



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* “ASMAUL HUSNA” SEBAGAI  
MEDIA PENGENALAN PADA ANAK USIA 4-8 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Ricky Ferdy Arisetyawan**

**18420100066**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* "ASMAUL HUSNA" SEBAGAI  
MEDIA PENGENALAN PADA ANAK USIA 4-8 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

<b>Nama</b>	<b>: Ricky Ferdy Arisetyawan</b>
<b>NIM</b>	<b>: 18420100066</b>
<b>Program Studi</b>	<b>: S1 Desain Komunikasi Visual</b>

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## **Tugas Akhir**

### **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* "ASMAUL HUSNA" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PADA ANAK USIA 4-8 TAHUN**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Ricky Ferdy Arisetyawan**

**NIM: 18420100066**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jumat, 22 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

#### **Pembimbing:**

I. Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN: 0704017701

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

#### **Penguji:**

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Universitas  
Dinamika  
2022.07.22  
13:16:54 +07'00'

Universitas  
Dinamika  
2022.07.22  
11:12:15 +07'00'

Digitally signed by  
Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.07.22  
10:35:08 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by  
Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.07.26  
08:33:21 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

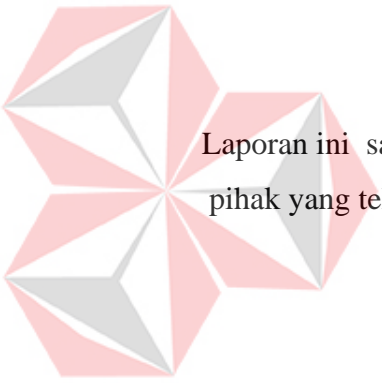
## LEMBAR MOTTO



**“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.”**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



Laporan ini saya persembahkan untuk kedua Orang Tua, Keluarga serta semua pihak yang telah memberi dukungan dari segi waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan laporan ini.

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Ricky Ferdy Arisetyawan  
NIM : 18420100066  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Judul Karya : Perancangan *Motion Graphic* “Asmaul Husna” sebagai  
Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data(*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Juli 2022

Yang menyatakan



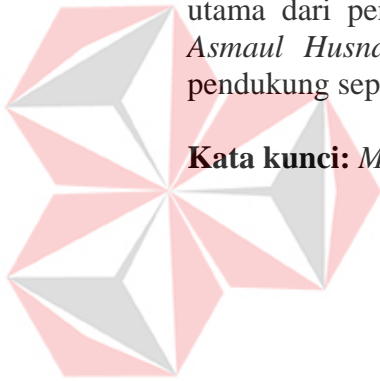
Ricky Ferdy Arisetyawan

NIM: 18420100066

## ABSTRAK

Perancangan dari penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan mengenai pentingnya pengamalan *Asmaul Husna* pada anak usia 4-8 tahun dikarenakan masih kurangnya minat anak usia dini dan inovasi pada media yang digunakan pada pembelajaran yang dilakukan di TPQ pada saat era digital ini. Mempelajari *Asmaul Husna* bermanfaat untuk menanamkan motivasi hidup lebih baik. Anak akan menjadi pribadi yang semangat beribadah, semangat mengasihi sesama, semangat menuntut ilmu, serta semangat menabung kebaikan untuk kehidupan akhiratnya. Melalui sifat-sifat baik Allah, anak banyak mempelajari bahwa kekuatan sifat Allah dapat mengubah perilaku dan memperbaiki ilmu aqidahnya. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya inovasi media dalam mengenalkan *Asmaul Husna* pada anak di era digital seperti ini, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat anak di era digital ini dengan menggunakan *motion graphic* sebagai upaya mengenalkan *Asmaul Husna* dengan cara yang lebih unik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur, studi competitor, dan dokumentasi yang nantinya digunakan dalam proses perancangan karya. Media utama dari penelitian ini adalah *motion graphic* yang berisikan rangkaian 99 *Asmaul Husna* disertai ilustrasi dan music. Selain itu terdapat juga media pendukung seperti *Instagram feed*, *x-banner*, pin, stiker, dan kartu *Asmaul Husna*.

**Kata kunci:** *Motion graphic*, Pembelajaran, *Asmaul Husna*, Anak



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur, penulis panjatkan atas rahmat Tuhan yang Maha Esa berikan sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* "Asmaul Husna" sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun” dengan lancar dan dalam keadaan yang sehat.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan melancarkan penyelesaian Tugas Akhir ini, kepada yang terhormat:

1. Orang Tua Penulis, Bapak Suwandi Ari Setyawan dan Ibu Mu’awanah yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika dan selaku dosen pembimbing 2.
5. Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen Pembimbing 1.
6. TPQ Al-Ka’bah selaku tempat penelitian dan observasi penulis
7. Serta teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu karena telah memberikan dukungan pada penulis sejak awal hingga akhir.

Sidoarjo, 14 Juli 2022

Ricky Ferdy Arisetyawan  
18420100066



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Asmaul Husna .....	5
2.3 Media.....	9
2.4 Motion Graphic .....	10
2.4.1 Teknik Pembuatan Motion Graphic .....	10
2.5 Video .....	11
2.6 Animasi .....	11
2.7 Ilustrasi .....	11
2.8 Anak Usia Dini.....	11
2.9 Warna .....	12
2.10 Tipografi.....	12
2.10.1 Jenis-jenis Tipografi .....	12
2.17 Kaligrafi.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Unit Analisis.....	15
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	15

3.3.1 Observasi.....	16
3.3.2 Dokumentasi .....	16
3.3.3 Wawancara.....	16
3.3.4 Studi Literatur .....	16
3.3.5 Studi Kompetitor.....	17
3.4 Teknik Analisis Data.....	18
3.4.1 Reduksi Data .....	18
3.4.2 Penyajian Data .....	19
3.4.3 Penarikan Kesimpulan .....	19
3.5 SWOT.....	19
3.6 Alur Desain .....	19

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....21**

4.1. Hasil Pengumpulan Data.....	21
4.1.1 Observasi.....	21
4.1.2 Wawancara.....	22
4.1.3 Studi Literatur .....	27
4.1.4 Dokumentasi .....	28
4.2 Konsep dan Keyword.....	29
4.2.1 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP).....	29
4.2.2 Unique Selling Proposition (USP) .....	31
4.2.3 Analisis SWOT .....	31
4.2.4 Keyword Communication Message .....	33
4.2.5 Definisi Konsep dan Keyword.....	34
4.3 Konsep Perancangan Karya .....	34
4.3.1 Konsep Perancangan .....	34
4.3.2 Tujuan Kreatif .....	35
4.3.3 Strategi Kreatif.....	35
4.4 Logo .....	36
4.4.1 Sketsa Konsep dan Alternatif Logo .....	36
4.4.2 Logo Terpilih .....	38
4.5 <i>Storyboard</i> .....	38
4.6 Perencanaan Media .....	40

4.6.1 Tujuan Media .....	40
4.6.2 Konsep Video Pembelajaran .....	40
4.6.3 Strategi Media .....	40
4.6.4 Perancangan Desain .....	40
4.6.5 Implementasi Karya .....	42
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	50
<b>LAMPIRAN</b> .....	52



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Statistik pemakaian platform di Indonesia .....	10
Gambar 2. 2 Kaligrafi Hijaiyah.....	13
Gambar 3. 1 Video Kompetitor 1 .....	17
Gambar 3. 2 Video Kompetitor 2.....	18
Gambar 4. 1 Halaman depan TPQ Al-Ka'bah.....	21
Gambar 4. 2 Kepala TPQ Al-Ka'bah .....	22
Gambar 4. 3 Ustadzah TPQ Al-Ka'bah.....	24
Gambar 4. 4 Foto Murid, Siska(kanan).....	26
Gambar 4. 5 Kegiatan belajar di TPQ.....	28
Gambar 4. 6 Foto Murid dan Pengajar.....	29
Gambar 4. 7 Skema Warna Playful Pantone .....	36
Gambar 4. 8 Sketsa konsep elemen logo .....	37
Gambar 4. 9 Alternatif logo .....	37
Gambar 4. 10 Logo terpilih.....	38
Gambar 4. 11 Sketsa Karakter .....	41
Gambar 4. 12 Sketsa Media .....	41
Gambar 4. 13 Digitalisasi karakter.....	42
Gambar 4. 14 Adegan pembuka.....	42
Gambar 4. 15 Adegan awal penyebutan .....	43
Gambar 4. 16 Adegan Pertengahan.....	43
Gambar 4. 17 Adegan Akhir .....	43
Gambar 4. 18 Adegan penutup .....	44
Gambar 4. 19 Poster.....	44
Gambar 4. 20 X-banner.....	45
Gambar 4. 21 Stiker .....	45
Gambar 4. 22 Media sosial.....	46
Gambar 4. 23 Pin .....	46
Gambar 4. 24 Kartu Asmaul Husna .....	47

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alur desain .....	20
Tabel 4. 1 Analisis SWOT .....	32
Tabel 4. 2 Peta konsep keyword .....	33
Tabel 4. 3 Storyboard .....	39



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan.....	52
Lampiran 2 Kartu Seminar.....	53
Lampiran 3 Hasil Plagiasi Buku Laporan.....	54
Lampiran 4 Biodata Penulis .....	58



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Nama-nama Allah atau biasa yang disebut *Asmaul Husna* merupakan salah satu amalan dalam Islam yang terdiri dari nilai-nilai Aqidah dasar. Pengenalan *Asmaul Husna* kepada anak usia dini memanglah bermanfaat, dikarenakan seorang muslim harus mengenalkan aqidah sejak usia mereka masih dini. Seperti yang disebutkan John L Esposito pada Ensiklopedi Oxford (1995), dalam masa keemasan, Al-Quran mempunyai kiprah yg sangat sentral pada peradaban Islam. Selain ajaran pada buku kitab suci Al-Quran, anak-anak juga perlu diajarkan 99 nama Allah atau *Asmaul Husna*. Agar setiap anak senantiasa diberikan rahmat dan dijauhkan dari keburukan maka diperlukannya ajaran mengenai 99 nama Allah atau *Asmaul Husna*.

Mempelajari *Asmaul Husna* bermanfaat untuk menanamkan motivasi hidup lebih baik. Anak akan menjadi pribadi yang semangat beribadah, semangat mengasihi sesama, semangat menuntut ilmu, serta semangat menabung kebaikan untuk kehidupan akhiratnya. Melalui sifat-sifat baik Allah, anak banyak mempelajari bahwa kekuatan sifat Allah dapat mengubah perilaku dan memperbaiki ilmu aqidahnya (Susanti, 2021). Gempuran inovasi di bidang teknologi saat ini membuat masyarakat terutama generasi *alpha* lebih senang menatap layar gawai dibandingkan membaca buku. Dan juga anak-anak generasi *alpha* sekarang lebih tertarik menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan bermedia sosial. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran *Asmaul Husna* yang dapat meningkatkan minat baca, mendengarkan, dan menghafal *Asmaul Husna* pada masyarakat (Ningrum, Yuventi Hesti, 2020).

Berdasarkan data yang didapat penulis pada 18 Februari 2022 dengan Bapak Ustadz Icfan selaku Kepala dan pemilik di TPQ Al-Ka'bah Ds. Klurak Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo ini, beberapa murid masih belum begitu memahami apa itu *Asmaul Husna*, murid hanya menghafal tanpa tau apa makna dan kegunaan *Asmaul Husna* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti pembelajaran *Asmaul Husna* hanya sebatas hafalan, pembelajaran yang masih konvensional (tanpa media), minimnya pengetahuan mengenai apa itu

*Asmaul Husna*, dan faktor lainnya seperti anak lebih suka bermain game meskipun sudah diimbangi dengan ilmu pendidikan agama.

Oleh karena itu dilakukannya penelitian ini guna untuk menambahkan metode baru didalam pembelajaran *Asmaul Husna* sehingga dirasa penelitian ini bisa menaikkan tentang pengenalan *Asmaul Husna* untuk anak usia dini. Bagi pemeluk agama Islam, belajar mengenai Asma Allah merupakan ilmu yang tinggi derajatnya, penuh akan kebaikan dan keutamaan. Ilmu yang mulia, ilmu paling utama, dan ilmu paling tinggi derajatnya yakni mempelajari nama dan sifat Allah.

Pemahaman *Asmaul Husna* berpotensi memberi fitrah jika dilakukan sejak dini, sehingga sepanjang hidup dibutuhkan keyakinan terhadap Tuhan (Allah SWT). Aqidah sangat berperan dalam Islam, menuntun, mengarahkan, dan memenuhi kebutuhan fitrah pada keyakinan manusia tentang tuhan. (Toto, 1997: 96). Oleh karena itu pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* sangat diperlukan untuk mengisi aqidah anak pada usia dini berupa media pembelajaran yang mampu menunjang minat anak untuk belajar, salah satu media pembelajaran modern saat ini yakni *motion graphic*.

*Motion graphics* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu guru dalam proses mengajar tetapi lebih ditujukan untuk memudahkan murid agar lebih memahami materi yang diberikan (Sukarno, 2014). Menurut Tiffany Mann, spesialis anak bersertifikat di Providence Health & Services, menjelaskan bahwa usia anak-anak lebih menyukai kartun yang memiliki ciri khas dengan warna-warna yang cerah, berbagai tingkat gerakan, tema atau pesan sederhana untuk dipahami anak-anak, Kegunaan dari pembuatan *motion graphics* adalah menyediakan media pembelajaran berbasis video yang menarik agar murid tidak bosan dalam menerima materi (Juwita, 2018).

