



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG ILMUWAN MUSLIM
UNTUK USIA 13-15 TAHUN DI MTS NEGERI 1 SIDOARJO**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Muhammad Syifa'al Alifuddin

19420100063

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

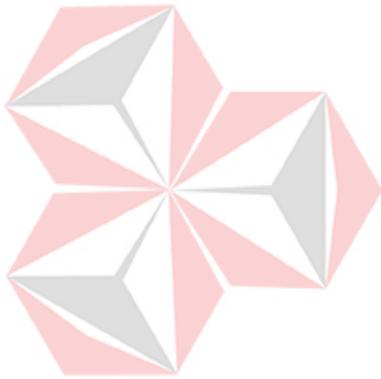
UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG ILMUWAN MUSLIM
UNTUK USIA 13-15 TAHUN DI MTS NEGERI 1 SIDOARJO**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Syifa'al Alifuddin
NIM : 19420100063
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG ILMUWAN MUSLIM UNTUK USIA 13-15 TAHUN DI MTS NEGERI 1 SIDOARJO

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Muhammad Syifa'al Alifuddin
NIM: 19420100063

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas
Pada: Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

1. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN: 0704017701

2. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT

NIDN: 0706028502

Muh. Bahruddin
2024.02.13
12:23:25 +07'00'

Digitally signed by
Fenty Fahminnansih,
ST, MMT
Date: 2024.02.19
08:26:49 +07'00'

Penguji:

Siswo Martono, S.Kom., M,M

NIDN: 0726027101

Siswo Martono
2024.02.19
12:53:02
+07'00'

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

 KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.22 12:13:29
+07'00'

Karsam, M.A., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



*“Jangan Menyerah, Kamu Mungkin Tidak Menyadari Bahwa Tindakanmu
Adalah Inspirasi Bagi Inspirasi Orang Lain”*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Saya persembahkan untuk kedua orang tua saya dan keluarga besar saya
serta dosen pembimbing yang telah membantu dan mendukung saya dari
awal hingga akhir”*

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Muhammad Syifa'al Alifuddin

NIM : 19420100063

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG
ILMUWAN MUSLIM UNTUK USIA 13-15 TAHUN
DI MTS NEGERI SIDOARJO

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 Royalti Free Right*) atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pengkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti 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.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar ke sarjana yang telah diberikan kepada saya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Januari 2024

Yang menyatakan,

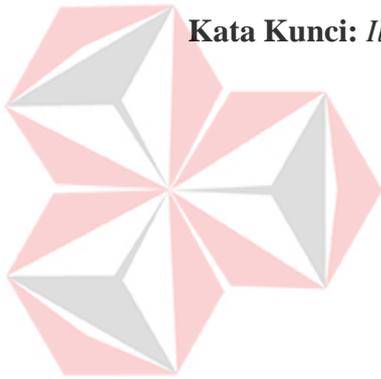


Muhammad Syifa'al Alifuddin

ABSTRAK

Ilmuwan Muslim merupakan tokoh-tokoh terkemuka yang penemuannya sangat berpengaruh dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah memberikan kontribusi signifikan di berbagai bidang, seperti matematika, kedokteran, kimia, fisika, astronomi, dan filsafat. Namun, masih sedikit yang menjelaskan tentang informasi tentang ilmuwan Muslim, sehingga membuat anak usia 13-15 tahun yang ingin mengenal lebih dalam penemuan-penemuan tokoh ilmuwan Muslim harus mencari informasi tambahan baik di buku maupun internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan tokoh ilmuwan Muslim pada Masa Dinasti Abbasiyah melalui buku ilustrasi. Penelitian kualitatif digunakan dalam metode penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis memperoleh kata kunci “pengetahuan” yang menjelaskan terkait biografi, penemuan, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan Muslim. Penelitian ini menghasilkan media utama berupa buku ilustrasi dengan gaya sketsa realisme yang dapat memudahkan anak dalam mengenal tokoh ilmuwan Muslim secara jelas dan media pendukungnya yaitu gantungan kunci, poster, pembatas buku dan stiker.

Kata Kunci: *Ilmuwan Muslim, Dinasti Abbasiyah, Buku Ilustrasi*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, berkat rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Ilmuwan Muslim Untuk Usia 13-15 Tahun di MTs Negeri 1 Sidoarjo”. Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Karsam, MA., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
2. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing I.
3. Fenty Faahminnansih, S.T., M.MT., selaku dosen pembimbing II.
4. Siswo Martono, S.Kom., M.M., selaku dosen penguji Tugas Akhir.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
6. Untuk orang tuaku Alm. Bapak Sulaiman dan Ibu Ervin Dwi Frenalia, Nenekku Hj. Munifah, serta pamanku Nur Mufid dan Hasan Asy'ari terimakasih telah memberi support dan doa terbaik.
7. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar Tugas Akhir ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan bermanfaat untuk semua orang.

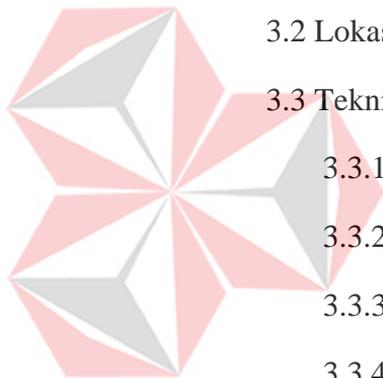
Surabaya, Januari 2024

Peneliti

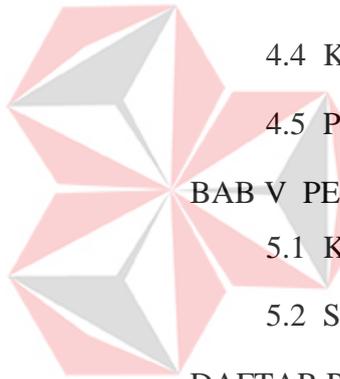
DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Ilustrasi	7
2.2.1 Pengertian Ilustrasi.....	7
2.2.2 Jenis Teknik Ilustrasi Digital.....	7
2.2.3 Tahapan Ilustrasi	11
2.3 Buku Ilustrasi.....	12
2.4 Tokoh-Tokoh Ilmuwan Muslim	14
2.5 Karakteristik Anak Usia 13-15 Tahun.....	27
2.5.1 Pengertian Karakteristik Anak Usia 13-15 Tahun.....	27
2.5.2 Madrasah Tsanawiyah (MTs).....	28
2.6 Tipografi	30
2.6.1 Pengertian Tipografi	30

2.6.2 Peran Tipografi Dalam Buku Ilustrasi.....	30
2.6.3 Karakteristik Tipografi Untuk Usia 13-15 Tahun	31
2.7 <i>Layout</i>	32
2.7.1 Pengertian <i>Layout</i>	32
2.7.2 Jenis-jenis <i>Layout</i>	33
2.7.3 Karakteristik <i>Layout</i> Pada Buku Ilustrasi Anak Usia 13-15 Tahun	35
2.8 Warna.....	36
2.9 Anatomi Buku.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Lokasi Penelitian	43
3.3 Teknik Pengumpulan Data	43
3.3.1 Observasi	43
3.3.2 Wawancara	44
3.3.3 Dokumentasi.....	45
3.3.4 Studi Literatur	45
3.4 Teknik Analisis Data	45
3.4.1 Reduksi	45
3.4.2 Penyajian Data.....	46
3.4.3 Penarik Kesimpulan.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Pengumpulan Data	47
4.1.1 Hasil Observasi.....	47
4.1.2 Wawancara	48
4.1.3 Dokumentasi.....	49
4.1.4 Studi Literatur.....	54
4.2 Hasil Analisis Data	56



4.2.1 Reduksi Data	56
4.2.2 Penyajian Data	57
4.2.3 Kesimpulan	57
4.3 Konsep dan Keyword	58
4.3.1 <i>Segmenting, Targeting, dan Positioning</i>	58
4.3.2 Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats (SWOT).....	60
4.3.3 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	61
4.3.4 <i>Key Communication Message</i>	61
4.3 Perancangan Karya	62
4.4.1 Tujuan Kreatif.....	62
4.4.2 Strategi Kreatif	62
4.4 Konsep Karya	62
4.5 Perancangan Media.....	77
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89



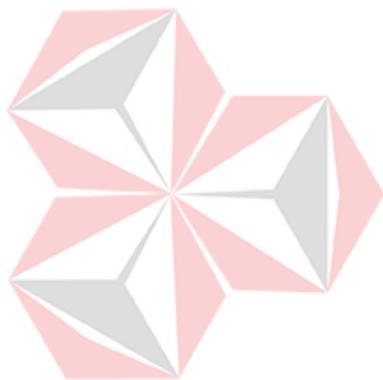
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Media Penelitian Terdahulu	6
Gambar 2. 2 Contoh Ilustrasi Realisme	8
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Vektor	8
Gambar 2.4 Contoh Gambar Raster	9
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Kartun	9
Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Komik	10
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Karikatur	10
Gambar 2.8 Contoh Ilustasi Sketsa	11
Gambar 4.1 Hasil Wawancara Bersama Guru Sejarah Kebudayaan Islam.....	48
Gambar 4.2 Proses Belajar	49
Gambar 4.3 Lukisan Ibnu Sina.....	50
Gambar 4.4 Lukisan Ibnu Al-Nafis.....	50
Gambar 4.5 Lukisan Ar-Razi	51
Gambar 4.6 Lukisan At-Thobari	51
Gambar 4.7 Lukisan Al-Ghazali	51
Gambar 4.8 Lukisan Al-Kindi.....	52
Gambar 4.9 Lukisan Ibnu Miskawaih	52
Gambar 4.10 Lukisan Ibnu Khaldun	53
Gambar 4.11 Lukisan Al-Farabi	53
Gambar 4.12 Lukisan Al-Khawarizmi	54
Gambar 4.13 Studi Literatur I	54
Gambar 4.14 Studi Literatur II.....	55
Gambar 4.15 Studi Literatur III	56
Gambar 4.16 <i>Key Communication Message</i>	61
Gambar 4.17 <i>Pallete Warna Vintage</i>	64
Gambar 4.18 Font Berlin Sans FB	65
Gambar 4.19 Desain Karakter Ibnu Al-Nafis	65
Gambar 4.20 Perwarnaan Desain Karakter Ibnu Al-Nafis.....	66
Gambar 4.21 Desain Karakter Ar-Razi.....	66

Gambar 4.22 Perwarnaan Desain Karakter Ar Razi	66
Gambar 4.23 Desain Karakter At-Thobari.....	67
Gambar 4.24 Perwarnaan Desain Karakter At-Thobari.....	67
Gambar 4.25 Desain Karakter Al-Ghazali.....	67
Gambar 4.26 Perwarnaan Desain Karakter Al-Ghazali.....	68
Gambar 4.27 Desain Karakter Al-Kindi	68
Gambar 4.28 Pewarnaan Desain Karakter Al-Kindi.....	68
Gambar 4.29 Desain Karakter Ibnu Miskawaih.....	69
Gambar 4.30 Pewarnaan Desain Karakter Ibnu Miskawaih	69
Gambar 4.31 Desain Karakter Ibnu Khaldun.....	69
Gambar 4.32 Desain Karakter Ibnu Khaldun.....	70
Gambar 4.33 Desain Karakter Al-Farabi	70
Gambar 4.34 Pewarnaan Desain Karakter Al-Farabi.....	70
Gambar 4.35 Desain Karakter Ibnu Sina	71
Gambar 4.36 Pewarnaan Desain Karakter Ibnu Sina.....	71
Gambar 4.37 Desain Karakter Al-Khawarizmi.....	71
Gambar 4.38 Pewarnaan Desain Karakter Al-Khawarizmi	72
Gambar 4.39 Sketsa Layout Buku	76
Gambar 4.40 Desain Cover Buku Ilustrasi	77
Gambar 4.41 Desain <i>Layout</i> Buku	78
Gambar 4.42 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman I-V.....	79
Gambar 4.43 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 1-6.....	79
Gambar 4.44 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 7-12.....	80
Gambar 4.45 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 13-18.....	80
Gambar 4.46 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 19-24.....	81
Gambar 4.47 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 25-30.....	81
Gambar 4.48 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 31	82
Gambar 4.49 Sketsa Gantungan Kunci	83
Gambar 4.50 Desain Gantungan Kunci	83
Gambar 4.51 Sketsa Stiker.....	84
Gambar 4.52 Desain Stiker	84
Gambar 4.53 Sketsa Pembatas Buku	85

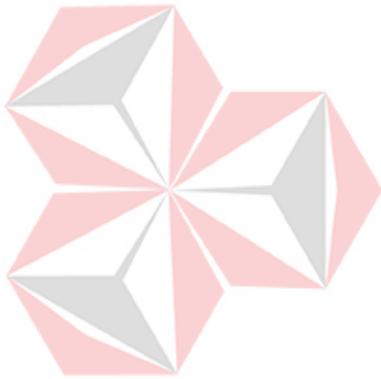
Gambar 4.54 Desain Pembatas Buku.....	85
Gambar 4.55 Sketsa Poster	86
Gambar 4.56 Desain Poster.....	86



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biodata Peneliti.....	93
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	94
Lampiran 3. Kartu Seminar.....	96
Lampiran 4. Hasil Plagiasi	97



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmuwan Muslim telah memberikan kontribusi signifikan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Para ilmuwan Muslim menghasilkan karya-karya inovatif yang memengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan global, seperti Ibnu Sina (*Avicenna*) dalam bidang kedokteran, Al-Khawarizmi dalam bidang matematika dan aljabar, Al-Farabi dalam bidang filsafat, dan banyak lainnya (As-Sirjani, 2011). Kontribusi para ilmuwan ini membantu memajukan ilmu pengetahuan dan mengembangkan pemikiran baru. Selain itu, para ilmuwan Muslim juga terlibat dalam pemikiran dan filsafat. Melalui pengembangan gagasan-gagasan dalam bidang metafisika, epistemologi, dan etika yang mempengaruhi pemikiran dan pemahaman di dalam dan di luar dunia keislaman. Tokoh seperti Al-Farabi, Ibnu Rushd (*Averroes*), dan Al-Ghazali adalah contoh ilmuwan Muslim yang berperan penting dalam perkembangan pemikiran filosofis (Basya, 2015).

Kontribusi para ilmuwan juga menyumbang pada bidang sejarah, geografi, linguistik, dan ekonomi (Pulungan, 2022). Karya-karyanya dalam bidang ini memberikan wawasan mendalam tentang masyarakat dan budaya pada masa lampau, yang memiliki nilai penting dalam memahami peradaban dan sejarah manusia secara keseluruhan. Ilmuwan dan sejarawan dari dunia Barat sesungguhnya tahu bahwa sebenarnya dunia Muslim mempunyai segudang ilmuwan yang pernah berjaya pada masanya dengan menguasai di bidang sains, ilmu pengetahuan dan teknologi (Afif, 2018). Banyak penemuan dari ilmuwan Muslim yang berkontribusi dalam ilmu pengetahuan modern yang menjadi rujukan oleh ilmuwan barat. Namun, pada kenyataannya kejayaan karya ilmuwan Muslim seakan tenggelam oleh kepopuleran ilmuwan barat (Masood, 2013).

Pada jenjang SMP pembelajaran mengenai ilmuwan Muslim terdapat pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tema perkembangan ilmu pengetahuan agama Islam pada dinasti Abbasiyah. Sedangkan pada jenjang MTs pembelajaran mengenai ilmuwan Muslim terdapat pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan tema ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah yaitu

750-1258 masehi yang terdapat 10 ilmuwan Muslim (Maksum, 2020). Dalam pelajaran ini, siswa mempelajari tentang ilmuwan Muslim terkenal seperti Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi. Siswa belajar tentang kontribusi ilmuwan Muslim dalam bidang ilmu pengetahuan, pemikiran, dan peradaban Muslim secara keseluruhan.

Karakteristik anak usia 13-15 tahun berada pada fase remaja awal, atau dikenal dengan fase yang mempelajari hubungan antara penyesuaian psikologis dengan faktor sosial yang mempengaruhinya (Santrock, 2003). Periode tersebut seringkali dianggap sebagai periode yang penuh dengan stres dan krisis bagi para remaja. Menurut Erikson (1968) masa remaja adalah periode yang esensial dalam perjalanan kehidupan manusia. Masa remaja memiliki keterkaitan yang erat dengan kesadaran akan jati diri. Penggunaan media pembelajaran menggunakan buku ilustrasi memberikan gambaran visual yang menarik dan mendukung pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Ilustrasi dapat membantu dalam memvisualisasikan informasi, menggambarkan ide-ide kompleks, dan memperkuat pemahaman siswa dalam belajar (Mutriara dkk., 2019).

Buku ilustrasi merupakan buku yang menyampaikan isi melalui gambar, lukisan, fotografi, dan teknik lainnya agar memudahkan pembaca dalam memahami makna dari buku tersebut (Sutanto, 2020). Ilustrasi dapat menyederhanakan konsep yang kompleks dan memecahnya menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami. Sehingga, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda secara visual (Leonard dkk., 2018). Buku ilustrasi yang menarik secara visual dapat meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ilustrasi membantu memvisualisasikan konsep atau ide yang membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa (Migotuwio, 2020).

Pembelajaran dengan penggunaan buku ilustrasi pada pembelajaran di sekolah dapat membantu siswa dalam memahami dan menggambarkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya dengan teks (Firman, 2020). Menggunakan gambar dan ilustrasi dalam buku pembelajaran membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Informasi yang diilustrasikan

seringkali lebih mudah diingat daripada teks yang panjang dan kering. Dengan menggunakan buku ilustrasi yang tepat, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Buku ilustrasi juga memberikan alternatif yang menarik dan interaktif dalam mengakses dan memahami informasi, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa (Umam & Romdloni, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan yang dilakukan di MTs Negeri 1 Sidoarjo, diketahui pelajaran ilmuwan Muslim dilakukan pada siswa usia 13-15 tahun pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Pada hasil wawancara dengan guru sejarah kebudayaan Islam, pembelajaran digunakan dengan media buku LKS. Hambatan yang dialami guru sejarah kebudayaan Islam ketika mengajar yaitu informasi yang disediakan buku paket terbatas sehingga guru harus mencari buku lainnya atau media tambahan, selain itu siswa juga kurang termotivasi dalam belajar. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah kebudayaan Muslim dengan pemberian tugas, tujuannya agar siswa dapat mencari tahu secara mandiri dan dapat mempresentasikannya di depan kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, pada penelitian ini membuat buku ilustrasi ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun. Tujuannya agar memudahkan siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Buku ilustrasi ilmuwan Muslim ini berisikan 10 tokoh ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah yaitu Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi. Alasan menggunakan 10 tokoh-tokoh tersebut dikarenakan menyesuaikan dengan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tingkat SMP/MTs yang mengajarkan tentang 10 tokoh-tokoh ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah. Teknik ilustrasi menggunakan teknik ilustrasi sketsa realisme. Pada buku ilustrasi ini menjelaskan terkait biografi, penemuan, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan Muslim.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun di MTs Negeri 1 Sidoarjo?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yakni perancangan buku ilustrasi ilmuwan Muslim.

1. Buku ilustrasi ilmuwan Muslim sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dan pendidikan agama Islam khususnya tentang ilmuwan Muslim.
2. Tokoh ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah yang hanya berjumlah 10 orang tentang ilmu ekonomi, ilmu sains, ilmu filsafat, ilmu tafsir Al-Qur'an, ilmu tasawuf, ilmu kausalitas, ilmu akhlak, dan matematika.
3. Teknik pembuatan ilustrasi menggunakan teknik sketsa realisme menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *drawing tablet*, *pen tablet* dan komputer.
4. Media pendukung menggunakan poster, stiker, pembatas buku dan gantungan kunci.

1.4 Tujuan

Untuk merancang buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun di MTs Negeri 1 Sidoarjo.

