِ ، فَتَحْمِلُهُ عَلَيْهَا ، أَوْ تَرْفَعُ لَهُ عَلَيْهَا مَتَاعَهُ صَدَقَةٌ ، وَالْكَلِمَةُ الطَّيِّبَةُ صَدَقَةٌ ، وَبِكُلِّ خُطْوَةٍ تَمْشِيهَا إِلَى الصَّلَاةِ صَدَقَةٌ ، وَتُمِيطُ الْأَذَى عَنِ الطَّرِيقِ صَدَقَةٌ )) . رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ .

Dari Abu Hurairah *radhiyallahu 'anhu*, ia berkata, Rasulullah *shallallahu 'alayhi wa sallam* bersabda, “Setiap persendian manusia diwajibkan untuk bersedekah setiap harinya mulai matahari terbit. Mendamaikan dua orang (yang sedang berselisih) adalah sedekah. Menolong seseorang naik ke atas kendaraannya atau mengangkat barang - barangnya ke atas kendaraannya adalah sedekah. Berkata yang baik juga termasuk sedekah. Begitu pula setiap langkah berjalan untuk menunaikan shalat adalah sedekah. Serta menyingkirkan suatu rintangan dari jalan adalah sedekah.” (HR. Bukhari dan Muslim)

Manusia akan mendapatkan ganjaran atas amal perbuatannya yang baik maupun yang buruk. Seorang muslim hendaknya mengusahakan agar perbuatannya selaras dengan perintah Allah dalam Al-Qur'an dan as-sunnah, termasuk dalam ucapan sehari - hari. Karena sesungguhnya setiap perkataan akan dicatat oleh malaikat dan dimintai pertanggungjawabannya di akhirat. Sebagaimana benih yang dirawat dengan baik akan menghasilkan pohon atau buah yang berkualitas, pun kalimat *thayyibah*, ucapan bernilai doa yang maknanya sangat agung, perlu diperkenalkan sejak seseorang masih kanak - kanak yang harapannya kelak tumbuh menjadi kebiasaan baik. Penulis memilih 'tanah' atau media penyampai pesan berupa buku cerita bergambar yang sifatnya

interaktif. Dalam merancang buku cerita bergambar interaktif yang diharapkan tentu memerlukan penguat berupa tulisan yang dirumuskan dalam skripsi yang terbagi menjadi beberapa bagian,

Bab I : pendahuluan yakni menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan metode perancangan

Bab II : landasan perancangan berupa kajian perancangan terdahulu, kajian pustaka, tinjauan faktual, dan gagasan awal

Bab III : metode perancangan

Bab IV : pengembangan gagasan, deskripsi karya, dan visualisasi karya

Bab V : simpulan dan rekomendasi

Berkenan kiranya pembaca dapat memberikan saran yang membangun bagi penulis. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat menjadi pengingat khususnya bagi penulis dan bermanfaat bagi masyarakat umumnya. Semoga Allah *ta'ala* berkenan menerima amal shalih kita semua dan memberikan keberkahan pada setiap langkah kita.

Reyhana Azizah



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak - pihak yang atas izin Allah telah membantu terwujudnya keseluruhan bagian skripsi dan perancangan karya ini,

- 1) Bapak Agus Wahid Sukli dan Ibu Reny Setiawati selaku orangtua yang saya hormati dan sayangi. Beserta keluarga besar yang telah memberikan banyak dukungan berupa moril dan materil. Teladan yang hampir tidak pernah absen mengingatkan kebaikan.
- 2) Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
- 3) Bapak Dr. Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd. selaku dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
- 4) Bapak Arief Johari, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia.
- 5) Ibu Ramadita Fetrianggi, M.Ds. selaku dosen wali akademik.
- 6) Bapak Suryadi, S.Pd., M.Sn. dan Ibu Ramadita Fetrianggi, M.Ds. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu disela kesibukannya untuk membimbing kami dengan penuh kesabaran.
- 7) Seluruh guru yang telah membimbing saya.
- 8) Teman - teman pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia. Terimakasih karena telah berbagi pengalaman dan membantu proses belajar.
- 9) Seluruh rekan dan pihak yang telah memberikan inspirasi dan membantu terwujudnya karya ini.