Seperti yang kita ketahui anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dan belajar. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan Pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya (Direktorat Paud, 2003: 3). Menurut Slamet Suyanto (2002: 127)



mengatakan bahwa permainan memang baik untuk mendidik anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar. Pembelajaran dengan bentuk *motion graphic* merupakan salah satu bentuk media bermain dan belajar bagi anak usia dini. *Motion graphic* selain mampu membuat anak merasa senang dalam belajar, belajar *motion graphic* mampu dilakukan dimana saja dikarenakan akses yang gampang di era saat ini. Anak-anak juga seringkali melakukan akses internet sendiri maupun dalam pantauan orang tua, dimaksudkan bahwa anak-anak umur 4-8 tahun mampu menangkap hal baru.

Pengenalan *Asmaul Husna* diharapkan dapat mempermudah anak dalam menghafal, mengamalkan, dan mengingat nilai-nilai dari *Asmaul Husna* dengan media yang lebih menarik dan menyenangkan. Pada beberapa hal itulah yang menjadi dasar peneliti hingga dijadikan sebagai perancangan *motion graphic* sebagai media pengenalan *Asmaul Husna*, media penghubung seperti Youtube dan Instagram diharapkan juga mampu meningkatkan efektivitas dalam penggunaan media belajar *Asmaul Husna*. Perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat membantu murid, pengajar, dan orang tua mengerti mengenai *Asmaul Husna* pada anak usia 4-8 tahun.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan adalah “Bagaimana merancang *Motion Graphic* Tentang Pengenalan *Asmaul Husna* sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun”.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam Tugas Akhir “Perancangan *Motion Graphic* “*Asmaul Husna*” sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun”, berikut beberapa batasan yang ada:

1. Perancangan *motion graphic* dengan tema “*Asmaul Husna*”
2. Menggunakan semua *Asma Allah SWT* yang ada (99 nama)
3. Media penyaluran *motion graphic* berupa *Youtube* dan *Instagram*
4. Menerapkan gambar visual kontras dan menarik yang diminati anak-anak
5. Beberapa media pendukung semacam poster, *feed Instagram*, *x-banner*, pin, kartu 99 *Asmaul Husna* dan stiker.

#### 1.4 Tujuan

Pada penelitian ini memiliki tujuan guna merancang *Motion Graphic* tentang Pengenalan *Asmaul Husna* sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun.

#### 1.5 Manfaat

Diharapkan dapat memberi manfaat sebagai acuan atau referensi *motion graphic* untuk mahasiswa yang mendapati penelitian yang semacam.

Adapaun manfaat lain, untuk mengenalkan 99 *Asmaul Husna* pada anak 4-8 tahun dan mampu mempermudah para anak di usia dini dalam mengingat dan mengamalkan nilai aqidah dari *Asmaul Husna*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Digunakannya penelitian terdahulu sebagai bahan analisis yang dapat dijadikan sebagai referensi dan pembeda bagi peneliti khususnya pada bagian permasalahan. Penelitian terdahulu oleh Ivanda Reza Irawan (2017) yang berjudul “Perancangan Pop Up Book *Asmaul Husna* Dengan Teknik Lift The Flap Sebagai Media Pengenalan Pada Murid PAUD”. Hasil dari penelitian tersebut adalah berupa buku pop up dengan teknik *Lift The Flap* tentang *Asmaul Husna* pada murid PAUD. Menurut Ivanda pengenalan *Asmaul Husna* untuk anak PAUD begitu penting, dikarenakan pengenalan *aqidah* dilakukan harus sejak dini untuk muslim. Inilah yang menyebabkan Ivanda membuat buku pop up sebagai media pengenalan *Asmaul Husna*.

Kelebihan dari penelitian tersebut adalah penggunaan Teknik buku pop up *lift the flap* yang cukup menarik dan digemari. Namun saat ini menurut Tiffany Mann, spesialis anak bersertifikat di Providence Health & Services, menjelaskan bahwa usia anak-anak lebih menyukai kartun yang memiliki ciri khas dengan warna-warna yang cerah, berbagai tingkat gerakan, tema atau pesan sederhana untuk dipahami anak-anak, durasi yang lebih singkat, beragam suara, dan rangsangan lain yang menarik minat anak-anak. Adapun beberapa kekurangannya adalah pada buku pop up menggunakan warna dengan kontras yang kurang baik untuk dibaca, dan penggunaan ilustrasi yang terlalu sedikit dan sederhana, segmentasi usia belum terlalu spesifik.

Sementara dalam penelitian penulis menunjuk anak usia 4-8 tahun (sesuai masa umur anak). Pada karya ini akan menggunakan warna dengan kontras dan warna yang dirasa cocok dengan selera anak-anak agar tidak merusak mata anak, serta menggunakan media yang cukup banyak digemari anak saat ini yakni animasi (Man, Tiffany, 2020).

#### 2.2 Asmaul Husna

Haffi dan Rusyadi dalam “Kamus Arab Inggris Indonesia” menjelaskan, kata *Asmaul Husna* berasal dari bahasa arab yang memiliki 2 gabungan makna kata

yakni *al-Asma'* dan *al-Husna*. *Al-Asma'* yang memiliki arti nama. Sedangkan *al-Husna* yang memiliki baik atau bagus. Dapat disimpulkan, arti *Asmaul Husna* adalah nama-nama Allah yang paling baik.

Berikut nama-nama baik Allah SWT yang berjumlah 99, yaitu:

1. Ar-Rahmaan: ( الرحمن ) Maha Pengasih.
2. Ar-Rahim: ( الرحيم ) Maha Penyayang.
3. Al-Malik: ( الملك ) Maha Merajai/ Menguasai /Pemerintah.
4. Al-Quddus: ( القدوس ) Maha Suci.
5. As-Salaam: ( السالم ) Maha Penyelamat.
6. Al-Mu'min: ( المؤمن ) Maha Pengaman / Pemelihara keamanan.
7. Al-Muhaimin: ( المحيمن ) Maha Pelindung/Penjaga / Maha Pengawal serta Pengawas.
8. Al-'Aziiz: ( العزيز ) Maha Mulia / Maha Berkuasa.
9. Al-Jabbaar: ( الجبار ) Maha Perkasa / Maha Kuat / Yang Menundukkan Segalanya.
10. Al-Mutakabbir: ( المتكبر ) Maha Megah / Maha Pelengkap Kebesaran.
11. Al-Khaaliq: ( الخالق ) Maha Pencipta.
12. Al-Baari': ( الباري ) Maha Pembuat / Maha Perancang / Maha Menjadikan.
13. Al-Mushawwir: ( المصور ) Maha Pembentuk / Maha Menjadikan RupaBentuk.
14. Al-Ghaffaar: ( الغفار ) Maha Pengampun.
15. Al-Qahhaar: ( القهار ) Maha Pemaksa.
16. Al-Wahhaab: ( الوهاب ) Maha Pemberi / Maha Menganugerah.
17. Ar-Razzaaq: ( الرزاق ) Maha Pengrezeki / Maha Pemberi Rezeki.
18. Al-Fattaah: ( الفتاح ) Maha Membukakan / Maha Pembuka .
19. Al-'Aliim: ( العليم ) Maha Mengetahui.
20. Al-Qaabidh: ( القابض ) Maha Pencabut / Maha Penyempit Hidup / Maha Pengekang.
21. Al-Baasith: ( الباسط ) Maha Meluaskan / Maha Pelapang Hidup / MahaMelimpah Nikmat.
22. Al-Khaafidh: ( الخافض ) Maha Menjatuhkan / Maha Menghinakan / Maha Perendah / Pengurang.
23. Ar-Raafi': ( الرافع ) Maha Mengangkat / Maha Peninggi.
24. Al-Mu'iz: ( المعز ) Maha Menghormati / Memuliakan / Maha Pemberi

Kemuliaan/Kemenangan.

25. Al-Muzil: ( المذل ) Maha Menghina / Pemberi kehinaan.
26. As-Samii': ( السميع ) Maha Mendengar.
27. Al-Bashiir: ( البصير ) Maha Melihat.
28. Al-Hakam: ( الحكم ) Maha Menghukum / Maha Mengadili.
29. Al-'Adl: ( العدل ) Maha Adil. Serta sangat sempurna dalam keadilan Nya itu.
30. Al-Lathiif: ( اللطيف ) Maha Menghalusi / Maha Teliti / Maha Lembut serta Halus.
31. Al-Khabiir: ( الخبير ) Maha Waspada/ Maha Mengetahui.
32. Al-Haliim: ( الحليم ) Maha Penyabar / Maha Penyantun / Maha Penghamba.
33. Al-'Adzhiim: ( العظيم ) Maha Agung.
34. Al-Ghafuur: ( الغفور ) Maha Pengampun.
35. Asy-Syakuur: ( الشكور ) Maha Pembalas / Maha Bersyukur.
36. Al-'Aliy: ( العلي ) Maha Tinggi Martabat-Nya / Maha Tinggi serta Mulia.
37. Al-Kabiir: ( الكبير ) Maha Besar,.
38. Al-Hafidz: ( الحفيظ ) Maha Pemelihara Maha Pelindung / Maha Memelihara.
39. Al-Muqiit: ( المقيت ) Maha Pemberi kecukupan/ Maha Pemberi Keperluan, baik yang berupa makanan tubuh ataupun makanan rohani.
40. Al-Hasiib: ( الحسيب ) Maha Penjamin / Maha Mencukupi / Maha Penghitung.
41. Al-Jaliil: ( الجليل ) Maha Luhur.
42. Al-Kariim: ( الكريم ) Maha Pemurah.
43. Ar-Raqiib: ( الرقيب ) Maha Peneliti / Maha Pengawas Maha Waspada.
44. Al-Mujiib: ( المجيب ) Maha Mengabulkan.
45. Al-Waasi': ( الواسع ) Maha Luas Pemberian-Nya.
46. Al-Hakiim: ( الحكيم ) Maha Bijaksana.
47. Al-Waduud: ( الودود ) Maha Pencinta / Maha Menyayangi.
48. Al-Majiid: ( المجيد ) Maha Mulia.
49. Al-Ba'ithu: ( الباعث ) Maha Membangkitkan.
50. Asy-Syahiid: ( الشهيد ) Maha Menyaksikan / Maha Mengetahui.
51. Al-Haq: ( الحق ) Maha Haq / Maha Benar.
52. Al-Wakiil: ( الوكيل ) Maha Pentadbir / Maha Berserah / Maha Memelihara penyerahan.

53. Al-Qawiy: ( القوي ) Maha Kuat / Maha Memiliki Kekuatan.
54. Al-Matiin: ( المتين ) Maha Teguh / Maha Kukuh atau Perkasa / Maha Sempurna Kekuatan-Nya.
55. Al-Waliy: ( الولي ) Maha Melindungi.
56. Al-Hamiid: ( الحميد ) Maha Terpuji.
57. Al-Muhshii: ( المحصى ) Maha Menghitung / Maha Penghitung.
58. Al-Mubdi: ( المبدئ ) Maha Memulai/Pemula / Maha Pencipta dari Asa.
59. Al-Mu'iid: ( المعيد ) Maha Mengulangi / Maha Mengembalikan dan Memulihkan.
60. Al-Muhyii: ( المحي ) Maha Menghidupkan.
61. Al-Mumiit: ( المميت ) Maha Mematikan.
62. Al-Hay: ( الحي ) Maha Hidup.
63. Al-Qayyuum: ( القيوم ) Maha Berdiri Dengan Sendiri-Nya.
64. Al-Waajid: ( الواجد ) Maha Penemu / Maha Menemukan.
65. Al-Maajid: ( الماجد ) Maha Mulia.
66. Al-Waahid: ( الواحد ) Maha Esa.
67. Al-Ahad: ( الأحد ) Maha Tunggal.
68. Ash-Shamad: ( الصمد ) Maha Diperlukan / Maha Diminta / Yang Menjadi Tumpuan.
69. Al-Qaadir: ( القادر ) Maha Berkuasa/ Maha Kuasa / Maha Berupaya
70. Al-Muqtadir: ( المقتدر ) Maha Menentukan.
71. Al-Muqaddim: ( المقدم ) Maha Mendahulukan / Maha Menyegera.
72. Al-Muakhkhir: ( المؤخر ) Maha Menangguhkan / Maha Mengakhirkan / Maha Membelakangkan / Maha Melambat-lambatkan.
73. Al-Awwal: ( الأول ) Maha Pemulaan / Maha Pertama.
74. Al-Aakhir: ( الآخر ) Maha Penghabisan / Yang Akhir,.
75. Azh-Zhaahir: ( الظاهر ) Maha Zahir / Maha Nyata / Maha Menyatakan
76. Al-Baathin: ( الباطن ) Maha Tersembunyi.
77. Al-Walii: ( الوالي ) Maha Menguasai / Maha Menguasai Urusan / Yang Maha Memerintah.
78. Al-Muta'aalii: ( المتعال ) Maha Suci/Tinggi.
79. Al-Bar: ( البار ) Maha Dermawan / Maha Bagus (Sumber Segala Kelebihan) / Yang banyak membuat kebajikan.