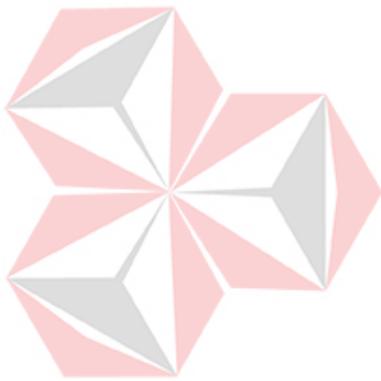
1.5 Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya:

1. Melalui penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang tokoh-tokoh ilmuwan Muslim pada siswa usia 13-15 tahun pada jenjang SMP dan MTs. Buku ilustrasi yang menarik dapat mempermudah siswa dalam memahami kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan tokoh-tokoh ilmuwan Muslim.
2. Memberikan manfaat bagi pendidik yakni sebagai solusi dalam mengajarkan tokoh-tokoh ilmuwan Muslim yang menarik. Memberikan suasana belajar yang

menyenangkan dengan tampilan ilustrasi gambar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Buku ilustrasi ilmuwan Islam ini dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran dan mengatasi rasa bosan siswa selama proses pembelajaran serta melatih keingintahuan dan imajinasi siswa lewat ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan.
4. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam upaya proses belajar mengajar tentang ilmuwan Muslim.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai pertimbangan untuk merancang buku ilustrasi ini menggunakan penelitian terdahulu untuk sebagai referensi dalam merancang buku ini. Berikut ini, penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan penelitian adalah.

Penelitian terdahulu dirancang oleh Riska Anisa (2019) tentang “Gim Edukasi Untuk Pengenalan Ilmuwan-ilmuwan Muslim”. Media yang digunakan pada penelitian ini berbentuk aplikasi permainan edukasi dengan mengenalkan 10 tokoh ilmuwan Islam. Subjek penelitiannya difokuskan pada siswa sebanyak 20 pada kelas VIII di MTS Yapi Pakem Yogyakarta. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan edukasi mengenai tokoh ilmuwan Islam (1) dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang ilmuwan Islam; (2) dapat menjadi media pembelajaran tentang ilmuwan Islam; dan (3) melalui permainan ini, dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Berikut tampilan media pada penelitian terdahulu.



Gambar 2.1 Media Penelitian Terdahulu
Sumber: (Anisa, 2019)

Perbedaan pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni terletak pada media yang digunakan. Pada penelitian terdahulu mengembangkan aplikasi permainan, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan buku ilustrasi. Perbedaan lainnya, penelitian terdahulu berfokus

pada siswa kelas VIII yang dimana ruang lingkup materinya hanya mencakup informasi terbatas untuk materi kelas VIII. Sedangkan pada penelitian ini fokus subjeknya adalah siswa yang berusia 13-15 tahun pada jenjang SMP maupun MTs yang tergolong dalam kategori siswa kelas VII, VIII, dan IX yang berisikan materi, informasi dan gambar terkait tokoh-tokoh ilmuwan muslim dengan cangkupan yang lebih luas. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tokoh ilmuwan Muslim.

2.2 Ilustrasi

2.2.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut Fleishmen dalam (Andhita, 2021) “Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses pembuatan atau produksi gambar, foto atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap atau dalam bentuk elektronik”. Sedangkan menurut Putra (2021) citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Ilustrasi merupakan pembuatan gambar atau elemen visual dengan menggunakan perangkat lunak desain dan alat-alat grafis Ilustrasi grafis digunakan untuk menyajikan ide, konsep, atau informasi dengan cara yang menarik dan visual (Andhita, 2021). Berbeda dengan fotografi yang menggunakan gambar-gambar yang diambil dari dunia nyata, ilustrasi memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar karena dapat dibuat dari imajinasi atau dapat diubah sesuai kebutuhan desainer. Ilustrasi dapat menjadi alat komunikasi yang kuat dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat menyampaikan pesan atau cerita dengan cara yang lebih langsung dan efektif daripada teks saja. Ilustrasi juga dapat diubah dan disesuaikan dengan mudah yang memungkinkan desainer untuk menyesuaikan unsur-unsur visual dengan perubahan dalam promosi, pemasaran, presentasi, atau desain proyek lainnya.

2.2.2 Jenis Teknik Ilustrasi Digital

Jenis-jenis ilustrasi digital terdiri dari berbagai gaya dan teknik yang digunakan dalam pembuatan gambar atau unsur visual menggunakan perangkat lunak desain grafis. Menurut Eva, (2020) terdapat beberapa jenis ilustrasi digital antara lain:

A. Ilustrasi Realisme

Ilustrasi realisme adalah jenis ilustrasi yang bertujuan untuk menciptakan gambar atau karya seni yang menyerupai atau meniru dunia nyata sebaik mungkin (Mamis dkk., 2023). Tujuan utamanya adalah mereproduksi objek, orang, atau pemandangan dengan tingkat detail dan akurasi yang tinggi, sehingga menciptakan kesan realisme yang kuat. Ilustrasi realisme sering kali mengejar keakuratan proporsi, warna, dan tekstur untuk memberikan tampilan yang sangat mirip dengan subjek yang diilustrasikan.



Gambar 2. 2 Contoh Ilustrasi Realisme
(Sumber: Pngtree)

B. Ilustrasi Vektor

Jenis ini adalah jenis gambar digital yang terdiri dari bentuk-bentuk geometris, seperti garis dan kurva, yang didefinisikan oleh vektor matematis (Kristiyono, 2020). Berbeda dengan gambar raster, ilustrasi vektor tidak terdiri dari piksel individual, tetapi dari rumus matematis yang menentukan posisi, panjang, dan sudut dari garis dan bentuk. Ilustrasi vektor biasa digunakan untuk logo, ikon dan desain gambar lainnya.



Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Vektor
(Sumber: Arsitur Studio)

C. Ilustrasi Raster

Ilustrasi raster adalah jenis gambar yang terdiri dari kumpulan *pixel* atau titik-titik warna yang membentuk gambar (Kusnadi, 2018). Pada gambar hitam putih, *pixel* hanya dapat berwarna hitam atau putih, sedangkan pada gambar berwarna, tiap-tiap gambar berwarna, tiap-tiap *pixel* memiliki warna. Setiap *pixel* dalam gambar raster memiliki nilai warna dan lokasi yang spesifik, dan ketika dikombinasikan, *pixel-pixel* ini membentuk gambar keseluruhan. Namun, apabila diperbesar dapat menyebabkan hilangnya kualitas gambar. Jenis ilustrasi ini biasa digunakan dalam grafik web.



Gambar 2.4 Contoh Gambar Raster
(Sumber: Arsitur Studio)

D. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar atau gambar-gambar humoris dan sederhana untuk menyampaikan pesan atau menghibur (Migotuwio, 2020). Kartun sering kali memiliki gaya yang khas, dengan karakter dan objek yang umumnya disederhanakan dan distilasi menjadi bentuk-bentuk yang mudah dikenali. Ilustrasi ini dapat ditemui di berbagai media, seperti film, buku, dan lainnya.



Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Kartun
(Sumber: PngTree)

E. Ilustrasi Komik atau Manga

Ilustrasi komik atau manga adalah bentuk seni yang digunakan untuk menciptakan cerita visual dalam bentuk buku komik atau manga (Putra, 2021). Komik dan manga merupakan medium naratif yang menggabungkan teks dan gambar untuk menceritakan cerita, mengekspresikan ide, atau menyampaikan pesan kepada pembaca.



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Komik
(Sumber: PngTree)

F. Ilustrasi Karikatur

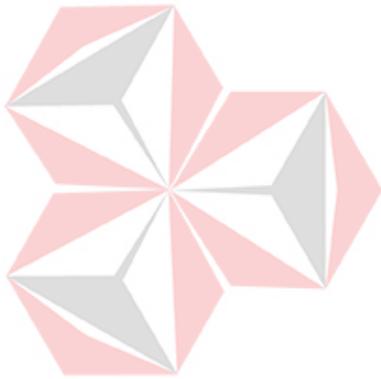
Ilustrasi karikatur adalah bentuk seni yang menggunakan eksagerasi, perbesaran, atau penyederhanaan ciri fisik atau kepribadian suatu subjek untuk menciptakan gambar yang menghibur dan seringkali mengandung satire atau humor (Andhita, 2021). Karikatur biasanya digunakan untuk menggambarkan tokoh terkenal, politikus, selebritas, atau situasi tertentu dengan gaya yang menggelitik dan menghibur.



Gambar 2. 7 Contoh Ilustrasi Karikatur
(Sumber: Harmoni Seni)

7. Ilustrasi Sketsa

Ilustrasi sketsa adalah seni membuat gambar atau karya seni yang menekankan pada garis dan goresan, dengan fokus pada bentuk dan komposisi dasar tanpa tambahan elemen yang rumit (Basuki & Kristien, 2021). Sketsa sering kali merepresentasikan ide atau konsep dengan cara yang lebih cepat dan lebih kasar daripada lukisan atau ilustrasi yang lebih rinci. Ilustrasi sketsa dapat mencakup berbagai gaya dan teknik, dan dapat dikerjakan dengan berbagai media, termasuk pensil, pena, arang. Dalam sketsa digital dibuat menggunakan peralatan dan aplikasi untuk menciptakan gambar dengan tampilan sketsa atau garis-garis. Dalam proses ini, seniman menggunakan *drawing tablet* atau perangkat input lainnya bersama dengan aplikasi desain grafis seperti *Adobe Photoshop*, *Corel Painter*, atau *Procreate* untuk menciptakan gambar sketsa yang dapat dikerjakan secara digital.



Gambar 2.8 Contoh Ilustasi Sketsa
(Sumber: PngTree)

2.2.3 Tahapan Ilustrasi

Gambar ilustrasi manual dan digital adalah gambar ilustrasi yang dibuat dengan cara memadukan antara teknik manual dan digital. Berikut ini merupakan beberapa tahapannya antara lain:

A. Membuat sketsa

Dalam pembuatan ilustrasi, langkah awalnya yakni membuat sketsa pada kertas putih sesuai dengan konsep dan ide yang akan divisualisasikan. Sketsa dapat dibuat dengan menggunakan pensil, spidol atau alat gambar lain yang

dapat memunculkan warna. Setelah sketsa manual selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu discan dan disimpan ke dalam *hardisk* komputer.

B. Menampilkan sketsa pada komputer

Untuk memudahkan pekerjaan menggambar dengan komputer sketsa yang sudah discan ditampilkan pada layar monitor untuk dijadikan pola gambar.

C. Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar (*macromedia flash, coreldraw, Photoshop, AI*).

Setelah sketsa ada di layar monitor, maka pembuatan sketsa digital dapat dimulai. Untuk yang sudah mahir dengan program *corel draw* maka gambar sketsa manual dapat dijadikan pola pembuatan sketsa digital.

D. Merwarna ilustrasi

Setelah sketsa selesai dibuat menggunakan aplikasi komputer, selanjutnya mewarnai gambar tersebut.

E. Membuat detail ilustrasi

Agar ilustrasi yang dibuat lebih sempurna, maka diperlukan pengolahan tambahan bagian demi bagian dari ilustrasi yang sudah diwarnai (Basuki & Kristien, 2021).

2.3 Buku Ilustrasi

Arti dari kata "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin "*illustratio*" yang memiliki makna sebagai pencerahan. Definisi ilustrasi yakni sebagai seni menggambar dengan tujuan untuk mengartikan isi maupun maksud melalui visual (Augia, 2017). Ilustrasi merupakan unsur-unsur seni yang dikhususkan pada pembuatan gambar yang tidak dibuat dari kamera atau fotografi, yang berarti ilustrasi merupakan gambar buatan manusia (Sutanto, 202). Ilustrasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti sebagai alat untuk bercerita, sebagai alat informasi, sebagai wujud opini, sebagai alat persuasi, dan sebagai identitas (Witabora, 2018). Sebuah ilustrasi tidak akan lengkap jika tidak disertai dengan buku dalam penggunaannya.

Buku ilustrasi merupakan buku yang menyampaikan isi melalui gambar, lukisan, fotografi, dan teknik lainnya agar memudahkan pembaca dalam memahami makna dari buku tersebut (Sutanto, 2020). Melalui ilustrasi, deskripsi pada tulisan yang panjang dapat diubah menjadi gambar sehingga dapat menunjukkan detail atau tujuan pada pembaca. Buku ilustrasi atau buku bergambar ditunjukkan untuk

menarik minat para pembacanya. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan pada buku bergambar yakni bacaannya sesuai dengan karakteristik usianya, tema yang disajikan, bacaan sesuai dengan perkembangannya, alur cerita, dan gambar yang penuh warna (Aprianti, 2013).

Buku bergambar merupakan ilustrasi yang terdapat dalam buku sastra, umumnya jenis sastra memiliki ilustrasi yang menarik. Tampilan visual yang menarik, dapat mempermudah siswa dalam memahami alur cerita, memperkaya kosa kata dan pengetahuannya dalam cerita. Terdapat beberapa jenis sastra yang dikategorikan sebagai berikut (Faidah, 2018).

A. Buku Bergambar

Buku bergambar memainkan peran yang sangat esensial, melalui buku bergambar untuk memudahkan mereka dalam membaca. Ciri-ciri jenis buku bergambar seperti buku yang lebih banyak menampilkan ilustrasi gambar dibandingkan teks yang ditampilkan.

B. Fiksi Realistik

Buku yang bergenre fiksi realistik menceritakan tentang nilai-nilai kehidupan yang sering terjadi dalam kehidupan manusia.

C. Fiksi Sejarah

Buku yang bergenre fiksi sejarah secara garis besar menceritakan tentang peristiwa di masa lalu. Tujuannya untuk mengambil pesan moral atau hikmah dari cerita tersebut, contohnya seperti Candi Borobudur, Malin Kundang, dan Sangkuriang.

D. Fiksi Ilmiah

Fiksi ilmiah adalah jenis fiksi yang bersifat abstrak yang berkaitan dengan efek sains dan teknologi yang diangan-angankan masyarakat maupun individu. Contohnya seperti buku mesin waktu, *Star Trek*, *Snow Crash* dan *Mickey*.

E. Cerita Fantasi

Buku yang bergenre fantasi atau *fairytale* adalah buku yang bersifat karangan atau menceritakan hal yang tidak ada di dunia nyata, contohnya seperti putri salju, putri duyung, cinderella dan pensil ajaib.

F. Biografi

Jenis sastra biografi umumnya berfokus mengenai peristiwa perjalanan hidup seseorang. Kisah-kisah yang ditampilkan tidak semuanya diungkapkan. Melainkan, dibatasi pada informasi tokoh, kelebihan, ciptaan, perjalanan hidup dan sebagainya. Contoh buku yang bergenre biografi seperti buku Soekarno, B.J Habibie, Ki Hajar Dewantara, Albert Einstein, R.A Kartini dan tokoh-tokoh besar lainnya.

G. Puisi

Puisi merupakan tatanan bahasa yang tampak indah dan bermakna dalam wujud karya sastra yang disatukan oleh irama, rima, bait, dan struktur puisi.

2.4 Tokoh-Tokoh Ilmuwan Muslim

Para ilmuwan Muslim merupakan tokoh-tokoh yang mampu membuat penemuan menakjubkan pada ratusan tahun sebelum kemunculan dari ilmuwan-ilmuwan Eropa. Penemuan mereka bisa dikatakan tidak terhitung jumlahnya dan terdapat dalam berbagai bidang, contohnya bidang astronomi, kedokteran, geometri, geografi, matematika dan masih banyak lagi. Sayangnya, karya mereka tertimbun oleh ketenaran ilmuwan Eropa, meskipun ilmuwan Muslim yang terlebih dahulu membuatnya. Penemuan dari ilmuwan muslim ini dituangkan karyanya di berbagai buku. Menurut Maksun (2020) terdapat beberapa ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah (750-1258 M) dengan karya penemuannya yang akan dijelaskan sebagai berikut:

2.4.1 Ibnu Al-Nafis

Ibnu al-Nafis, atau Ala-al-Din abu al-Hasan Ali bin Abi-Hazm al-Qarshi al-Dimashqi, lahir pada tahun 1213. Beliau berasal dari keluarga Arab yang tinggal di desa Karashia, dekat Damaskus, Suriah. Pendidikan awalnya meliputi teologi, filsafat, dan sastra (Netton, 2013). Namun, pada usia 16 tahun, Ibnu al-Nafis mulai mempelajari kedokteran di Rumah Sakit Nuri di Damaskus selama sekitar 10 tahun. Pada tahun 1236, atas permintaan Sultan Al-Kamil dari Dinasti Ayyubiyah, Ibnu al-Nafis dan beberapa rekannya dipindahkan ke Mesir. Ia diangkat sebagai dokter kepala di Rumah Sakit al-Naseri, yang didirikan oleh pendiri Dinasti Ayyubiyah, di rumah sakit tersebut, dia juga mengajar dan mempelajari ilmu kedokteran selama

beberapa tahun. Menurut Hidayat, (2020) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Ibnu al-Nafis antara lain:

A. Karya-karya Ibnu al-Nafis

1. *The Comprehensive Book on Medicine*
2. *Commentary on Anatomy in Ibn Sina's Canon*
3. *Commentary on Hippocrates' Nature of Man*
4. *Commentary on Endemics*

B. Peran Ibnu al-Nafis

1. Ia diakui sebagai orang pertama yang menggambarkan sirkulasi pulmonal atau sirkulasi paru-paru.
2. Ibnu al-Nafis dianggap sebagai Bapak Fisiologi Sirkulasi dan merupakan salah satu ilmuwan Muslim yang memainkan peran penting dalam kemajuan sains modern.
3. Ia memberikan gambaran yang detail mengenai peran dokter, pasien, dan perawat dalam praktek medis.
4. Ibnu al-Nafis adalah dokter pertama yang merumuskan dasar-dasar sirkulasi darah.
5. Ia dianggap sebagai penemu sirkulasi darah minor.
6. Perannya dalam memahami fisiologi peredaran darah manusia membuatnya dijuluki "Bapak Fisiologi Peredaran Darah Manusia".
7. Selain karya-karya dalam kedokteran, Ibnu al-Nafis juga menulis dalam berbagai bidang lain di luar kedokteran, termasuk hukum dan teologi.

2.4.2 Ar Razi

Ar-Razi, juga dikenal sebagai Rhazes, adalah seorang cendekiawan Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 865 hingga 925 M. Ia terkenal karena kontribusinya dalam berbagai bidang, terutama kedokteran dan kimia. Menurut Prioreshi (1996) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Ar-Razi:

A. Karya-karya Ar-Razi

1. Al-Hawi fi al-Tibb (*The Comprehensive Book on Medicine*) merupakan ensiklopedia medis yang luas yang mencakup pengetahuan medis pada zamannya. Al-Hawi fi al-Tibb mencakup berbagai topik seperti anatomi,

farmakologi, penyakit, dan pengobatan. Karya ini menjadi salah satu rujukan utama dalam ilmu kedokteran selama berabad-abad.

2. Kitab al-Judari wa al-Hasbah (*Book on Smallpox and Measles*) berfokus pada penjelasan penyakit cacar dan campak. Ar-Razi memberikan deskripsi yang akurat tentang gejala, penyebaran, dan pengobatan kedua penyakit tersebut.
3. Kitab al-Asrar (*Book of Secrets*) karya ini membahas tentang berbagai aspek kimia, termasuk eksperimen, preparasi obat-obatan, dan pemurnian zat-zat kimia. Ar-Razi juga menjelaskan berbagai prosedur dalam laboratorium kimia.
4. Al-Mansuri (*The Book of Medicine Dedicated to Mansur*), merupakan sebuah buku yang berisi panduan praktis dalam praktek kedokteran. Al-Mansuri mencakup berbagai topik seperti diagnosis, terapi, dan nutrisi.

