

Perancangan dan Pengembangan Buku Cerita Ilustrasi tentang Kisah Nabi Muhammad Saw: “Keistimewaan Kucing” dengan Teknik *Digital Imaging*

Diny Anggriani Adnas, S.ST., M.T.,¹, Mudrikah Nur Fauzi²

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Sei
Ladi - Jl. Gajah Mada, Batam, 29442, Indonesia

E-mail: 1831068.mudrikah@uib.edu, diny@uib.ac.id

Abstract

Cats are mammals that have a cute and adorable body. Cats are also tame animals, so they are often used as pets. Even in Egypt, the cat is one of the animals that is used as a symbol of the purity of the Egyptians. Besides Egypt, the Muslim community also considers cats to be sacred animals. In the hadith the Prophet also mentions one of the animals, namely a cat. This is what causes the author to be interested in using cats as a source of ideas for designing and developing illustrated story books. The method used in this design is the design thinking method with five stages, namely empathize, define, ideate, prototype and test. In the process of designing the illustration book, the illustrations are drawn manually on paper, then the tracing and colouring process is carried out using Adobe Photoshop CS6 software. It is also interspersed with digital imaging techniques in the design process. The result of this design is in the form of an illustrated story book that makes it easier for readers, especially children, to understand the story of the Prophet Muhammad SAW about the specialty of cats.

Keywords: Cat, Muhammad SAW, Book

Abstrak

Kucing adalah hewan mamalia yang memiliki tubuh yang lucu dan menggemaskan. Kucing juga termasuk hewan yang jinak sehingga banyak dijadikan hewan peliharaan. Bahkan di Mesir, kucing merupakan salah satu hewan yang dijadikan sebagai symbol kesucian bangsa Mesir. Selain Mesir, masyarakat muslim juga beranggapan kucing termasuk hewan yang suci. Di dalam hadist Rasulullah pun menyebutkan salah satu hewan yaitu kucing. Hal ini yang menyebabkan penulis tertarik untuk menjadikan kucing sebagai sumber ide perancangan dan pengembangan buku cerita ilustrasi. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *design thinking* dengan lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Dalam proses perancangan buku ilustrasi dilakukan penggambaran ilustrasi secara manual di atas kertas, kemudian melakukan proses *tracing* dan pewarnaan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Selain itu juga diselingi dengan teknik *digital imaging* dalam proses perancangan. Hasil dari perancangan ini berupa buku cerita ilustrasi yang memudahkan pembaca khususnya anak-anak dalam memahami kisah Nabi Muhammad SAW tentang keistimewaan kucing.

Katakunci: Kucing, Nabi Muhammad SAW, Buku

I. INTRODUCTION

Manusia dan hewan diciptakan oleh Tuhan agar bisa hidup berdampingan. Sejak zaman dahulu, orang-orang telah memberikan kasih sayangnya terhadap hewan dan juga sudah di-ceritakan. Seperti kisah nabi Muhammad SAW, beliau sangat menyayangi kucingnya yang bernama Muezza. Nabi Muhammad juga sering menasehati para sahabatnya untuk menyayangi dan tidak menyiksa kucing peliharaan. Kucing peliharaan beliau adalah salah satu contoh bahwa kasih sayang terhadap hewan juga diajarkan dalam agama (Saputra et al., 2019). Islam sangat memuliakan hewan lucu dan jinak satu ini. Bahkan menurut Rasulullah SAW memelihara hewan dapat menjadikan pahala bagi yang memelihara. Memelihara kucing merupakan bagian dari perilaku Nabi yang harus kita tiru (Ummah, 2018).

Buku ilustrasi merupakan buku yang memuat tema dari pembahasan yang diaplikasikan dengan berupa gambar ilustrasi. Buku ilustrasi juga salah sa-tu media yang banyak disukai anak-anak. Mereka termotivasi untuk membaca buku favorit mereka yang penuh warna dan gambar. Buku ilustrasi dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dengan lebih mudah dan praktis. Karena pembaca akan diarahkan untuk mengelola imajinasinya saat menjadi manusia dewasa (W. et al., 2018). Buku dengan kesesuaian konteks dan ilustrasi memengaruhi proses dan pola pikir anak melalui pikiran bawah sadarnya. Tanpa ilustrasi, anak-anak akan mengalami kebosanan ketika membaca sebuah tulisan (Gilang et al., 2017).

Buku dengan kombinasi gambar dan teks yang baik sangat diperlukan agar pesan dapat tersampaikan pada pembacanya. Buku cerita ilustrasi biasanya berisi teks yang singkat, terdiri dari kata-kata beserta gambar dalam sebuah cerita. Unsur-unsur tersebut dibuat sedemikian rupa agar anak mudah memahami. Gambar dapat membuat anak memahami isi dengan satu kali melihat saja. Sehingga dengan adanya buku cerita ilustrasi anak dapat mengeksplorasi apa telah yang mereka dapatkan. Anak juga dapat membangun hubungan sosialnya dengan

berekspresi atau bertukar pikiran (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Sering ditemukan kondisi ketika semua hal menjadi kompetitif dan dituntut untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Pendekatan design thinking merupakan metode kolaborasi yang membuat kita memikirkan proses yang jauh berbeda. Metode pendekatan ini mengarahkan kita untuk menemukan solusi atau ide baru yang lebih inovatif. Diiringi dengan teknologi yang semakin berkembang, banyak inovator yang menciptakan sebuah inovasi baru dibidang teknologi (Amalina et al., 2017).