80. At-Tawwaab: ( التواب ) Maha Penerima Taubat.
  81. Al-Muntaqim: ( المنتقم ) Maha Penyiksa / Yang Maha Menghukum.
  82. Al-Afuw: ( العفو ) Maha Pemaaf / Yang Maha Pengampun.
  83. Ar-Rauuf: ( الرؤف ) Maha Pengasih / Maha Mengasih.
  84. Maalikul Mulk: ( المالك الملك ) Maha Pemilik Kekuasaan / Maha Menguasai kerajaan / Pemilik Kedaulatan Yang Kekal.
  85. Zul-Jalaali Wal Ikraam: ( ذوالجلال والكرام ) Maha Pemilik Keagungan dan Kemuliaan / Maha Memiliki Kebesaran dan Kemuliaan
  86. Al-Muqsith: ( المقسط ) Maha Mengadili / Maha Saksama.
  87. Al-Jaami': ( الجامع ) Maha Mengumpulkan / Maha Pengumpul.
  88. Al-Ghaniy: ( الغنى ) Maha Kaya Raya / Maha Kaya serta Serba Lengkap.
  89. Al-Mughnii: ( المغنى ) Maha Pemberi kekayaan / Maha Mengkayakan dan Memakmurkan.
  90. Al-Maani': ( المانع ) Maha Membela atau Maha Menolak / Maha Pencegah.
  91. Adh-Dhaar: ( الضار ) Maha Mendatangkan Mudharat / Maha PembuatBahaya / Maha Pemberi bahaya
  92. An-Naafi: ( النافع ) Maha Pemberi Faedah.
  93. An-Nuur: ( النور ) Maha Pemberi Cahaya / Maha Bercahaya.
  94. Al-Haadi: ( الهادي ) Maha Pemberi Petunjuk / Yang Memimpin dan Memberi
  95. Pertunjuk.
  96. Al-Badii': ( البديع ) Maha Indah / Tiada Bandingan / Maha Pencipta yang baru.
  97. Al-Baaqi: ( الباقي ) Maha Kekal
  98. Al-Waarits: ( الوارث ) Maha Membahagi / Maha Mewarisi / Maha Pewaris.
  99. Ar-Rasyiid: ( الرشيد ) Maha Cendekiawan / Maha Pandai / Bijaksana / Maha Memimpin
  100. Ash-Shabuur: ( الصبور ) Maha Penyabar.
- (Sumber : Al-Quran dan hadits terjemahan)

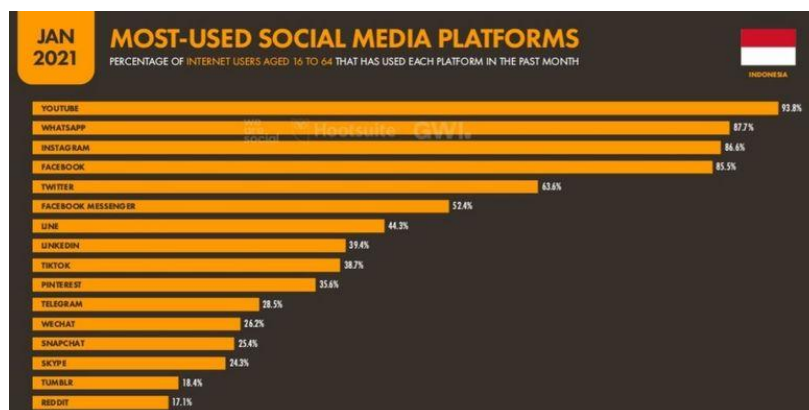
### 2.3 Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yakni perantara antara sumber atau pengirim pesan dengan penerima pesan. Media merupakan alat yang dapat



membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya (Farrel Ardan, 2021)

Adapun *platform* yang digunakan untuk mempublikasikan *motion graphic* ini adalah Youtube dan Instagram sebagai sarana publikasi pendukung.



Gambar 2. 1 Statistik pemakaian platform di Indonesia  
(Sumber: Kompas.com, 2021)

## 2.4 Motion Graphic

*Motion graphic* adalah media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, desain objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi (Panji Krishna, 2010). Menurut Anggraini, yunita (2018: 65) media yang sering digunakan dikarenakan lebih unik dan efektif daripada yang lainnya adalah *motion graphic*.

### 2.4.1 Teknik Pembuatan Motion Graphic

Ada beberapa tahapan Teknik *motion graphic*, yakni sebagai berikut:

#### 1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahapan awal dari semua proses produksi, tahap ini diharuskan merencanakan konsep, ide, storyboard, pembuatan musik, dan proses penggerakan asset atau animasi.

#### 2. Produksi

Produksi adalah tahapan yang dilakukan selepas praproduksi, pada bagian ini melingkupi proses produksi secara teknis seperti karakter, latar, dan proses animasi.



### 3. Pasca-produksi

Pascaproduksi adalah tahap akhir yang meliputi proses edit, komposisi, dan render. Setelah produksi selesai tahap selanjutnya yakni proses publikasi ke beberapa platform.

## 2.5 Video

Teknologi yang memiliki kegunaan untuk memproses potongan gambar yang bergerak. Media yang digunakan biasanya seperti film, media digital, atau sinyal elektronik. Kamera adalah salah satu alat pendukung guna terbentuknya video (Ilham, Mughnifar, 2020).

## 2.6 Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang selalu berubah dan memiliki kesan unik tersendiri (Tegar Andito, 2019). Sederhananya, animasi merupakan gambar bergerak dengan berbagai macam transisi dan Teknik. Dibagi menjadi dua jenis, yakni animasi dua dimensi (2D) seperti *motion graphic*, *stopmotion*, dan animasi tiga dimensi (3D) seperti film kartun.

## 2.7 Ilustrasi

Dikutip dari Maharsi (2016) “*illustrate*” merupakan makna asli dari ilustrasi, yang memiliki makna menjelaskan hasil visual bisa berupa foto, gambar, ataupun lukisan. Ilustrasi meliputi serangkaian proses grafis sebagai pembantu memperjelas pengertian kalimat bagi pembaca. Peran ilustrasi diperlukan sebagai sarana informasi untuk mendeskripsikan suatu topik secara perinci dan dapat lebih mudah disampaikan secara visual (Witabora, 2012).

## 2.8 Anak Usia Dini

Definisi anak usia dini menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “early childhood” merupakan anak yang berada pada usia nol Sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tiap perkembangan anak.

Menurut Bacharuddin Musthafa (2002:35), anak usia 4-8 tahun merupakan anak usia dini, berikut karakteristik tersebut:

1. Berkaitan dengan perkembangan fisik, kognitif (daya pikir), Bahasa (4-6 tahun)
2. Perkembangan kognitif anak dimasa yang pesat (7-8 tahun).
3. Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya (7-8 tahun).
4. Anak mulai menyukai permainan sosial (7-8 tahun).
5. Emosi dan kepribadian anak terbentuk (7-8 tahun).

## 2.9 Warna

Menurut Yusuf (2003: 2) membedakan warna dapat melalui panca indera manusia maupun hewan, dengan hal tersebut mereka dapat mengetahui keberadaan warna hingga mampu membedakannya. Warna memiliki psikologis dan suasana sendiri-sendiri, setiap warna memiliki arti yang berbeda tergantung suasana dan kondisi warna tersebut berada.

Anak usia dini cenderung menyukai karakteristik warna yang cerah, karena menimbulkan suasana Bahagia dan rasa senang, oleh karena itu warna cerah dirasa cocok dengan anak usia dini (Aisyah, 2017: 119). Warna dasar seperti merah, kuning, biru menjadi warna yang disukai karena memiliki karakteristik warna cerah yang diharapkan mampu membedakannya dengan jelas (Atika, 2018).

## 2.10 Tipografi

Tipografi adalah sarana guna menerjemahkan perkataan yang diucapkan ke dalam sebuah media yang dapat dilihat dan dibaca, tipografi juga biasa disebut “*visual language*” (Wijaya, 2004). Tipografi merupakan metode yang mempelajari rupa seperti angka, huruf, dan tanda baca yang dapat dilihat. Tipografi memiliki peran seperti menyampaikan informasi kepada pembaca, penggunaannya dalam *motion graphic* mampu mendukung sempurna nya sebuah karya guna untuk mengkomunikasikan gambaran informasi pada *motion graphic*.

### 2.10.1 Jenis-jenis Tipografi

Dikutip dari Kowendi C. (2019) jenis dalam tipografi terdapat beberapa jenis umum, berikut beberapa jenisnya:

1. *Serif*, beberapa karakteristik tersebut memiliki keunikan tersendiri, terdapat

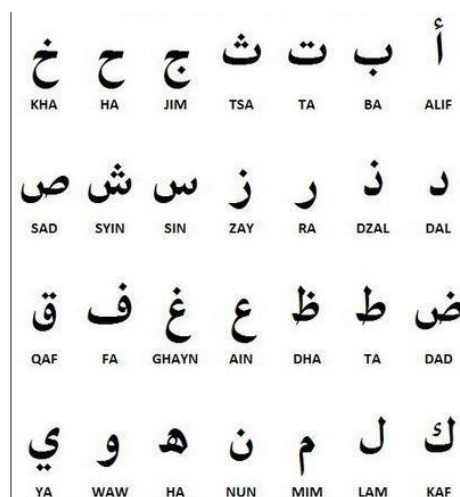
garis kecil sebagai hiasan dan memiliki kait pada tepi karakter, jenis ini memiliki karakter formal dan klasik.

2. *San Serif*, pada tipografi ini berbeda dengan sebelumnya, tidak memiliki kait pada tepi karakter. Jenis ini memiliki karakter bersih dan modern.
3. *Script*, dibuat mirip seperti tulisan tangan dengan sentuhan yang lebih khas, jenis ini memiliki karakter mewah dan feminim.
4. *Decorative*, pada tipografi ini memiliki karakter yang sangat unik, karena pada beberapa jenis huruf terdapat elemen khusus yang berbentuk artistic, jenis ini memiliki karakter yang lebih ekspresif.

## 2.11 Kaligrafi

Kaligrafi “murni” adalah kaligrafi yang mengikuti pola-pola kaidah yang sudah ditentukan dengan pasti, yaitu bentuk yang tetap berpegang pada rumus-rumus dasar kaligrafi yang baku (Susanto, 2002: 59). Penulisan *Asmaul Husna* merupakan salah satu contoh dari penulisan kaligrafi, karena terdapat bahasa Arab dalam pelafalan *Asmaul Husna*.

Seni kaligrafi juga mempunyai gaya dan Teknik komposisi, sehingga tidak menutup kemungkinan perkembangan seni kaligrafi kian semakin pesat, karena kaligrafi Arab (Islam) yang indah dan diperkuat dengan tata letak tulisan yang berbeda secara berjajar sehingga terbentuk jalinan tulisan dan dekorasi yang rumit (Safadi, 1986:9).



Gambar 2. 2 Kaligrafi Hijaiyah

(Sumber: kibrispdr.org)

Seni Kaligrafi Arab memiliki huruf-huruf yang menarik, selain terserah pada aliran-aliran yang jumlahnya beragam dan setiap aliran memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga dapat diolah menjadi bentuk-bentuk yang baru (D. Sijorudin, 1997: 12). Akan tetapi dengan adanya kaligrafi bentuk baru, bukan berarti melanggar aturan dalam penulisan huruf Arab, tetapi terciptanya seni kaligrafi bentuk baru karena adanya proses kreatifitas (D. Sijorudin, 1997: 13).



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif diartikan sebagai proses penelitian guna menghasilkan data berupa kata yang tertulis maupun berupa lisan dari narasumber yang sedang diamati guna menginterpretasikan data lapangan hingga berbentuk deksriptif (Moleong, 2017). Metode ini guna menegaskan hasil data wawancara, observasi, studi literatur, studi kompetitor dan dokumentasi yang diperoleh dengan validasi.

#### **3.2 Unit Analisis**

Unit analisis diartikan sebagai satuan subyek yang akan digunakan sasaran penelitian. Dapat berupa kelompok, individu, wilayah, dan waktu tergantung dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013). Penelitian ini mengambil unit analisis tentang pelajaran Aqidah tentang 99 *Asmaul Husna*. Untuk mendapatkan data dan studi kasus terkait, terdapat lokasi yang akan menjadi tempat penelitian adalah TPQ Al-Ka'bah yang berada di Desa Klurak, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Untuk mengumpulkan informasi dan data yang presisi maka dibutuhkan narasumber yang paham betul mengenai *Asmaul Husna* serta pola belajar anak usia dini yaitu Kepala, guru/ustadz/ustadzah, serta wali murid peserta didik di TPQ Al-Ka'bah. Unit analisis ini dipilih karena media pengenalan 99 *Asmaul Husna* masih belum terealisasi dan murid belum banyak yang mengenal lebih dalam fungsi *Asmaul Husna* dalam kehidupan dan hanya sebatas hafalan.