B. Peran Ar-Razi

1. Kontribusi dalam kedokteran, Ar-Razi dianggap sebagai salah satu tokoh terbesar dalam sejarah kedokteran. Ia mengembangkan metode observasi dan dokumentasi yang teliti, serta menyumbangkan pengetahuan baru dalam diagnosis dan pengobatan penyakit.
2. Pengaruh dalam farmakologi, Ar-Razi melakukan penelitian dan eksperimen dalam penggunaan obat-obatan. Ia mengembangkan berbagai formulasi dan dosis yang tepat untuk pengobatan penyakit.
3. Peran dalam kimia, Ar-Razi dianggap sebagai salah satu bapak kimia modern. Ia melakukan penelitian yang luas dalam bidang kimia, termasuk pemurnian dan preparasi zat-zat kimia, serta eksperimen dalam laboratorium kimia.
4. Pemikiran filosofis dan eksperimen ilmiah, Ar-Razi mempraktikkan pendekatan eksperimental dalam penelitian dan mengedepankan penalaran logis. Ia juga mengintegrasikan pemikiran filsafat dengan ilmu pengetahuan, membantu mengembangkan metode ilmiah yang lebih rasional.

2.4.3 At-Thabari

At-Thabari yang juga dikenal sebagai Abu Ja'far Muhammad ibn Jarir al-Thabari adalah seorang sejarawan dan ahli tafsir Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 839 hingga 923 M. Ia terkenal karena karyanya yang monumental

dalam bidang sejarah dan tafsir Al-Quran. Menurut Saehudin dan Izzan (2015) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari At-Thabari:

A. Karya-karya At-Thabari

1. *Tarikh al-Rusul wa al-Muluk (The History of the Prophets and Kings)* merupakan karya sejarah yang sangat terkenal dan luas. *Tarikh al-Rusul wa al-Muluk* mencakup sejarah dunia dari awal penciptaan hingga masa kehidupan At-Thabari sendiri. Karya ini membahas sejarah berbagai peradaban dan peristiwa penting, serta mencakup biografi para nabi dan raja-raja yang tercatat dalam Al-Quran.
2. *Jami' al-Bayan 'an Ta'wil Ay al-Quran (The Comprehensive Exposition of the Interpretation of the Verses of the Quran)* merupakan karya tafsir Al-Quran yang komprehensif. At-Thabari menjelaskan makna dan tafsir ayat-ayat Al-Quran berdasarkan konteks sejarah, budaya, dan linguistik pada zamannya. Karya ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pesan-pesan Al-Quran dan memberikan interpretasi ayat-ayat yang sulit.

B. Peran At-Thabari

1. Sejarawan dan ahli tafsir utama, At-Thabari dianggap sebagai salah satu sejarawan terpenting dalam sejarah Islam. Karya sejarahnya, *Tarikh al-Rusul wa al-Muluk*, memberikan pengetahuan yang luas tentang peristiwa sejarah dan tokoh-tokoh penting dalam Islam. Selain itu, tafsirnya, *Jami' al-Bayan 'an Ta'wil Ay al-Quran*, memberikan wawasan yang mendalam tentang pesan Al-Quran.
2. Menghubungkan sejarah dengan tafsir Al-Quran, At-Thabari membawa pemahaman sejarah dan konteks dalam interpretasi Al-Quran. Ia menggabungkan keduanya untuk memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang ayat-ayat Al-Quran dan menjelaskan hubungan antara ayat-ayat tersebut dengan peristiwa-peristiwa sejarah.
3. Metode penelitian historis, At-Thabari menggunakan metode penelitian yang cermat dalam menyusun karya sejarahnya. Ia mengumpulkan berbagai sumber sejarah dan merujuk pada narasi-narasi terpercaya. Pendekatan ini membantu menjaga akurasi dan validitas informasi dalam karyanya.

2.4.4 Al-Ghazali

Abu Hamid al-Ghazali, yang dikenal sebagai Al-Ghazali, adalah seorang cendekiawan Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 1058 hingga 1111 M. Ia merupakan seorang filsuf, teolog, dan ahli hukum Islam yang berpengaruh dalam sejarah pemikiran Islam. Menurut Nafi (2017) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Al-Ghazali:

A. Karya-karya Al-Ghazali

1. *Ihya Ulum al-Din (The Revival of the Religious Sciences)*, karya monumental ini terdiri dari empat jilid yang membahas berbagai aspek kehidupan spiritual, moral, dan etika dalam Islam. Al-Ghazali menggali topik seperti pengetahuan tentang Allah SWT, ibadah, akhlak, dan etika sosial. Karya ini dianggap sebagai salah satu karya paling penting dalam literatur Islam dan memberikan sumbangan besar dalam pengembangan kehidupan spiritual Muslim.
2. *Tahafut al-Falasifah (The Incoherence of the Philosophers)*, dalam karya ini, Al-Ghazali mengkritik dan menantang pandangan-pandangan filsafat Yunani yang mempengaruhi pemikiran Islam pada zamannya. Ia membahas argumen-argumen filosofis tentang keyakinan, ilmu pengetahuan, dan teologi, serta menyajikan pandangan alternatif yang berakar dalam ajaran Islam.
3. *Al-Munqidh min al-Dalal (Deliverance from Error)* Karya ini berisi otobiografi spiritual Al-Ghazali, di mana ia menceritakan perjalanan intelektual dan spiritualnya. *Al-Munqidh min al-Dalal* mencakup perjuangannya dalam mencari kebenaran, keraguan-keraguan yang ia alami, dan pemulihan kepercayaan dan keyakinannya melalui pengalaman spiritual.

B. Peran Al-Ghazali

1. Reformasi intelektual dan spiritual, Al-Ghazali berperan penting dalam memperbaiki kehidupan intelektual dan spiritual dalam dunia Muslim pada zamannya. Ia menekankan pentingnya kehidupan spiritual yang bermakna dan membangun, serta memperjuangkan integrasi antara pengetahuan teologis dan praktik spiritual.
2. Kritik terhadap filsafat, Al-Ghazali menantang pandangan-pandangan filsafat yang bertentangan dengan ajaran Islam. Dalam karyanya "*Tahafut al-*

Falasifah," ia menyajikan kritik terhadap keyakinan- keyakinan filosofis dan mengajukan pendekatan yang lebih berakar dalam teologi dan spiritualitas Islam.

3. Pembaruan pendidikan, Al-Ghazali memperjuangkan pembaruan pendidikan dalam dunia Islam. Ia menekankan pentingnya memahami dan mempraktikkan ilmu pengetahuan dan agama secara holistik, serta mengajukan pendekatan yang menggabungkan akal, hati, dan pengalaman spiritual.
4. Pengaruh dalam Tasawuf, Al-Ghazali memiliki pengaruh yang signifikan dalam pengembangan dan pemahaman tasawuf. Ia menekankan pentingnya penekanan pada pengalaman spiritual, introspeksi, dan pencarian tujuan hidup yang mendalam.

2.4.5 Al-Kindi

Al-Kindi, yang juga dikenal sebagai Abu Yusuf Ya'qub ibn Ishaq al-Kindi, adalah seorang cendekiawan Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 801 hingga 873 M. Ia dikenal sebagai salah satu tokoh penting dalam sejarah keilmuan Islam. Al-Kindi membuat kontribusi yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk filsafat, matematika, astronomi, musik, dan ilmu pengetahuan alam. Menurut Afif (2018) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Al-Kindi:

A. Karya-karya Al-Kindi:

1. *Fi al-Falsafa al-Ula* (Filsafat Pertama), karya ini membahas tentang metafisika dan pengaruh Aristoteles sangat terasa di beberapa elemen, misalnya pada bab mengenai pertanyaan awal mula terbentuknya dunia.
2. *Kitab al-Hassi 'ala Ta'allum al-Falsafat*, karya ini membahas tentang cara belajar filsafat.
3. *Risalat ila al-Ma'mun fi al-illa wa Ma'lul*, karya ini membahas tentang penyebab dan akibat.
4. *Risalah fi Ta'li*, karya ini membahas tentang musik.
5. *Fi Wahdaniya Allah wa Tunahiy Jirm al-Alam* (Kesatuan Tuhan dan Terbatasnya Alam Semesta), karya ini membahas tentang Tuhan dan kesatuan Tuhan yang absolut.
6. *Kitab al-Jadal* (Buku Argumen), karya ini membahas tentang logika.

7. Kitab al-Musadarah (Buku Persiapan), karya ini membahas tentang matematika.

B. Peran Al-Kindi

1. Al-Kindi memainkan peran penting dalam memperkenalkan angka India ke dunia Islam dan Kristen.
2. Al-Kindi juga dikenal sebagai seorang ahli matematika dan musik.
3. Al-Kindi merupakan seorang penerjemah yang ulung, ia menerjemahkan banyak karya filsuf Yunani ke dalam bahasa Arab.
4. Al-Kindi juga berperan dalam memperkenalkan paham yang mengutamakan rasionalitas ke dalam dunia Islam.

2.4.6 Ibnu Maskawaih

Ibnu Maskawaih, juga dikenal sebagai Abu Ali Ahmad ibn Muhammad ibn Ya'qub Maskawaih, adalah seorang cendekiawan Muslim Persia yang hidup sekitar abad ke-10 Masehi. Beliau dikenal karena sumbangan pentingnya dalam bidang filsafat, etika, sejarah, dan politik Islam. Berikut Pramono (2015) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Ibnu Maskawaih:

A. Karya-karya Ibnu Maskawaih

1. *Tajarib al-Umam (The Experiences of Nations)*, merupakan karya sejarah yang penting dalam literatur Islam. *Tajarib al-Umam* berisi catatan sejarah yang meliputi peradaban-peradaban sebelumnya, pengalaman politik dan sosial, dan pelajaran yang dapat diambil dari masa lalu. Karya ini memberikan wawasan tentang sejarah, pembangunan masyarakat, dan interaksi antara negara-negara.
2. *Tahdhib al-Akhlaq (Refinement of Character)*, merupakan karya yang membahas tentang etika dan moralitas. Ibnu Maskawaih menggali topik-topik seperti karakter dan kepribadian, kemurahan hati, kejujuran, dan penekanan pada kebaikan dan keutamaan. *Tahdhib al-Akhlaq* memberikan pedoman tentang bagaimana mencapai kesempurnaan moral dan mengembangkan kepribadian yang baik.
3. *Al-Fawz al-Asghar (The Smaller Victory)*, merupakan karya yang membahas kebijaksanaan politik dan kepemimpinan. Ibnu Maskawaih mengeksplorasi konsep-konsep seperti keadilan, kebijaksanaan dalam pemerintahan, dan

hubungan antara penguasa dan rakyat. Al-Fawz al-Asghar memberikan panduan tentang cara mengelola pemerintahan dengan baik dan bertanggung jawab.

B. Peran Ibnu Maskawaih

1. Filsuf dan sejarawan, Ibnu Maskawaih adalah seorang filsuf yang dihormati dan penulis sejarah yang berpengaruh. Karya-karyanya memberikan pemahaman tentang sejarah, politik, dan etika, serta menghubungkan konsep-konsep ini dengan pemikiran filsafat.
2. Pemikiran etis, Ibnu Maskawaih menekankan pentingnya etika dan moralitas dalam kehidupan individu dan masyarakat. Karya-karyanya mempengaruhi perkembangan pemikiran etis dalam tradisi Islam dan mempromosikan nilai-nilai kepemimpinan yang baik dan moralitas yang kuat.
3. Pengaruh dalam filsafat politik, Ibnu Maskawaih memberikan kontribusi dalam pemikiran politik Islam. Karya-karyanya mempertimbangkan prinsip-prinsip keadilan, kepemimpinan yang bijaksana, dan peran negara dalam memelihara kestabilan dan kesejahteraan masyarakat.
4. Warisan intelektual, pemikiran dan karya-karya Ibnu Maskawaih memberikan sumbangan yang berkelanjutan dalam pemikiran Islam. Karya-karyanya dihormati dan dipelajari oleh sarjana dan intelektual Muslim hingga saat ini, dan ia dianggap sebagai salah satu cendekiawan penting dalam sejarah intelektual Islam.

2.4.7 Ibnu Khaldun

Ibnu Khaldun, yang juga dikenal sebagai Abd al-Rahman Ibn Khaldun, adalah seorang cendekiawan dan sejarawan Muslim terkemuka yang hidup pada abad ke-14 Masehi. Ia dikenal karena karyanya yang monumental dalam bidang sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Menurut Enan (2013) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Ibnu Khaldun:

A. Karya-karya Ibnu Khaldun

1. Muqaddimah (*Prolegomena*), merupakan karya paling terkenal dan berpengaruh dari Ibnu Khaldun. Muqaddimah adalah pengantar untuk bukunya yang lebih luas tentang sejarah, yang dikenal sebagai "Kitab al-'Ibar" (Buku Pelajaran). Dalam Muqaddimah, Ibnu Khaldun membahas berbagai

aspek sejarah, termasuk metode sejarah, siklus peradaban, sosiologi, ekonomi, politik, dan teori tentang perubahan sosial.

2. Kitab al-'Ibar (Buku Pelajaran), merupakan karya utama Ibnu Khaldun dalam bidang sejarah. Buku ini berisi sejarah dunia dan peradaban manusia dari zaman kuno hingga zaman Ibnu Khaldun. Ibnu Khaldun menganalisis faktor-faktor sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang mempengaruhi perkembangan dan keruntuhan peradaban.
3. Al-Muqaddimah al-Jadidah (*The New Prolegomena*), merupakan karya versi revisi dari Muqaddimah yang lebih pendek. Ibnu Khaldun menulisnya untuk memberikan penjelasan dan ringkasan atas ide-idenya yang terdapat dalam Muqaddimah. Al-Muqaddimah al-Jadidah memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami dari teori-teori Ibnu Khaldun.

B. Peran Ibnu Khaldun

1. Bapak sosiologi, Ibnu Khaldun dianggap sebagai salah satu pendiri sosiologi modern. Ia memperkenalkan konsep-konsep seperti solidaritas sosial, stratifikasi sosial, konflik, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial. Kontribusinya dalam sosiologi telah memberikan pengaruh yang besar dalam pemikiran sosial modern.
2. Teori siklus peradaban, Ibnu Khaldun mengembangkan teori siklus peradaban yang terdiri dari empat fase: pendirian, perkembangan, kemunduran, dan keruntuhan. Teorinya menggarisbawahi bahwa peradaban cenderung mengalami kemunduran dan keruntuhan akibat faktor-faktor sosial dan kelembagaan yang melemah.
3. Ekonomi dan kebijakan, Ibnu Khaldun juga memberikan kontribusi penting dalam pemikiran ekonomi dan kebijakan. Ia menghubungkan antara faktor-faktor ekonomi, seperti produksi, perdagangan, dan kekayaan, dengan stabilitas sosial dan politik. Pendekatannya yang holistik dalam menganalisis hubungan antara ekonomi dan masyarakat memberikan wawasan yang berharga dalam pemikiran ekonomi modern.
4. Metode sejarah, Ibnu Khaldun membawa inovasi dalam metode sejarah dengan menekankan pentingnya sumber daya manusia dan kondisi geografis dalam memahami peristiwa sejarah. Pendekatannya yang berfokus pada

faktor manusia dan lingkungan mempengaruhi perkembangan metodologi sejarah.

2.4.8 Al-Farabi

Al-Farabi, yang juga dikenal sebagai Abu Nasr Al-Farabi, adalah seorang filsuf Muslim terkemuka yang hidup pada abad ke-9 hingga ke-10 Masehi. Ia dikenal karena kontribusinya dalam bidang filsafat politik, etika, logika, dan musik. Menurut Naseem (2001) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Al-Farabi:

A. Karya-karya Al-Farabi:

1. "Al-Madina al-Fadila (*The Virtuous City*), karya ini merupakan salah satu karya terpenting Al-Farabi yang membahas tentang teori politik. Al-Madina al-Fadila menggambarkan sebuah negara ideal yang diatur dengan baik, didasarkan pada kebijaksanaan, keadilan, dan moralitas. Karya ini mengajukan konsep-konsep seperti kebijaksanaan politik, peran negara, dan hubungan antara penguasa dan rakyat.
2. Kitab al-Huruf (*Book of Letters*), karya ini membahas tentang musik dan harmoni. Al-Farabi mengemukakan teori musik yang kompleks, termasuk hubungan antara nada-nada musik, ritme, dan ekspresi melalui musik. Kitab al-Huruf memberikan pemahaman mendalam tentang musik dalam konteks filsafat.
3. Al-Millah al-Saniyah (*The Second Philosophy*), merupakan karya yang mencakup berbagai topik, termasuk etika, politik, filsafat agama, dan logika. Al-Millah al-Saniyah mengemukakan gagasan-gagasan Al-Farabi tentang kebijaksanaan moral, tujuan hidup, dan struktur sosial yang ideal.

B. Peran Al-Farabi

1. Pemikiran politik, Al-Farabi dianggap sebagai salah satu filsuf politik terpenting dalam tradisi filsafat Islam. Ia membahas konsep-konsep seperti negara ideal, kebijaksanaan politik, dan peran penguasa dalam menciptakan masyarakat yang adil dan harmonis. Pemikiran politiknya memberikan landasan bagi perkembangan pemikiran politik dalam dunia Islam.
2. Pendidikan dan moralitas, Al-Farabi menekankan pentingnya pendidikan dan pembentukan moralitas dalam masyarakat. Ia berpendapat bahwa pendidikan adalah kunci untuk menciptakan individu yang berakhlak baik dan

masyarakat yang stabil. Kontribusinya dalam pemikiran pendidikan dan etika memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan pemikiran Islam.

3. Filsafat agama, Al-Farabi menggabungkan filsafat dengan agama dalam pemikirannya. Ia mengemukakan gagasan tentang hubungan antara filsafat dan teologi, menekankan pentingnya pemahaman rasional terhadap ajaran agama. Peran Al-Farabi dalam memadukan filsafat dan agama memberikan kontribusi dalam perkembangan pemikiran Islam.

2.4.9 Ibnu Sina

Ibnu Sina memiliki berbagai julukan diantaranya *Father of Doctor Avicenna*, *al-Ra's* yang lahir pada tahun 980 masehi di Uzbekistan. Beliau banyak menuangkan karyanya pada bidang kedokteran dan filosofi. Bapak kedokteran ini memiliki nama asli Abu Ali al-Huseyn bin Abdullah bin Hasan Alin bin Sina. Nama Ibnu Sina bukannya nama aslinya, melainkan nama kakeknya. Penemuan beliau antara lain, suntik, penyebab penyakit ginjal dan saluran kencing, psikologi, anatomi susunan urat mata, bius, penemuan penyakit cacing *ancylostomata*, pengobatan penyakit dalam, pengobatan tempurung kepala, pengobatan tumor, farmasi dan pengukuran denyut nadi untuk diagnosa (Prioreshi, 1996). Menurut Masood, (2013) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Ibnu Sina:

A. Karya-karya Ibnu Sina:

1. Kitab al-Qanun fi al-Tibb (*The Canon of Medicine*), merupakan karya paling terkenal dari Ibnu Sina dalam bidang kedokteran. Buku ini merupakan ensiklopedia medis yang komprehensif, mencakup berbagai aspek ilmu kedokteran pada zamannya. "Kitab al-Qanun fi al-Tibb" menjadi salah satu karya terpenting dalam sejarah kedokteran, dan dipelajari dan digunakan dalam pendidikan kedokteran di dunia Islam dan Eropa selama berabad-abad.
2. Kitab al-Shifa (*The Book of Healing*), karya ini merupakan sebuah ensiklopedia filosofis yang mencakup berbagai topik dalam filsafat, termasuk logika, metafisika, etika, dan ilmu politik. "Kitab al-Shifa" menjadi salah satu karya paling berpengaruh dalam sejarah filsafat dan mempengaruhi perkembangan pemikiran di dunia Islam dan Barat.

3. Al-Isharat wa al-Tanbihat (*Remarks and Admonitions*), merupakan kumpulan tulisan filosofis yang membahas berbagai masalah dalam filsafat, termasuk pengetahuan, metafisika, dan teologi. "Al-Isharat wa al-Tanbihat" mencerminkan pemikiran filosofis yang kompleks dan menggambarkan kontribusi Ibnu Sina dalam bidang filsafat.