## DAFTAR ISI

Lembar Hak Cipta	
Lembar Pengesahan Penguji	
Lembar Pengesahan Skripsi	
Lembar Pernyataan Bebas Plagiarisme	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.4.2 Manfaat Praktis.....	3
1.4.3 Manfaat bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual.....	3
1.5 Metode Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	5
2.1 Kajian Perancangan Terdahulu.....	5
2.2 Kajian Pustaka.....	6
2.2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.2.2 Unsur - Unsur Desain.....	6
2.2.3 Prinsip - Prinsip Desain.....	10
2.2.4 Layout.....	13
2.2.5 Tipografi.....	13
2.2.6 Media Cetak.....	14

2.2.7 Ilustrasi.....	14
2.2.8 Desain Karakter.....	15
2.2.9 Cerita Bergambar.....	15
2.2.10 Buku Interaktif.....	16
2.2.11 Kalimat Thayyibah.....	19
2.2.12 Anak Usia Sekolah Dasar.....	26
2.3 Tinjauan Faktual.....	27
2.3.1 Pemahaman Anak Terhadap Kalimat Thayyibah.....	27
2.3.2 Minat Anak terhadap Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	29
2.4 Gagasan Awal.....	32
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>33</b>
3.1 Bagan Proses Kreatif.....	33
3.2 Pra Produksi.....	33
3.3 Produksi.....	38
3.4 Pasca Produksi.....	39
<b>BAB IV ANALISIS PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA.....</b>	<b>40</b>
4.1 Pengembangan Gagasan.....	40
4.2 Deskripsi dan Analisis Visual Karya.....	40
4.2.1 Data Buku.....	40
4.2.2 Naskah.....	41
4.2.3 Tipografi.....	49
4.2.4 Unsur - Unsur Desain.....	50
4.2.5 Prinsip - Prinsip Desain.....	51
4.2.6 Penokohan.....	54
4.2.7 Ilustrasi.....	59
4.2.8 Gaya Gambar.....	61
4.2.9 Unsur Interaktif.....	62
4.2.10 Glosarium Buku Cerita Bergambar.....	64
4.2.11 Title Page dan Indicia.....	65
4.2.12 Panduan Orangtua.....	66
4.2.13 Media Pendukung.....	66
4.2.14 Konstruksi Layout.....	67
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>70</b>
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Rekomendasi.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>