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2013) proses mengumpulkan data bisa dilakukan dengan banyak cara, data didapat dan disatukan dalam berbagai sumber, pengumpulan data mampu didapat dengan melakukan teknik wawancara, studi literatur, studi kompetitor, observasi, dan dokumentasi.

Penelitian dilakukan dengan teknik yang disebutkan sebelumnya guna meningkatkan validasi data dan materi untuk merancang *Motion Graphic "Asmaul Husna"* sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun.

### 3.3.1 Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan di TPQ Al-Ka'bah Desa Klurak, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Penggunaan teknik ini untuk mengetahui mengenai *Motion Graphic "Asmaul Husna"* sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun. Observasi dilakukan untuk menggali informasi mengenai apa saja yang dapat dipakai untuk memperkuat data yang ingin dikumpulkan seperti media belajar, metode pembelajaran, serta kondisi belajar mengajar.

### 3.3.2 Dokumentasi

Dokumentasi berguna untuk mencari data dengan bentuk tulisan maupun gambar yang mampu menampilkan penjelasan khusus sebagai data penguat terkait perancangan *motion graphic "Asmaul Husna"* pada Anak Usia 4-8 Tahun.

### 3.3.3 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua pihak atau lebih untuk bertukar berita selama proses tanya jawab untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Wawancara adalah percakapan yang memiliki tujuan tertentu dan dilakukan oleh pewawancara dan orang yang diwawancarai. (Sugiyono, 2010).

Proses ini guna mengumpulkan informasi dan sumber dari penelitian yang terkait. Beberapa narasumber wawancara yang dilakukan yakni sebagai berikut:

1. Kepala TPQ, guna mengetahui system dan perkembangan pendidikan agama dan *Asmaul Husna* di TPQ Al-Ka'bah.
2. Guru/ustadz/ustadzah TPQ, guna mengetahui proses pembelajaran dan media pembelajaran apa saja yang digunakan untuk mengenalkan *Asmaul Husna*.
3. Wali murid, guna mengetahui proses pembelajaran dan pengamalan *Asmaul Husna* di rumah serta mengetahui sikap dan perilaku murid.

### 3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur mencakup sumber-sumber terpercaya yang berhubungan dengan topik penelitian seperti buku dan jurnal. Studi literatur berkaitan dengan pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* dan gaya ilustrasi yang disukai oleh anak-anak, dan topik yang bersinggungan dengan penelitian.

Adapun sumber yang akan menjadi literatur untuk mencari informasi dan referensi mengenai *Asmaul Husna*, perkembangan anak, pendidikan anak, *motion*

*graphic*, dan mengetahui konten-konten lain yang berhubungan dengan topik penelitian .

### 3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor bertujuan untuk menganalisis beberapa referensi *motion graphic* yang akan dijadikan pembanding. Video referensi berupa *motion graphic* dengan topik yang serupa yakni *Asmaul Husna*, hal ini guna untuk mendalami apa saja yang hal baik yang dapat diambil untuk meningkatkan kualitas penelitian yang sedang dikerjakan. Selain itu, studi kompetitor dapat digunakan untuk referensi mengenai kelebihan serta kekurangan apa saja yang terdapat pada kompetitor. Berikut beberapa studi kompetitor:

#### 1. ASMAUL HUSNA - Lagu Anak Indonesia - HD / Kastari Animation Official



Gambar 3. 1 Video Kompetitor pertama

(Sumber: Youtube.com/kastarisentra , 2016)

*Motion graphic* ini memiliki keunggulan tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan saja tapi dengan membawakan animasi tokoh yang bertemakan keluar angkasa. Ide ini cukup menarik minat anak dalam hal visual dan ide cerita. Hal menarik yang jadi keunggulan lainnya adalah pembawaan *Asmaul Husna* dengan lagu, ini dapat menjadi poin penting karena anak di usia dini biasanya suka dengan metode belajar dengan lagu. Namun *motion graphic* ini juga tidak luput dari kekurangan, yakni ilustrasi pembawaan *Asmaul Husna* yang hanya ada pada satu



latar saja dan berkesan diulang-ulang. Tidak hanya itu, pada tulisan *Asmaul Husna* juga tidak memiliki tulisan abjad beserta artinya dan memiliki warna dengan tingkat kontras yang kurang memenuhi kriteria, sehingga hal ini bisa jadi menyulitkan anak-anak ketika belajar.

## 2. ASMAUL HUSNA - Lagu anak indonesia ( menghafal *Asmaul Husna* )



Gambar 3. 2 Video Kompetitor kedua

(Sumber: Youtube.com/kalexakids, 2019)

*Motion graphic* ini memiliki keunggulan yang berbanding terbalik dengan video kompetitor sebelumnya, pada *motion graphic* ini terdapat adegan yang berpindah pindah sesuai tema dan tidak memiliki kesan monoton, berbeda dengan sebelumnya yang menyanyikan *Asmaul Husna* hanya pada satu latar saja. Penulisan *Asmaul Husna* juga memiliki arti dan tulisan abjad. Namun video animasi ini juga tidak luput dari kekurangan, yakni pembawaan audio yang memiliki desibel dan bitrate dibawah rata-rata yakni kurang dari 320kbps, sehingga kurang nyaman untuk didengar.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Rijali (2018) analisis data merupakan prosedur mencari dan menjadikan ulasan observasi, studi literatur, wawancara dan lainnya hingga dijadikan satu menjadi beberapa data lapangan sehingga didapatkan kesimpulan. Pada teknik analisis data terdapat 3 teknik dalam proses yang dapat dilakukan secara berkala hingga ditemukannya data akhir, yakni reduksi, penyajianm dan kesimpulan data.

#### 3.4.1 Reduksi Data

Metode menseleksi hasil yang didapat dari lapangan, proses dilakukan dengan berkala dan terus-menerus agar tidak meluas dan tetap terperinci. Data yang



akan direduksi berupa data mengenai *Asmaul Husna*, anak usia dini serta beberapa data yang diambil dari hasil observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor, dan dokumentasi, agar dapat menggali informasi yang spesifik dan tidak terlalu sulit dalam pengumpulan data.

### 3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam penarikan kesimpulan, dapat berupa teks, grafik, dan lain sebagainya, agar data yang diperoleh dapat terorganisir dengan baik. Penyajian data dapat berupa penggabungan beberapa data terkait yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor, dan dokumentasi, hingga dapat disimpulkan agar gampang diasumsikan.

### 3.4.3 Penarikan Kesimpulan

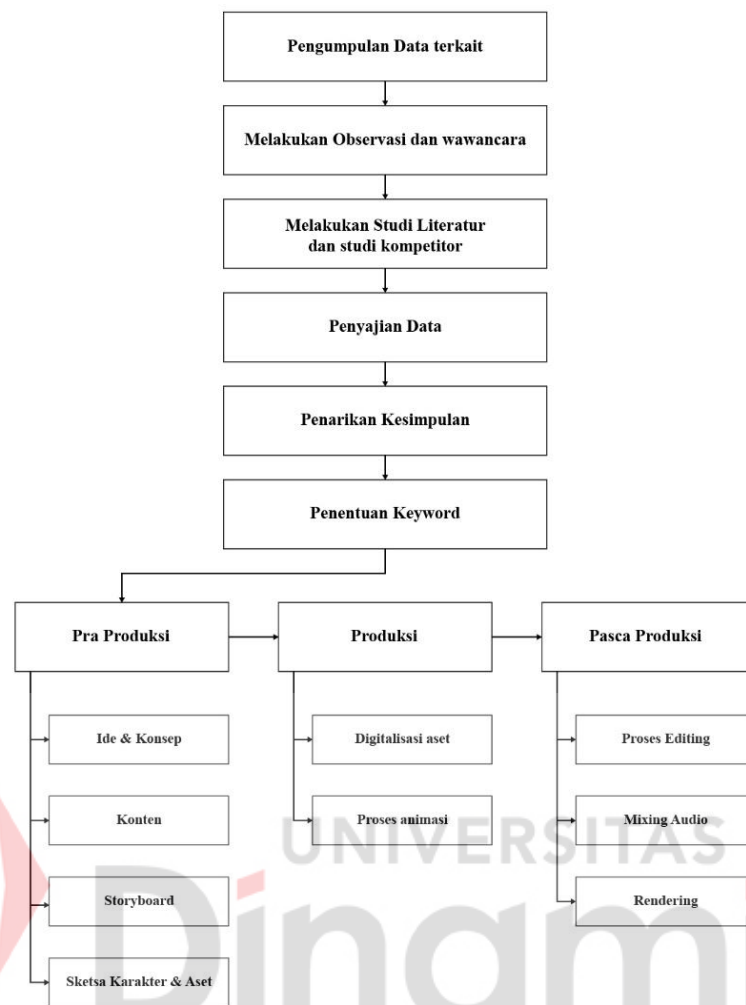
Penarikan kesimpulan merupakan tahap setelah mendapatkan semua data dari reduksi dan penyajian sehingga data yang didapatkan dapat ditarik kesimpulan mengenai perancangan *motion graphic Asmaul Husna* dari hasil penelitian, observasi, dan wawancara serta mengambil kesimpulan dari data yang diperoleh sampai menemukan *keyword* yang didapat dari permasalahan.

### 3.5 SWOT

SWOT merupakan penguraian data dengan menggunakan empat aspek yakni *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman) yang berfungsi guna mendefinisikan suatu skema.

### 3.6 Alur Desain

Pada setiap perancangan atau pembuatan *motion graphic* diperlukannya sebuah alur yang dapat berguna untuk patokan agar dapat meningkatkan keberhasilan dari perancangan *motion graphic*. Adapaun beberapa proses tahapan sebagai berikut:



Tabel 3. 1 Alur desain

Alur perancangan *motion graphic* diawali dengan proses pengumpulan data, melakukan observasi dan wawancara, melakukan studi literatur dan studi kompetitor, penyajian data, penarikan kesimpulan, penentuan *keyword*, hingga sampai pada proses pra produksi, produksi, dan pasca-produksi seperti bagan di atas.

## BAB IV

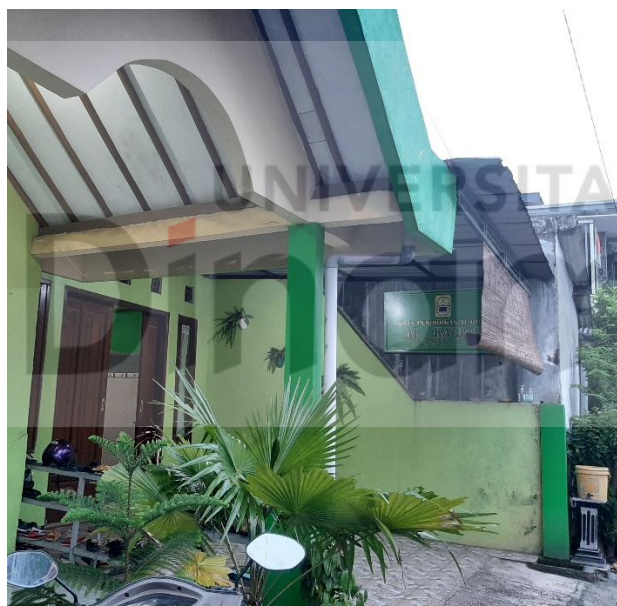
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Proses dari observasi, studi literatur, wawancara, dan studi kompetitor disimpulkan hingga membuahkan hasil. Hasil ini telah dilakukan dengan cara mereduksi data, kemudian disajikan di bab ini dan ditarik kesimpulannya.

Setelah ditarik kesimpulan, maka dilakukan analisis SWOT untuk menemukan strategi dan mendapatkan *keyword*. Dari *keyword* akan dibuat konsep dan dijabarkan dalam *key communication message*. Dengan beberapa hasil data yang sudah dilakukan guna mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

##### 4.1.1 Observasi



Gambar 4. 1 Halaman depan TPQ Al-Ka'bah

Observasi dilakukan oleh penulis di TPQ Al-Ka'bah Desa Klurak, Candi, Sidoarjo. Dipilihnya TPQ ini sebagai objek observasi dikarenakan jumlah murid yang dapat dikatakan cukup banyak yakni 200 murid dari umur 4-18 tahun dan memiliki sistem pembelajaran yang cukup beragam sesuai kurikulum yang sudah ditetapkan oleh BMQ At Tartil Sidoarjo. Salah satunya adalah *Asmaul Husna* yang diajarkan disetiap awal pertemuan kelas, sehingga para murid cukup mendapatkan beberapa pembelajaran penting saat proses belajar.

Minimnya media yang digunakan mengakibatkan ada beberapa faktor pemicu

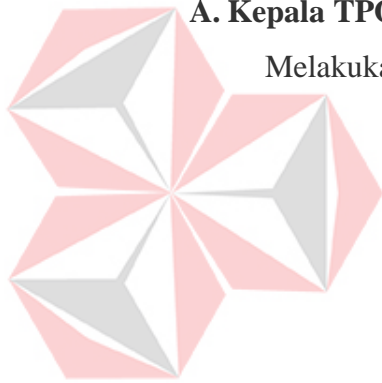
para murid jadi menurun minat dalam mempelajari *Asmaul Husna*, salah satunya yakni keberadaan *gadget* seperti *handphone*. Hal ini diungkapkan oleh salah satu ustadzah, bahwa dengan metode pembelajaran dengan media konvensional cukup membuat para murid bosan akan minat mempelajari *Asmaul Husna*, padahal pada ajaran TPQ yang ditetapkan oleh BMQ At Tartil Sidoarjo saat ini memberlakukan *Asmaul Husna* sebagai materi yang wajib dipahami dan dihafalkan oleh murid, khususnya yang masih usia dini dari umu 4-8 tahun.