B. Peran Ibnu Sina

1. Bapak filsafat Islam, Ibnu Sina dianggap sebagai salah satu filsuf terbesar dalam sejarah Islam. Ia menyintesis warisan filsafat Yunani klasik dengan ajaran Islam, mengembangkan sistem pemikiran yang khas. Ibnu Sina memainkan peran penting dalam memperkenalkan dan mengembangkan filsafat dalam tradisi intelektual Muslim.
2. Kontribusi dalam kedokteran, Ibnu Sina diakui sebagai salah satu tokoh terbesar dalam sejarah kedokteran. Karyanya, "Kitab al-Qanun fi al-Tibb", tidak hanya menjadi referensi penting dalam pengobatan pada zamannya, tetapi juga mempengaruhi perkembangan kedokteran di dunia Muslim dan Eropa selama berabad-abad. Ibnu Sina juga memperkenalkan konsep-konsep baru dalam ilmu kedokteran, seperti metode klinis dan terapi musik.
3. Pemikiran filosofis, Ibnu Sina berkontribusi dalam berbagai bidang filsafat, termasuk logika, metafisika, dan etika. Pemikirannya mencerminkan upaya untuk menyatukan pemikiran rasional dan agama dalam tradisi intelektual Muslim. Ibnu Sina menekankan pentingnya akal dan pengetahuan rasional dalam memahami alam semesta dan tujuan hidup manusia.

2.4.10 Al Khawarizmi

Al-Khawarizmi, juga dikenal sebagai Algoritmi dalam bahasa Latin, adalah seorang matematikawan, astronom, dan ahli geografi Muslim yang hidup pada abad ke-9 Masehi. Ia merupakan salah satu cendekiawan terkemuka dalam perkembangan ilmu matematika dan ilmu pengetahuan di dunia Islam. Menurut Netton (2013) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Al-Khawarizmi:

A. Karya-karya Al-Khawarizmi:

1. Kitab al-Jabr wa al-Muqabala (*The Book of Completion and Balancing*), merupakan salah satu karya paling terkenal Al-Khawarizmi. Buku ini membahas sistem aljabar dan memberikan metode yang sistematis untuk

menyelesaikan persamaan linear dan kuadrat. Kontribusinya dalam bidang aljabar memberikan landasan penting bagi perkembangan matematika modern.

2. *Zij al-Sindhind* (*The Sindhind Astronomical Tables*), merupakan karya yang berisi tabel astronomi yang digunakan untuk menghitung posisi bintang dan gerhana. "*Zij al-Sindhind*" menjadi salah satu referensi astronomi terkemuka pada zamannya dan mempengaruhi perkembangan ilmu astronomi di dunia Islam.
3. *Surat Rahasia Bagian Kedua* (*The Epistle on the Secret of the Calculation*), merupakan karya treatise matematika yang membahas tentang sistem angka Hindu-Arab, pengenalan angka nol, dan penggunaan notasi angka desimal. Kontribusinya dalam pengembangan sistem angka dan notasi matematika sangat penting dan mempengaruhi perkembangan matematika di dunia.

B. Peran Al-Khawarizmi:

1. Bapak Aljabar, Al-Khawarizmi dianggap sebagai bapak aljabar. Kontribusinya dalam mengembangkan metode dan notasi aljabar memberikan landasan penting bagi perkembangan matematika modern. Kata "aljabar" sendiri berasal dari judul bukunya, "*Kitab al-Jabr wa al-Muqabala*".
2. Pengenalan angka Hindu-Arab, Al-Khawarizmi berperan dalam memperkenalkan sistem angka Hindu-Arab (0-9) ke dunia Islam dan Eropa. Sistem angka ini, yang juga dikenal sebagai sistem angka desimal, menggantikan penggunaan angka Romawi yang lebih rumit. Kontribusinya dalam pengenalan sistem angka Hindu-Arab menjadi landasan bagi perkembangan matematika dan ilmu pengetahuan modern.
3. Penyebaran ilmu pengetahuan, Al-Khawarizmi juga berperan dalam penyebaran ilmu pengetahuan dari dunia Islam ke dunia Barat melalui terjemahan karyanya ke dalam bahasa Latin. Karyanya menjadi sumber penting dalam perkembangan matematika, astronomi, dan ilmu pengetahuan lainnya di Eropa selama Abad Pertengahan.

2.5 Karakteristik Anak Usia 13-15 Tahun

2.5.1 Pengertian Karakteristik Anak Usia 13-15 Tahun

Anak usia 13-15 tahun berada pada fase remaja awal, atau dikenal dengan fase yang mempelajari hubungan antara penyesuaian psikologis dengan faktor sosial yang mempengaruhinya (Santrock, 2003). Oleh karena itu, periode tersebut seringkali dianggap sebagai periode yang penuh dengan stres dan krisis bagi para remaja. Menurut Erikson (1968) masa remaja adalah periode yang esensial dalam perjalanan kehidupan manusia. Masa remaja memiliki keterkaitan yang erat dengan kesadaran akan jati diri atau "*sense of identity vs role confusion*". Selama masa ini, remaja dihadapkan pada berbagai pertanyaan yang berhubungan dengan identitasnya (siapa saya?), masa depannya (bagaimana masa depan saya?), serta peran-peran sosialnya dalam keluarga dan masyarakat.

Tahap awal dalam rentang masa remaja dan merupakan transisi penting dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Menurut Gainau (2021) terdapat beberapa karakteristik dan aspek yang terkait dengan masa remaja awal:

A. Perubahan Fisik

Masa remaja awal ditandai dengan adanya perubahan fisik yang signifikan. Anak-anak mulai mengalami pertumbuhan pesat, perkembangan organ reproduksi, perubahan pada bentuk tubuh, serta munculnya karakteristik seksual sekunder seperti pertumbuhan payudara pada perempuan atau perubahan suara pada laki-laki.

B. Perubahan Emosional

Anak-anak pada masa remaja awal juga mengalami perubahan emosional yang kuat. Mereka mungkin mengalami fluktuasi suasana hati, perasaan lebih sensitif, dan mulai menjelajahi identitas diri mereka.

C. Perkembangan Kognitif

Masa remaja awal juga merupakan periode perkembangan kognitif yang penting. Kemampuan berpikir abstrak dan logis semakin berkembang, dan mereka mulai mampu mempertimbangkan sudut pandang orang lain dan berfikir tentang konsekuensi dari tindakan mereka.

D. Perubahan Sosial

Selama masa remaja awal, hubungan sosial menjadi lebih kompleks. Anak-anak mulai terlibat dalam hubungan teman sebaya yang lebih intim, mempengaruhi dan dipengaruhi oleh norma dan nilai-nilai sosial. Mereka juga dapat mulai merasakan tekanan dari lingkungan sebaya mereka.

E. Peningkatan Kemandirian

Anak-anak pada masa remaja awal juga mengalami peningkatan dalam kemandirian. Mereka mulai mengambil tanggung jawab yang lebih besar dalam mengelola tugas-tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan pengambilan keputusan pribadi.

F. Identitas

Proses pencarian identitas diri menjadi penting pada masa remaja awal. Anak-anak mulai menjelajahi minat, nilai-nilai, tujuan, dan aspirasi mereka sendiri, serta mencoba menggabungkan semua elemen ini dalam pembentukan identitas yang konsisten.

G. Pengaruh Lingkungan

Lingkungan, termasuk keluarga, teman sebaya, sekolah, dan media, memiliki pengaruh yang signifikan pada masa remaja awal. Anak-anak mulai menggali pengaruh dari luar dan membentuk pandangan mereka tentang dunia.

2.5.2 Madrasah Tsanawiyah (MTs)

MTs adalah kependekan dari Madrasah Tsanawiyah. Madrasah Tsanawiyah adalah lembaga pendidikan formal di Indonesia yang setara dengan tingkat pendidikan menengah pertama (SMP) dalam sistem pendidikan umum (Wadud, 2014). Karakteristik siswa pada jenjang MTs umumnya berusia antara 13 hingga 15 tahun dan berada di tingkat pendidikan menengah pertama. Siswa MTs memiliki tujuan yang sama dengan siswa pada umumnya, yaitu untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas dan pengetahuan yang memadai dalam berbagai mata pelajaran. Namun, siswa MTs juga memiliki tujuan khusus untuk memperkuat pemahaman dan pengamalan agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mengikuti kurikulum yang mencakup mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, agama, dan lain-lain. Selain mata pelajaran umum, sekolah ini berfokus pada

pendidikan agama Islam yang lebih mendalam seperti pelajaran ajaran agama Islam, Al-Quran, hadis, fiqih, akidah, dan sejarah Islam (Masan, 2021). Selain itu, biasanya ada kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan keagamaan, seperti menghafal Al-Quran, tafsir, dan kegiatan sosial keagamaan lainnya.

Pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah memiliki tujuan untuk mengenalkan siswa pada perkembangan dan warisan kebudayaan Islam. Pelajaran ini membahas berbagai aspek kebudayaan Islam, termasuk sejarah, sastra, seni, arsitektur, ilmu pengetahuan, dan kontribusi intelektual umat Islam. Siswa akan mempelajari tentang periode awal kehidupan Nabi Muhammad SAW, penyebaran agama Islam, periode kejayaan peradaban Islam, dan perkembangan kebudayaan Islam di berbagai wilayah dunia. Selain itu, terdapat pelajaran tentang tokoh-tokoh penting dalam sejarah kebudayaan Islam, seperti ilmuwan, filosof, penyair, dan arsitek yang berperan dalam membentuk identitas kebudayaan Islam (Abdilah & Burhanudin, 2021).

Dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs, siswa akan mempelajari tentang berbagai ilmuwan Muslim terkenal dan kontribusi mereka dalam berbagai bidang. Siswa akan mempelajari tentang ilmuwan seperti Ibnu Sina (*Avicenna*) yang merupakan tokoh penting dalam kedokteran dan filosofi, Al-Khawarizmi yang terkenal dengan karya-karyanya dalam matematika dan astronomi, Al-Farabi yang memainkan peran penting dalam filsafat dan musik, dan banyak lagi (Murodi, 2015). Pengajaran tentang ilmuwan Muslim ini memiliki pengaruh yang signifikan pada pemahaman siswa tentang warisan intelektual dan kontribusi umat Islam dalam ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Ini membantu siswa untuk menghargai peran penting yang dimainkan oleh ilmuwan Muslim dalam perkembangan ilmu pengetahuan di masa lalu. Selain itu, juga memperkuat identitas dan pemahaman keagamaan siswa dalam konteks sejarah dan kebudayaan Islam (Murodi, 2014).

Kompetensi Dasar (KD) pada pelajaran agama Islam (PAI) dengan indikator (1) 1.14. Percaya bahwa perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah merupakan bukti yang konkret bahwa agama Muslim dilaksanakan dengan tepat; (2) 2.14. Menunjukkan minat yang tinggi dalam membaca sebagai langkah konkret untuk mengikuti jejak para ilmuwan pada masa Abbasiyah; (3) 3.14. Memiliki pemahaman yang baik tentang sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa

Abbasiyah; dan (4) 4.14. Menggambarkan secara kronologis perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah (Suryadi & Sumiyati, 2021).

Melalui pengajaran tentang ilmuwan Muslim, MTs juga berperan dalam memotivasi siswa untuk mengeksplorasi bidang ilmu pengetahuan dan menginspirasi minat mereka dalam mencari pengetahuan lebih lanjut. Dengan memperkenalkan siswa pada kontribusi ilmuwan Muslim terhadap ilmu pengetahuan, MTs berperan dalam mendorong minat siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan melanjutkan tradisi keilmuan yang telah ada sejak zaman dahulu.

2.6 Tipografi

2.6.1 Pengertian Tipografi

Tipografi sebutan lainnya disebut *typos* (bahasa Yunani) yang berarti bentuk dan *grapho* yang berarti tulisan. Tipografi adalah seni mencetak atau tipografi adalah seni dan teknik pemilihan dan penyusunan huruf dengan cara menetapkan sebarannya pada ruang yang tersedia untuk menimbulkan kesan tertentu, memberikan kenyamanan maksimal saat membaca (Nursaiman, 2017). Tipografi merupakan seni huruf yang berarti kajian yang berhubungan dengan huruf. Tipografi pada aspek desain komunikasi visual berfungsi dalam mengatur susunan huruf dalam komposisi desain supaya bisa membantu pembacanya dalam memahami pesan secara maksimal dan menjadi kemenarikan dalam desain. Sedangkan menurut Tinarbuko (2015) tipografi merupakan kreasi dalam mengatur dan menyusun huruf untuk tujuan yang berbeda yang menyampaikan informasi dalam bentuk umum atau komersial.

2.6.2 Peran Tipografi Dalam Buku Ilustrasi

Tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam buku ilustrasi. Berikut ini merupakan peran tipografi dalam buku ilustrasi antara lain:

A. Meningkatkan keterbacaan

Salah satu peran utama tipografi adalah memastikan teks mudah dibaca oleh pembaca. Pemilihan jenis tipografi, ukuran, dan jarak antarbaris yang tepat akan mempengaruhi keterbacaan teks. Teks yang mudah dibaca akan membuat

pengalaman membaca buku menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman konten (Maulana, Supriadi, & Suprayog, 2022).

B. Menciptakan identitas visual

Tipografi yang dipilih dapat menciptakan identitas visual yang unik untuk buku. Melalui pemilihan jenis tipografi yang sesuai dengan tema dan isi buku, sehingga dapat menciptakan suasana yang konsisten dan menarik bagi pembaca. Misalnya, jenis tipografi yang bersahabat dan anak-anak cocok untuk buku ilustrasi anak-anak, sementara tipografi yang lebih serius dan formal cocok untuk buku ilustrasi yang ditujukan untuk remaja (Sutanto, 2020).

C. Memperkuat pesan visual

Tipografi dapat digunakan sebagai elemen visual yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh buku. Pilihan gaya, ukuran, warna, dan tata letak tipografi dapat membantu menyoroti kata-kata kunci, judul, atau subjudul yang penting. Hal ini dapat membantu pembaca untuk memahami dan menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh buku secara lebih efektif (Patria & Kristiana, 2022).

D. Menciptakan ritme dan tata letak

Tipografi juga berperan dalam menciptakan ritme visual dalam buku. Melalui variasi ukuran, tebal, dan tata letak teks, sehingga dapat menciptakan irama yang menyenangkan dan dinamis di dalam halaman buku. Hal ini dapat membantu menjaga minat pembaca dan membuat buku lebih menarik secara visual (Kartono & Dermawan, 2017).

E. Meningkatkan estetika

Penggunaan tipografi yang tepat dapat meningkatkan estetika dan keindahan desain buku. Tipografi yang dipilih harus sesuai dengan tema, isi, dan audiens buku, serta mengkomplementasi ilustrasi yang ada. Dengan memilih tipografi yang indah dan sesuai, dapat menciptakan buku ilustrasi yang menarik dan mengundang pembaca untuk menjelajahi lebih lanjut (Kusrianto, 2013).

2.6.3 Karakteristik Tipografi Untuk Usia 13-15 Tahun

Pada buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim yang ditujukan untuk usia 13-15 tahun pada jenjang SMP maupun MTs, ada beberapa jenis tipografi yang

cocok. Menurut Sutanto (2020) terdapat beberapa jenis tipografi yang dapat digunakan antara lain:

A. Serif Tipografi

Serif tipografi memiliki keunggulan dalam keterbacaan teks panjang. Font dengan gaya serif biasanya memiliki ujung-ujung dekoratif pada huruf-hurufnya. Pilihan serif tipografi yang bisa dipertimbangkan antara lain *Times New Roman*, *Georgia*, dan *Baskerville*.

B. Sans-serif Tipografi

Font Berlin Sans FB memiliki gaya teks yang kasual dan kekinian. *Font* ini memberikan kesan yang santai namun tetap terbaca dengan baik, sehingga cocok digunakan pada bagian isi buku. *Berlin Sans FB* dapat menambah daya tarik visual pada teks dan memudahkan pembaca untuk meresapi informasi dengan nyaman. Selain itu, *font* ini memiliki keunikan dan kesan yang bersahabat, yang dapat menciptakan atmosfer yang ramah dan akrab dalam membaca konten buku serta sesuai dengan tujuan menggunakan gaya teks kasual dan terkesan modern.

C. Tipografi Beraksen

Tipografi beraksen adalah kombinasi antara serif dan sans-serif, di mana bagian-bagian tertentu dari huruf-huruf memiliki elemen dekoratif. Tipografi ini dapat memberikan sentuhan yang menarik pada desain, tetapi tetap mempertahankan keterbacaan. Beberapa pilihan tipografi beraksen yang bisa dipertimbangkan antara lain *Garamond*, *Book Antiqua* dan *Palatino*.

2.7 Layout

2.7.1 Pengertian Layout

Layout atau disebut dengan tata letak yakni mendesain, menata dan mengkolaborasi bagian-bagian komunikasi grafis seperti mengatur tata letak gambar, tulisan, dan lainnya yang menjadi tatanan lebih indah ataupun menarik. Tata letak adalah komponen urutan desain pada suatu bagian di media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan (Rustan, 2020). Berdasarkan prinsip desain grafis yang tidak terhitung jumlahnya, tata letak adalah prinsip yang tidak berubah, baik kecil atau besar, online atau cetak, satu halaman atau banyak halaman, datar atau 3D, bulat atau persegi, gambar atau teks, harus

disederhanakan. Tata letak dapat secara objektif dianggap sebagai properti fisik (jarak, ukuran, posisi) dan orientasi elemen desain di area yang telah ditentukan dan akhirnya diterapkan. Pada dasarnya tata letak dapat diartikan sebagai tata letak elemen desain suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang disampaikannya. Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *layout* adalah komposisi susunan desain dalam suatu media tertentu, untuk menciptakan karya yang bernilai estetika.

2.7.2 Jenis-jenis *Layout*

Layout adalah tata letak atau susunan elemen-elemen dalam desain grafis atau desain halaman yang melibatkan pengaturan dan penempatan visual elemen-elemen seperti teks, gambar, ruang kosong, dan elemen grafis lainnya untuk menciptakan komposisi yang estetis dan fungsional. *Layout* pada perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan *layout circus*. Desain sirkus cenderung menciptakan daya tarik visual yang kuat dan menarik perhatian penonton. Penggunaan unsur grafis yang mencolok, dan gaya yang unik dapat membedakan desain sirkus dari yang lain. Menurut Hilmi (2022) terdapat beberapa jenis *layout* antara lain:

A. *Mondarin layout*

Mondarin layout adalah jenis *layout* yang menggunakan tata letak yang terinspirasi oleh karya seni Piet Mondrian, yang dikenal dengan penggunaan bentuk geometris dan warna primer. *Layout* ini sering melibatkan penggunaan blok-blok berwarna yang tersusun secara teratur dan simetris.

B. *Circus Layout*

Circus layout adalah jenis *layout* yang memiliki gaya yang ceria dan menarik, terinspirasi oleh suasana sirkus. *Layout* ini seringkali menggunakan elemen-elemen seperti garis-garis tebal, huruf-huruf besar, ilustrasi ikonik, dan warna-warna yang cerah untuk menciptakan tampilan yang menggambarkan suasana sirkus yang riang.

C. *Multiple Layout*

Multiple layout adalah jenis *layout* yang melibatkan penggunaan banyak elemen atau objek dalam satu halaman atau spread halaman. Hal ini menciptakan tampilan yang padat dengan banyak ilustrasi, gambar, atau teks yang ditempatkan bersama untuk menciptakan kesan yang kuat dan penuh detail.

D. *Silhouette Layout*

Silhouette layout adalah jenis *layout* yang menampilkan siluet atau gambar dengan bentuk hitam yang memperlihatkan bentuk atau siluet objek atau karakter. Siluet ini sering digunakan dalam ilustrasi buku anak remaja untuk menciptakan tampilan yang dramatis dan misterius.

