

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI  
AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi  
dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”,  
“Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi  
Mizan).**

**TESIS**

**diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Seni**



**Oleh**

**Satrio Haryanto**

**NIM 1906379**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS  
TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*** (kajian estetika desain,  
literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku  
“Penuntun *Wudhu & Sholat*”, “*Hijaiahku*” dan Buku “Berdoá Yuk”!  
yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).

Oleh  
Satrio Haryanto

S.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia, 2006

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Satrio Haryanto 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**SATRIO HARYANTO**

**NIM 1906379**

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI  
AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi  
dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”,  
“Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi  
Mizan).**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



**Dr. Tri Karvano, M.Sn**  
**NIP. 196611071994021001**

Pembimbing II,



**Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn**  
**NIP. 196202071987031002**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni,



**Prof. Juiu Masunah, M.Hum., Ph.D.**  
**NIP. 19630517190032001**

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## ABSTRAK

Seni ilustrasi merupakan “Dunia” bagi bahasa visual (gambar, simbol, warna,) yang sangat berperan dan tak terbantahkan eksistensinya. Keberadaan seni ilustrasi dengan segala pesona dan karakteristiknya dipandang sebagai *symbiotik* keilmuan yang sering bersinggungan dan melebur dengan disiplin ilmu lainnya, khususnya seni rupa, desain grafis, dan ilmu komunikasi. Hakikat komunikasi dalam konteks seni ilustrasi, sebagai proses penyampaian pesan/konsep gagasan dari komunikator (ilustrator) kepada komunikan *audience* melalui perancangan bahasa visual yang artistik dan estetik mewujudkan menjadi desain komunikasi visual. Tampilan buku bacaan anak berfitur *augmented reality* dirancang dengan material desain komunikasi visual dan teknologi digital yang multi teknik menjadi hal yang menarik untuk dikaji, mengingat pada umumnya ilustrasi buku secara konvensional berwujud gambar ilustrasi dua dimensi yang mengandalkan kemahiran menggambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap eksistensi ilustrasi buku bacaan anak-anak yang berbasis teknologi digital *augmented reality* melalui estetika desain, analisis desain, aspek literasi media, nilai-nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D *augmented reality* pada buku “penuntun Wudhu&Shalat, “Hijaiaku” dan “Berdo’a Yuk!” yang diterbitkan oleh Pelangi Mizan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitik untuk memperoleh gambaran yang rinci dan terurai mengenai ilustrasi buku berbasis teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan ilustrasi buku bacaan anak-anak dengan visualisasi ilustrasi 3D *augmented reality* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, psikomotorik, mental dan emosional pada anak usia dini dan menjadi alternatif dalam proses belajar yang lebih seru, unik dan menyenangkan.

Kata Kunci : *Augmented reality*, seni ilustrasi, bahasa visual, desain komunikasi visual

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdo’a Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## ABSTRACT

Illustrated art is a "world" for visual language (images, symbols, colors,) which play a very important role and its existence cannot be denied. The existence of illustration art with all its charms and characteristics is seen as a scientific symbiotic that often intersects and fuses with other disciplines, especially fine arts, graphic design, and communication science. The nature of communication in the context of illustration art, as a process of delivering messages/concepts of ideas from the communicator (illustrator) to the communicant of the audience through artistic and aesthetic visual language design so that it becomes a visual communication design. The appearance of children's reading books with augmented reality features designed with visual communication design materials and multi-technical digital technology is an interesting thing to study, considering that in general, conventional book illustrations are in the form of two dimensions that rely on drawing skills. This study aims to reveal the existence of illustrations of children's reading books based on digital augmented reality technology through design aesthetics, design analysis, media literacy aspects, educational values and visualization of 3D augmented reality illustrations in the books "Penuntun Wudhu & Shalat, "Hijaiaku" and " Berdo'a Yuk!" published by Pelangi Mizan. This study uses a qualitative paradigm with an analytical descriptive approach to obtain a detailed and unambiguous description of book illustrations based on digital technology. The results of the study show that illustrated children's reading books with augmented reality 3D illustration visualization have a significant influence on cognitive, psychomotor, mental and emotional development in early childhood and become an alternative in the learning process that is more exciting, unique and exciting.