Oleh karena itu keberadaan teknologi saat ini dirasa cukup membantu proses pembelajaran, khususnya untuk media pembelajaran para murid terutama di TPQ Al-Ka'bah ini. Diharapkan para murid di TPQ Al-Ka'bah tersebut juga senang dapat melakukan proses pembelajaran dengan media berupa *motion graphic*.

#### 4.1.2 Wawancara

##### A. Kepala TPQ

Melakukan wawancara dengan Ustad M. Icfan selaku kepala TPQ Al-Ka'bah.



Gambar 4. 2 Kepala TPQ Al-Ka'bah

Ustad M. Icfan menjelaskan bahwa proses belajar mengajar di TPQ Al-Ka'bah selain mengaji *AT-Tartil* dan *Al-Quran* mereka juga sudah menerapkan beberapa pembelajaran tambahan lainnya seperti hafalan sholat, hafalan doa sehari-hari, dan pembelajaran mengenai *Asmaul Husna*. TPQ Al-Ka'bah sendiri mengalami kemajuan yang pesat sejak pertama kali didirikan pada tahun 2011,

banyak sekali dukungan yang diberikan kepada TPQ Al-Ka'bah dari masyarakat setempat. Banyak para orang tua yang mempercayakan TPQ Al-Ka'bah untuk tempat pendidikan agama anaknya. Dapat kita simpulkan sebenarnya banyak sekali potensi minat anak dan orang tua untuk lebih mendalami ilmu agama saat ini. Diluar itu semua, banyaknya metode pembelajaran yang diterapkan mampu menaikan standar pendidikan agama di TPQ.

Menurut penuturan Ustad M. Icfan pada ajaran yang baru ini beberapa TPQ yang sudah bersertifikasi dari BMQ At Tartil Sidoarjo mewajibkan pada murid untuk menghafal dan memahami *Asmaul Husna* . Oleh karena itu adanya sistem ajar seperti ini membuat para pengajar di TPQ Al-Ka'bah mewajibkan para muridnya untuk mempelajari dan menghafal *Asmaul Husna*, namun dalam penuturan Ustad M. Icfan dalam beberapa semester ini para ustad dan ustadzah mengalami kesulitan dalam mengajar. Murid-murid bisa dikatakan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *handphone* untuk bermain, sehingga hal ini cukup mengganggu aktivitas belajar di TPQ. Meskipun pada waktu belajar di TPQ tidak diperbolehkan membawa *handphone*, namun dampaknya cukup terasa saat proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan juga masih konvensional hanya melalui hafalan.

Kesimpulan dari wawancara dengan Kepala TPQ Al-Ka'bah ini bahwa metode pembelajaran para murid TPQ mengenai *Asmaul Husna* cukup penting, apalagi sudah menjadi standar bahan ajar TPQ dari BMQ At Tartil Sidoarjo. Penggunaan *gadget* juga dirasa sebagai ancaman sekaligus dapat menjadi peluang sebagai media pembelajaran yang baru, hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat murid melalui media-media baru.

## B. Guru TPQ

Penulis melakukan wawancara dengan Ustadzah Luluk selaku guru mengaji di TPQ Al-Ka'bah.



Gambar 4. 3 Ustadzah TPQ Al-Ka'bah

Jumlah murid di TPQ Al-Ka'bah ada kurang lebih 200 murid yang terdiri dari umur 3-18 tahun, umur 3-8 tahun hanya ada di beberapa kelas saja yakni kelas Tartil Dasar. Kelas dibagi menjadi 3 sesi dari jam 2 siang sampai menjelang maghrib, setiap kelas terdapat 10-20 murid. Proses pembelajaran dilakukan secara luring, pembelajaran daring hanya dilakukan ketika para murid diberikan tugas tambahan seperti hafalan.

Guru mengaji di TPQ Al-Ka'bah memiliki beberapa metode pembelajaran, mulai dari nyanyian, hafalan, dan permainan hal ini bertujuan agar murid bisa lebih semangat dan meningkatkan minat dalam belajar. Menurut Ustadzah Luluk, pembelajaran dan pengamalan *Asmaul Husna* sangatlah penting karena dari pengamalan *Asmaul Husna* para murid yang tadinya bisa dikatakan kurang bisa dikontrol sikapnya bisa jadi lebih baik daripada sebelumnya. Apalagi sekarang BMQ At-Tartil selaku organisasi induk untuk TPQ memberlakukan para murid wajib hafal dan mengerti arti dari *Asmaul Husna* sebagai pembelajaran pendukung di TPQ.

Menurut Ustadzah Luluk, salah satu penyebab kurangnya minat anak mempelajari ilmu agama terutama *Asmaul Husna* adalah karena pengaruh



*handphone*. Tidak bisa kita pungkiri bahwa *handphone* memang menjadi momok bagi para pendidik saat ini, namun penggunaan *handphone* juga memiliki keunggulan lain. Murid bisa melakukan pembelajaran melalui *handphone* contohnya seperti pembelajaran *motion graphic*.

Kesimpulannya adalah, para guru dapat menggunakan pembelajaran alternatif seperti *motion graphic*, melihat penggunaan *handphone* pada anak sudah cukup mendominasi saat ini. Hal ini mampu menciptakan kesempatan untuk meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran dengan *motion graphic*.

### C. Wali murid

Penulis juga melakukan wawancara dengan wali murid yang berumur dikisaran 25-40 tahun, karena pada umur ini orang tua biasa dijuluki dengan generasi X atau *gen bust* dan Y atau *milenial* yang cenderung aktif dengan teknologi dan media sosial (Binus University Online Learning, 2021). Narasumber tersebut yakni salah satu wali murid TPQ Al-Ka'bah, Ibu Farida, umur 38 tahun.

Ibu Farida merupakan wali dari salah satu murid TPQ Al-Ka'bah Siska Dwi Aulia, 6 tahun. Siska sudah lama diasuh oleh Ibu Farida lantaran Ibu dari Siska telah tiada beberapa tahun yang lalu, sehingga Siska diasuh oleh Ibu Farida selaku Kakak dari ibu kandung Siska. Mulai dari pendidikan, belajar, hingga kegiatan sehari-hari sebagian besar dilakukan oleh Ibu Farida, sedangkan Ayah kandung Siska hanya mendukung dari segi finansial.

Ibu Farida sangat memperhatikan pendidikan agama pada anak-anaknya terutama Siska, meskipun Siska bukan anak kandung beliau. Menurut beliau Pendidikan agama merupakan pondasi penting untuk akhlak dan adab dari seorang anak hingga dewasa kelak. Oleh karena itu beliau sudah menitipkan anak-anak mereka di TPQ dari umur 4 tahun. Beliau mengenalkan ilmu agama melalui hal-hal kecil seperti doa sehari-hari, menghafal *Asmaul Husna*, hingga cara bersikap yang baik dan benar sesuai ajaran Agama Islam.

Peran *Asmaul Husna* dirasa cukup efektif untuk memperbaiki akhlak anak, dimana penyebutan *Asmaul Husna* memiliki amalan-amalan yang dapat disalurkan untuk anak usia dini, guna kelak mampu menjadi anak yang mengerti adab dan nilai norma. Disaat bertambahnya tahun sekaligus semakin canggihnya zaman, menurut beliau manfaat pembelajaran dengan teknologi zaman sekarang mampu

mempermudah agar anak senang belajar sekaligus bermain. Jika tidak didampingi dengan belajar maka peran teknologi akan menjadi sia-sia.

Jadi kesimpulannya adalah Ibu Farida sudah mengajarkan pendidikan agama Islam terutama *Asmaul Husna* kepada anak-anak mereka (Siska, 6 tahun) sejak dini dengan metode sederhana dan didampingi dengan peran teknologi untuk meningkatkan adab, akhlak, dan norma anak usia dini disaat dewasa kelak.

#### D. Murid TPQ Al-Ka'bah

Adapaun juga melakukan wawancara pada salah satu santri atau murid TPQ Al-Ka'bah Siska Dwi Aulia, 6 tahun. Siska merupakan anak asuh dari Ibu Farida, dikarenakan Ibu nya meninggal beberapa tahun lalu sehingga untuk saat ini yang mengasuh Siska adalah beliau. Siska berpendapat bahwa ia terkadang senang untuk belajar agama khususnya *Asmaul Husna*, baik dirumah atau di TPQ. Siska di TPQ belajar dengan media pembelajaran yang hanya konvensional.



Gambar 4. 4 Foto Murid, Siska(kanan)

Menurut pandangan Piaget (Sujiono, 2012:120) anak usia dini memiliki minat yang besar terhadap apa yang ia suka, intelegensi anak berkembang melalui suatu proses active learning dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk terlihat secara aktif dalam kegiatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indera anak.

Menurut Siska, ia lebih minat untuk belajar ketika terdapat permainan atau hiburan seperti bernyanyi didalam metode belajarnya. Salah satu contohnya adalah seperti animasi Coco Melon, Upin-ipin, dll. Ia cenderung suka warna-warna yang



dominan cerah dan mudah terbaca, penambahan karakter hewan seperti kucing jadi poin menarik untuknya lebih senang belajar.

Jadi kesimpulannya penggunaan media belajar yang menarik seperti bermain dan bernyanyi menjadi alasan utama mengapa anak usia dini lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan warna yang dominan cerah dapat membantu mereka lebih mudah memahami visualnya, begitu juga dengan karakter ikonik khas kesukaan anak-anak menjadi daya tarik mereka.

#### 4.1.3 Studi Literatur

Studi literatur didapat dari beberapa media seperti buku maupun jurnal guna mendukung data dari penelitian. Buku dan jurnal yang dipakai adalah yang mengulas mengenai perkembangan anak usia dini, psikologis anak, serta pembelajaran *Asmaul Husna*. Beberapa teori yang dapat dijadikan acuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini oleh Ahmad Susanto. Dalam buku dituliskan anak usia 4-8 tahun termasuk anak usia dini, bahkan diutarakan sebagai *the golden age* yakni usia yang istimewa dibanding usia setelahnya. Anak usia dini memiliki berbagai macam karakteristik yaitu unik, perkembangan yang luar biasa, aktif dalam berbagai hal, suka bermain, perkembangan kognitif dan sosial yang pesat. Jadi dapat disimpulkan anak usia 4-8 tahun berperan cukup besar untuk memulai diberikan ilmu dan hal baru, dikarenakan anak usia dini memiliki karakter semangat akan hal baru dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, hingga diharapkan adanya hal ini mampu mempengaruhi belajar anak usia dini.
2. Penanaman karakter *Asmaul Husna* pada anak usia dini di PAUD ELPIST Temanggung oleh Yuni Setya Hartati, Puteri Anggita Dewi, dan Luluk Ifadah. Pada jurnal ini mengulas tentang pentingnya penanaman nilai karakter *Asmaul Husna* pada anak usia dini dengan melalui pembiasaan sehari-hari sehingga tanpa terasa mereka mengaplikasikan nilai karakter tersebut dalam kehidupan mereka hingga dewasa kelak.
3. Peningkatan Hafalan *Asmaul Husna* melalui strategi bernyanyi pada siswa SD Plus Muhammadiyah Subulussalam Kota Subulussalam oleh Mawardi dan Sri Indaryani. Jurnal ini berisi bahwa strategi bernyanyi dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada ketercapaian materi hafalan *Asmaul Husna*.

Meningkatnya prestasi tersebut karena siswa aktif dan kreatif, merasa senang belajar, dan merasa ikut bertanggungjawab akan suksesnya pembelajaran.

4. *Motion Graphic* berguna untuk media pembelajaran oleh Enden Siti Romadonah dan isma Maharani. Pada jurnal tersebut menyebutkan bahwa perkembangan teknologi mengharuskan pembelajaran menjadi lebih modern dan bisa dilakukan dimanapun secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Peranan *motion graphic* sering digunakan karena kekuatan media yang dapat meraup luasnya keterbatasan peserta didik karena *motion graphic* menggabungkan audio visual yang mampu merangsang otak dengan tujuan memperoleh perhatian, pemahaman dan daya ingat. Kesimpulan dari jurnal tersebut adalah pembelajaran *motion graphic* mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik khususnya pada anak usia dini yang sedang memasuki masa perkembangan yang pesat.

Kesimpulan dari keempat buku dan jurnal diatas adalah pada masa perkembangan anak usia dini khususnya 4-8 tahun sedang memasuki tumbuh kembang yang pesat, bisa juga disebut *golden age*. *Motion graphic* menjadi media yang mampu merangsang otak anak usia dini agar mendapat pemahaman dan daya ingat yang kuat disaat memahami pentingnya peranan *Asmaul Husna* untuk akhlak dan *aqidah* anak usia dini.

#### 4.1.4 Dokumentasi

Adapun beberapa hasil dokumentasi pada saat observasi di TPQ Al-Ka'bah di Desa Klurak, Candi, Sidoarjo.