Visualisasi dalam berbagai media seperti sains, seni, atau bahkan budaya masih sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Karya ditampilkan dalam bentuk visual bisa dengan menggunakan teknik digital imaging. Digital imaging adalah teknik untuk mengkombinasikan beberapa foto atau gambar menjadi satu gambar baru. Teknik ini dianggap sesuai dan tepat dengan konsep yang sederhana agar mempermudah penyampaian pesan dalam buku kepada audiens (Sinatra & Yulianto, 2018). Berdasarkan pemaparan di atas, upaya untuk memaparkan keistimewaan kucing dari kisah nabi yaitu dengan **“Perancangan dan Pengembangan Buku Cerita Ilustrasi tentang Kisah Nabi Muhammad SAW: “Keistimewaan Kucing” dengan Teknik Digital Imaging”**.

Jika mengambil referensi dari latar belakang, masalah penelitian dapat diringkas sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan buku cerita ilustrasi tentang kisah nabi Muhammad SAW: keistimewaan kucing?
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan buku cerita ilustrasi dengan metode *design thinking*?
3. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan buku cerita ilustrasi dengan teknik *digital imaging*?
4. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan buku cerita ilustrasi

dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*?

State of The Art: penelitian ini berkontribusi dengan pembaruan menggunakan teknik digital imaging dalam pengembangan buku cerita ilustrasi tentang kisah Nabi Muhammad SAW: Keistimewaan Kucing. Pada Perancangan dan Pengembangan Buku Cerita Ilustrasi Tentang Kisah Nabi Muhammad SAW: “Keistimewaan Kucing” dengan Teknik Digital Imaging penulis mem-batasi masalah yang ada agar mem-buat penulis dapat tahu kemana arah tujuan ini, sebagai point berikut:

1. Perancangan buku cerita ilustrasi akan memberikan informasi dan gambaran maksud dari cerita.
2. Perancangan buku cerita ilustrasi menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Hasil perancangan berupa buku cerita ilustrasi dan akan di uji coba ke masyarakat khususnya anak-anak.
4. Perancangan ini menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*.

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui cara merancang dan mengembangkan buku cerita ilustrasi tentang kisah nabi Muhammad SAW dengan menggunakan metode *design thinking* dan teknik *digital imaging* serta menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Internasional Batam.
3. Membuktikan kemampuan penulis dalam ilmu computer khususnya dalam pengembangan menggunakan teknik *digital imaging*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian ini yang berjudul “Perancangan dan Pengembangan Buku Cerita Ilustrasi tentang Kisah Nabi Muhammad SAW: “Keis-timewaan Kucing” dengan Teknik Digital Imaging” didasarkan pada beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

Pada penelitian yang dilakukan oleh W., Tanudjaja, and Salamoon (2018) adalah penelitian yang menjadi dasar utama dalam pengembangan topik ini. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian terapan yang merancang buku cerita ilustrasi mengenai kecenderungan anak yang kurang memahami pentingnya kesehatan diri sendiri. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengajarkan anak usia 3-6 tahun mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode pengumpulan data melalui wawancara dan dengan mengkaji beberapa literatur berupa buku, laporan, artikel majalah, mau-pun data dari internet untuk mendukung pengumpulan data. Teknik menggambar yang digunakan yaitu dengan ilustrasi secara manual di atas sebuah kertas, kemudian menggunakan *Adobe Photoshop* untuk proses *tracing* dan pewarnaan. Diselingi dengan teknik *digital imaging* untuk memvisualisasikan dalam penggambaran real organ tubuh, kuman, bakteri dan sebagainya. Pemilihan buku yang digunakan adalah 20cm x 20cm dengan jumlah 28-30 halaman. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebuah buku cerita ilustrasi dengan menceritakan tentang bentuk kebiasaan jorok pada anak dan bagaimana dampaknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari and Arumsari (2017) yang juga merupakan jenis penelitian terapan. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajari anak-anak tentang tembang dolanan, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan melestarikan lagu daerah yang merupakan warisan yang jarang diperdengarkan lagi. Metode dari penelitian ini yaitu metode pengumpulan data dengan observasi 5 buku anak lainnya, wawancara, studi pustaka, dan analisis matriks. Hasil dari

wawancara menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai buku tentang agama, dongeng, dan permainan dibanding dengan berhitung dan menulis. Setengah dari responden mengatakan bahwa mereka menyukai buku pilihan mereka karena memiliki banyak warna dan gambar.

Selanjutnya pada penelitian pendukung lainnya yang diterapkan oleh Hukubun (2019) yang juga merupakan jenis penelitian terapan. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan pembaruan dalam menyampaikan pesan melalui karakter Wayang Papua dan melestarikan cerita rakyat suku Malind. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah analisis 5W+1H dan *design thinking*. Dengan metode yang bervariasi akan mendapatkan data yang valid. Hasil dari pengujian tersebut mendapat respon yang baik sehingga mampu memecahkan masalah melalui pesan visual.