Keyword; *illustration art, visual language, visual communication design*

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdo'a Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.5 Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORITIK</b> .....	13
2.1 Penelitian Terdahulu .....	13
2.2 Seni Ilustrasi.....	20
2.2.1 Jenis-Jenis Karya Ilustrasi.....	23
2.2.1.1 Karya Ilustrasi pada Buku Bacaan Anak-Anak.....	23
2.2.1.2 Karya Ilustrasi pada Buku Teks Pendidikan.....	25
2.2.1.3 Karya Ilustrasi Editorial .....	26
2.2.1.3.1 Kartun Politik.....	27
2.2.1.3.2 Karikatur .....	27
2.2.1.3.3 Komik Strip .....	28
2.2.1.4 Karya Ilustrasi Bidang Sastra .....	29

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijajiahku” dan Buku “Berdoa Yuk!” yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.1.5 Karya Ilustrasi Periklanan .....	30
2.2.1.6 Karya Ilustrasi Berbasis Perangkat Digital.....	31
2.2.1.7 Karya Ilustrasi Lainnya .....	32
2.2.2 Teknik Ilustrasi .....	32
2.2.2.1 Teknik Linear/Outline .....	33
2.2.2.2 Teknik Arsir .....	34
2.2.2.3 Teknik Pointilis .....	34
2.2.2.4 Teknik <i>Dussel</i> .....	35
2.2.2.5 Teknik Block/Plakat .....	36
2.2.2.6 Teknik <i>Silhoute</i> .....	36
2.2.2.7 Teknik <i>Aquarel</i> .....	36
2.2.2.8 Teknik <i>Vector</i> .....	37
2.2.2.9 Teknik <i>Pop-Up</i> .....	38
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	39
2.3.1 Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Identifikasi .....	44
2.3.2 Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi .....	44
2.3.3 Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Promosi .....	44
2.4 Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual .....	45
2.3.4.1 Titik.....	46
2.3.4.2 Garis .....	47
2.3.4.3 Bidang .....	48
2.3.4.4 Bentuk .....	48
2.3.4.5 Warna.....	49
2.3.4.6 Tekstur .....	54
2.3.4.7 Gelap Terang.....	55
2.3.4.8 Layout .....	56
2.3.4.8.1 Prinsip <i>Sequence</i> (urutan).....	58
2.3.4.8.2 Prinsip <i>Unity</i> (kesatuan).....	58
2.3.4.8.3 Prinsip <i>Proporsi</i> (perbandingan) .....	59
2.3.4.8.4 Prinsip <i>Balance</i> (keseimbangan).....	59

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijajiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.4.8.5 Prinsip <i>Fokus/Empashis</i> (perhatian&penekanan) .....	60
2.3.4.8.6 Prinsip <i>Ritme</i> (irama) .....	60
2.5 Typografi.....	60
2.5.1 Huruf <i>Serif</i> .....	63
2.5.2 Huruf <i>Sans Serif</i> .....	64
2.5.3 Huruf <i>Srcip/Handwriting</i> .....	65
2.5.4 Huruf Dekoratif.....	66
2.6 Literasi .....	67
2.7 Proses Tumbuh Kembang Anak.....	72
2.8 <i>Augmented Reality</i> .....	75
2.8.1 Tujuan Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	79
2.8.2 Manfaat Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	79
2.8.2.1 <i>Augmented Reality</i> pada Bidang Pendidikan.....	80
2.8.2.2 <i>Augmented Reality</i> pada Bidang Percetakan .....	82
2.8.2.3 <i>Augmented Reality</i> pada Bidang Medis.....	83
2.8.2.4 <i>Augmented Reality</i> pada Bidang Industri .....	83
2.8.2.5 <i>Augmented Reality</i> pada Bidang Periklanan.....	84
2.8.3 Metode <i>Augmented Reality</i> .....	85
2.8.3.1 <i>Marker Based Tracking</i> .....	86
2.8.3.2 <i>Markerless Augmented Reality</i> .....	87
2.8.4 Perangkat Pendukung <i>Augmented Reality</i> .....	89
2.8.4.1 <i>Software</i> .....	90
2.8.4.1.1 <i>Vuforia Engine</i> .....	90
2.8.4.1.2 <i>Unity 3D</i> .....	92
2.8.4.1.3 <i>Android SDK</i> .....	94
2.8.4.1.4 <i>3D Blander</i> .....	95
2.8.4.2 <i>Hardware</i> .....	96
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	98
3.1 Penelitian Seni.....	98
3.2 Desain Penelitian.....	99