E. *Big Type Layout*

Big type layout adalah jenis *layout* yang menekankan penggunaan teks dengan ukuran yang besar dan mencolok. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca pada teks yang penting atau pesan utama yang ingin disampaikan.

F. *Alphabet Inspired Layout*

Alphabet inspired layout adalah jenis *layout* yang menggunakan huruf-huruf abjad sebagai elemen desain utama. Huruf-huruf ini dapat digunakan dalam berbagai cara, seperti penggunaan huruf-huruf yang besar, variasi bentuk huruf, atau penggabungan huruf-huruf menjadi elemen grafis yang menarik.

G. *Picture Window Layout*

Picture window layout adalah jenis *layout* yang menempatkan gambar atau ilustrasi utama di tengah halaman dengan ruang kosong yang cukup di sekelilingnya. Hal tersebut memberikan kesan gambar yang besar dan mendominasi halaman.

H. *Copy Heavy Layout*

Copy heavy layout adalah jenis *layout* yang memiliki sejumlah besar teks atau teks yang padat dalam halaman atau spread halaman. Hal ini sering terjadi dalam buku-buku dengan konten yang lebih berfokus pada narasi, penjelasan, atau informasi detail.

I. *Frame Layout*

Frame layout adalah jenis *layout* yang menggunakan bingkai atau garis sebagai elemen desain yang mengelilingi teks atau ilustrasi. Bingkai ini memberikan struktur visual dan membantu memisahkan elemen-elemen desain yang berbeda.

2.7.3 Karakteristik *Layout* Pada Buku Ilustrasi Anak Usia 13-15 Tahun

Menurut Samara (2007) karakteristik perancangan buku ilustrasi pada anak remaja atau pada rentan usai 13-15 tahun mencakup beberapa elemen berikut:

A. Desain minimalis

Anak remaja seringkali lebih tertarik pada desain yang minimalis dan bersih. Sebaiknya dapat menghindari tata letak yang terlalu ramai dan kompleks. Sehingga dapat menggunakan ruang kosong dengan bijak untuk memberikan kesan tampilan yang terorganisir dan elegan.

B. *Font* yang modern

Pemilihan jenis tipografi yang memiliki gaya modern dan sesuai dengan target usia dan menghindari *font* yang terlalu formal atau kuno. Tipografi beraksen dapat memberikan kesan yang segar dan sesuai dengan minat anak remaja.

C. Gaya visual yang kontemporer

Sesuaikan gaya visual dengan tren kontemporer yang disukai oleh anak remaja dan memperhatikan penggunaan warna, ilustrasi, dan grafis yang memiliki estetika yang relevan dan menarik bagi mereka. Perhatikan juga konsistensi gaya visual dalam seluruh buku untuk memberikan kesan yang harmonis.

D. Tata letak kreatif

Menggunakan tata letak yang kreatif dan inovatif untuk menjaga minat dan keterlibatan pembaca. Hal tersebut dapat mencoba variasi dalam pengaturan kolom, penggunaan grid, dan kombinasi antara teks dan ilustrasi. Penggunaan tata letak yang menarik dan interaktif, misalnya dengan memasukkan kutipan, ilustrasi yang memenuhi seluruh halaman, atau bingkai yang unik.

E. Ilustrasi yang menarik

Pemberian ilustrasi yang digunakan relevan dengan konten buku dan menarik bagi anak remaja dapat menggunakan gaya yang modern dan menarik. Selain itu, dapat juga menggunakan ilustrasi dengan ukuran yang cukup besar untuk memberikan dampak visual yang kuat.

F. Pergeseran narasi

Buku ilustrasi untuk anak remaja juga dapat mencakup narasi yang lebih kompleks. Gunakan *layout* yang memungkinkan untuk menggabungkan teks narasi dengan ilustrasi, dan sesuaikan tata letak untuk meningkatkan pemahaman dan alur cerita yang menarik.

G. Warna yang tepat

Warna yang digunakan haruslah sesuai dengan tema buku dan minat anak remaja dan menghindari penggunaan warna yang terlalu cerah atau terlalu polos. Kombinasi warna yang menarik dan harmonis, dan gunakan warna untuk membedakan bagian-bagian penting atau menyoroti elemen kunci.

H. Responsif terhadap keberagaman

Keberagaman dalam buku ilustrasi untuk anak remaja merupakan hal terpenting, termasuk berbagai latar belakang budaya dan etnis dalam ilustrasi serta mewakili beragam jenis kelamin dan identitas untuk menciptakan kesan inklusif bagi semua pembaca.

2.8 Warna

Warna didefinisikan secara rasional adalah unsur cahaya yang sinarnya atau sorotannya secara khusus merupakan elemen dari pengalaman visual (Azhari & Fachry, 2020). Warna memiliki sifat dan efek psikologis yang berbeda-beda tergantung dari jenis dan warna warna tersebut atau dikenal sebagai psikologi warna. Menurut Nugroho (2015) warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan secara psikologis sebagai pengalaman indrawi visual. Pesan yang diterima oleh penglihatan dari cahaya yang dipantulkan dari objek yang terkena cahaya. Aspek warna merupakan faktor penting saat membuat produk, logo, atau desain tertentu yang menggambarkan sesuatu. Warna adalah salah satu elemen terpenting saat membuat identitas visual. Ada empat kelompok warna: warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna akromatik. Pemilihan warna juga memerlukan penelitian mendalam di beberapa bidang, antara lain psikologi, budaya, dan komunikasi (Rustan, 2019).

Pada komputer, terdapat beberapa jenis warna yang digunakan untuk menghasilkan gambar dan tampilan grafis. Menurut Nugroho (2015) terdapat beberapa jenis warna yang umum digunakan di komputer:

A. Warna RGB (*Red, Green, Blue*)

Warna RGB adalah model warna dasar yang menggunakan campuran dari tiga warna primer, yaitu merah (*Red*), hijau (*Green*), dan biru (*Blue*). Dengan mengatur intensitas masing-masing warna, warna lain dapat dihasilkan. Model warna RGB digunakan dalam tampilan monitor komputer dan perangkat elektronik lainnya.

B. Warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*)

Warna CMYK adalah model warna yang biasa digunakan dalam pencetakan. Model ini menggunakan campuran dari empat warna dasar, yaitu sian (*Cyan*), magenta (*Magenta*), kuning (*Yellow*), dan hitam (*Black*). Warna hitam (K) ditambahkan untuk menciptakan kejenuhan dan ketajaman warna dalam cetakan.

C. Warna Hex (*Hexadecimal*)

Warna Hex adalah representasi warna yang menggunakan kode heksadesimal. Setiap warna memiliki kombinasi dari enam digit angka dan huruf, yang mewakili tingkat kecerahan dari merah, hijau, dan biru. Kode warna Hex sangat umum digunakan dalam desain web.

D. Warna *Grayscale* (Skala Abu-abu)

Grayscale adalah skala warna yang hanya menggunakan nuansa keabuan, tanpa menggunakan warna. Skala ini sering digunakan untuk efek monokromatik atau untuk mencetak dokumen yang tidak memerlukan warna.

2.9 Anatomi Buku

Pada perancangan suatu buku terdapat beberapa bagian yang harus diperhatikan agar buku dapat terbelang efektif. Beberapa bagian buku antara lain adalah bagian luar buku yang terdiri dari cover depan, cover punggung dan cover belakang. Pada bagian depan buku hal-hal yang biasanya disertakan adalah judul buku, anak judul, nama penulis, nama penerbit, ilustrasi atau gambar, dan logo-logo terkait. Sedangkan pada punggung buku terdapat judul utama, nama penulis dan nama penerbit. Pada bagian belakang biasanya disertakan judul buku, sinopsis,

biografi penulis dan alamat penerbit (Jenderal & Dan, 2018). Berikut ini merupakan bagian-bagian menurut Wibowo (2007) yaitu:

A. Sampul Buku

1. Sampul depan (*front cover*) adalah bagian pertama dari cover sampul yang berfungsi sebagai penutup buku dan menampilkan elemen desain yang menarik. Sampul depan biasanya mencakup judul buku, nama pengarang, ilustrasi atau gambar yang relevan, serta elemen desain lainnya untuk menarik perhatian pembaca.
2. Punggung (*spine*) adalah bagian samping buku yang terletak di antara sampul depan dan sampul belakang. Pada punggung, biasanya terdapat judul buku, nama pengarang, dan logo penerbit. Punggung buku memungkinkan pembaca untuk mengidentifikasi dan menemukan buku di rak perpustakaan atau toko buku.
3. Sampul belakang (*back cover*) adalah bagian belakang buku yang sering berisi informasi tambahan seperti sinopsis buku, ulasan atau testimoni, barcode, ISBN, dan logo penerbit. Sampul belakang berfungsi untuk memberikan informasi tambahan kepada pembaca dan memikat minat mereka untuk membeli atau membaca buku.

B. Perwajahan Buku

1. Ukuran buku merujuk pada dimensi fisik buku, seperti tinggi dan lebar. Ukuran buku dapat bervariasi tergantung pada preferensi dan kebutuhan penerbitan. Contoh ukuran buku umum meliputi 5"x8", 6"x9", atau 8.5"x11".
2. Bidang cetak mengacu pada tata letak dan pengaturan teks, gambar, dan elemen desain lainnya pada halaman buku. Pengaturan yang baik memperhatikan penyebaran konten, keseimbangan visual, dan keselarasan antara teks dan ilustrasi.
3. Pemilihan huruf (*font*) yang tepat sangat penting dalam perwajahan buku. Huruf yang digunakan harus mudah dibaca dan sesuai dengan konten serta target pembaca. Pemilihan ukuran, gaya, dan perbagian yang tepat juga mempengaruhi keterbacaan dan estetika buku.
4. Teknik penomoran halaman digunakan untuk memberi nomor pada halaman-halaman buku. Biasanya, penomoran dimulai dari halaman pertama sampai

halaman terakhir buku. Namun, ada juga penomoran khusus untuk halaman-halaman preliminaries (halaman pendahuluan) dan halaman-halaman berikutnya.

5. Pemilihan warna dalam perwajahan buku dapat mempengaruhi suasana dan estetika keseluruhan. Warna dapat digunakan dalam elemen desain, ilustrasi, judul, atau latar belakang halaman. Pemilihan warna yang tepat dapat memperkuat pesan buku dan menarik minat pembaca.
6. Ilustrasi dalam buku memiliki peran penting dalam menarik perhatian pembaca dan menyampaikan pesan. Ilustrasi harus dipilih dengan cermat dan harus sesuai dengan konten buku serta usia target pembaca. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi dapat meningkatkan pengalaman visual pembaca.
7. Kualitas kertas dan penjilidan buku mempengaruhi keawetan dan kekuatan buku. Kertas yang baik harus cukup tebal agar tidak mudah robek atau rusak. Penjilidan yang kuat dan kokoh akan membuat buku lebih tahan lama.

C. Halaman Pendahuluan/Preliminaries

1. Halaman judul (*title page*) adalah halaman pertama buku yang mencantumkan judul lengkap buku, nama pengarang, dan mungkin juga nama penerbit. Halaman judul seringkali juga menyertakan informasi tentang edisi buku, tahun penerbitan, dan logo penerbit.
2. Halaman hak cipta (*copyright page*) adalah halaman yang menguraikan informasi hak cipta dan kepemilikan buku. Halaman ini biasanya mencantumkan informasi tentang hak cipta, nomor ISBN, informasi penerbitan, catatan hak cipta, dan hak terjemahan atau reproduksi.
3. Halaman pengesahan (*approval page*) adalah halaman yang berisi informasi tentang pengesahan atau persetujuan terkait buku. Halaman ini biasanya mencantumkan nama pengarang, editor, atau pihak-pihak yang memberikan persetujuan terhadap isi buku.
4. Halaman dedikasi (*dedication page*) adalah halaman yang pengarang gunakan untuk memberikan penghormatan, penghargaan, atau dedikasi khusus kepada seseorang atau kelompok. Halaman ini dapat berisi pesan pribadi atau ucapan terima kasih kepada individu yang penting dalam hidup pengarang atau dalam pembuatan buku.

5. Halaman prakata (*preface*) adalah halaman yang ditulis oleh pengarang atau orang lain yang relevan yang memberikan pengantar atau penjelasan mengenai buku. Prakata biasanya menjelaskan tujuan penulisan buku, latar belakang, atau konteks yang relevan untuk pemahaman pembaca.
6. Halaman pengantar (*introduction*) adalah halaman yang memberikan pengantar yang lebih luas tentang topik buku atau konten yang akan disajikan. Pengantar dapat berisi penjelasan tentang tujuan buku, latar belakang topik, atau panduan tentang bagaimana membaca atau menggunakan buku.
7. Daftar isi (*table of contents*) adalah halaman yang mencantumkan struktur dan urutan isi buku, termasuk judul bab, sub-bab, dan nomor halaman yang terkait. Daftar isi membantu pembaca dalam menavigasi dan merujuk ke bagian yang spesifik dalam buku.
8. Daftar gambar (*list of figures*), jika buku mengandung banyak ilustrasi atau gambar, halaman preliminaries mungkin juga mencantumkan daftar gambar. Daftar ini menyajikan judul gambar dan nomor halaman di mana gambar tersebut ditemukan, memudahkan pembaca dalam menemukan gambar-gambar yang terkait.

D. Halaman Isi Buku

1. Judul bab atau bagian, daftar isi mencantumkan judul setiap bab atau bagian dalam buku secara urut. Judul ini memberikan gambaran tentang topik atau konten yang akan dibahas dalam setiap bagian.
2. Nomor halaman, setiap judul bab atau bagian disertai dengan nomor halaman tempat mereka ditemukan dalam buku. Nomor halaman memudahkan pembaca untuk langsung melompat ke bagian yang ingin mereka baca atau rujuk.
3. Subbab atau subseksi, jika buku memiliki struktur yang lebih rinci, daftar isi juga dapat mencantumkan subbab atau subseksi dalam setiap bab. Ini membantu pembaca untuk memahami organisasi dan hierarki informasi dalam buku.
4. Hierarki dan indentasi, daftar isi sering menggunakan hierarki dan indentasi untuk memperjelas hubungan antara bab, subbab, dan subseksi. Penggunaan

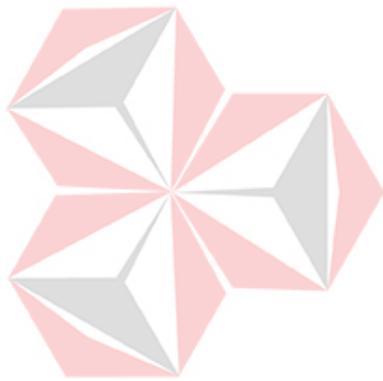
nomor atau huruf berurutan dapat digunakan untuk menunjukkan tingkat hirarki yang berbeda.

5. Penyajian grafis, untuk membuat daftar isi lebih mudah dibaca dan dipahami, bisa digunakan penyajian grafis seperti penggunaan *bold*, *italic*, atau *font* berbeda untuk membedakan judul, subbab, dan subseksi. Garis atau spasi juga dapat digunakan untuk memisahkan entri yang berbeda.
6. Akurasi dan konsistensi, halaman isi harus akurat dan mencerminkan dengan tepat struktur buku serta nomor halaman yang sesuai. Penting untuk memeriksa kesalahan ketik atau kesalahan dalam penomoran halaman sebelum mencetak buku.

E. Halaman Penyudah/Postliminary

1. Daftar pustaka atau daftar referensi (*bibliography or references*) mencantumkan sumber-sumber yang digunakan oleh penulis dalam penulisan buku. Daftar pustaka atau daftar referensi berfungsi sebagai referensi tambahan bagi pembaca yang ingin menggali lebih dalam topik yang dibahas dalam buku.
2. Indeks (*index*) adalah daftar yang disusun secara alfabetis tentang kata kunci, istilah, atau nama yang muncul dalam buku beserta nomor halaman tempat mereka ditemukan. Indeks memudahkan pembaca untuk mencari informasi spesifik dalam buku dengan cepat.
3. Daftar istilah (*glossary*) mencantumkan istilah-istilah khusus atau teknis yang digunakan dalam buku beserta definisi atau penjelasan singkat. Hal ini membantu pembaca untuk memahami dan mengklarifikasi arti dari istilah-istilah yang digunakan dalam konteks buku tersebut.
4. Halaman pengakuan (*acknowledgments*) biasanya digunakan untuk mengucapkan terima kasih kepada individu, kelompok, atau lembaga yang telah memberikan dukungan atau kontribusi dalam penulisan dan penerbitan buku. Pengarang dapat menggunakan halaman ini untuk menghargai kontribusi penting yang telah diberikan.
5. Halaman terkait mencakup informasi tambahan yang relevan, seperti daftar acuan, situs web yang berguna, rekomendasi bacaan lanjutan, atau informasi kontak penulis atau penerbit.

6. Halaman hak cipta (*copyright page*), halaman hak cipta biasanya terletak di bagian preliminaries, tetapi dalam beberapa kasus, halaman hak cipta juga dapat ditemukan pada halaman penyudah. Halaman ini memberikan informasi tentang hak cipta, penerbitan, ISBN, dan keterangan legal lainnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan hal yang sangat esensial sebelum seorang peneliti lebih jauh melaksanakan sebuah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif, dengan metode pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan apa adanya atau *natural setting* (Sugiyono, 2017). *Natural setting* yang dimaksud yaitu dimana keadaan objek yang berkembang sebagaimana adanya dan tidak dimanipulasi oleh peneliti, sehingga tidak mempengaruhi dinamika objek tersebut. Pendekatan penelitian kualitatif adalah pendekatan yang tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi berdasarkan bukti-bukti kualitatif. Sebab, pada metode ini tidak dapat diukur dengan perhitungan maupun statistik. Metode ini mencoba memahami interaksi perilaku manusia dalam situasi tertentu dari sudut pandang peneliti sendiri (Gunawan, 2013).

3.2 Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini lokasi yang dipilih adalah MTs Negeri 1 Sidoarjo. Alasan pemilihan lokasi pada sekolah ini dikarenakan terdapat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang membahas terkait tokoh ilmuwan muslim yang sesuai dengan topik penelitian yang akan diangkat.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang akan dipaparkan sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Menurut Angrosino (2018) observasi merupakan pengamatan yang dilaksanakan sesuai dengan metode atau peraturan yang telah ditetapkan tanpa melanggar peraturan tersebut. Observasi pada penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Sidoarjo, dengan menggunakan teknik observasi partisipasi pasif. Pada

observasi peneliti datang ke MTs Negeri 1 Sidoarjo dengan melakukan pengamatan, namun tidak ikut dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2017). Berdasarkan hasil observasi dan yang dilakukan di MTs Negeri 1 Sidoarjo, diketahui pelajaran ilmuwan Muslim dilakukan pada kelas VII dan VIII pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Pada hasil wawancara dengan guru sejarah kebudayaan Islam, pembelajaran digunakan dengan media buku LKS dan buku paket. Hambatan yang dialami guru sejarah kebudayaan Muslim ketika mengajar yaitu siswa kurang antusias dalam membaca. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti merangkum kegiatan hasil penelitian, mengolah data agar dapat dijadikan sebagai laporan observasi.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan percakapan atau tanya jawab secara langsung kepada responden dengan tujuan untuk menggali informasi yang didapatkan dari hasil perbincangan tersebut (Salim & Haidir, 2019). Hasil wawancara tersebut dapat berupa tulisan, rekaman suara maupun rekaman video. Terdapat tiga macam wawancara yakni wawancara terstruktur, semistruktur dan tidak struktur (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, wawancara yang dilakukan oleh peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi jika peneliti sudah mengetahui tentang data atau informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, peneliti dalam wawancara ini telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan yang tertulis. Dengan wawancara terstruktur setiap responden akan diberikan pertanyaan dan peneliti akan akan mencatatnya.