Selanjutnya pada penelitian pendukung lainnya yang dilakukan oleh Ananta, Afriwan, and Kamal (2019) yang juga merupakan jenis penelitian terapan. Penelitian ini bertujuan sebagai media untuk memperkenalkan cerita yang menyimbolkan perjuangan yang dilakukan oleh seorang pahlawan bernama Siti Manggopoh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *glass box* yaitu metode berfikir rasional dan optimis tanpa faktor emosional. Hasil dari penelitian ini menggunakan media utama berupa buku cerita bergambar, karena media tersebut secara efektif dapat menjelaskan jalan cerita dengan baik. Penelitian pendukung yang terakhir pada penelitian ini adalah penelitian jenis terapan yang dilakukan oleh Safitri and Said (2018). Penelitian tersebut bertujuan untuk membuat media informasi tentang legenda Lebonna Massudilalong kepada anak muda dalam bentuk buku ilustrasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau sering disebut dengan R&D. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4-D (*Four D*). Hasil dari penelitian ini berupa buku sebagai media utamanya dengan ukuran 20cm x 20cm dan berjumlah 46 halaman.

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

Tahun	Nama Penulis	Kesimpulan
2018	Fenny Fiona W., Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salamoon	Pada penelitian ini menggunakan <i>software</i> berupa <i>Adobe Photoshop</i> dan teknik <i>digital imaging</i> sebagai selingan dalam penggambaran visualisasi cerita.
2017	Callista Chairani Wulandari, Rizki Yantami Arumsari	Pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai buku yang berwarna dan bergambar.
2019	Lejar Daniartana Hukubun	Pada penelitian ini menggunakan metode analisis 5W+1H dan <i>design thinking</i> .
2019	Yulia Ratri Ananta, Hendra Afriwan, M. Nasrul Kamal	Pada penelitian menggunakan metode <i>glass box</i> .
2018	Fetia Safitri, Abd. Azis Said	Pada penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> dan model pengembangannya yaitu model 4-D.

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori yang berkaitan dengan penelitian terdahulu yang telah disimpulkan sehingga dijadikan dasar untuk membuktikan pengembangan penelitian

yang baru bagi penulis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

B. Teknik *Digital Imaging*

Dalam kehidupan manusia pada sekarang ini alat yang paling mudah dipahami untuk menyampaikan suatu pesan adalah dengan *visual image*. *Visual image* merupakan salah satu konsep penilaian yang langsung ditangkap melalui indera penglihatan (visual). *Visual image* dapat dilihat dari beberapa karya dalam visual perandaian dengan menggunakan teknik *digital imaging* (Sinatra & Yulianto, 2018). *Digital imaging* adalah metode dalam melakukan pengeditan pada sebuah gambar yang telah di eksekusi atau memvisualisasikan foto dengan teknik digital dengan memberikan efek dramatis yang dapat menarik perhatian target audiens (Suardi & Djemedi, 2020).

C. Buku Cerita Ilustrasi

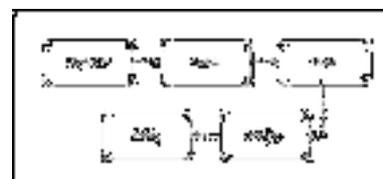
Ilustrasi dalam bahasa Latin *Illustrare* yang memiliki arti terang dalam buku seni ilustrasi. Ilustrasi juga dijelaskan dengan tujuan untuk menghiasi suatu naskah, menjelaskan sebuah cerita atau peristiwa dengan media gambar yang menunjukkan tujuan atau makna yang ingin di sampaikan (Annisa & Kadarisman, 2021). Buku ilustrasi adalah buku yang berisi tema-tema dengan pembahasan menggunakan gambar ilustrasi. Buku ilustrasi bisa memberikan wawasan dan pengetahuan baru berdasarkan imajinasi pembacanya. Salah satu media penyalur pengetahuan baru yaitu dengan buku cerita. Buku cerita dengan ilustrasi kisah yang membuat rasa penasaran bagi pembaca sebaiknya dirancang dengan ilustrasi gambar yang menarik dan berwarna. Dengan begitu

informasi yang didapat akan sangat mudah melekat di memori pembaca (W. et al., 2018).

D. Metode *Design Thinking*

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode *design thinking* dalam melakukan perancangan buku cerita ilustrasi. Metode pendekatan *design thinking* adalah suatu metode untuk mencari solusi terhadap masalah yang ada dengan melibatkan manusia. Metode ini dianggap sesuai untuk penelitian dan perancangan ini karena berpusat pada manusia yang dapat melihat *point of view* subjektif dan objektif dalam menentukan keputusan (Widodo, 2020).

Metode *design thinking* terdiri dari tahap-tahap yang meliputi *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Lima tahapan ini ditunjukkan pada **Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking** sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking

Dari metode yang sudah dipaparkan diatas, tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan pengembangan buku cerita ilustrasi yaitu sebagai berikut:

1. *Emphatize*

Empati merupakan tahap penting untuk proses desain dari sebuah inovasi yang berhubungan dengan manusia. Tahap *emphatize* dilakukan untuk menganalisa apa saja kebutuhan dari target pengguna. Penulis akan memposisikan diri sebagai

pengguna yang berpusat pada manusia. Pada tahap ini memerlukan aktivitas wawancara, observasi terhadap pengguna dan lain sebagainya. Wawancara dilakukan dengan obrolan santai pada beberapa anak-anak disekitar mengenai media seperti apa yang mereka sukai untuk mendapatkan sebuah informasi. Aktivitas tersebut guna untuk memenuhi kebutuhan data yang lengkap dan sebagai validasi dari hasil tahap *emphatize*.