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY** (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



3.3 Lokasi Penelitian.....	101
3.4 Objek Penelitian.....	102
3.5 Subjek Penelitian.....	102
3.6 Jenis Data .....	103
3.6.1 Data Primer .....	103
3.6.2 Data Sekunder .....	104
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	107
3.7.1 Teknik Observasi .....	107
3.7.2 Teknik Wawancara.....	109
3.7.3 Teknik Dokumentasi .....	112
3.7.4 Teknik Analisis Data.....	112
3.7.4.1 Pengumpulan Data .....	114
3.7.4.2 Reduksi Data .....	116
3.7.4.3 Penyajian Data .....	117
3.7.4.4 Verifikasi Data (kesimpulan).....	117
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>119</b>
4.1 Estetika Desain Ilustrasi Buku .....	119
4.1.1 Desain Sampul Buku “Penuntun <i>Wudhu &amp; Shalat</i> ”.....	119
4.1.1.1 Ilustrasi Sampul Depan dan Belakang .....	122
4.1.1.2 Elemen Desain pada Halaman/Isi Buku.....	124
4.1.2 Desain Sampul Buku “ <i>Hijaiaku</i> ” dan Buku “Berdo’a Yuk!” .....	128
4.1.2.1 Ilustrasi Sampul Depan dan Belakang .....	129
4.1.2.2 Elemen Desain pada Isi Buku .....	132
4.2 Analisis Desain Ilustrasi Buku .....	142
4.3 Literasi Media .....	165
4.3.1 Aspek Literasi Buku Anak Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	166
4.3.2 Kegiatan Literasi pada Buku Anak Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	171
4.4 Nilai-Nilai Edukasi.....	185
4.5 Perangkat Pembelajaran .....	190

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdo’a Yuk!” yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.6 Struktur Kurikulum <i>Raudhatul Athfal</i> (RA) .....	192
4.7 Perancangan Ilustrasi Buku 3D <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	229
4.7.1 Riset Pasar dan Segmentasi Buku .....	230
4.7.2 Pembuatan Draft Buku .....	230
4.7.3 Proses Aktivasi Akun dan Perangkat Pendukung AR .....	231
4.7.4 Merancang Naskah dan Konsep Aplikasi .....	232
4.7.5 Membangun <i>Data Base</i> dan <i>Image Target</i> .....	233
4.7.6 Modeling Ilustrasi 3D dan Animasi .....	234
4.7.7 Proses Perekaman Suara ( <i>voice-over</i> ).....	234
4.7.7 Proses Pemograman Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	235
4.7.8 Kompilasi pada Operasi Sistem Android.....	235
4.8 Kendala Dalam Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	236
4.8.1 Kendala OS (operasi sistem).....	237
4.8.2 Kendala Kamera <i>Smartphone</i> .....	238
4.8.3 Kendala Marker.....	239
4.9 Visualisasi Ilustrasi 3D <i>Augmented Reality</i> Gerakan <i>Wudhu &amp; Shalat</i> .....	239
4.10 Visualisasi Ilustrasi 3D <i>Augmented Reality</i> Buku <i>Hijaijahku</i> .....	261
4.11 Visualisasi Ilustrasi 3D <i>Augmented Reality</i> Buku Berdo'a Yuk! .....	276
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	236
5.1 Simpulan .....	236
5.2 Implikasi.....	239
5.3 Rekomendasi .....	239

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY** (*kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaijahku" dan Buku "Berdo'a Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan*).