LAMPIRAN.....	75
BIOGRAFI PENULIS.....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Matriks Perbandingan Buku.....	36
Tabel 4. 1 Naskah Cerita Bilang yang Baik-Baik .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Titik.....	6
Gambar 2. 2 Karakter Garis.....	7
Gambar 2. 3 Atas ke Bawah: Bidang Geometris, Bidang Organik, dan Bidang Abstrak.....	7
Gambar 2. 4 Kiri ke Kanan: Tekstur Visual Flanel dan Tekstur Nyata Kayu Lapis Kertas Nasi Kusus.....	8
Gambar 2. 5 Roda Warna.....	8
Gambar 2. 6 CMYK vs RGB.....	9
Gambar 2. 7 Kiri ke Kanan: Ruang Gambar, Ruang Ilusionistik, dan Ruang Aktual.....	10
Gambar 2. 8 Keseimbangan Simetris dan Keseimbangan Asimetris.....	10
Gambar 2. 9 Pola yang Berirama.....	11
Gambar 2. 10 Pola yang Bertekanan.....	11
Gambar 2. 11 Pola dengan Kesatuan.....	11
Gambar 2. 12 Pola yang Terkesan Mengalami Pergerakan.....	12
Gambar 2. 13 Proporsi Tubuh Manusia.....	12
Gambar 2. 14 Kontras Gelap – Terang.....	12
Gambar 2. 15 Jenis - Jenis Grid.....	13
Gambar 2. 16 Character Set Typeface Montserrat.....	13
Gambar 2. 17 Ukuran Kertas.....	14
Gambar 2. 18 Ilustrasi untuk Poster SIAR LDK Al-Faruq.....	14
Gambar 2. 19 Desain Karakter Karung Terigu.....	15
Gambar 2. 20 Buku Cerita Sepatu Baru oleh Abu Hawwa dan Ummu Hawwa....	15
Gambar 2. 21 Buku Pop Up Terraformars.....	16
Gambar 2. 22 Ilustrasi Up in The Sky with The Balloons dari Buku Pierre The Maze Detective oleh Hiro Kamigaki dan IC4DESIGN.....	16
Gambar 2. 23 Unsur Touch and Feel pada Buku Good Morning, Good Night Large Edition: A Touch And Feel Bedtime oleh Annie Alexander dan Melanie Mitchell.....	17
Gambar 2. 24 Unsur Lift The Flap pada Buku Aku Bisa Bilang.....	18
Gambar 2. 25 Buku What's Up? (A Flip Flap Pop Up Book) oleh Olivia Cosneau dan Bernard Duisit.....	18
Gambar 2. 26 Buku World of Birds oleh Robert Hunter.....	19
Gambar 2. 27 Permainan Menyambungkan Titik pada Buku Ayo, Belajar Hijaiyah! oleh Dadan Ramadan dan Nina Rachma Yuanita.....	19
Gambar 2. 28 Cuplikan Video Membiasakan Kalimat Thayyibah: Masya Allah!.....	28
Gambar 2. 29 Buku Seri Kalimat Thayyibah I Can Say oleh Ahmad Zakky.....	28
Gambar 2. 30 Buku Aisha Loves to Say Bismillah oleh Meidya Derni.....	28

Gambar 2. 31 Pola Repetitif pada Buku Gembala Riang oleh Iwok Abqary dan Gina.....	30
Gambar 2. 32 Contoh Sistem NPM pada Lukisan The Hay Wain oleh John Constable.....	31
Gambar 2. 33 Contoh Sistem RWD pada Lukisan Rumahku oleh Luna (1996)....	32
Gambar 4. 1 Halaman 11.....	49
Gambar 4. 2 Font Darumadrop One.....	50
Gambar 4. 3 Bagian Judul Buku.....	50
Gambar 4. 4 Font Quicksand.....	50
Gambar 4. 5 Unsur - Unsur Desain Pada Halaman 42.....	51
Gambar 4. 6 Prinsip Keseimbangan pada Beberapa Gambar Halaman Buku.....	52
Gambar 4. 7 Prinsip Irama pada Gambar Halaman Buku.....	52
Gambar 4. 8 Gambar 4.8 Prinsip Penekanan Objek Hasan dan Balon Mimpi pada Gambar Halaman Buku.....	52
Gambar 4. 9 Prinsip Kesatuan Warna Objek pada Gambar Halaman Buku.....	53
Gambar 4. 10 Prinsip Pergerakan Objek pada Gambar Halaman Buku.....	53
Gambar 4. 11 Prinsip Proporsi Objek pada Gambar Halaman Buku.....	54
Gambar 4. 12 Prinsip Kontras pada Gambar Halaman Buku.....	54
Gambar 4. 13 Tokoh Hasna.....	54
Gambar 4. 14 Tokoh Hasan.....	55
Gambar 4. 15 Tokoh Pak Umar.....	56
Gambar 4. 16 Tokoh Bu Asma.....	56
Gambar 4. 17 Tokoh Bibi Hanin.....	57
Gambar 4. 18 Tokoh Bu Guru.....	57
Gambar 4. 19 Tokoh Jayyid.....	58
Gambar 4. 20 Tokoh Aisyah.....	58
Gambar 4. 21 Tokoh Pak Guru.....	58
Gambar 4. 22 Halaman 25 dan 15.....	59
Gambar 4. 23 Sketsa Cover Buku Bilang yang Baik – Baik.....	60
Gambar 4. 24 Cover Buku Bilang yang Baik – Baik.....	61
Gambar 4. 25 Halaman Isi Buku Bilang yang Baik – Baik.....	61
Gambar 4. 26 Visualisasi Buku Menggunakan Aplikasi Medibang Paint Pro.....	61
Gambar 4. 27 Cuplikan Halaman 39.....	62
Gambar 4. 28 Unsur Interaktif pada Buku.....	63
Gambar 4. 29 Proses Editing Video Menggunakan Aplikasi CapCut.....	64
Gambar 4. 30 Halaman Glosarium Buku.....	65
Gambar 4. 31 Halaman Title Page dan Indicia Buku.....	65
Gambar 4. 32 Halaman Panduan Orangtua.....	66
Gambar 4. 33 Media Pendukung Buku Bilang yang Baik – Baik.....	67
Gambar 4. 34 Halaman 10 dan 11.....	68
Gambar 4. 35 Halaman 39.....	68
Gambar 4. 36 Elemen Konten dari Buku.....	69