Fokus wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Sidoarjo, untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan siswa terkait tokoh-tokoh ilmuwan Islam. Wawancara dilakukan pada saat proses observasi. Adapun pertanyaan wawancaranya yaitu:

- A. Bagaimana cara pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada siswa di MTs Negeri 1 Sidoarjo?
- B. Bagaimana dengan pembelajaran tokoh-tokoh ilmuwan Muslim?
- C. Faktor apa yang mempengaruhi kurangnya pengetahuan siswa mengenai tokoh-tokoh ilmuwan Muslim?

- D. Apa saja kendala yang dialami ketika pembelajaran tokoh-tokoh ilmuwan Muslim pada siswa?
- E. Media apa saja yang digunakan untuk mengajarkan tokoh-tokoh ilmuwan Muslim?

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk sebagai pelengkap teknik observasi dan wawancara (Purnasari, 2021). Data dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pada saat observasi, foto wawancara, dokumen tertulis, dan juga untuk memperoleh profil dan data di MTs Negeri 1 Sidoarjo.

3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur adalah alat pengumpulan data dan informasi dengan mengidentifikasi teori-teori yang relevan dengan topik penelitian yang dapat membantu peneliti memahami dasar teoretis dari masalah yang diteliti dan memilih konsep-konsep yang akan diselidiki (Iriani dkk., 2022). Studi literatur dalam penelitian ini melalui buku-buku, jurnal, skripsi penelitian terdahulu dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

- A. Buku sejarah ilmuwan muslim pada masa Abbasiyah (750-1258 M)
- B. Buku Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII dan VIII.
- C. Buku metode penelitian kualitatif.
- D. Buku desain komunikasi visual.
- E. Jurnal-jurnal terkait rancangan buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk menyusun data yang diolah dalam pelaksanaan penelitian. Terdapat 3 aspek dalam menganalisis data yakni reduksi, penyajian data dan menarik kesimpulan (Bryman & Bell, 2021).

3.4.1 Reduksi

Tahap reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti baik dari segi observasi, wawancara,

dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti melakukan pengelompokan data yang lebih penting, untuk memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya. Dalam mereduksi data peneliti mengacu pada fokus penelitian yakni perancangan buku ilustrasi ilmuwan Muslim untuk siswa MTs Negeri 1 Sidoarjo.

3.4.2 Penyajian Data

Pada tahap selanjutnya adalah menyajikan data untuk lebih memudahkan untuk memahami apa yang terjadi. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan sistematis tentang hasil analisis data (Creswell, 2014). Dalam penyajian data laporan kembali untuk melihat data yang sudah di *reduksi* untuk melihat data secara keseluruhan, maka dari itu dapat dilakukan penggalian data kembali jika ada yang dianggap perlu untuk lebih didalami. Penyajian data sangat perlu dilakukan untuk langkah selanjutnya yakni *verification* atau menarik kesimpulan.

3.4.3 Penarik dan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan di mana subjek studi lengkap disajikan dan secara sistematis disatukan dalam bentuk narasi. Kesimpulan yang dilakukan terhadap data yang diperoleh masih bersifat sementara atau kabur, dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Kesimpulan dilakukan untuk mencari sumber yang berbeda dan tehnik yang berbeda pula. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi disajikan selanjutnya ditarik sebuah kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini, berarti kesimpulan yang didapatkan merupakan temuan mengenai perancangan buku ilustrasi ilmuwan Muslim untuk anak usia 6-8 tahun. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah diinterpretasikan dan dijelaskan secara sistematis dan obyektif (Creswell, 2014).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pada bab ini peneliti berfokus pada perancangan karya, hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, dan pengolahan data yang menjelaskan tentang analisis Kekuatan, Kelamahan, Peluang, dan Ancaman (SWOT), kemudian setelah itu juga terdapat *Segmenting, Targeting, dan Positioning (STP)*, *Keyword* dan strategi kreatif.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi pada penelitian yang dilakukan di MTs Negeri 1 Sidoarjo yaitu pada tanggal 12 Mei 2023 dan 6 November 2023. Diketahui bahwasannya anak usia 13-15 tahun pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Anak usia 13-15 tahun pada umumnya sudah mampu menghayati nilai-nilai Islam dari perjuangan tokoh ilmuwan muslim, mampu mengolah informasi dan biografi serta karya para ilmuwan muslim pada masa Daulah Abbasiyah dengan benar setelah berdiskusi dan menggali informasi. Anak usia 13-15 tahun menyukai jenis buku ilustrasi, sehingga penggunaan ilustrasi dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak dan kompleks, membantu dalam merangkul materi pembelajaran dengan lebih baik.

Buku pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang digunakan anak usia 13-15 tahun yaitu pada kelas VII dan VIII menggunakan buku LKS dengan kurikulum merdeka. Sedangkan yang digunakan oleh guru yaitu buku pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran terkait tokoh-tokoh ilmuwan muslim hanya terletak pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Minimnya informasi yang luas terkait tokoh ilmuwan muslim pada buku pelajaran dan LKS yang digunakan oleh guru MTs Negeri 1 Sidoarjo, sehingga peneliti melihat permasalahan yaitu pada buku LKS tidak menjelaskan keseluruhan tokoh, ilmuwan muslim yang dibahas hanya berisi 4 sampai 5 tokoh. Dengan demikian, peneliti menghadirkan solusi dengan membuat buku bantuan berupa buku ilustrasi tentang tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Abbasiyah sesuai dengan kajian yang dibahas di sekolah.

4.1.2 Wawancara



Gambar 4.1 Hasil Wawancara Bersama Guru Sejarah Kebudayaan Islam
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

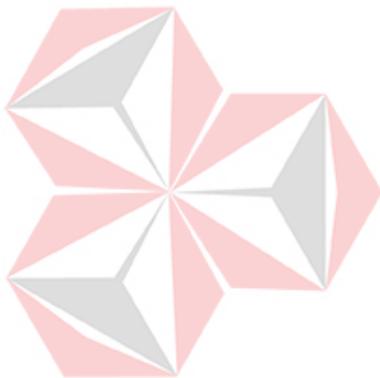
Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Sidoarjo, untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan siswa terkait tokoh-tokoh ilmuwan Muslim. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diketahui bahwa pengenalan ilmuwan Muslim terletak pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Meskipun tidak membahas tokoh ilmuwan Muslim secara menyeluruh, namun pada tema perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah membahas terkait temuan-temuan tokoh ilmuwan Muslim seperti Al-Farabi, Ibnu Sina, Al-Ghazali, Al-Khazini, dan Ar-Razi.

Hambatan yang dialami guru sejarah kebudayaan Islam ketika mengajar yaitu informasi yang disediakan buku paket terbatas sehingga guru harus mencari buku lainnya atau media tambahan. Pada buku LKS maupun buku paket hanya membahas 4 sampai 5 tokoh ilmuwan Muslims dan tidak membahas keseluruhan tokoh ilmuwan Muslim secara keseluruhan. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, presentasi dan pemberian tugas. Siswa bebas untuk mencari informasi terkait tokoh ilmuwan Muslim dari sumber manapun baik dari *Google*, *Youtube*, buku dan sebagainya yang nantinya akan dipresentasikan secara mandiri

dan berkelompok. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang termotivasi cepat bosan dalam belajar jika hanya memperhatikan dan mendengarkan apa yang guru jelaskan. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan pemberian tugas, bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan tambahan yang tidak terdapat pada buku pelajaran. Dengan demikian, pengenalan buku tokoh-tokoh ilmuwan Muslim sebaiknya memiliki buku tersendiri dan lebih banyak menonjolkan visual dibandingkan dengan berupa teks seperti buku ilustrasi. Dengan harapan siswa dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar dan mengetahui tokoh-tokoh ilmuwan Muslim dalam bidang ilmu kedokteran, hukum agama, filsafat, fiqih, kimia, geografi, hadits dan sebagainya.

4.1.3 Dokumentasi

A. Proses Belajar



Gambar 4.2 Proses Belajar
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Dokumentasi penelitian merujuk pada rekam jejak yang dibuat selama proses penelitian. Pada gambar di atas merupakan foto kegiatan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang tokoh-tokoh ilmuwan Muslim di kelas VII MTs Negeri 1 Sidoarjo. Saat proses pembelajaran, siswa diperbolehkan mencari materi tambahan yang bersumber dari internet dari gawai masing-masing, yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas. Penggunaan ponsel sebenarnya sebuah cara yang efektif agar anak-anak lebih mudah mendapatkan informasi. Meskipun

terkadang, banyaknya informasi yang didapat sehingga anak-anak mengambil materi seadanya yang tidak tepat sesuai dengan tugas yang diharapkan.

B. Pemahaman Karakter

B1. Ibnu Sina



Gambar 4.3 Lukisan Ibnu Sina
(Sumber: <https://islamdigest.republika.co.id/ibnu-sina-ilmuwan-barat>)

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan bahwasannya sosok ilmuwan Muslim Ibnu Sina mempunyai ciri khas menggunakan sorban Imamah dengan wajah yang tirus dan hidung yang mancung. Ia juga memiliki jenggot dan kumis yang tidak terlalu lebat.

B2. Ibnu Al-Nafis



Gambar 4.4 Lukisan Ibnu Al-Nafis
(Sumber: https://www.wikipedia.org%2Fwiki%2FIbnu_al-Nafis)

Tokoh ilmuwan Muslim Ibnu Al-Nafis digambarkan memiliki wajah yang tegas, hidung mancung dan wajah sedikit berisi. Ia juga memiliki jenggot yang tebal dan senang menggunakan sorban Imamah.

B3. Ar-Razi

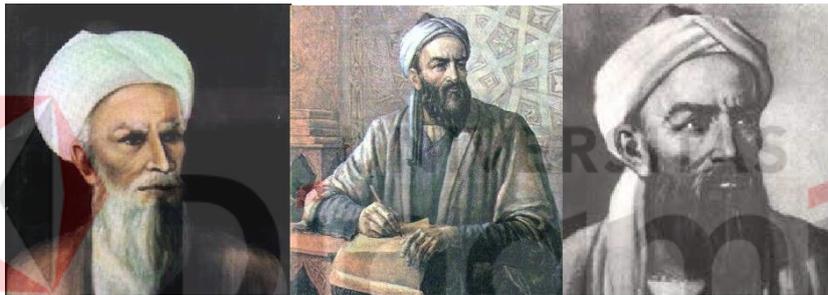


Gambar 4.5 Lukisan Ar-Razi

(Sumber: <https://www.okezone.com%2Fread%al-razi-ilmuwan-muslim>)

Sosok tokoh ilmuwan Muslim Ar-Razi digambarkan menggunakan sorban Imamah, memiliki perawakan yang gagah, hidung yang mancung, alis tebal dan jenggot yang panjang.

B4. At-Thobari



Gambar 4.6 Lukisan At-Thobari

(Sumber: <https://www.kompasiana.com%tokoh-tafsir-at-thabari>)

Tokoh Ilmuwan Muslim At-Thabari digambarkan memiliki jenggot putih yang panjang hingga menyentuh dada, beliau juga senang menggunakan sorban Imamah yang mencirikan khas Arab.

B5. Al-Ghazali



Gambar 4.7 Lukisan Al-Ghazali

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/imam-ghazali>)

Sosok tokoh Ilmuwan Muslim Al-Ghazali digambarkan memiliki wajah khas Persia atau Iran, perawakan yang berisi, wajah yang bulat, memiliki jenggot yang tebal dan panjang, serta menggunakan sorban Imamah.

B.6 Al-Kindi

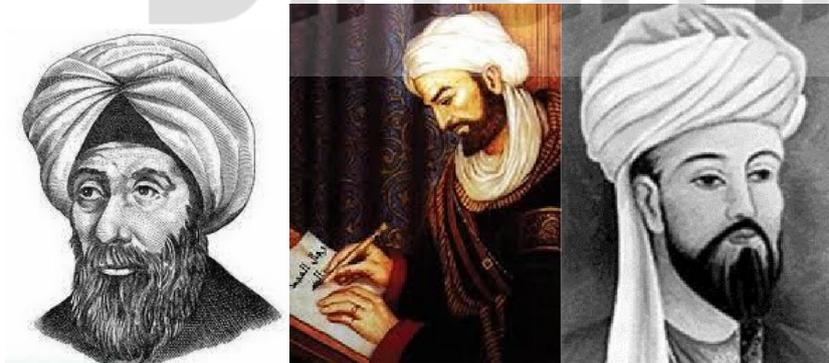


Gambar 4.8 Lukisan Al-Kindi

(Sumber: <https://www.okezone.com/al-kindi-muslim-ilmuwan-terkemuka>)

Sosok Al-Kindi digambarkan memiliki wajah yang tampan, kumis yang panjang, jenggot yang tebal, badan yang kurus serta menggunakan sorban Imamah dengan aksesoris ditengahnya.

B.7 Ibnu Miskawaih

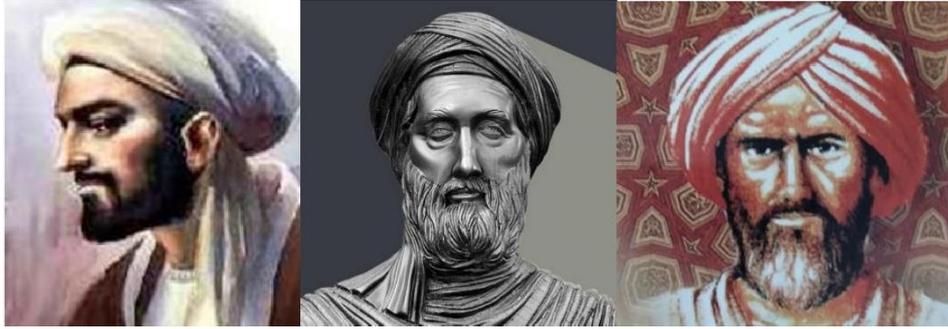


Gambar 4.9 Lukisan Ibnu Miskawaih

(Sumber: <https://www.ibtimes.id/pendidikan-akhlak-ibnu-Maskawaih>)

Sosok ilmuwan Muslim Ibnu Maskawaih digambarkan menggunakan sorban Imamah, kumis dan jenggot yang tebal, hidung yang mancung dan wajah yang kalem.

B8. Ibnu Khaldun



Gambar 4.10 Lukisan Ibnu Khaldun
(Sumber: <https://www.republika.co.id/ibnu-khaldun>)

Tokoh Ilmuwan Muslim Ibnu Khaldun digambarkan memiliki wajah yang tampan dan ciri khasnya menggunakan sorban imamah yang terdapat kain yang menjuntai di kedua telinganya. Ia memiliki hidung yang sangat mancung, bibir yang tipis dan wajah yang sedikit tirus serta janggut yang panjang.

B.9 Al-Farabi



Gambar 4.11 Lukisan Al-Farabi
(Sumber: <https://www.beautynesia.id/al-farabi-guru-kedua-filsat>)

Tokoh Ilmuwan Muslim Al-Farabi digambarkan memiliki wajah bulat dan berisi dengan ciri khas jenggot yang panjang dan tebar. Ia menggunakan sorban imamah dikepalanya dan sorban arafat di dadanya.

B.10 Al-Khawarizmi



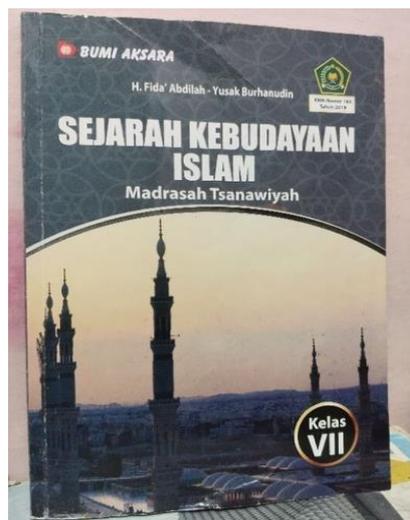
Gambar 4.12 Lukisan Al-Khawarizmi
(Sumber: <https://www.okezone.com/al-khawarizmi-ahli-matematika-muslim>)

Sosok ilmuwan Muslim Al-Khawarizmi dilukiskan menggunakan sorban Imamah, kumis dan jenggot yang pendek dan tebal, hidung yang mancung dan mata yang bulat.

4.1.4 Studi Literatur

Pada penelitian ini, studi literatur bertujuan untuk mengidentifikasi kerangka teoritis yang relevan dengan penelitian ini. Adapun beberapa studi literatur yang dipakai antara lain:

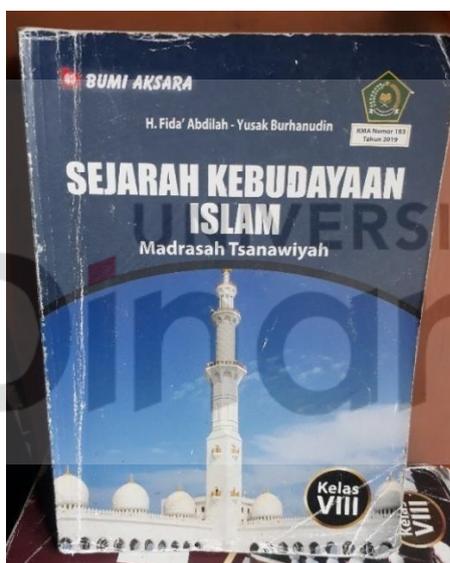
1. Buku Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII oleh H. Fida' Abdilah dan Yusak Burhanudin.



Gambar 4.13 Studi Literatur I
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Sumber literatur pertama yaitu buku karya Fida'Abdilah dan Yusak Burhanudin yang berjudul Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. Buku ini merupakan buku mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang berisi tentang berbagai kisah masa lalu tentang Peradaban Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah, Perkembangan Peradaban Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah, Tokoh Ilmuwan Muslim pada Masa Dinasti Abbasiyah. Informasi yang diambil dalam buku ini hanya mengenai biografi, penemuan, peradaban Islam, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan Muslim.

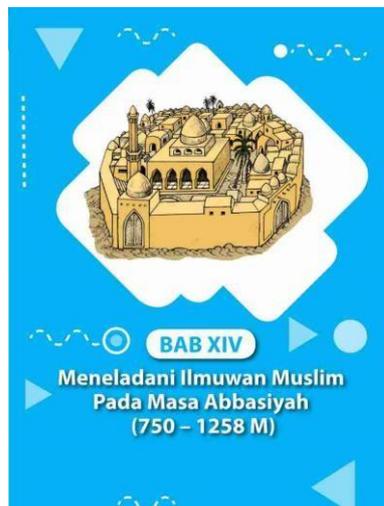
2. Buku Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII oleh H. Fida'Abdilah dan Yusak Burhanudin.



Gambar 4.14 Studi Literatur II
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Sumber literatur kedua yaitu buku karya Fida'Abdilah dan Yusak Burhanudin yang berjudul Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII. Informasi yang diambil dari buku ini yaitu tentang ilmuwan-ilmuwan Muslim pada masa kekuasaan Dinasti Abbasiyah yang diantaranya Al-Farabi, Ibnu Sina, Al-Ghazali, Al-Khazini, dan Ar-Razi.

3. Buku Meneladani Ilmuwan Muslim Pada Masa Abbasiyah (750-1258 M) oleh Muhammad Maksum.



Gambar 4.15 Studi Literatur III
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Sumber literatur ketiga yaitu buku karya Muhammad Maksum yang berjudul Meneladani Ilmuwan Muslim Pada Masa Abbasiyah (750-1258 M). Pada buku ini, informasi yang diambil yaitu tentang tokoh-tokoh ilmuwan Muslim.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah langkah awal dalam analisis data kualitatif. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan data yang telah dikumpulkan sehingga dapat diolah lebih mudah. Pada reduksi data melakukan yaitu melakukan penghapusan data yang tidak relevan atau berlebihan dan mengelompokkan data menjadi kategori-kategori atau tema-tema yang signifikan.