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian .....	18
Gambar 2.2 Ilustrasi Isi Buku Cergam “Pinokio” .....	25
Gambar 2.3 Ilustrasi Buku Teks Pendidikan .....	26
Gambar 2.4 Ilustrasi Kartun Politik .....	27
Gambar 2.5 Ilustrasi Karikatur .....	28
Gambar 2.6 Ilustrasi Komik Strip dan Buku Komik .....	29
Gambar 2.7 Ilustrasi pada Cover dan Halaman Isi Novel Garfis .....	30
Gambar 2.8 Ilustrasi Iklan Pengiriman Makanan Cepat Saji .....	32
Gambar 2.9 Teknik <i>Linear/Outline</i> .....	33
Gambar 2.10 Teknik <i>Arsir</i> .....	34
Gambar 2.11 Teknik <i>Pointilis</i> .....	35
Gambar 2.12 Teknik <i>Dussel</i> .....	35
Gambar 2.13 Teknik <i>Silhuet, Block dan Aquarel</i> .....	37
Gambar 2.14 Teknik <i>Vector</i> .....	38
Gambar 2.15 Teknik <i>Pop-Up</i> .....	39
Gambar 2.16 Bagan Pengertian Desain, Komunikasi Visual .....	43
Gambar 2.17 Karya DKV Sebagai Media Informasi dan Periklanan .....	45
Gambar 2.18 Titik Sebagai Unsur Dasar Rupa .....	46
Gambar 2.19 Jenis –Jenis Garis .....	47
Gambar 2.20 Bidang dan Bentuk .....	49
Gambar 2.21 Warna Primer Additif ( <i>RGB</i> ) .....	51
Gambar 2.22 Warna Substraktif ( <i>CMYK</i> ) .....	52
Gambar 2.23 Lingkaran Warna Brewster .....	53
Gambar 2.24 Unsur Tekstur dan Pencahayaan .....	56
Gambar 2.25 Jenis-jenis Komposisi .....	57
Gambar 2.26 Bagan Ruang Lingkup Typografi .....	62
Gambar 2.27 Desain <i>Typeface Times New Roman</i> .....	63
Gambar 2.28 Huruf Serif .....	64
Gambar 2.29 Perbedaan Huruf Serif dan Sansserif .....	65
Gambar 2.30 Huruf <i>Scrip/Handwriting</i> .....	66
Gambar 2.31 Huruf Dekorasi .....	67
Gambar 2.32 Perbandingan AR dan VR .....	78
Gambar 2.33 Mewarnai gambar Berbasis teknologi AR .....	82
Gambar 2.34 Tampilan Brosur Berbasis AR .....	83
Gambar 2.35 AR pada Bidang Medis .....	84