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Metode Perancangan Adaptasi dari Metode Penciptaan Hawkins.....33



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Menghadiri Acara Finder 5 di Universitas Pendidikan Indonesia.....	75
Lampiran 2. Studi Pustaka di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.....	75
Lampiran 3. Observasi di Togamas Supratman.....	75
Lampiran 4. Observasi di Gramedia Supratman.....	76
Lampiran 5. Studi Pustaka di Perpustakaan Gasibu.....	76
Lampiran 6. Studi Pustaka di Perpustakaan Umum Jawa Barat.....	76
Lampiran 7. Studi Pustaka di Pustakalana.....	77
Lampiran 8. Analisis Data untuk MatriksPerbandingan di Perpustakaan Umum Jawa Barat.....	77

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, J. (2010). *Islamic Parenting: Pendidikan Anak Metode Nabi*. Aqwan.
- Andirja, F. (n.d.). *Membaca Tahmid*. Bekal Islam. Retrieved May 9, 2023, from <https://bekalislam.firanda.com/3333-membaca-tahmid.html>
- Anshori, A. (2021, December 20). "Masya Allah" Kapan Diucapkan? Muslim.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslim.or.id/70496-masya-allah-kapan-diucapkan.html>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa). (n.d.). *Arti kata ilustrasi - Kamus Besar Bahasa Indonesia*. KBBI. Retrieved May 8, 2023, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ilustrasi>
- Bahraen, R. (2016, September 29). *Jawaban dari Ucapan "Jazakallahu khaira"*. MuslimAfiyah. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslimafiyah.com/jawaban-dari-ucapan-jazakallahu-khaira.html>
- Baits, A. N. (2017, Juli 26). *Makna Ucapan Salam – KonsultasiSyariah.com*. Konsultasi Syariah. Retrieved May 9, 2023, from <https://konsultasisyariah.com/29782-makna-ucapan-salam.html>
- Benny S., C. J., Wibisana, W., Sulaeman, & Hamzah. (1988). *Pakaian Tradisional Daerah Jawa Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bevlin, M. E. (1980). *Design Through Discovery* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.  
<https://archive.org/details/designthroughdis0000bev1/page/n5/mode/2up>
- b. Hasbullah, A. M. I. S. (2014). *Ucapan Sehari - Hari yang Bernilai Ibadah*. Pustaka Ibnu Umar.
- Corel Corporation. (n.d.). *Movement in Graphic Design: The Complete Guide*. CorelDRAW. Retrieved May 8, 2023, from <https://www.coreldraw.com/en/tips/graphic-design-principles/movement/>
- Corel Corporation. (n.d.). *Proportion in Graphic Design: The Complete Guide*. CorelDRAW. Retrieved May 8, 2023, from <https://www.coreldraw.com/en/tips/graphic-design-principles/proportion/>
- Coursera Inc. (2023, January 17). *What Is Character Design? + How to Get Started*. Coursera. Retrieved May 8, 2023, from <https://www.coursera.org/articles/character-design>
- Eggleston, B. (2022, February 23). *What is Character Design?* YouTube. Retrieved May 8, 2023, from <https://youtu.be/51YeZCqbpHg>
- Ghozali, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.  
[https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/Panduan\\_Ilustrasi\\_Cerita\\_Anak\\_Revisi.pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/Panduan_Ilustrasi_Cerita_Anak_Revisi.pdf)
- Gina, F. V. (2022, November 9). *Cerita Bergambar: Pengertian, Fungsi, Karakteristik, dan Langkah Membuatnya, Materi Kelas 5 SD - Semua Halaman - Bobo*. Bobo.ID. Retrieved May 8, 2023, from <https://bobo.grid.id/read/083563400/cerita-bergambar-pengertian-fungsi-karakteristik-dan-langkah-membuatnya-materi-kelas-5-sd?page=all>
- Hidayat, F. (2022, September 19). *Amalan Tersembunyi dalam Doa Bangun Tidur*. Muslim.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslim.or.id/78651-amalan-tersembunyi-dalam-doa-bangun-tidur.html>
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar - Dasar Desain untuk Arsitektur*,