1. Obsevasi

Penelitian ini berlokasi di MTs Negeri 1 Sidoarjo pada tanggal 12 Mei 2023 dan 6 November 2023. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi dan data terkait dengan pembelajaran ilmuwan muslim pada anak usia 13-15 tahun. Diketahui bahwa anak usia 13-15 tahun menyukai jenis buku ilustrasi supaya dapat dipakai untuk perancangan buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun di MTs Negeri 1 Sidoarjo.

2. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), minimnya informasi terkait tokoh-tokoh ilmuwan Muslim menjadi hambatan dalam pengenalan tokoh ilmuwan Muslim serta kontribusinya dalam perkembangan keilmuan baik dalam keagamaan maupun teknologi. Masih banyak anak yang belum mengetahui secara keseluruhan siapa saja tokoh-tokoh ilmuwan Muslim masa Dinasti Abbasiyah yang menyumbang teori dan penemuan untuk peradaban pengetahuan masa ini. Melalui buku tambahan tentang ilmuwan Muslim yang berbasis ilustrasi dapat menekan degradasi minat anak dalam membaca serta meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

4.2.2 Penyajian Data

Setelah reduksi data, tahap selanjutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini, peneliti mengorganisasi dan menyajikan data yang telah diolah dengan cara yang mudah dipahami.

1. Membahas tentang biografi, penemuan, dan perjalanan hidup 10 tokoh ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah mulai dari Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi.
2. Memberikan informasi secara visual berupa buku ilustrasi terkait tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah.
3. Perancangan buku ilustrasi tentang ilmuwan muslim dengan target pembaca yang rentan usianya 13-15 tahun.

4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya minimnya informasi yang terletak pada buku paket maupun buku LKS terkait tokoh-tokoh ilmuwan Muslim membuat terhambatnya informasi yang diperoleh anak dalam mengenal tokoh-tokoh ilmuwan Muslim pada masa Dinasti Abbasiyah. Diharapkan dengan perancangan buku ilustrasi tentang tokoh-tokoh ilmuwan muslim untuk anak usia 13-15 tahun dapat menjadi buku bantuan atau buku tambahan dari buku paket dan LKS mata pelajaran yang sudah

ada serta memberikan informasi yang melengkapi terkait pengenalan ilmuwan Muslim.

4.3 Konsep dan Keyword

4.3.1 *Segmenting, Targeting, dan Positioning*

A. *Segmenting*

Segmentasi buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai karakteristik atau kriteria. Adapun sasaran yang akan dituju yaitu:

A.1 Geografi

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Sidoarjo
Kepadatan Populasi	: Kota Besar

A.2 Demografi

Pendidikan	: Sekolah Menengah Pertama
Usia	: 13-15 Tahun
Profesi	: Pelajar
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Kelas Sosial	: Menengah

A.3 Psikografis

Anak usia 13-15 tahun yang tertarik pada sejarah Islam khususnya ilmuwan Muslim dengan ilustrasi yang menarik dan kontribusi ilmuwan Muslim bagi pelajaran agama Islam untuk memenuhi minat dan keinginan belajar anak.

B. *Targeting*

Berdasarkan dari segmentasi yang sudah ditetapkan, maka dapat disimpulkan target sasaran audien dari peneliti yaitu:

B.1 Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
B.2 Usia	: 13-15 Tahun
B.3 Profesi	: Pelajar
B.4 Kelas Sosial	: Menengah

Tabel 4.1 Analisis SWOT

<p style="text-align: center;">Internal</p> <p>Eksternal</p>	<p style="text-align: center;"><i>Strengths</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak usia 13-15 tahun masih mudah untuk diarahkan dalam memahami tokoh-tokoh baru • Buku ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan selera visual anak usia 13-15 tahun. • Menggunakan sketsa realisme yang memudahkan anak-anak mengenal tokoh secara jelas 	<p style="text-align: center;"><i>Weaknesses</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak lebih sering melihat ponsel dibandingkan membaca buku • Minimnya informasi tentang tokoh ilmuwan muslim yang terdapat di buku pelajaran • Siswa kurang tertarik dengan buku yang hanya berisikan tulisan
<p style="text-align: center;"><i>Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak usia 13-15 tahun yang gemar dengan media berbasis visual atau gambar dan mudah memahami pembelajaran dengan adanya visual ataupun ilustrasi. • Melestarikan sejarah terkait peran ilmuwan muslim tentang biografi, penemuan, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan muslim. • Masih jarang buku yang membahas terkait tokoh ilmuwan muslim 	<p style="text-align: center;"><i>Strength-Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku ilustrasi ilmuwan muslim sebagai buku tambahan untuk penyampaian buku pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. • Membantu anak usia 13-15 tahun dalam belajar dan mengingat informasi dengan lebih baik terkait tokoh ilmuwan muslim. 	<p style="text-align: center;"><i>Weakness-Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan desain ilustrasi yang menarik untuk mendukung integrasi buku sebagai pengenalan tokoh ilmuwan muslim
<p style="text-align: center;"><i>Threats</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan buku-buku serupa di pasaran. • Anak usia 13-15 tahun tidak semuanya menyukai buku ilustrasi 	<p style="text-align: center;"><i>Threats- Strengths</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membantu informasi tentang tokoh ilmuwan Muslim sebagai buku tambahan agar anak usia 13- 	<p style="text-align: center;"><i>Weakness-Threat</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Merancang buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim agar dapat digunakan sebagai buku

	15 tertarik dan memperoleh informasi lebih lengkap.	tambahan/bantuan tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
Kesimpulan Strategi Utama:		
Merancang buku ilustrasi tentang ilmuwan muslim untuk anak usia 13-15 tahun yang menggunakan teknik ilustrasi sketsa realisme yang menarik, sehingga dapat menarik minat anak dalam membaca serta sebagai media tambahan dalam penyampaian buku pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam		

C. Positioning

Perancangan buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun bertujuan agar memudahkan siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Buku ilustrasi ilmuwan Muslim ini berisikan 10 tokoh ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah yaitu Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi. Alasan menggunakan 10 tokoh-tokoh tersebut dikarenakan menyesuaikan dengan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tingkat SMP/MTs yang mengajarkan tentang 10 tokoh-tokoh ilmuwan Muslim pada masa Abbasiyah. Dibandingkan pesaing, buku ilustrasi ini menggunakan ilustrasi sketsa realisme yang menarik sehingga memudahkan anak untuk mengenal tokoh lebih jelas.

4.3.2 Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats (SWOT)

Analisis SWOT adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) yang dapat mempengaruhi produk. Analisis SWOT membantu dalam merumuskan strategi yang efektif dengan memahami faktor internal dan eksternal yang dapat memengaruhi pencapaian tujuan. Adapun analisis SWOT dalam perancangan buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim untuk usia 13-15 tahun akan dijelaskan pada tabel berikut.

4.3.3 Unique Selling Proposition (USP)

Unique Selling Proposition adalah keunikan atau nilai tambah unik yang membedakan suatu produk atau layanan dari pesaingnya di pasar (SurrIDGE & Gillespie, 2022). Hal ini merupakan sebuah kunci dalam strategi pemasaran yang membantu produk atau merek untuk menonjol dan menarik perhatian konsumen. *Unique Selling Proposition* dari buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan muslim yaitu berisi tentang biografi, penemuan, dan perjalanan hidup 10 tokoh ilmuwan muslim pada masa Abbasiyah yang diantaranya yaitu Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi. Sehingga, diharapkan buku ini dapat membantu guru sebagai buku tambahan dalam mengajar dan membantu anak dalam mengenal dan memahami tokoh ilmuwan muslim dengan representasi visual yang menarik.

4.3.4 Key Communication Message



Gambar 4.16 Key Communication Message
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Dalam merancang *key communication message* untuk buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan muslim untuk anak usia 13-15 tahun, peneliti menemukan *key communication message* adalah *knowledge* yang bermakna pengetahuan. Dalam konteks ini, *keyword* yang dipilih mengacu pada sebuah ide yang dapat memberikan pengetahuan kepada audiensnya. Oleh karena itu, buku ilustrasi ini dirancang untuk memperkenalkan tokoh-tokoh ilmuwan muslim dan diharapkan dapat berfungsi sebagai buku bantuan yang bermanfaat anak usia 13-15 tahun dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

4.3 Perancangan Karya

Supaya buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim dapat diterima oleh target kelompok yang sesuai dengan capaian perancangan, maka dibutuhkan buku ilustrasi yang kompleks tentang *key communication message* yang disampaikan.

4.4.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim yaitu untuk mengenalkan dan memberikan informasi tentang tokoh ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah kepada target pembaca. Sehingga pembaca bisa mengetahui biografi, penemuan, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan muslim dengan penyampaian yang menarik melalui buku ilustrasi.

4.4.2 Strategi Kreatif

Media strategi kreatif untuk anak-anak berusia 13-15 tahun memfokuskan pada keunikan dan kebaruan yang sesuai dengan karakteristik anak. Buku dirancang dengan menggunakan ilustrasi digital yang memiliki gaya seni sketsa realisme yang menarik bagi kelompok usia 13-15 tahun. Dengan pendekatan ini, buku ilustrasi mempresentasikan tokoh-tokoh ilmuwan Muslim dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Penggunaan ilustrasi digital memastikan bahwa unsur visual dimanfaatkan secara optimal pada setiap halaman, bertujuan untuk mencegah kebosanan pembaca dalam kelompok usia ini selama membaca.

4.4 Konsep Karya

Pada konsep karya yaitu pengetahuan yang merupakan hasil dari penyusunan STP, USP, dan SWOT yang diperoleh dari perancangan buku ilustrasi yang menampilkan tokoh ilmuwan muslim. Perancangan dalam penelitian ini sesuai

dengan tujuan yang telah ditentukan yaitu untuk mengenalkan tokoh-tokoh ilmuwan Muslim terkait penemuan-penemuannya.

4.5.1 Strategi Kreatif

A. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis Buku	: Buku Ilustrasi
Sampul Buku	: Jilid Hard Cover Laminasi
Finishing	: Ujung Lancip
Jumlah Halaman	: 31 halaman
Dimensi	: 21 cm x 14,8 cm
Teks	: Bahasa Indonesia
Jenis dan Gramatur Kertas	: Art Paper 110 gsm

B. Jenis Layout

Layout yang digunakan adalah jenis *layout circus*, *layout* ini dipilih untuk memberikan estetika yang menarik dan terkini, memperbarui cara tradisional membaca dan mengeksplorasi buku ilustrasi. Hal ini dapat menciptakan pengalaman visual yang menyenangkan dan menarik bagi pembaca, khususnya untuk karya yang bersifat inspiratif.

C. Konsep Cerita

Konsep cerita pada buku ilustrasi ini yaitu menceritakan tentang 10 ilmuwan Muslim pada masa Dinasti Abbasiyah terkait biografi, penemuan, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan muslim.

D. Judul

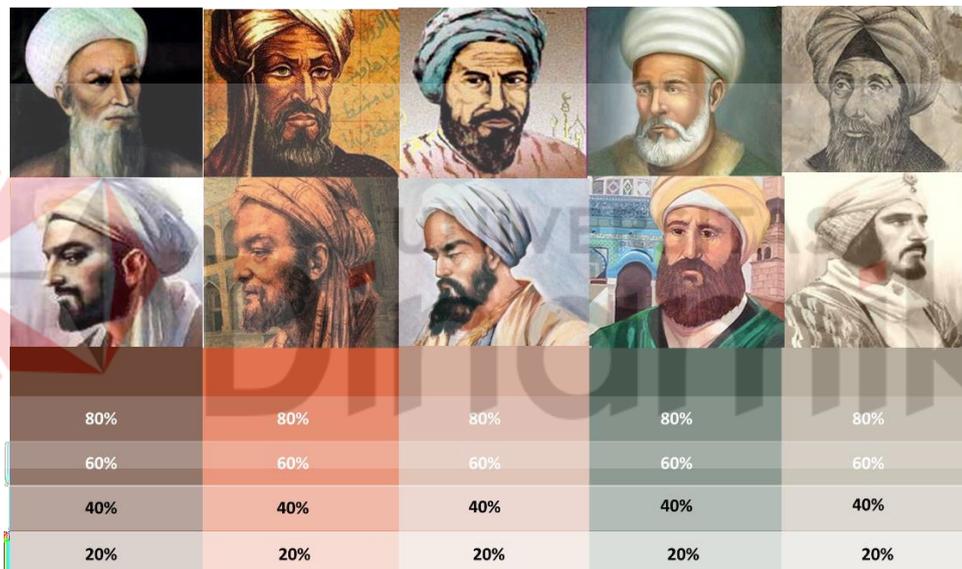
Judul pada perancangan buku ini adalah "10 Tokoh Ilmuwan Muslim Pada Masa Dinasti Abbasiyah". Pada judul tersebut menjelaskan penemuan-penemuan tokoh ilmuwan muslim yaitu Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi untuk memberikan informasi tentang penemuan dan peran mereka terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

E. Teknik Visual

Perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh ilmuwan Muslim ini menggunakan desain ilustrasi dengan gaya sketsa realisme berbasis teknik *digital Illustration*. Hal tersebut dikarenakan supaya memudahkan anak untuk mengenal tokoh ilmuwan Muslim.

F. Warna Utama

Perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh ilmuwan Muslim ini menggunakan beberapa warna utama yang digunakan untuk sampul dan isi buku. Untuk warna yang sesuai dengan konsep buku ilmuwan Muslim menggunakan warna yang *vintage* atau klasik. Berikut adalah beberapa *moodboard* warna utama yang akan dipakai:



Gambar 4.17 *Pallete* Warna *Vintage*

(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

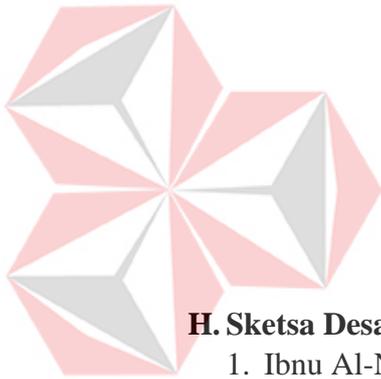
G. Tipografi

Penggunaan *font Berlin Sans FB* dalam perancangan ini dipilih karena memiliki gaya teks yang kasual dan kekinian. Font ini memberikan kesan yang santai namun tetap terbaca dengan baik, sehingga cocok digunakan pada bagian isi buku atau deskripsi tokoh Ilmuwan Muslim. Dengan gaya yang informal, *Berlin Sans FB* dapat menambah daya tarik visual pada teks dan memudahkan pembaca untuk meresapi informasi dengan nyaman. Selain itu, *Berlin Sans FB* memiliki keunikan dan kesan yang bersahabat, yang dapat menciptakan atmosfer

yang ramah dan akrab dalam membaca konten buku. Pilihan ini sesuai dengan tujuan menggunakan gaya teks kasual dan terkesan modern, terutama untuk menjelaskan sejarah atau biografi tokoh Ilmuwan Muslim. Perancangan ini juga memanfaatkan *font Britannic Bold* pada bagian judul buku untuk memberikan kontras yang menarik. Dengan menggunakan kombinasi *font Berlin Sans FB* dan *Britannic Bold*, perancangan tersebut dapat menciptakan tata letak yang seimbang antara kesan formal dan casual, sesuai dengan karakteristik buku yang bersifat sejarah atau biografi.

**ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789**

Gambar 4.18 Font Berlin Sans FB
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



H. Sketsa Desain Karakter

1. Ibnu Al-Nafis

Ibnu Al-Nafis memiliki wajah yang tegas. Ia juga memiliki jenggot yang tebal dan senang menggunakan sorban Imamah yang mencirikan bahwa beliau merupakan orang muslim.



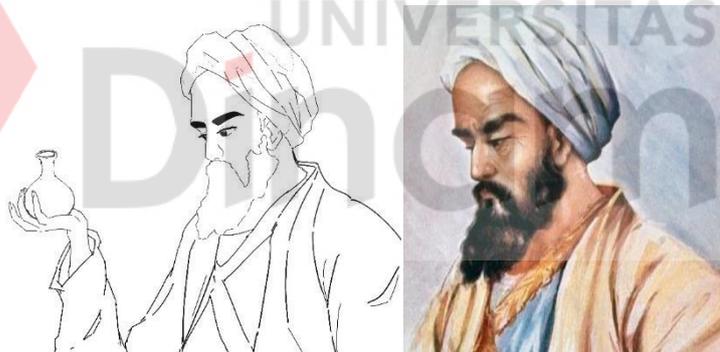
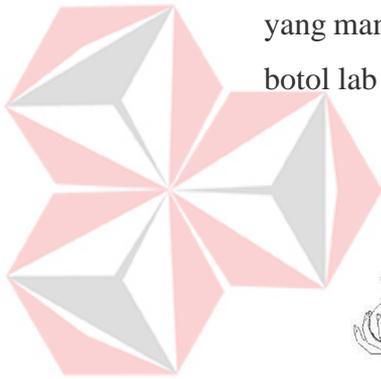
Gambar 4.19 Desain Karakter Ibnu Al-Nafis
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.20 Perwarnaan Desain Karakter Ibnu Al-Nafis
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

2. Ar Razi

Sosok Ar-Razi menggunakan sorban Imamah yang mencirikan bahwa beliau merupakan orang muslim, memiliki perawakan yang gagah, hidung yang mancung, alis tebal dan jenggot yang panjang sambil memegang sebuah botol lab yang menggambarkan seorang ilmuwan.