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 2.36 AR pada Bidang Industri .....	84
Gambar 2.37 AR pada Produk Makanan .....	85
Gambar 2.38 Metode <i>Marker</i> dan <i>Markerless</i> .....	89
Gambar 2.39 <i>Software Vuforia Engine</i> .....	91
Gambar 2.40 Jendela Kerja Unity 3D .....	94
Gambar 2.41 <i>Modelling 3D Blender</i> .....	96
Gambar 3.1 Tiga Buku Bacaan Anak Berfitur AR .....	109
Gambar 3.2 Bagan Analisis Data .....	113
Gambar 3.3 Alur Reduksi Data.....	117
Gambar 4.1 Desain Sampul Depan Buku “Penuntun Wudhu&Shalat”.....	120
Gambar 4.2 Sampul Belakang Buku “Penuntun Wudhu&Shalat” .....	120
Gambar 4.3 Elemen Desain Halaman Pembuka.....	124
Gambar 4.4 Elemen Desain dan Ilustrasi Gerakan Berwudhu .....	125
Gambar 4.5 Elemen Desain dan Ilustrasi Gerakan Shalat .....	127
Gambar 4.6 Desain Sampul Depan Buku “ <i>Hijaiahku</i> ” .....	129
Gambar 4.7 Desain Sampul Belakang Buku “ <i>Hijaiahku</i> ” .....	130
Gambar 4.8 Desain Sampul Depan Buku “Berdoá Yuk!” .....	131
Gambar 4.9 Desain Sampul Belakang Buku“Berdoá Yuk!” .....	132
Gambar 4.10 Elemen Desain Halaman/ Isi Buku “ <i>Hijaiahku</i> ” .....	136
Gambar 4.11 Elemen Desain Halaman Isi Buku “Berdoá Yuk!” .....	138
Gambar 4.12 Grafik Pie Gaya Ilustrasi Buku .....	176
Gambar 4.13 Grafik Pie Visualisasi Ilustrasi 3D.....	176
Gambar 4.14 Grafik Pie Fitur Ilustrasi AR .....	177
Gambar 4.15 Grafik Pie Kesan <i>user</i> pada Buku AR .....	177
Gambar 4.16 Grafik Pie Kemampuan Pengguna.....	178
Gambar 4.17 Registrasi Akun Developer .....	232
Gambar 4.18 Membuat Database.....	233
Gambar 4.19 Modelling Ilustrasi 3D .....	234
Gambar 4.20 <i>Building Setting OS Android</i> .....	236
Gambar 4.21 <i>Diagram Tracking Marker</i> .....	240
Gambar 4.22 Tampilan Desain <i>Interface Menu Utama</i> .....	242
Gambar 4.23 Tampilan Proses <i>Scanning Marker</i> .....	243
Gambar 4.24 Visualisasi Ilustrasi 3D AR pada Halaman Buku .....	244
Gambar 4.25 Visualisasi Ilustrasi 3D AR Gerakan Shalat. ....	252

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk!” yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.26 Tampilan Interface Halaman Quiz .....	254
Gambar 4.27 Tampilan Interface Install Aplikasi Sali Saliha .....	262
Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama Aplikasi Sali Saliha Hijaiahku .....	264
Gambar 4.29 Tampilan Ilustrasi 3D AR Sampul dan Isi Buku Hijaiahku .....	265
Gambar 4.30 Tampilan Aplikasi Sali Saliha Berdoa Yuk .....	277
Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama Aplikasi Sali Saliha Berdoá Yuk! .....	279
Gambar 4.32 Tampilan Ilustrasi 3D AR Sampul Buku Berdoa Yuk! .....	279