Gambar 4. 5 Kegiatan belajar di TPQ

Foto diatas merupakan hasil dokumentasi dari proses belajar mengajar di TPQ

Al-Ka'bah. Penulis melakukan observasi ketika sedang proses belajar mengajar, serta melakukan observasi dan wawancara kepada kepala TPQ, para pengajar TPQ, sedangkan pembelajaran dengan wali murid atau orang tua murid dilakukan di kediaman mereka. Disana penulis melakukan wawancara untuk mengetahui pembelajaran di TPQ serta mengenai *Asmaul Husna* untuk anak usia dini.



Gambar 4. 6 Foto Murid dan Pengajar

Foto diatas merupakan dokumentasi dengan kepala TPQ, pengajar, dan beberapa murid di TPQ Al-Ka'bah. Di setiap sebelum mulai proses belajar mengajar, para murid diharuskan berkumpul dan memulai doa-doa serta hafalan mengenai *Asmaul Husna* guna mengajarkan para murid untuk selalu mengamalkan ajaran-ajaran yang sudah diterapkan oleh TPQ Al-Ka'bah dan BMQ At-Tartil Sidoarjo.

## 4.2 Konsep dan Keyword

Beberapa data yang sudah dikumpulkan dan disimpulkan digunakan sebagai penentuan konsep dan *keyword*.

### 4.2.1 Analisis Segmenting, Targeting, dan Positioning (STP)

#### A. Segmentasi

##### 1. Geografis

Wilayah	: Jawa timur, Indonesia
Lokasi	: Sidoarjo dan sekitarnya
Kepadatan Populasi	: Kota dan pinggir kota

2. Demografis Primer

Usia	: 4-8 Tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: TPQ, PAUD, KB, SD
Status	: Belum menikah
Kelas sosial	: Menengah

3. Demografis Sekunder

Usia	: 25-40 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: SMA sederajat hingga perguruan tinggi
Status	: Menikah
Kelas sosial	: Menengah

4. Psikografis

anak usia dini yang sedang belajar di TPQ dengan usia 4-8 tahun yang belum/sedang mempelajari *Asmaul Husna*, lalu orang tua/wali berusia 25-35 tahun yang terbiasa dengan penggunaan media sosial seperti Instagram dan Youtube (katadata.com, 2019), begitu juga orang tua yang berminat dengan media pembelajaran berbeda dan kreatif yang mendukung tumbuh kembang serta ilmu pengetahuan anak.

B. Targeting

Target pada penelitian ini dibagi menjadi dua target, yakni target audience dan target market. Target *Audience* penelitian ini adalah anak usia 4-8 tahun yang sedang belajar atau bahkan belum mengenal sama sekali tentang *Asmaul Husna* dan target market dari penelitian ini adalah para orang tua yang memiliki anak usia 4-8 tahun serta memiliki kebiasaan menggunakan media sosial.

C. Positioning

Perancangan *motion graphic* ini dimaksudkan sebagai media pembelajaran mengenai *Asmaul Husna* agar anak mampu mengenal nama-nama baik Allah, yang diharapkan dapat meningkatkan nilai aqidah dan akhlak, serta menjadi media pembelajaran yang memudahkan dalam mengenal *Asmaul Husna*.

#### 4.2.2 Unique Selling Proposition (USP)

*Unit Selling Proposition* memiliki tujuan untuk memberikan kesan unik pada suatu rancangan atau karya yang dapat menarik minat khalayak umum. USP pada karya *motion graphic Asmaul Husna* sebagai media pengenalan anak usia 4-8 tahun adalah dengan penggunaan *motion graphic* serta penambahan *audio visual* seperti lagu, tulisan pendukung, terjemahan, penggunaan warna yang kontras dan cerah, dan menggunakan desain karakter orisinil yang digemari anak-anak. Tidak hanya itu saja, pada perancangan *motion graphic* ini juga memiliki alur cerita dan beberapa gerakan-gerakan yang dapat ditirukan oleh anak-anak guna menstimulus motorik anak usia dini. Beberapa hal tersebut yang membuat perancangan ini terdapat hal unik tersendiri dari *motion graphic* lainnya dengan topik serupa.

#### 4.2.3 Analisis SWOT

SWOT merupakan penguraian data dengan menggunakan empat aspek yakni *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman) yang berfungsi guna mendefinisikan suatu skema. Hasil analisis didapatkan setelah melakukan metode matrik berikut:

1. Strength + Opportunity (S-O), digunakannya *strenght* untuk menciptakan *opportunity*
2. Weakness + Opportunity (W-O), digunakannya *opportunity* sebagai cara untuk mengatasi dan solusi atas *weakness*
3. Strength + threat (S-T), guna mengetahui *threat* yang dihadapi dan *strenght* untuk memprediksinya
4. Weakness + Threat (W-T), memprediksi ancaman untuk meminimalkan atau mengurangi kelemahan.

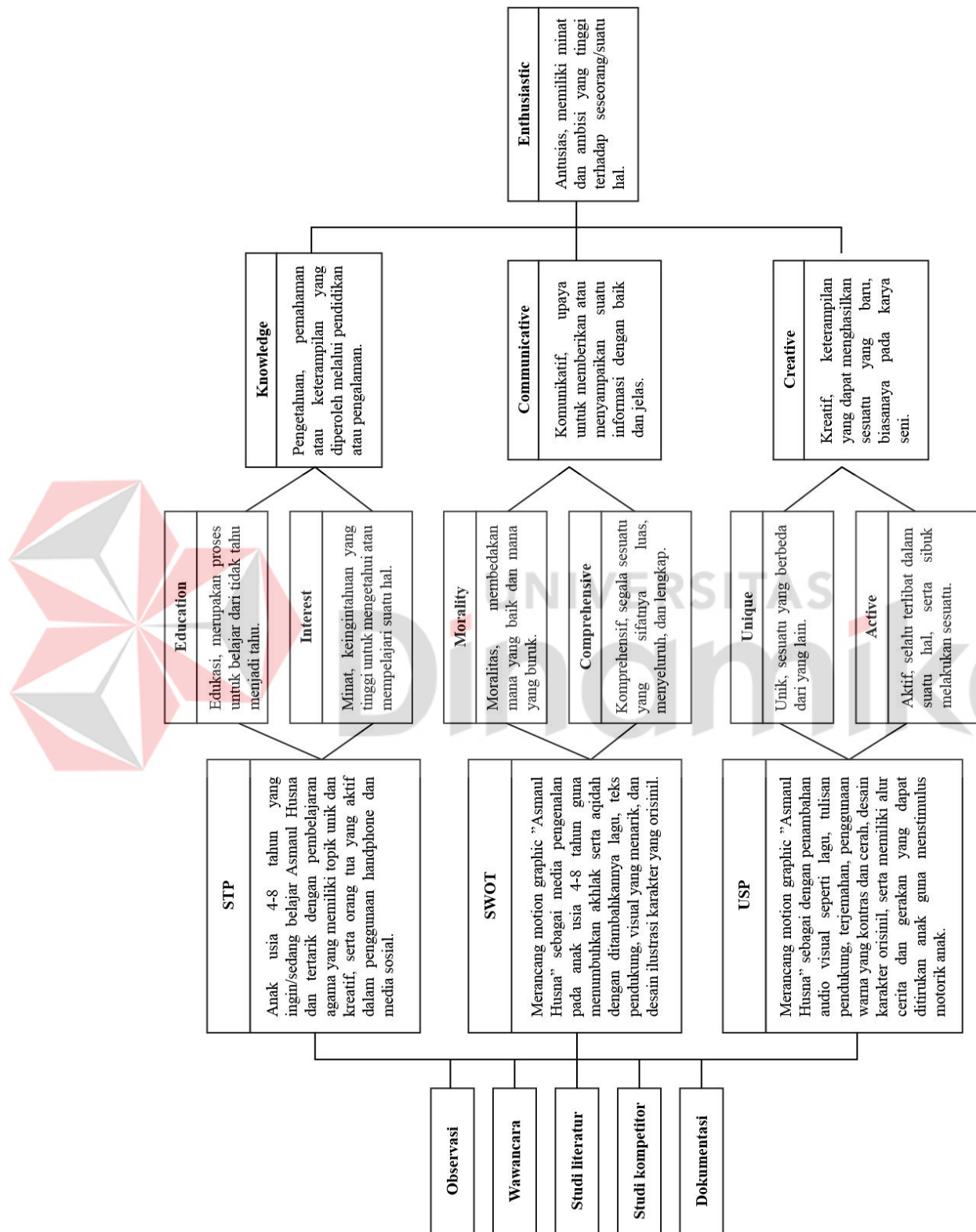
Terdapat *table* analisis SWOT dari perancangan ini, yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Faktor Internal (S-W)</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Faktor Eksternal (O-T)</div> </div>	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajarkan banyak aktivitas selain mengaji seperti hafalan <i>Asmaul Husna</i>, hafalan doa, praktik sholat dan masih banyak lagi.</li> <li>- Banyak anak usia dini (<i>golden age</i>) yang belajar di TPQ, usia ini adalah masa tumbuh kembang yang pesat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan <i>Asmaul Husna</i> masih menggunakan media konvensional yang dapat menurunkan minat belajar anak.</li> <li>- Pembelajaran mengenai <i>Asmaul Husna</i> dengan media yang konvensional cenderung membosankan bagi anak.</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<i>S-O</i>	<i>W-O</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak senang dengan metode pembelajaran interaktif seperti <i>audio visual</i>, dan <i>motion graphic</i>.</li> <li>- Penggunaan <i>handphone</i> menjadi peluang untuk memudahkan akses pembelajaran interaktif berbasis <i>motion graphic</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan <i>motion graphic</i> sebagai pengenalan <i>Asmaul Husna</i> untuk media pembelajaran.</li> <li>- Menggabungkan <i>motion graphic</i> dan musik untuk menstimulus perkembangan otak anak di usia tumbuh kembang (<i>the golden age</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang media pembelajaran <i>Asmaul Husna</i> menggunakan <i>motion graphic</i> guna meningkatkan minat belajar anak.</li> <li>- Memanfaatkan semangat belajar anak dengan media <i>audio visual</i> untuk mengajarkan <i>Asmaul Husna</i>.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<i>S-T</i>	<i>W-T</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sulitnya anak-anak memahami betul pembelajaran dengan media konvensional.</li> <li>- Disisi lain anak-anak terlalu gemar bermain dengan <i>handphone</i>, hingga lalai belajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang <i>motion graphic</i> <i>Asmaul Husna</i> yang unik serta menyenangkan agar dapat di terima untuk anak usia 4-8 tahun.</li> <li>- Menjadikan <i>handphone</i> sebagai media belajar guna lebih meningkatkan pemahaman belajar anak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan <i>handphone</i> dan media sosial untuk sarana agar dapat meluas ke anak-anak, orang tua, dan pengajar.</li> </ul>
<p>Strategi utama: Merancang <i>motion graphic</i> "Asmaul Husna" sebagai media pengenalan pada anak usia 4-8 tahun guna menumbuhkan akhlak serta <i>aqidah</i> dengan ditamapkannya lagu, teks pendukung, visual yang menarik, dan desain ilustrasi karakter yang orisinal.</p>		



#### 4.2.4 Keyword Communication Message



Tabel 4. 2 Peta konsep *keyword*

#### 4.2.5 Definisi Konsep dan Keyword

Berlandaskan kesimpulan dari STP, SWOT, dan USP dapat disimpulkan bahwa *keyword* yang sesuai digunakan pada perancangan *motion graphic Asmaul Husna*, yaitu *Enthusiastic* (antusias) yang berarti kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu (Santosa, 2018). Asal kata antusiasme dari bahasa Yunani yaitu *entheos* yang berarti “Tuhan di dalam” atau berarti “diilhami dari Tuhan”. Namun, dalam *Oxford Dictionary* dijelaskan bahwa arti kata antusias adalah menunjukkan perasaan atas kegembiraan dan minat tentang seseorang/sesuatu. Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka memiliki arti minat dan ambisi anak usia dini dan orang tua yang tinggi terhadap belajar ilmu agama *Asmaul Husna* dengan gagasan dan gambaran yang kreatif berupa perancangan *motion graphic* tentang *Asmaul Husna* yang ditujukan untuk para anak usia dini 4-8 tahun serta para orang tua untuk anak mereka, agar mampu mewujudkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan unik untuk meningkatkan nilai akhlak dan *aqidah* para anak usia dini.

Selain itu, *keyword Enthusiastic* juga sangat erat dengan sifat anak usia dini yang cenderung antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal, serta memiliki kemampuan linguistik/bahasa yang baik. Dikutip dari Binus University Online Learning bahwa tiap generasi memiliki ciri khusus, mulai dari generasi *baby boomers*(1946-1964) yang sering kali disebut generasi gila kerja, generasi X(1965-1976) atau disebut “*gen bust*” memiliki ciri khusus pribadi yang mandiri dan skeptis, generasi Y(1977-1994) atau biasa disebut “*milenial*” memiliki ciri ambisi yang kuat untuk menguasai semua bidang dan juga teknologi, generasi Z(1995-2012) memiliki ciri khusus selalu berkaitan dengan digital, yang terakhir adalah generasi alpha(2012-saat ini) ciri khusus masih belum terlihat jelas karena masih berada di usia anak-anak, generasi alpha tak jauh berbeda dengan generasi Z yang berkaitan dengan teknologi dan memiliki kemampuan linguistik/bahasa yang baik.