- Interior - Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual*. Griya Kreasi.
- Maktabah Alfaiz. (2020, November 24). *Apa Kata Psikolog tentang Buku - Buku Maktabah Alfaiz?* Instagram. Retrieved May 11, 2023, from <https://www.instagram.com/p/CH9pQvzhfu1/>
- Mayrianti, V., & Prio Utomo, N. W. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Kalimat Thoyyibah Edisi “Mengucap Thoyyibah Bersama Alif dan Ainun” untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Pantarei*, 2. <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/344>
- Mirnayati, & Sumadewa, I. N. Y. (2020). Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok “Monyeh”. *Sasak*, 02, 51 - 58. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/sasak/article/view/868>
- Monica, F., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Interaktif Untuk Menanamkan Kejujuran Pada Anak Usia 5-10 Tahun. *Adiwarna*, 1, 1 - 11.
- Muslim, M. N. c. (2020, January 27). *Hukum Mengucapkan Kata 'Seandainya'*. Muslim.or.id. Retrieved June 7, 2023, from <https://muslim.or.id/54203-hukum-mengucapkan-kata-seandainya.html>
- Nashifa, I. U. (2019, January 15). *Bahagia Dengan Memuji Allah Ta'ala*. Muslimah.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslimah.or.id/10679-bahagia-denganmemuji-allah-taala%E2%82%AC%80%BB%BF.html>
- Nasihat Sahabat. (2019, Januari 22). *BIASAKAN UCAPKAN FII AMANILLAH*. Nasihat Sahabat. Retrieved June 7, 2023, from <https://nasihatsahabat.com/biasakan-ucapkan-fii-amanillah/>
- Nasihat Sahabat. (2022, September 10). *DI ANTARA ADAB-ADAB DALAM BERJANJI*. Nasihat Sahabat. Retrieved June 8, 2023, from <https://nasihatsahabat.com/di-antara-adab-adab-dalam-berjanji/>
- Paschke, C. A. (2001). *The Essence of Design: Space*. Chris Paschke. Retrieved August 31, 2023, from <https://www.designsinkart.com/library/D-EssenceofDesignSpace200102.htm>
- Perpustakaan Nasional. (2020). *Rencana Strategis Perpustakaan Nasional*. perpustakaan.go.id. Retrieved April 05, 2023, from [https://jdih.perpustakaan.go.id/file\\_peraturan/Peraturan\\_Perpustakaan\\_Nasional\\_No\\_mor\\_7\\_Tahun\\_2020\\_tentang\\_Rencana\\_Strategis\\_Perpustakaan\\_Nasional\\_2020-2024\\_\(1\).pdf](https://jdih.perpustakaan.go.id/file_peraturan/Peraturan_Perpustakaan_Nasional_No_mor_7_Tahun_2020_tentang_Rencana_Strategis_Perpustakaan_Nasional_2020-2024_(1).pdf)
- Purnama, Y. (2022, July 27). *Keutamaan Menebarkan Salam – KonsultasiSyariah.com*. Konsultasi Syariah. Retrieved May 9, 2023, from <https://konsultasisyariah.com/38829-keutamaan-menebarkan-salam.html>
- Purnama, Y. (2022, September 16). *Adab Bangun Tidur Sesuai Sunnah*. Muslim.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslim.or.id/36486-adab-adab-ketika-bangun-tidur.html>
- Rosyadi, I. (2022, March 15). *Makna Istighfar - Magelang*. Pesantren Al-Lu'lu' Wal Marjan. Retrieved July 24, 2023, from <https://www.pesantrenluluwalmarjan.org/makna-istighfar/>
- Rukiyah, Y. (2016). KAJIAN ESTETIKA POSTER TADANORI YOKOO – 1965. *Jurnal Desain*, 03, 198 - 212. [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/716](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/716)
- Rustan, S. (2019). *Warna*. Batara Imaji.