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	14
Tabel 2.2 Kategori Literasi Abad 21.....	68
Tabel 2.3 Periodisasi Perkembangan Anak .....	73
Tabel 3.1 Daftar Responden .....	106
Tabel 3.2 Format Interview buku ke-1 Penuntun <i>Wudhu &amp; Shalat</i> .....	110
Tabel 3.3 Format Interview buku ke-2 " <i>Hijaiahku</i> " .....	111
Tabel 3.4 Format Interview buku ke-3 "Berdo'a Yuk!" .....	111
Tabel 3.5 Data Penelitian .....	115
Tabel 4.1 Desain Typografi Sampul Depan dan Belakang Buku ke-1 .....	121
Tabel 4.2 Ilustrasi Sampul Depan dan Belakang Buku ke-1 .....	123
Tabel 4.3 Desain Layout Halaman/Isi Buku <i>Hijaiahku</i> .....	137
Tabel 4.4 Desain Layout Halaman/Isi Buku Berdo'a Yuk!.....	140
Tabel 4.5 Analisis Desain Sampul Buku <i>Hijaiahku</i> .....	143
Tabel 4.6 Analisis Desain Halaman/Isi Buku <i>Hijaiahku</i> .....	147
Tabel 4.7 Analisis Desain Sampul Buku Berdo'a Yuk! .....	150
Tabel 4.8 Analisis Desain Halaman/Isi Buku Berdo'a Yuk!.....	155
Tabel 4.9 Analisis Desain Sampul Buku Penuntun <i>Wudhu&amp;Shalat</i> .....	158
Tabel 4.10 Analisis Desain Halaman/Isi Buku Penuntun <i>Wudhu&amp;Shalat</i> .....	161
Tabel 4.11 Aspek Literasi Buku Anak Berbasis AR .....	167
Tabel 4.12 Kegiatan Literasi pada Responden dan <i>User</i> .....	173
Tabel 4.13 Nilai Edukasi Materi Isi Buku .....	187
Tabel 4.14 Struktur Kurikulum <i>Raudhatul Athfal</i> (RA) .....	193
Tabel 4.15 Rencana Pelaksanaan PembelajaranMingguan (RPPM) .....	202
Tabel 4.16 Matriks Analisis Kompetensi Dasar Materi <i>Berwudhu</i> .....	223
Tabel 4.17 Matriks Analisis Kompetensi Dasar Materi <i>Shalat</i> .....	224
Tabel 4.18 Matriks Analisis Kompetensi Dasar pada Buku Berdo'aYuk!.....	226
Tabel 4.19 Matriks Analisis Kompetensi Dasar Pada Buku <i>Hijaiahku</i> .....	227

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiahku" dan Buku "Berdo'a Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.20 Uji Compability Operating System (OS).....	238
Tabel 4.21 Visual Ilustrasi 3D AR Membasuh Telapak Tangan .....	245
Tabel 4.22 Visual Ilustrasi 3D AR Berkumur-Kumur.....	246
Tabel 4.23 Visual Ilustrasi 3D AR Membasuh Wajah dan Kedua Lengan .....	247
Tabel 4.24 Visual Ilustrasi 3D AR Mengusap Rambut dan kedua Telinga.....	249
Tabel 4.25 Visual Ilustrasi 3D AR Membasuh Kedua Kaki dan Berdoá .....	250
Tabel 4.26 Visual Ilustrasi 3D AR Gerakan <i>Takbiratulikhram</i> .....	255
Tabel 4.27 Visual Ilustrasi 3D AR Gerakan Ruku dan ‘Itidal .....	247
T Tabel 4.28 Visual Ilustrasi 3D AR Gerakan <i>Sujud</i> & Duduk Diantara Dua <i>Sujud</i> .....	258
Tabel 4.29 Visual Ilustrasi 3D AR Gerakan Tasyahud Akhir .....	260
Tabel 4.30 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Alif, Ba, Ta</i> .....	266
Tabel 4.31 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Tsa,Jim,Ha</i> .....	267
Tabel 4.32 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Kho,Dal,Dzal</i> .....	268
Tabel 4.33 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Ro,Zai, Sin</i> .....	269
Tabel 4.34 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Syin, Shod, Dhod</i> .....	270
Tabel 4.35 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Tho,Zho, ‘Ain</i> .....	271
Tabel 4.36 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Gain, Fa, Qaf.</i> .....	272
Tabel 4.37 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Kaf, Lam, Mim.</i> .....	273
Tabel 4.38 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Nun, Wau, Ha</i> .....	274
Tabel 4.39 Visualisasi ilustrasi 3D AR Huruf <i>Lam-alif, Hamza, Ya</i> .....	275
Tabel 4.40 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Bangun Tidur .....	280
Tabel 4.41 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Masuk Kamar Mandi.....	281
Tabel 4.42 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Keluar Rumah .....	282
Tabel 4.43 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Sebelum Makan.....	283
Tabel 4.44 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Keluar Kamar Mandi .....	284
Tabel 4.45 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Sebelum Makan .....	285
Tabel 4.46 Visualisasi ilustrasi 3D AR Do’a Berpakaian .....	286
Tabel 4.47 Matriks Hasil Penelitian.....	289