2. *Define*

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan dari tahap *emphatize*, selanjutnya pada tahap *define* melakukan analisis untuk menentukan masalah-masalah berdasarkan kebutuhan pengguna. Hal ini diperlukan untuk mempermudah desainer mengumpulkan ide-ide dalam proses perancangan buku cerita ilustrasi yang akan dibuat.

3. *Ideate*

Dalam tahapan ketiga ini, desainer sudah mulai menghasilkan ide. Desainer mulai berpikir untuk mencari solusi alternatif untuk permasalahan yang telah di kumpulkan sebelumnya.

4. *Prototype*

Setelah menemukan solusi yang tepat pada tahap *ideate*, dilanjutkan dengan membuat *prototype* berupa ilustrasi karakter yang akan dipaparkan dalam buku cerita ilustrasi. Pada tahap ini akan dihasilkan desain dari produk. Dengan begitu dapat dilakukan analisa apakah solusi yang dipilih dari permasalahan sebelumnya sudah tepat atau tidak.

5. *Testing*

Tahap *testing* merupakan tahap pengujian dari produk. Produk yang telah dihasilkan di uji coba kepada pengguna untuk di beri kritik dan saran. Sehingga pada tahap ini apabila desainer mengalami kegagalan bisa kembali ke tahap sebelumnya untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik lagi.

E. Multimedia

Multimedia merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam merancang dan mengkombinasikan teks, foto, video, audio dengan penggabungan *link* dan *tool* untuk menavigasikan pengguna dalam berinteraksi dan berkomunikasi (Pratiwi et al., 2018). Multimedia dibagi menjadi dua jenis, yaitu multimedia interaktif dan multimedia linear. Multimedia interaktif merupakan suatu alat yang menyediakan kebebasan dalam melakukan pengoperasian bagi penggunanya. Pengguna multimedia dapat memberikan *feedback* melalui berbagai macam alat kontrol yang telah disediakan. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, game, pemutar video, dan lain sebagainya. Sedangkan multimedia linear merupakan multimedia satu arah saja, yang artinya pengguna hanya bisa mendapatkan informasi saja tanpa bisa memberikan *feedback* melalui alat kontrol yang telah disediakan. Contohnya yaitu film, siaran televisi, buku, iklan, dan lain sebagainya (Kurniawati & Nita, 2018).

Dalam bidang pembelajaran, multimedia merupakan salah satu inovasi dari teknologi yang dimanfaatkan untuk kebutuhan bahan ajar. Multimedia memiliki beberapa elemen didalamnya dan sering digunakan yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi (Putra & Salim, 2021).

1. Teks

Teks merupakan gabungan kata yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, ide ataupun informasi kepada audiens. Pemilihan kata yang tepat akan memudahkan dalam penyampaian informasi. Dalam multimedia hampir keseluruhan produk yang dihasilkan mengandung elemen teks.

2. Gambar

Gambar digunakan untuk memvisualisasikan konsep verbal agar memperjelas dalam penyampaian sebuah informasi.

3. Audio

Audio adalah gelombang yang dihasilkan dari benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar tersebut menyebabkan peru-bahan molekul udara dan menyebar ke segala arah, sehingga ketika sampai di telinga akan terdengar suara. Audio juga digunakan untuk memperjelas informasi dari teks maupun gambar.

4. Video

Video ialah hasil rekaman proses peristiwa atau kejadian yang terdiri dari urutan gambar bergerak dan disertai dengan suara. Video lebih *realistic* dibandingkan dengan animasi.

5. Animasi

Animasi merupakan suatu rangkaian gambar bergerak dengan tujuan memberi informasi dari suatu proses atau kejadian tertentu. Animasi banyak digunakan karena menciptakan gambar diam menjadi seolah-olah hidup. Animasi juga

dapat disertai teks sebagai penjelasan atau-pun narasi.

F. Metode Perancangan

Penelitian ini berjudul “Perancangan dan Pengembangan Buku Cerita Ilustrasi tentang Kisah Nabi Muhammad SAW: “Keistimewaan Kucing” dengan Teknik *Digital Imaging*” menggunakan metode *design thinking* yang didalamnya terdiri dari tahap-tahap yang meliputi *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* seperti ditunjukkan pada **Gambar 3.1 Tahapan Design Thinking** sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Design Thinking
Sumber: (Hukubun, 2019)

G. Pembuatan Buku Cerita Ilustrasi

Metode yang digunakan dalam perancangan buku cerita ilustrasi ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. *Emphatize*

Buku cerita ilustrasi ini ditujukan untuk pembaca khususnya anak-anak sekolah dasar. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, anak-anak membutuhkan media informasi atau pengetahuan yang efektif dan mudah untuk di ingat seperti buku cerita. Selain itu, penggunaan topik mengenai kucing yang merupakan hewan yang sering mereka jumpai

disekitar lingkungannya serta dilengkapi dengan gambar berwarna yang membuat ketertarikan minat baca bagi anak-anak. Buku cerita ilustrasi yang dihasilkan akan memamparkan ilustrasi dari peristiwa kucing Nabi Muhammad SAW.