- Rustan, S. (2019). *Warni. Batara Imaji*.
- Rustan, S. (2021). *Logo 2021 (Buku 1)*. CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- S., L. A., & Nathalia, K. (2020). *Desain Komunikasi Visual; Dasar - Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Setiawan, A. (2018). *Metodologi Desain*. Arttex.
- Sihombing, D. (2017). *Tipografi dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sulaiman, A. A. A. (2019). *Panduan Mendidik Anak Muslim Usia Sekolah: Metode dan Materi Dasar*. Darul Haq.
- Tabrani, P. (2005). *Bahasa Rupa*. Kelir.
- Tuasikal, M. A. (2009, Agustus 11). *Ucapan Salam, Amalan Mulia yang Ditinggalkan*. Rumaysho.Com. Retrieved May 9, 2023, from <https://rumaysho.com/182-ucapan-salam-amalan-mulia-yang-ditinggalkan.html>
- Tuasikal, M. A. (2010, July 1). *Sebelum Makan, Bacalah "Bismillah"*. Rumaysho.Com. Retrieved May 9, 2023, from <https://rumaysho.com/1114-sebelum-makan-bacalah-bismillah.html>
- Tuasikal, M. A. (2014, January 22). *Do'a Masuk Rumah*. Rumaysho.Com. Retrieved May 9, 2023, from <https://rumaysho.com/6006-doa-masuk-rumah.html>
- Tuasikal, M. A. (2016, October 4). *Nama Bayi Laki-Laki (Bahasa Arab)*. Rumaysho.Com. Retrieved August 18, 2023, from <https://rumaysho.com/14530-nama-bayi-laki-laki-bahasa-arab.html>
- Tuasikal, M. A. (2016, October 5). *Nama Bayi Perempuan (Bahasa Arab)*. Rumaysho.Com. Retrieved August 18, 2023, from <https://rumaysho.com/14534-nama-bayi-perempuan-bahasa-arab.html>
- Tuasikal, M. A. (2021, Mei 9). *Amalan Shalih Saat Turun Hujan*. Muslim.or.id. Retrieved June 18, 2023, from [https://muslim.or.id/19026-amalan-shalih-saat-turun-hujan.html#2\\_Mensyukuri\\_Nikmat\\_Turunnya\\_Hujan](https://muslim.or.id/19026-amalan-shalih-saat-turun-hujan.html#2_Mensyukuri_Nikmat_Turunnya_Hujan)
- Tuasikal, M. A. (2022, Oktober 22). *Adab Sebelum Tidur: Lakukan 6 Hal Ini Sebisa Mungkin*. Muslim.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslim.or.id/5253-adab-islami-sebelum-tidur.html>
- Ubaidillah, U. (2019, May 4). *Nikmatnya Berkendaraan*. Muslimah.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslimah.or.id/5709-nikmatnya-berkendaraan.html>
- Widiantoro, B. (2012). *Titik dan Garis. Program Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain*. [http://sintak.unika.ac.id/staff/blog/uploaded/5812008275/files/p2\\_titik\\_dan\\_garis.pdf](http://sintak.unika.ac.id/staff/blog/uploaded/5812008275/files/p2_titik_dan_garis.pdf)
- Zaen, A. (2021, April 26). *Membuka Pintu Rizki dengan Istighfar*. Muslim.or.id. Retrieved May 9, 2023, from <https://muslim.or.id/7702-membuka-pintu-rizki-dengan-istighfar.html>