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdul, Azis Said. (2006). *Dasar-Dasar Dwimatra*. Makassar : Penerbit UNM Makassar.
- Anggraeni & Kirana. (2014). *Desain komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Yogyakarta: CV Abdi Offset
- Bogdan, Robert C and Taylors, K.B. 1992. *Qualitative Research for Education An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Creswell. (2016). *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diktat-DKV: Dasar-Dasar desain Komunikasi Visual. Retrieved April 22, 2021, from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296047/pendidikan/diktat+dkv.pdf>
- Kusrianto, Ade. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Abdi Offset
- Maegulies, N. & Valenza, C. (2008). *Berpikir Visual: Alat Untuk Memetakan Ide*. Indonesia: PT. Indeks
- Maharsi, Indria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung, Alfabeta, CV. ISBN : 978-602-7825-04-8
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills: Sage Publication..... 1992. *Analisis Data Kualitatif*. (Edisi terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mitchell, Diana. (2003). *Children's Literate: A Invitation to The World*. Boston: Allyn&Bacon
- Moleong, Lexy J. (1990). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiaku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif : dalam penelitian pendidikan bahasa*, Surakarta: Cakra Books
- Nugraha, Arif. (2020). *Media Edukasi Permainan Tradisional Ploy Cutting Akrilik Berfitur Augmented Reality* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020)
- Nurihsan, Juntika. &Agustin, Mubiar. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Rohidi, Rohendi, (2011). *METODOLOGI PENELITIAN SENI*. Semarang: Cipta Prima Nusantara
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*.Yogyakarta: Arti Bumi Intara
- Sofyan, S. (2017). *SENI ILUSTRASI (Esensi-Sang Ilustrator- Lintasan-Penilaian)*. Makasar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makasar
- Soewardikoen, Didit, W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius
- Soedarso, S. P. (1990). *Tinjauan seni: Sebuah pengantar untuk apresiasi seni* (Cet. 3.). Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- S, Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Surianto, Rustan. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## Artikel / E-Jurnal

- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 989–992.  
<https://doi.org/10.17977/jp.v1i5.6337>
- Ali, Z. (2013). Seni Dan Estetika. In *Seni dan Estetik* (pp. 13–87).
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*.  
<https://doi.org/10.5040/9782940476008>
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 71.  
<https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.54>
- Bagus, M. Z., Fajar, A. F., & Shani, N. M. (2019). Perancangan User Interface Untuk Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media MENGAJARKAN SALAT UNTUK Kengajarkan Salat Untuk Anak Usia 4-8 Tahun. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 01(01), 13.  
<https://journalkreatif.sttbandung.ac.id/index.php/files/article/download/6/6>
- Carina, R. (2019). Penggunaan Huruf Dekoratif Dalam Tipografi Kinetis. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 4(1), 17.  
<https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4558>
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E., Ivkovic, M., Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., & Damiani, E. (n.d.). *Augmented reality technologies, systems and applications*.  
<https://doi.org/10.1007/s11042-010-0660-6>
- Cenadi Suharto Christine. (1999). ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*, 1(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.3181/00379727-206-43745>
- Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2014). Children and parents' reading of an augmented reality picture book: Analyses of behavioral patterns and cognitive attainment. *Computers & Education*, 72, 302–312.