Dalam melakukan perancangan, buku cerita ilustrasi membutuhkan sebuah perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung kelancaran dalam pembuatan proyek dijelaskan seperti tabel dibawah ini: Alat yang digunakan dalam merancang buku cerita ilustrasi adalah sebuah Laptop merek Asus dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat

Hardware	
Jenis	Keterangan
Laptop	System Manufacture: ASUSTeK COMPUTER INC. System Model: VivoBook_ASUSLaptop X409JB_A409JB BIOS: X409JB.309 Processor: Intel® Core™ i5-1035G1 CPU: @1.00GHz (8 CPUs), ~1.2GHz Memory: 4096 RAM DirectX Version: DirectX 12 VGA: Device NVIDIA GeForce MX110
Software	
Adobe Photoshop CS6	Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat buku cerita ilustrasi dari Adobe Inc

2. Define

Pada tahap ini, penulis menyimpulkan hal-hal yang telah didapatkan dari tahap *emphatize*.

Dari pengumpulan data observasi disimpulkan bahwa kebanyakan dari anak-anak tersebut menyukai buku yang terdapat unsur gambar dan berwarna, karena dapat menarik perhatian ketika melihat dan menimbulkan rasa penasaran untuk membaca. Banyak dari anak-anak yang menyukai kucing.

Dengan demikian penulis akan membuat suatu media buku ilustrasi yang akan berisikan tentang kucing dan pandangan Islam terhadap kucing. Buku ini akan dirancang dengan ilustrasi gambar dan warna yang menarik anak-anak.

3. Ideate

Pada tahap *ideate*, akan dibuat sebuah alur dari pengembangan buku cerita ilustrasi dalam bentuk sketsa yang di gambar secara manual diatas kertas. Sketsa ini biasanya disebut dengan *storyboard* yang berisi gambaran visual, deskripsi teks dan halaman pada setiap lembar buku yang akan dirancang. Hasil dari *storyboard* akan digunakan sebagai patokan bagi penulis dalam proses perancangan buku cerita ilustrasi yang akan dibuat agar hasil yang diperoleh sesuai dengan konsep perancangan. Urutan gambaran *storyboard* dijelaskan sebagai berikut:

1) Tampilan Cover buku



Gambar 3.2 Tampilan Cover Buku

Pada tampilan *cover* buku akan menampilkan gambar kucing dan judul buku sebagai awal pembuka.

2) Tampilan isi buku



**Gambar 3.3 Tampilan Isi Buku
Halaman 1**

Pada tampilan ini menampilkan deskripsi kucing secara garis besar dan manfaat baik memelihara hewan menurut Rasulullah SAW.



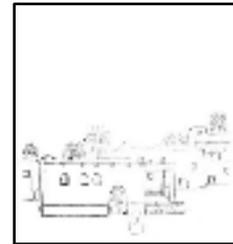
**Gambar 3.4 Tampilan Isi Buku
Halaman 2**

Pada tampilan ini menampilkan pesan yang disampaikan Rasulullah SAW kepada para sahabatnya.



**Gambar 3.5 Tampilan Isi Buku
Halaman 3**

Pada tampilan ini menampilkan cara Rasulullah SAW dalam memperlakukan kucing kesayangannya.



**Gambar 3.6 Tampilan Isi Buku
Halaman 4**

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi ketika Rasulullah SAW kembali kerumahnya.



**Gambar 3.7 Tampilan Isi Buku
Halaman 5**

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi ketika Rasulullah SAW memberikan kasih sayangnya kepada Mueeza.



**Gambar 3.8 Tampilan Isi Buku
Halaman 6**

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi anjuran Islam untuk

menyayangi dan berbuat baik terhadap hewan peliharaan.



Gambar 3.9 Tampilan Isi Buku Halaman 7

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi aktivitas yang menjadi kebiasaan baik Rasulullah.



Gambar 3.10 Tampilan Isi Buku Halaman 8

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi kebiasaan Mueeza ketika mendengar suara adzan.



Gambar 3.11 Tampilan Isi Buku Halaman 9

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi Rasulullah ketika menyampaikan kepada sahabatnya mengenai hukuman yang diterima

ketika seseorang menyakiti hewan (kucing).



Gambar 3.12 Tampilan Isi Buku Halaman 10

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi istri Rasulullah ketika ditinggal pergi sang kucing kesayangannya.



Gambar 3.13 Tampilan Isi Buku Halaman 11

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi sahabat Rasulullah yang gemar memelihara dan merawat kucing jantan.



Gambar 3.14 Tampilan Isi Buku Halaman 12

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi aktivitas seorang sufi dan para sahabatnya.



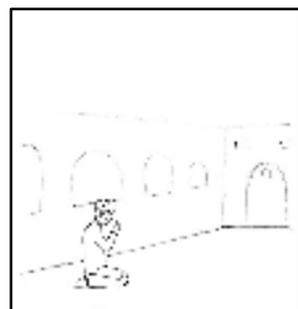
**Gambar 3.15 Tampilan Isi Buku
Halaman 13**

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi seorang sufi yang melihat seekor kucing dan memberinya sepotong makanan.



**Gambar 3.16 Tampilan Isi Buku
Halaman 14**

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi seorang sufi yang mengikuti perginya kucing yang telah ia beri makanan.



**Gambar 3.17 Tampilan Isi Buku
Halaman 15**

Pada tampilan ini menampilkan ilustrasi ia menjadi seorang sufi hingga ajalnya menjemput.