### 4.3 Konsep Perancangan Karya

#### 4.3.1 Konsep Perancangan

Prosedur pertama pada perancangan suatu karya agar karya tersebut memiliki ide, gagasan, dan konsep yang jelas disebut konsep perancangan karya.



### 4.3.2 Tujuan Kreatif

Memiliki tujuan membuat media belajar mengenai *Asmaul Husna* untuk anak usia 4-8 tahun yang unik serta interaktif, guna dapat dimanfaatkan dan dipahami oleh anak-anak. Diharapkan dapat mempermudah para orang tua untuk proses belajar *Asmaul Husna* anak sejak anak masih di masa *golden age*.

### 4.3.3 Strategi Kreatif

Penelitian ini menggunakan teknik *motion graphic* yang menarik dan interaktif dengan penggunaan lagu, teks pendukung, visual yang menarik, Gerakan, dan pembuatan karakter yang disukai oleh anak-anak. Penyampaian audio dan visual diharapkan dapat memperjelas informasi dan konten dari *motion graphic* yang dibuat.

Komponen strategi kreatif penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Judul

Perancangan *motion graphic* ini menggunakan judul “Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna”. Judul ini mengambil dari *keyword* yakni *enthusiastic* yang sudah didapat sebelumnya dari penjabaran STP, USP, dan SWOT. Judul tersebut mendeskripsikan tentang ajakan untuk mengenali apa itu *Asmaul Husna*, ajakan disini mewakili kata *enthusiastic* yang berarti antusias untuk belajar *Asmaul Husna*. Judul ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan pengetahuan anak usia 4-8 tahun dalam belajar *Asmaul Husna*.

#### 2. Tipografi

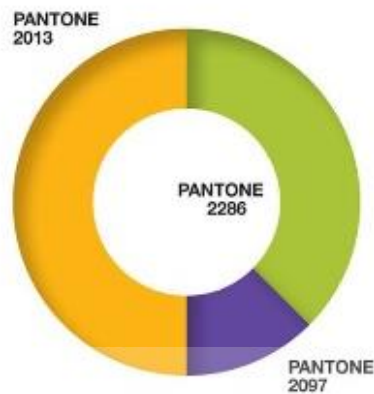
Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah tipografi dengan 2 jenis yakni dekoratif untuk judul dan *header*, *sans serif* untuk beberapa *header* dan *body text*. Jenis huruf tersebut dipilih karena identik dengan topik yang dibawakan yakni tentang pendidikan islami, pemilihan *sans serif* juga sebagai teks pendukung agar mudah terbaca oleh anak-anak. Huruf yang digunakan adalah A Awal Ramadhan dan Simply Rounded.

A Awal Rāmādhān  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890!@#\$%^&\*()

Simply Rounded  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890!@#\$%^&\*()

### 3. Warna

Menggunakan skema warna dengan nama *Playful* yang didapat dari buku tentang warna yakni *The Complete Color Harmony*. Skema *Playful* dipilih karena didapati kecocokan dengan *keyword* yang dipilih yakni *enthusiastic*, memiliki nuansa baru, riang, dan energi yang positif. Dengan kode warna yakni *Pantone 2013 #9800*, *Pantone 2296 #D6E865*, *Pantone 2097 #6244BB*.



Gambar 4. 7 Skema Warna *Playful Pantone*  
(Sumber: Buku *The Complete Color Harmony*, 2017)

### 4. Lagu

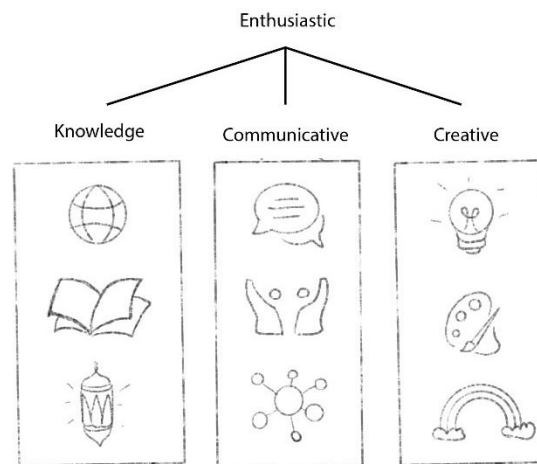
Menggunakan lagu sebagai elemen pendukung *motion graphic* pada penelitian ini, lagu dapat membuat anak-anak lebih mudah memahami dan mempelajari sesuatu. Lagu berisikan tentang pelafalan *Asmaul Husna* dengan iringan lagu yang bernuansa islami dan ceria, namun tetap mengikuti nada yang sudah ditetapkan oleh BMQ At-Tartil Pusat.

#### 4.4 Logo

Logo pada perancangan ini disesuaikan dengan *keyword* yang sudah didapatkan sebelumnya yakni “*enthusiastic*” dan diuraikan lagi menjadi beberapa simbol, sehingga pada logo terdapat perpaduan *symbol* dan *logotype*.

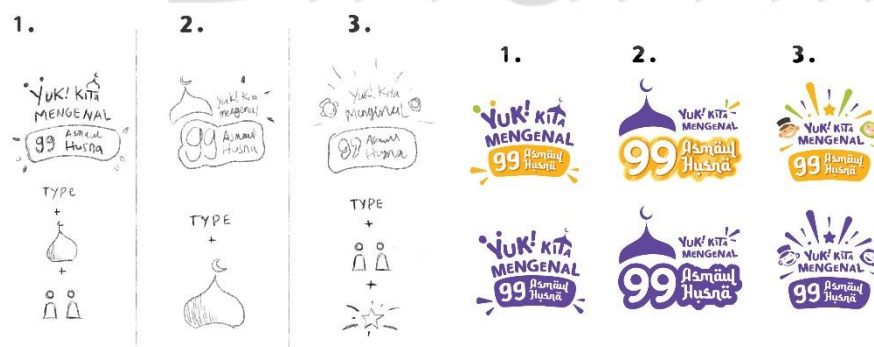
##### 4.4.1 Sketsa Konsep dan Alternatif Logo

Konsep dalam logo yang digunakan menggunakan beberapa referensi visual berbentuk simbol dari penguraian *keyword* yakni “*enthusiastic*”, hingga dijadikan 3 alternatif logo yang akan digunakan nanti.



Gambar 4. 8 Sketsa konsep elemen logo

Sebelum memilih logo yang akan digunakan perlu dilakukan pembuatan sketsa terlebih dahulu. Dipilihnya elemen tersebut berdasarkan dari *keyword* yang terpilih yakni “*Enthusiastic*” hingga disesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan dari pemilihan *keyword* yakni *education, interest, morality, comprehensive, unique, active, knowledge, communicative, dan creative* sehingga saat proses pembuatan sketsa tidak melenceng dari *keyword* utama yakni “*Enthusiastic*”. Proses sketsa dilakukan untuk menentukan logo terbaik yang sesuai dengan konsep.



Gambar 4. 9 Alternatif logo

#### 4.4.2 Logo Terpilih











Gambar 4. 10 Logo terpilih

Setelah melakukan proses sketsa konsep dan pembuatan alternatif logo, proses selanjutnya adalah pemilihan logo yang akan digunakan. Ketiga alternatif logo merupakan logo yang sesuai dengan *keyword* yang sudah dipilih sebelumnya yakni “*Enthusiastic*” yang merepresentasikan minat, ambisi, pengetahuan, komunikatif, dan kreatif. Selanjutnya proses pemilihan logo dilakukan oleh pihak yang bersangkutan yakni Ustad Ichfan selaku Kepala TPQ dan narasumber, logo yang terpilih tersebut sudah sesuai dengan kriteria yang sudah ada dan cocok untuk diterapkan di media pembelajaran, salah satunya *motion graphic*.

#### 4.5 Storyboard

Storyboard dikerjakan sebagai tahap untuk penggambaran awal atau guna sebagai pedoman visual dan alur untuk perancangan *motion graphic* ini.

No.	Deskripsi	Sketsa
1.	Logo Pembuka dan dilanjut dengan adegan pertama	
2.	Diawali dengan adegan munculnya karakter Siska dan Reno yang sedang bermain dengan kucingnya di rumah	
3.	Karakter menemukan sebuah buku lalu mulai membuka buku dan muncullah asma-asma Allah disertai dengan visual huruf hijaiyah dan terjemahan	
4.	Adegan penyebutan Asma Allah diiringi lagu beserta gerakan khusus dari karakter.	
5.	Adegan saling terhubung dengan diikuti beberapa tema berawal dari rumah, halaman rumah, masjid, jalanan, perpustakaan, dikereta, dikapal, didalam air, pesawat luar angkasa, dan luar angkasa, lalu kembali lagi ke rumah dengan suasana gembira!	  
6.	Adegan ditutup dengan Siska dan Reno menutup buku dan tertawa bersama	

Tabel 4. 3 *Storyboard*

## 4.6 Perencanaan Media

### 4.6.1 Tujuan Media

Media merupakan wadah atau medium yang berguna sebagai merepresentasikan diri, serta berkomunikasi dengan pengguna lain guna memberikan rasa ikatan sosial (Nasrullah, 2015). Bisa disimpulkan bahwa penggunaan media sangatlah penting sebagai tempat promosi *motion graphic* ini melalui format video. Media yang dipilih pun menurut hasil analisa *keyword* yang sudah didapat sebelumnya.

### 4.6.2 Konsep Video Pembelajaran

Pada *motion graphic* “Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna” ini memiliki konsep pembelajaran penyebutan 99 *Asmaul Husna* dengan alur cerita dan suasana anak usia dini pada kehidupan sehari-hari mereka. Hal tersebut dikarenakan agar anak usia dini terbiasa dengan apa yang mereka lakukan.

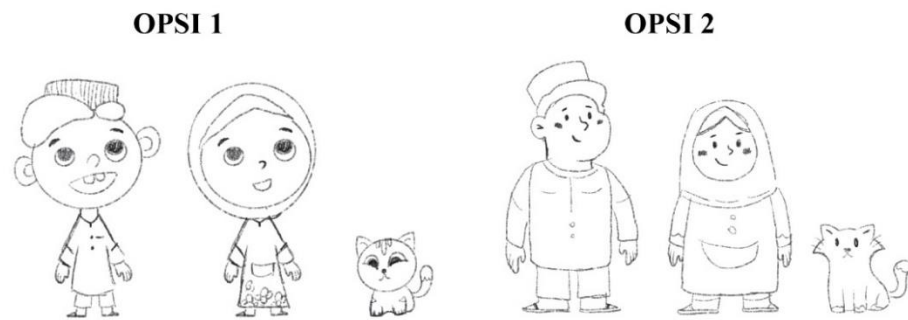
### 4.6.3 Strategi Media

Terdapat media utama yakni *motion graphic* berjudul “Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna” yang nantinya diupload pada *platform* Youtube dan Instagram. Serta media pendukung yang terbagi menjadi 2. Pertama, media online yang terdiri dari Youtube, *Feed* Instagram, poster, dan Stiker Whatsapp. Kedua, media offline yang terdiri dari poster, *x-banner*, stiker, pin, dan kartu Asmaul Husna.

### 4.6.4 Perancangan Desain

#### 1. Sketsa Desain Karakter

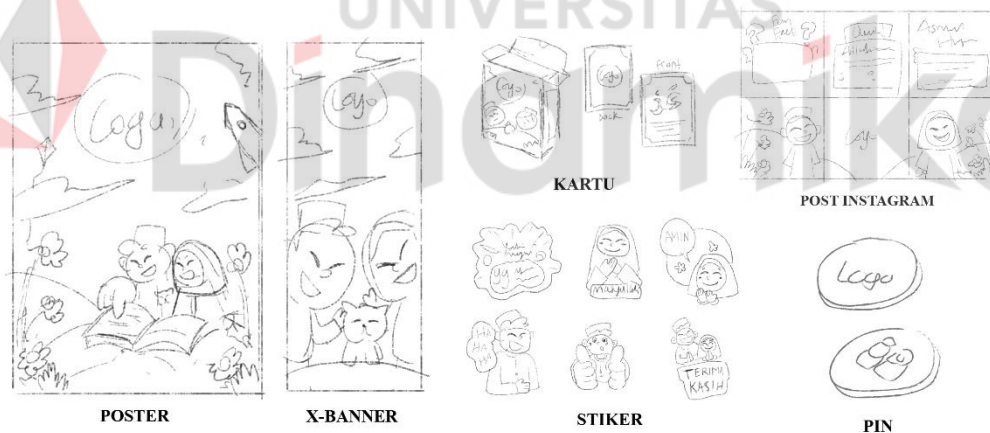
Terdapat dua alternatif pada rancangan desain karakter yang memiliki gaya atau *style* berbeda.



Gambar 4. 11 Sketsa Karakter

Ketiga tokoh tersebut yang akan digunakan pada *motion graphic* “Yuk! Kita Mengenal Asmaul Husna”. Mereka adalah murid TPQ dan peliharaannya yakni (dari kiri) Irsyad, Siska, dan Cimol si kucing. Mereka adalah representasi dari karakteristik anak usia dini.