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiyahku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2013.12.003>

- Cuendet, S., Bonnard, Q., Do-Lenh, S., & Dillenbourg, P. (2013). Designing augmented reality for the classroom. *Computers & Education*, 68, 557–569. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.015>
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan media pop-up book untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN 1 Pakuaden kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>
- Dr.farida Nugrahani, M. H. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Ernis, D. (2005). *Buku Ajar : Dasar Konsep Visual* (Issue Pengembangan Kualitas Jurusan Seni Rupa (SP 4)).
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hermoyo, P. (2014). MEMBENTUK KOMUNIKASI YANG EFEKTIF PADA MASA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Pedagogi*, 1(1), 17–18.
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020712182>
- Kusuma, Y. D. S. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1428>
- Lisan, S. L., Veronikha, E., & Anisa, H. (2017). Model User Interface Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Sesuai User Experience Anak Usia Dini Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*,

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

4(3), 4866–4873.

- Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik.” *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(2), 169. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.003>
- Moleong, J. L. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. In *Metode Penelitian Kualitatif* (p. 32).
- Mucharrom, M. R., Akbar, R. M., & Hanum, D. (2011). *Penerapan Augmented Reality Pada Media Gambar Panduan Wudhu Untuk Anak Berbasis Android*.
- Nugraha, A. (2020). *MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL POLY CUTTING AKRILIK BERFITUR AUGMENTED REALITY*.
- Nugraha, B. C., & Nurhadiyono, B. (2014). Komparasi Marker Based Augmented Reality dan Markerless Augmented Reality Sebagai Media Periklanan Berbasis Website Dengan Menggunakan FLARToolkit. *Jurnal Teknik Informatika*, 1–4.
- Pendidikan, K., & Jakarta, K. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>
- Rio, U., Erlinda, S., Haryono, D., & Masalah, L. B. (2016). *Implementasi Model Mobile Augmented Reality e-Booklet untuk Mempromosikan Object Wisata Unggulan Provinsi Riau dengan metode 3D Object Tracking*. 177–191.
- Said, A. A. (2012). Dasar Desain Dwimatra. In *Universitas Negri Makassar* (Vol. 53, Issue 9).
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Setiawan, E., Syaripudin, U., Gerhana, Y. A., Informatika, J. T., & Sains, F. (2016). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU BERBASIS MOBILE ANDROID*. 1(1), 28–33.
- Sitepu, V. (n.d.). Panduan Desain Grafis. In *Www.Escaeva.Com*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35021682/PanduanMengenalDesainGr>

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

afis-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1625134076&Signature=ADPxS-  
J8nJu8oGhf~wM6ERjksrm897q7pyxKfi8AdoGFA2LdbdLqV2Tr-  
QXMhgeiZq75Fb72q9EuvtnAE9GE1cTzC6X0RdD5Uuq2TGPNIJAg9pHY  
6Cv4N-ZUPLwA2P03

- Suryaningsih, A. (n.d.). *Gagasan Pengembangan Augmented Reality pada Buku Bacaan sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa ( Adaptasi Percepatan Literasi dari Korea Selatan ) Ideas for Developing Augmented Reality in Books As an Effort to Increase Student Reading Interest ( Ada. 4(1).*
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9, pp. 1–58).
- Vitono, H., Nasution, H., & Hengky, A. &. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android. *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245.
- Wibitian, N. P., Aileena, & Aditya, Y. R. (2021). *PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DENGAN TEKNIK AUGMENTED REALITY TENTANG RUKUN SHALAT DAN WUDHU UNTUK ANAK USIA 7- interaktif dengan teknik augmented reality tentang rukun shalat dan wudhu untuk anak usia 7-12 tahun*. 3(1), 57–76.
- Wijaya, P. A. (n.d.). *Materi dan Langkah-langkah Dalam Membuat Proyek Augmented Reality*.
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoá Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## **Situs Internet**

<https://id.pinterest.com/pin/112941903140447555/>

<https://www.kompasiana.com/image/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif> diakses 24 Mei 2021 pukul 16.08

<http://multimediasmkn1kdp.blogspot.com/2020/06/tipografi.html?m=1> diakses 24 Mei 2021 jam 14:16

[www.Pinteres.com](http://www.Pinteres.com)

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

<https://serupa.id/teori-warna/>

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)