H. Prototype

Konsep gambar yang telah dibuat oleh penulis secara manual di atas kertas, kemudian dilakukan *tracing* dan pewarnaan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Proses *tracing* dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Berikut proses pembuatan buku cerita ilustrasi berdasarkan *storyboard*:

- 1) Tahap *Tracing* dan Pewarnaan Cover Buku



Gambar 3.18 Tracing dan Pewarnaan Cover Buku

- 2) Tampilan Isi Buku



Gambar 3.19 Tracing dan Pewarnaan Isi Buku

Berikut hasil desain *prototype* buku cerita ilustrasi berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan.

- 1) Tampilan Cover Depan dan Belakang Buku Cerita Ilustrasi



Gambar 3.20 Tampilan Cover Depan dan Belakang Buku

Cover depan menampilkan seekor kucing berwarna *orange* dengan ditambah logo Universitas Internasional Batam di pojok kanan atas, yang berjudul Mueeza dengan *font Showcard Gothic 60 pt* dan warna teks berupa cokelat tua. Dibagian bawahnya teks Kucing Kesayangan Nabi Muhammad SAW *font Cooper Black 12 pt* dengan warna teks berupa cokelat muda, serta teks By Mudrikah Nur Fauzi *font Gadugi Bold 10 pt* dengan warna teks berupa hitam di bagian kanan bawah buku.

2) Tampilan Isi Buku

Pada setiap halaman isi buku akan menampilkan gambar ilustrasi dan teks penjelasan sebagai berikut:



Gambar 3.21 Tampilan Daftar Isi Buku

Pada halaman awal isi buku menampilkan daftar isi dengan teks dibagian pojok kiri atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 30 pt* dan uraian dari daftar isi dibagian tengah dengan *font Berlin Sans FB Demi Regular 14 pt*. Semua warna teks berupa hitam.



Gambar 3.22 Tampilan Isi Buku

Pada halaman pertama isi buku menampilkan seekor kucing dan teks cerita dibagian kanan atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



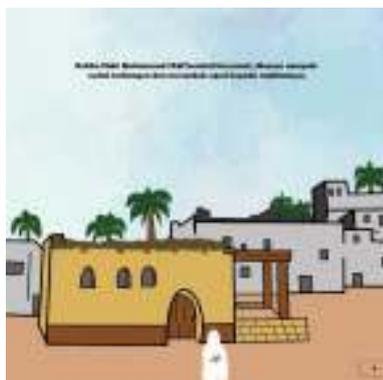
Gambar 3.23 Tampilan Isi Buku

Pada halaman kedua isi buku menampilkan ilustrasi Nabi Muhammad SAW sedang menyampaikan pesan kepada para sahabatnya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



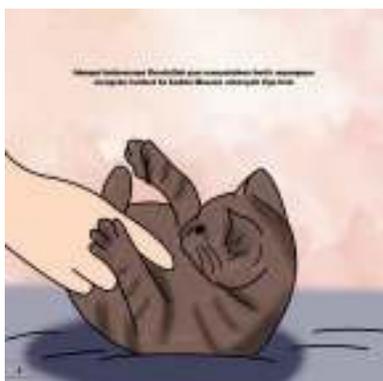
Gambar 3.24 Tampilan Isi Buku

Pada halaman ketiga isi buku menampilkan ilustrasi seekor kucing yang sedang tidur diatas jubah Rasulullah. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.25 Tampilan Isi Buku

Pada halaman keempat isi buku menampilkan ilustrasi Nabi Muhammad SAW sedang menuju kerumahnya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.26 Tampilan Isi Buku

Pada halaman kelima isi buku menampilkan ilustrasi Nabi Muhammad SAW sedang mengelus-elus kucingnya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.27 Tampilan Isi Buku

Pada halaman keenam isi buku menampilkan ilustrasi seseorang yang menyayangi kucingnya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



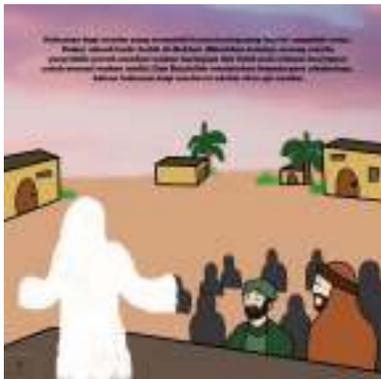
Gambar 3.28 Tampilan Isi Buku

Pada halaman ketujuh isi buku menampilkan ilustrasi Nabi Muhammad SAW sedang berbincang dengan seorang tamu dan Mueeza berada dipangkuannya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.29 *Tampilan Isi Buku*

Pada halaman kedelapan isi buku menampilkan ilustrasi Mueeza sedang mengeong ketika mendengar suara adzan. Teks cerita terletak dibagian kiri atas dengan font *Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan teks lafal adzan dibagian kanan atas dengan font *12 pt*. Teks Meoow dengan font *Berlin Sans FB Demi 18 pt* dan *14 pt*, semua teks berwarna hitam.