## 2. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4. 12 Sketsa Media

Adapun media pendukungnya yakni poster, post Instagram, x-banner, pin, stiker tempel dan stiker whatsapp, serta ada kartu *Asmaul Husna* yang bisa digunakan oleh anak-anak untuk belajar.



#### 4.6.5 Implementasi Karya

Berikut merupakan implementasi sketsa desain karakter:

##### 1. Desain Karakter

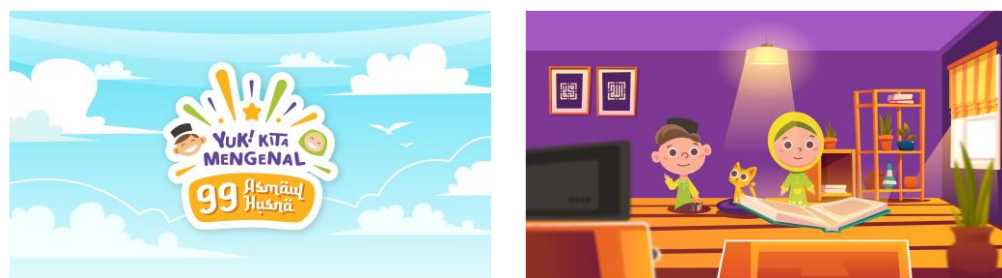


Gambar 4. 13 Digitalisasi karakter

Irsyad dan Siska sebagai karakter utama pada *motion graphic* ini, dan kucing sebagai pendukung. Opsi desain karakter yang dipilih adalah opsi 1, dikarenakan desain opsi 2 terlalu umum dipakai sehingga tidak memiliki ciri tersendiri. Untuk opsi yang terpilih yakni opsi 1 memiliki ciri khas selayaknya anak usia dini, gaya desainnya pun banyak disukai oleh anak-anak.

##### 2. Media Utama

Menggunakan media utama *motion graphic* berjudul “Yuk! Kita Mengenal Asmaul Husna”. Berikut merupakan beberapa adegan yang dibuat:



Gambar 4. 14 Adegan pembuka

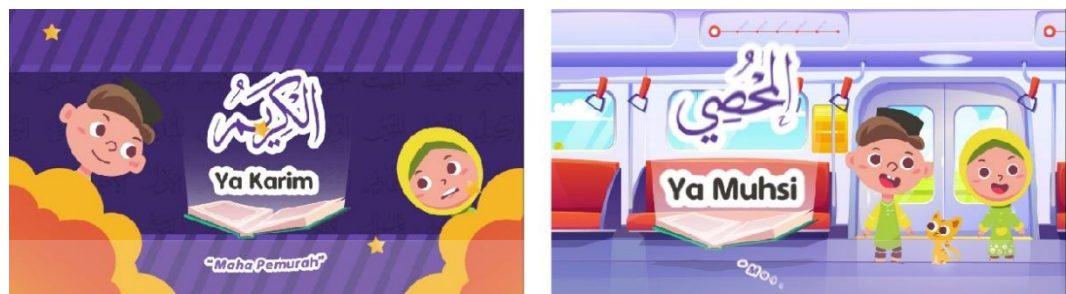
Adegan pembuka diawali dengan *intro* masuknya logo dari atas langit dan disertai latar musik. Kamera *panning* kebawah menunjukkan suasana rumah dan buku di meja terbuka dan bercahaya dan petualangan pun dimulai.





Gambar 4. 15 Adegan awal penyebutan

Adegan awal penyebutan *Asmaul Husna* yang menampilkan adegan di rumah, halaman rumah, dan halaman masjid.



Gambar 4. 16 Adegan Pertengahan

Adegan Pertengahan menampilkan beberapa tempat dan latar yang berbeda, mulai dari latar grafis dan didalam kereta.



Gambar 4. 17 Adegan Akhir

Adegan akhir menampilkan latar yang bertemakan luar angkasa sebagai temanya, mulai dari didalam pesawat hingga mendarat di bulan.



Gambar 4. 18 Adegan penutup

Ditutup dengan adegan keluar dari buku dan buku tertutup, kedua karakter mengungkapkan ekspresi antusias dan senang.

### 3. Media Pendukung Poster



Gambar 4. 19 Poster

Poster menampilkan logo, tokoh, dan beberapa asma Allah, serta akun media sosial sebagai *call to action* untuk melihat *motion graphic* di Youtube dan postingan akun Instagram.

#### 4. Media Pendukung X-Banner



Gambar 4. 20 X-banner

X-Banner ini menampilkan ketiga karakter yang berada didepan halaman masjid. Dibagian atas terdapat logo dan media sosial Youtube dan Instagram.

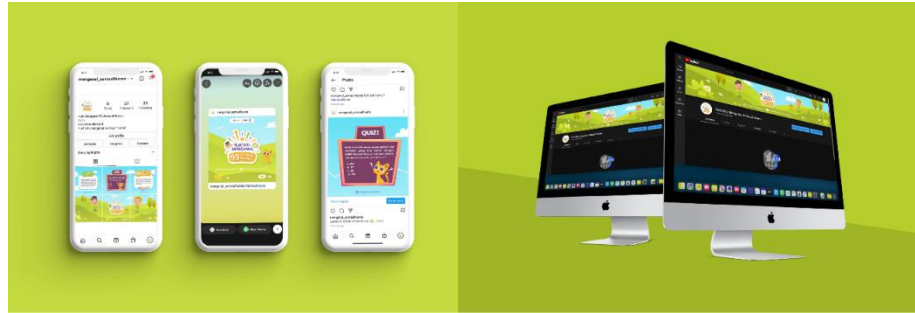
#### 5. Media Pendukung Stiker



Gambar 4. 21 Stiker

Stiker memakai ilustrasi dari ketiga tokoh. Stiker berbentuk fisik serta berbentuk stiker untuk media sosial.

## 6. Media Pendukung Media Sosial



Gambar 4. 22 Media sosial

Media sosial sebagai wadah promosi agar dikenal oleh banyak orang, di isi dengan konten pembelajaran, kuis, fakta, dan ilustrasi. Serta terdapat kanal Youtube digunakan untuk media utama yakni motion graphic.

## 7. Media pendukung Pin



Gambar 4. 23 Pin

Media pendukung pin mengimplementasikan logo sebagai media yang ditampilkan, karena logo merupakan salah satu identitas yang mudah untuk dikenali dan juga sebagai media promosi.

## 8. Media Pendukung Kartu Asmaul Husna



Gambar 4. 24 Kartu Asmaul Husna

Media pendukung kartu berisikan *Asmaul Husna* beserta artinya. Kartu ini berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif anak, diharapkan dengan adanya kartu ini anak mampu menghafal kembali dari apa yang sudah dipelajari pada pembelajaran *motion graphic* “Yuk! Kita Mengenal 99 Asmaul Husna”.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan perancangan yang sudah dilakukan dalam merancang *motion graphic Asmaul Husna* sebagai media pengenalan anak usia 4-8 tahun didapatkan kesimpulan yang menghasilkan *keyword* “*Enthusiastic*”, yang memiliki makna antusias atau rasa kaingin tahun dan semangat tinggi terhadap suatu hal.

Dalam proses produksi penyusunan berdasarkan kata kunci atau *keyword* yang sudah didapat, baik dalam warna, tipografi, logo, dan sebagainya. Menggunakan media pendukung yakni poster, x-banner, media sosial, stiker, pin, serta kartu *Asmaul Husna*. Media pendukung yang sudah disebutkan diupayakan sebagai pendongkrak proses promosi media utama di berbagai *platform*.

Dibuatnya *motion graphic* ini diharapkan dapat membantu memberikan media pembelajaran pengenalan *Asmaul Husna* untuk anak usia 4-8 tahun, bahwa pengamalan-pengamalan *Asmaul Husna* diharapkan mampu meningkatkan nilai akhlak dan *aqidah* anak usia dini, sehingga dewasa kelak diharapkan mampu menjadi sosok pribadi yang baik dan tidak sombong.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, masih banyak anak usia 4-8 tahun yang tidak memahami betul apa itu *Asmaul Husna*, dikarenakan perkembangan anak terutama otak anak sangat berkembang pesat pada usia tersebut sehingga sesuai untuk menerapkan pembelajaran baru kepada mereka. Kebanyakan dari mereka terlena dengan penggunaan gadget meskipun pada proses pembelajaran di TPQ mereka sudah melalui belajar menghafal *Asmaul Husna*, mereka menghafal dan mendengar hanya sebatas perintah pengajar saja. Penulis harap dikemudian hari lebih banyak lagi orang tua yang *aware* akan hal ini. Selain itu juga penelitian ini pastinya tidak lepas dari banyak kekurangan, tentu sangat dipersilahkan memperbaiki dan dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Abu Azka Ibn. (2021). *Mengenal Asmaul Husna*. CV. Titian Ilmu : Bandung.
- Adisendjaja, Yusuf Hilmi (2003). Tesis Warna dan Maknanya dalam Kehidupan. Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Biologi Fakultas Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia.
- Al-Jazairy, Asy-Syaikh Thohir Bin Shalih (2019). *Jawahirul Kalamiyah Intisari Ilmu Aqidah*. Surabaya : Mutiara Ilmu Agency.
- Al-Hasn, Yusuf Muhammad (1997). *Pendidikan Anak dalam Islam*. Jakarta : Yayasan Al-Sofwa.
- Anisya, Ninda, 2021. "Ajarkan 99 *Asmaul Husna* pada Anak Sejak Dini, Beserta Manfaatnya" <https://www.gramedia.com/best-seller/latar-belakang-masalah/>, diakses pada 20 Februari 2022.
- Asep, Ajat, Nurti, Uus (2020). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar*, Vol 18, No 2.
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya: Juz 1-30, Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang, 1994.
- Esposito, John L (1995). *The Oxford encyclopedia of the Islamic world*. USA: Oxford University Press.
- Eiseman, Leatrice (2017). *The Complete Color Harmony*. Beverly: Rockport Publishers.
- Faruq, Umar (2011). *Khasiat & Fadhillah 99 Asmaul Husna (Nama-nama indah Allah SWT) Sidat 20 dan Shalawat*. Surabaya : Pustaka Media.
- Fujianto, Rahmat Zainur. Antoni, Condra (2020). *Produksi dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai media Promosi Zetizen*. Batam POS.
- Gumlar, Gumgum; Zulfan, Ipit. (2014). *Penggunaan Media dan Internet sebagai Sarana Penyampaian Informasi dan Promosi oleh Pengelola Industri Kecil dan Menengah di Bandung*. *Jurnal Kajian Kominikasi*, Vol. 2, No. 1:86.
- Hartati, Yuni Setya, Puteri Anggita Dewi, dan Luluk Ifadah (2021). *Penanaman Karakter Asma'ul Husna pada Anak usia Dini di PAUD ELPIST Temanggung*.
- Indriansyah, Satria Farrel. (2021). *Perancangan Video Clip Animasi Motion Graphic Berjudul "ABC Around Me" Sebagai Media Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Bagi Anak Usia 3-5 Tahun*.
- Juwita, R. (2018). *Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran*

Untuk Pengenalan Tata Surya. *Teknik Multimedia Dan Jaringan*, 1–7.  
Retrieved from <https://zenodo.org/record/1313721#.XUw3EOgzblV>

Krishna, Panji (2010). *History of Motion Design. Motion by Design*.

Lestari, Raka, 2020. “Mengapa Anak-Anak Menyukai Kartun?”  
<https://www.medcom.id/rona/keluarga/0k80aLOk-mengapa-anak-anak-menyukai-kartun> , diakses pada 20 Februari 2022.

Mawardi, dan Sri Indayani (2020). Peningkatan Hafalan Asmaul Husna Melalui Strategi Bernyanyi pada Siswa SD Plus Muhammadiyah Subulussalam Kota Subulussalam. Vol. 1 No. 2: 107-116.

Mega, tanpa tahun. “Mengajarkan *Asmaul Husna* Pada Anak, Lengkap Dengan Arti” <https://www.ibupedia.com/artikel/keluarga/mengajarkan-asmaul-husna-pada-anak-lengkap-dengan-arti> , diakses pada 12 Maret 2022.

Ningrum, Yuventi Hesti, Dwi Dani Apriyani, Zikriah (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android. 467-468

Pratiwi, Putu Yudari, dan Wulan Budisetyani (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini, 160-170.

Setiadi, Ahmad (2015). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. AMK BSI, Karawang.

Sri Ariyati, T. M. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 116.

Susanto, Dedy (2019). *Anakku Hartaku Mengenal Kondisi Psikologis Anak dan terapinya yang tepat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Susanto, Ahmad (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Susanti, Khajar, 2021. “6 Benefits of Learning *Asmaul Husna*”  
<https://azislam.com/benefits-of-learning-asmaul-husna> , diakses pada 12 Maret 2022.

Suyanto, Slamet (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf. Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Prenhallindo.

Tasmara, Toto (1997). *Komunikasi Dakwah*. Jakarta: Gaya Media.

Wijaya, P. Y. (2004). *Tipografi dalam Dunia Desain Komunikasi Visual*. Nirmana, Vol. 1, No 1: 47-54.