Gambar 3.30 *Tampilan Isi Buku*

Pada halaman kesembilan isi buku menampilkan ilustrasi Nabi Muhammad SAW menyampaikan pesan kepada para sahabatnya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan font *Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.31 *Tampilan Isi Buku*

Pada halaman kesepuluh isi buku menampilkan ilustrasi Aisyah (istri Rasulullah) sedang bersedih ketika ditinggal kucing kesayangannya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan font *Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



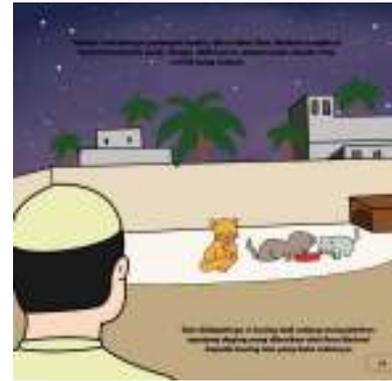
Gambar 3.32 *Tampilan Isi Buku*

Pada halaman kesebelas isi buku menampilkan ilustrasi seseorang yang merawat dan memberi makan para kucing. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan font *Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.33 Tampilan Isi Buku

Pada halaman kedua belas isi buku menampilkan ilustrasi seorang sufi sedang berbincang sambil makan malam bersama para sahabatnya. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.35 Tampilan Isi Buku

Pada halaman keempat belas isi buku menampilkan ilustrasi seorang sufi mengikuti kucing yang diberinya sepotong makanan. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dan kanan bawah dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.34 Tampilan Isi Buku

Pada halaman ketiga belas isi buku menampilkan ilustrasi seorang sufi melihat dan memberi makan seekor kucing. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.36 Tampilan Isi Buku

Pada halaman kelima belas isi buku menampilkan ilustrasi seorang sufi yang berdzikir kepada Allah SWT. Teks cerita terletak dibagian tengah atas dengan *font Berlin Sans FB Demi 12 pt* dan warna teks berupa hitam.



Gambar 3.37 Tampilan Isi Buku

Pada halaman keenam belas isi buku menampilkan deskripsi tentang penulis. Teks Tentang Penulis terletak dibagian tengah atas dengan font *Forte 18 pt*, teks Mudrikah Nur Fauzi dan seterusnya sebagai deskripsi penulis terletak dibagian tengah dengan font *Berlin Sans FB Demi 12 pt*, dan semua warna teks berupa hitam.

III. IMPLEMENTASI

Hasil buku cerita ilustrasi yang terdiri dari 20 halaman akan di cetak dengan menggunakan jenis kertas *artpaper* ukuran 20 cm x 20 cm. Berikut adalah beberapa tampilan dari buku cerita ilustrasi yang telah dirancang menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Kosong dan Halaman 16



Gambar 4.3 Tampilan Halaman 15 dan Daftar Isi



Gambar 4.4 Tampilan Halaman 1 dan Halaman 14



Gambar 4.5 Tampilan Halaman 13 dan Halaman 2



Gambar 4.6 Tampilan Halaman 3 dan Halaman 12



Gambar 4.7 Tampilan Halaman 11 dan Halaman 4



Gambar 4.8 Tampilan Halaman 5 dan Halaman 10



Gambar 4.9 Tampilan Halaman 9 dan Halaman 6



Gambar 4.10 Tampilan Halaman 7 dan Halaman 8

Testing

Hasil buku cerita ilustrasi ini akan dilakukan pengujian untuk menilai apakah buku cerita ilustrasi ini ada kekurangan seperti penggunaan jenis font, ukuran teks, pemilihan warna, serta topik yang dipaparkan. Pada tahap

ini penulis melakukan pengujian untuk memastikan agar hasil yang telah dibuat sudah sesuai dengan rancangan ataupun kebutuhan. Pengujian dilakukan dengan wawancara ke 5 orang anak-anak.

Ada lima pertanyaan yang akan diajukan kepada responden yang telah dirangkul oleh penulis dalam penelitian Kurniawarsih and Martha Rusmana (2020). Beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden yaitu sebagai berikut:

Pertanyaan 1: Apakah tampilan buku cerita ilustrasi menarik?

Pertanyaan 2: Apakah topik yang dibicarakan di buku cerita ilustrasi menarik?

Pertanyaan 3: Apakah pemakaian warna sudah sesuai dan menarik?

Pertanyaan 4: Apakah huruf mudah dibaca?

Pertanyaan 5: Apakah kalimat yang digunakan mudah dipahami?

Dari beberapa pertanyaan diatas dapat disimpulkan hasil dari wawancara kepada responden dengan jawaban Ya atau Tidak yang dipaparkan pada table sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Analisis Tahap Testing

Nam a	Pert anyan 1	Pert anyan 2	Pert anyan 3	Pert anyan 4	Pert anyan 5
Ame l	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Reza	Ya	Ya	Ya	Ya	Tida k
Fika	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Aure l	Ya	Ya	Ya	Tida k	Ya
Afik a	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Tota l	Ya (5) Tida k (0)	Ya (5) Tida k (0)	Ya (5) Tida k (0)	Ya (4) Tida k (1)	Ya (4) Tida k (1)

Berdasarkan hasil informasi dari wawancara yang dilakukan dapat diketahui

bahwa responden (anak-anak) merasa tampilan buku cerita ilustrasi sudah menarik dengan persentase sebanyak 100%. Selanjutnya hasil dari topik yang dibicarakan di dalam buku juga sudah menarik sebanyak 100%. Begitu juga dengan pemakaian warna pada buku cerita ilustrasi sudah menarik dengan persentase 100%. Pada huruf yang digunakan pada buku cerita ilustrasi responden merasa mudah dibaca dengan persentase 80%, sedangkan yang merasakan tidak mudah dibaca sebanyak 20%. Demikian pula pada kalimat yang digunakan responden merasa mudah dipahami sebanyak 80%, sedangkan yang merasa tidak mudah untuk dipahami sebanyak 20%.

Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan dan pengembangan buku cerita ilustrasi tentang kisah Nabi Muhammad SAW: “Keistimewaan Kucing” dengan teknik *digital imaging* mendapat respon yang baik. Dapat dilihat bahwa pembaca menyukai buku yang menarik dan berwarna. Penulis menjelaskan bahwa perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai keistimewaan yang dimiliki kucing, hadist mengenai kucing, serta anjuran untuk menyayangi dan merawat hewan apapun termasuk kucing. Oleh karena itu, penulis berharap media informasi berupa buku cerita ilustrasi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya anak-anak dengan menambah wawasan baru.

Implikasi

Setelah melakukan perancangan dan implementasi buku cerita ilustrasi yang berguna sebagai media informasi tentang keistimewaan kucing Nabi Muhammad SAW, penulis berharap hasil dari perancangan ini yang berupa buku dapat memberikan informasi kepada pembaca khususnya anak-anak, serta mampu meningkatkan minat baca.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan perancangan yang dilakukan penulis dengan judul “Perancangan dan Pengembangan Buku Cerita Ilustrasi tentang

Kisah Nabi Muhammad SAW: “Keistimewaan Kucing” dengan Teknik *Digital Imaging*” dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perancangan buku cerita ilustrasi ini bertujuan memberikan informasi melalui visual dari pembaca. Bagi kebanyakan orang melihat sesuatu secara langsung mampu memberikan daya ingat yang baik.
2. Pada perancangan dan pengembangan buku cerita ilustrasi tentang Kisah Nabi Muhammad SAW menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.
3. Proses perancangan buku cerita ilustrasi dilakukan dengan menggambar manual diatas kertas terlebih dahulu, kemudian melakukan *tracing* dan pewarnaan di *software Adobe Photoshop CS6* serta diselingi dengan menggunakan teknik *digital imaging*.
4. Perancangan dan pengembangan buku cerita ilustrasi tentang Kisah Nabi Muhammad SAW menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*.
5. Hasil dari perancangan buku cerita ilustrasi ini akan diimplementasikan kepada pembaca khususnya anak-anak

Saran

Untuk pengembangan media informasi dan pembelajaran yang serupa dimasa yang akan datang, penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada perancangan dan pengembangan buku cerita ilustrasi Kisah Nabi Muhammad SAW dapat memberikan informasi lebih lengkap dan menarik dengan berupa video ataupun animasi 2D atau 3D.
2. Pada perancangan selanjutnya diharapkan untuk lebih memberikan visualisasi yang lebih baik dan menarik bagi pembacanya.
3. Penulis berharap agar adanya perancangan lebih lanjut tentang penggunaan metode *design thinking* dalam pembuatan buku cerita ilustrasi.

V. REFERENCES

- [1] Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), October, 50–55.
- [2] Ananta, Y. R., Afriwan, H., & Kamal, M. N. (2019). Perancangan Buku Cerita Bergambar Siti Manggopoh Pahlawan Yang Terkupakan. 8(5), 55.
- [3] Annisa, A., & Kadarisman, A. (2021). Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Bertema Gizi Makanan Untuk Anak Umur 5-8 Tahun di Bandung. 8(6), 2444–2457.
- [4] Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi Pada Buku Gambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. 158–169.
- [5] Hukubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. 1, 69–74.
- [6] Kurniawarsih, M., & Martha Rusmana, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesi, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>
- [7] Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- [8] Pratiwi, A., Ajie, H., & Widodo. (2018). Analisis Kebutuhan Elemen Multimedia Foto Dan Pengembangannya Sebagai Konten Dalam Sistem Repositori Multimedia Pembelajaran Untuk Pengembangan Media Pembelajaran. PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.21009/pinter.2.1.3>
- [9] Putra, R. R., & Salim, T. A. (2021). Implementasi Elemen Teknologi Multimedia pada Akun Instagram “@Petualangan Menuju Sesuatu.” ... Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan, 23, 95–107. <http://jipk.ui.ac.id/index.php/jipk/article/view/283>
- [10] Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- [11] Safitri, F., & Said, A. A. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong. 5(3), 1445–1464.
- [12] Saputra, A., Syafwan, & Ahdi, S. (2019). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang Kesejahteraan Kucing Liar Dalam Media Audio Visual.
- [13] Sinatra, H. A., & Yulianto, Y. H. (2018). Perancangan Buku Peraga Untuk Mendeteksi Gejala Kecemasan Sosial Pada Anak dengan Teknik Digital Imaging. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dk/article/view/7097>
- [14] Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). Penerapan Teknik Isometric Art dan Digital Imaging untuk Storytelling dengan Data Visualization. Jurnal KomtekInfo, 7(4), 256–259. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v7i4.86>
- [15] Ummah, A. A. K. (2018). Keistimewaan Kucing; Kajian Tematik Hadis. Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis, 9(1), 88–102. <https://doi.org/10.24252/tahdis.v9i1.12480>
- [16] W., F. F., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2018). Perancangan Buku Cerita Ilustrasi tentang “Kebiasaan Jorok Anak” untuk Usia 3-6 Tahun Dipadukan dengan Teknik Digital Imaging. Jurnal DKV

Adiwarna, Universitas Kristen Petra,
Vol.1(12), 1–9.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dk>
[v/article/view/7097](http://publication.petra.ac.id/index.php/dk)

- [17] Widodo, A. C. (2020). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.
- [18] Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. Andharupa: : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia., 03(01), 49–58.