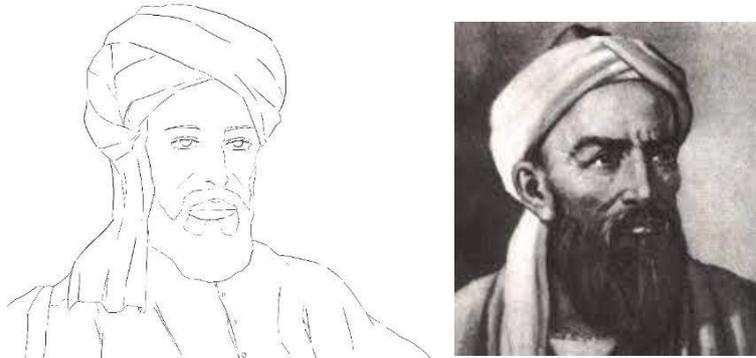
Gambar 4.21 Desain Karakter Ar-Razi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



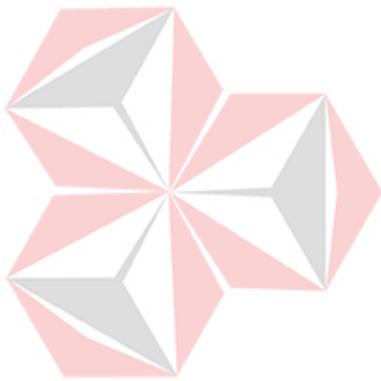
Gambar 4.22 Perwarnaan Desain Karakter Ar Razi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

3. At-Thobari

At-Thobari digambarkan menggunakan sorban Imamah yang mencirikan bahwa beliau merupakan orang muslim, memiliki perawakan yang gagah, hidung yang mancung, alis tebal dan jenggot yang panjang



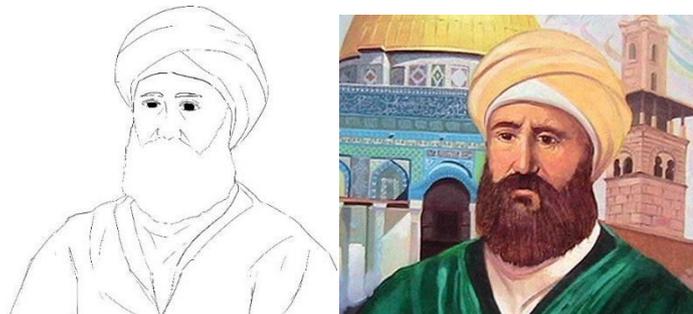
Gambar 4.23 Desain Karakter At-Thobari
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.24 Perwarnaan Desain Karakter At-Thobari
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

4. Al-Ghazali

Al-Ghazali memiliki wajah khas Persia atau Iran, perawakan yang berisi, wajah yang bulat, memiliki jenggot yang tebal dan panjang, serta menggunakan sorban Imamah



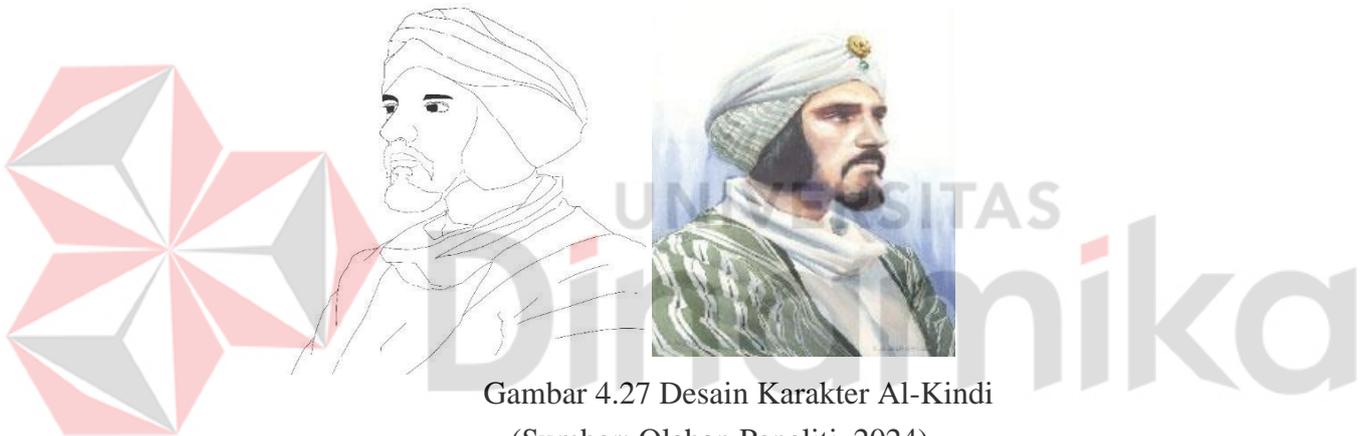
Gambar 4.25 Desain Karakter Al-Ghazali
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.26 Perwarnaan Desain Karakter Al-Ghazali
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

5. Al-Kindi

Sosok Al-Kindi memiliki wajah yang tampan, kumis yang panjang, jenggot yang tebal, badan yang kurus serta menggunakan sorban Imamah dengan aksesoris ditengahnya



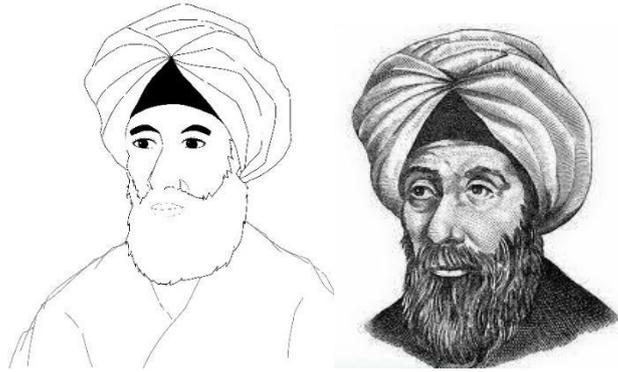
Gambar 4.27 Desain Karakter Al-Kindi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.28 Pewarnaan Desain Karakter Al-Kindi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

6. Ibnu Maskawaih

Sosok ilmuwan Muslim Ibnu Maskawaih menggunakan sorban Imamah, kumis dan jenggot yang tebal, hidung yang mancung dan wajah yang kalem.



(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

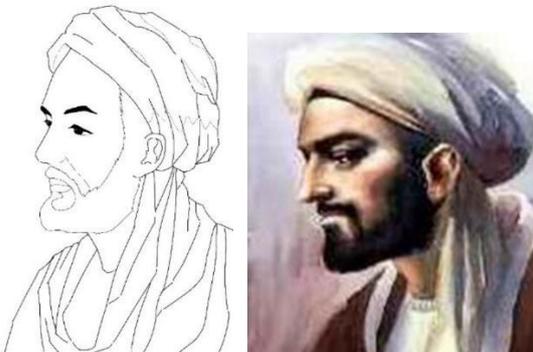
Gambar 4.29 Desain Karakter Ibnu Miskawaih



Gambar 4.30 Pewarnaan Desain Karakter Ibnu Miskawaih
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

7. Ibnu Khaldun

Tokoh Ibnu Khaldun memiliki wajah yang tampan dan ciri khasnya menggunakan sorban imamah yang terdapat kain yang menjuntai di kedua telinganya. Ia memiliki hidung yang sangat mancung, bibir yang tipis dan muka yang tirus.



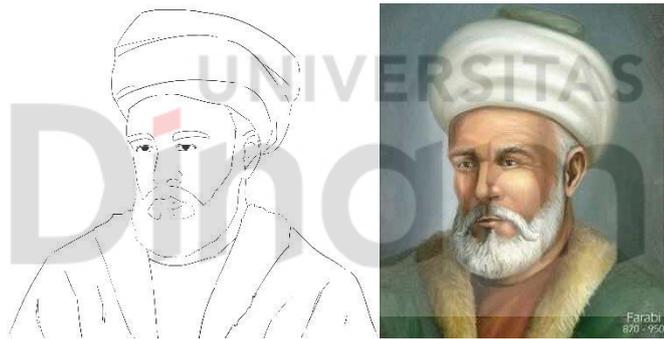
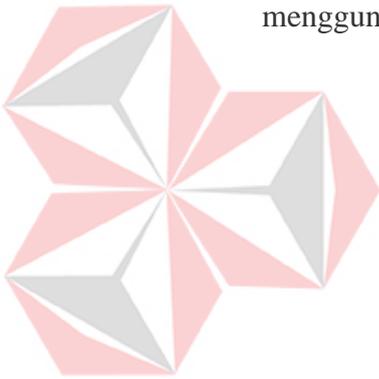
Gambar 4.31 Desain Karakter Ibnu Khaldun
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.32 Desain Karakter Ibnu Khaldun
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

8. Al-Farabi

Al-Ghazali memiliki wajah khas Persia atau Iran, perawakan yang berisi, wajah yang bulat, memiliki jenggot yang tebal dan panjang, serta menggunakan sorban Imamah.



Gambar 4.33 Desain Karakter Al-Farabi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



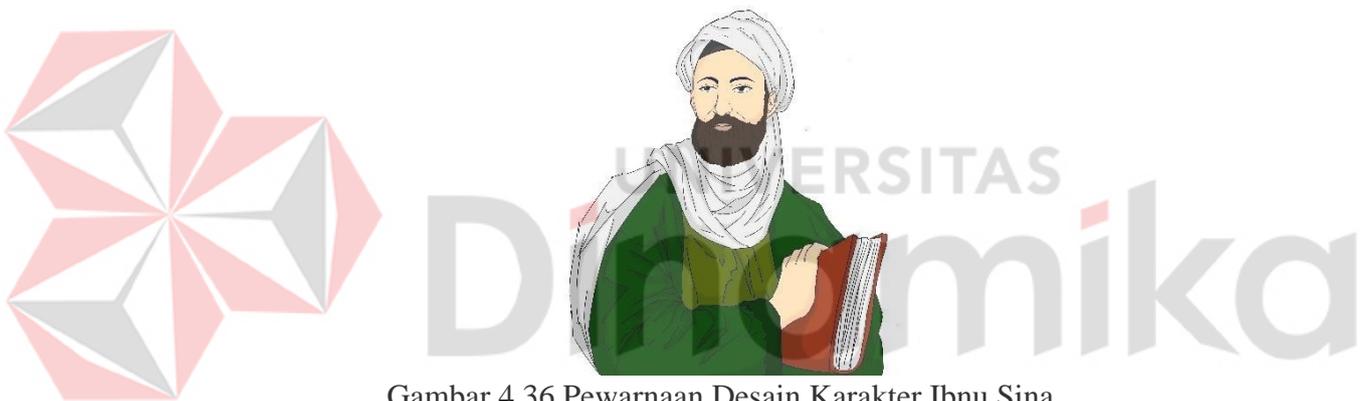
Gambar 4.34 Pewarnaan Desain Karakter Al-Farabi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

9. Ibnu Sina

Ibnu Sina mempunyai ciri khas menggunakan sorban Imamah dengan wajah yang tirus dan hidung yang mancung. Ia juga memiliki jenggot dan kumis yang tidak terlalu lebat.



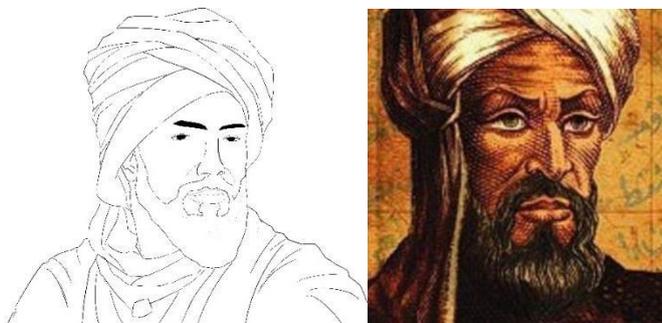
Gambar 4.35 Desain Karakter Ibnu Sina
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.36 Pewarnaan Desain Karakter Ibnu Sina
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

10. Al Khawarizmi.

Al-Khawarizmi dilukiskan menggunakan sorban Imamah, kumis dan jenggot yang pendek dan tebal, hidung yang mancung dan mata yang bulat



Gambar 4.37 Desain Karakter Al-Khawarizmi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.38 Pewarnaan Desain Karakter Al-Khawarizmi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

I. Cerita

1. Ar-Razi

Ar-Razi, juga dikenal sebagai Rhazes, adalah seorang cendekiawan Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 865 hingga 925 M. Ia terkenal karena kontribusinya dalam berbagai bidang, terutama kedokteran dan kimia. Karya-karya yang terkenal dari yaitu *Al-Hawi fi al-Tibb* (*The Comprehensive Book on Medicine*), *Kitab al-Judari wa al-Hasbah* (*Book on Smallpox and Measles*), *Kitab al-Asrar* (*Book of Secrets*) dan *Al-Mansuri* (*The Book of Medicine Dedicated to Mansur*). Sedangkan peran Ar-Razi yaitu kontribusi dalam kedokteran, pengaruh dalam farmakologi, peran dalam kimia, pemikiran filosofis dan eksperimen ilmiah.

2. Ibnu Maskawaih

Ibnu Miskawaih, juga dikenal sebagai Abu Ali Ahmad ibn Muhammad ibn Ya'qub Miskawaih, adalah seorang cendekiawan Muslim Persia yang hidup sekitar abad ke-10 Masehi. Beliau dikenal karena sumbangan pentingnya dalam bidang filsafat, etika, sejarah, dan politik Islam. Karya-karya Ibnu Maskawaih yaitu *Tajarib al-Umam* (*The Experiences of Nations*), *Tahdhib al-Akhlaq* (*Refinement of Character*), dan *Al-Fawz al-Asghar* (*The Smaller Victory*). Peran Ibnu Miskawaih diantaranya filsuf dan sejarawan, pemikiran etis, pengaruh dalam filsafat politik, dan warisan intelektual.

3. Ibnu Khaldun

Ibnu Khaldun, yang juga dikenal sebagai Abd al-Rahman Ibn Khaldun, adalah seorang cendekiawan dan sejarawan Muslim terkemuka yang hidup pada abad ke-14 Masehi. Ia dikenal karena karyanya yang monumental dalam

bidang sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Karya-karya Ibnu Khaldun yaitu Muqaddimah (*Prolegomena*), Kitab al-Ibar (Buku Pelajaran), dan Al-Muqaddimah al-Jadidah (*The New Prolegomena*). Sedangkan, peran beliau diantaranya sebagai Bapak sosiologi, mengembangkan teori siklus peradaban, memberikan kontribusi penting dalam pemikiran ekonomi dan kebijakan dan membawa inovasi dalam metode sejarah.

4. At-Thabari

At-Thobari yang juga dikenal sebagai Abu Ja'far Muhammad ibn Jarir al-Thabari adalah seorang sejarawan dan ahli tafsir Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 839 hingga 923 M. Ia terkenal karena karyanya yang monumental dalam bidang sejarah dan tafsir Al-Quran. Adapun beberapa karya At-Thabari yaitu Tarikh al-Rusul wa al-Muluk (*The History of the Prophets and Kings*) dan Jami' al-Bayan 'an Ta'wil Ay al-Quran (*The Comprehensive Exposition of the Interpretation of the Verses of the Quran*). Sedangkan peran At-Thabari yaitu sejarawan dan ahli tafsir utama, menghubungkan sejarah dengan tafsir al-quran dan metode penelitian historis.

5. Al-Khawarizmi

Al-Khawarizmi, juga dikenal sebagai Algoritmi dalam bahasa Latin, adalah seorang matematikawan, astronom, dan ahli geografi Muslim yang hidup pada abad ke-9 Masehi. Ia merupakan salah satu cendekiawan terkemuka dalam perkembangan ilmu matematika dan ilmu pengetahuan di dunia Islam. Karya-karya Al-Khawarizmi yaitu Kitab al-Jabr wa al-Muqabala (*The Book of Completion and Balancing*), Zij al-Sindhind" (*The Sindhind Astronomical Tables*), dan Surat Rahasia Bagian Kedua (*The Epistle on the Secret of the Calculation*). Peran Al-Khawarizmi yaitu sebagai Bapak Aljabar, memperkenalkan sistem angka Hindu-Arab (0-9) ke dunia Islam dan Eropa, dan berperan dalam penyebaran ilmu pengetahuan dari dunia Islam ke dunia Barat.

6. Al-Ghazali

Abu Hamid al-Ghazali, yang dikenal sebagai Al-Ghazali, adalah seorang cendekiawan Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 1058 hingga 1111 M. Ia merupakan seorang filsuf, teolog, dan ahli hukum Islam

yang berpengaruh dalam sejarah pemikiran Islam. Karya-karya Al-Ghazali diantaranya *Ihya Ulum al-Din (The Revival of the Religious Sciences)*, *Tahafut al-Falasifah (The Incoherence of the Philosophers)*, dan *Al-Munqidh min al-Dalal (Deliverance from Error)*. Penemuan Al-Ghazali dituangkan dalam bukunya yaitu *Ihya Ulum al-Din (The Revival of the Religious Sciences)*, *Tahafut al-Falasifah (The Incoherence of the Philosophers)*, dan *Al-Munqidh min al-Dalal (Deliverance from Error)*. Peran beliau dalam ilmu pengetahuan diantaranya reformasi intelektual dan spiritual, kritik terhadap filsafat, pembaruan pendidikan, dan pengaruh dalam tasawuf.

7. Al Kindi

Al-Kindi, yang juga dikenal sebagai Abu Yusuf Ya'qub ibn Ishaq al-Kindi, adalah seorang cendekiawan Muslim terkemuka yang hidup antara tahun 801 hingga 873 M. Ia dikenal sebagai salah satu tokoh penting dalam sejarah keilmuan Islam. Al-Kindi membuat kontribusi yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk filsafat, matematika, astronomi, musik, dan ilmu pengetahuan alam. Karya beliau diantaranya *Fi al-Falsafa al-Ula (Filsafat Pertama)*, *Kitab al-Hassi 'ala Ta'allum al-Falsafat*, *Risalat ila al-Ma'mun fi al-illa wa Ma'lul*, *Risalah fi Ta'li*, *Fi Wahdaniya Allah wa Tunahiy Jirm al-Alam (Kesatuan Tuhan dan Terbatasnya Alam Semesta)*, *Kitab al-Jadal (Buku Argumen)*, dan *Kitab al-Musadarah (Buku Persiapan)*. Sedangkan peran beliau adalah dalam memperkenalkan angka India ke dunia Islam dan Kristen, ahli matematika dan musik, menerjemahkan banyak karya filsuf Yunani ke dalam bahasa Arab dan juga berperan dalam memperkenalkan paham yang mengutamakan rasionalitas ke dalam dunia Islam

8. Ibnu Sina

Ibnu sina memiliki berbagai julukan diantaranya *Father of Doctor Avicenna*, *al-Ra's* yang lahir pada tahun 980 masehi di Uzbekistan. Beliau banyak menuangkan karyanya pada bidang kedokteran dan filosofi. Bapak kedokteran ini memiliki nama asli Abu Ali al-Huseyn bin Abdullah bin Hasan Alin bin Sina. Nama ibnu sina bukannya nama aslinya, melainkan nama kakeknya. Penemuan beliau antara lain, suntik, penyebab penyakit ginjal dan saluran kencing, psikologi, anatomi susunan urat mata, bius, penemuan penyakit cacing *ancylostomata*, pengobatan penyakit dalam, pengobatan

tempurung kepala, pengobatan tumor, farmasi dan pengukuran denyut nadi untuk diagnosa. Karya Ibnu Sina yaitu Kitab al-Qanun fi al-Tibb (*The Canon of Medicine*), Kitab al-Shifa (*The Book of Healing*), Al-Isharat wa al-Tanbihat (*Remarks and Admonitions*). Peran Ibnu Sina yaitu sebagai Bapak filsafat Islam, tokoh terbesar dalam sejarah kedokteran, berkontribusi dalam berbagai bidang filsafat, termasuk logika, metafisika, dan etika.

9. Ibnu Al-Nafis

Ibnu al-Nafis, atau Ala-al-Din abu al-Hasan Ali bin Abi-Hazm al-Qarshi al-Dimashqi, lahir pada tahun 1213. Beliau berasal dari keluarga Arab yang tinggal di desa Karashia, dekat Damaskus, Suriah. Pendidikan awalnya meliputi teologi, filsafat, dan sastra (Netton, 2013). Namun, pada usia 16 tahun, Ibnu al-Nafis mulai mempelajari kedokteran di Rumah Sakit Nuri di Damaskus selama sekitar 10 tahun. Pada tahun 1236, atas permintaan Sultan Al-Kamil dari Dinasti Ayyubiyah, Ibnu al-Nafis dan beberapa rekannya dipindahkan ke Mesir. Ia diangkat sebagai dokter kepala di Rumah Sakit al-Naseri, yang didirikan oleh pendiri Dinasti Ayyubiyah, di rumah sakit tersebut, dia juga mengajar dan mempelajari ilmu kedokteran selama beberapa tahun. Menurut Hidayat, (2020) terdapat beberapa karya dan peran terkenal dari Ibnu al-Nafis antara lain

10. Al-Farabi

Al-Farabi, yang juga dikenal sebagai Abu Nasr Al-Farabi, adalah seorang filsuf Muslim terkemuka yang hidup pada abad ke-9 hingga ke-10 Masehi. Ia dikenal karena kontribusinya dalam bidang filsafat politik, etika, logika, dan musik. Karya Al-Farabi yaitu Al-Madina al-Fadila (*The Virtuous City*), Kitab al-Huruf (*Book of Letters*), dan Al-Millah al-Saniyah (*The Second Philosophy*). Peran Al-Farabi yaitu filsuf politik terpenting dalam tradisi filsafat Islam, Pendidikan dan moralitas, mengemukakan gagasan tentang hubungan antara filsafat dan teologi serta menekankan pentingnya pemahaman rasional terhadap ajaran agama.

J. Sketsa *Layout* Buku



Gambar 4.39 Sketsa *Layout* Buku
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada perancangan buku ini menggunakan teknik *Circus Layout* yaitu sebuah *layout* yang mempunyai susunan gambar visual yang komposisinya tidak menentu atau tidak beraturan. Hal tersebut bertujuan agar pembaca tidak bosan dan mudah memahami. Bentuk ceritanya berupa ilustrasi dan tidak hanya berbentuk teks, tetapi dipadukan dengan gambar visual yang dominan. Pada bagian halaman sampul menggunakan bingkai-bingkai heksagonal agar lebih terlihat menarik.

K. Sinopsis

Buku ini menggali ke dalam warisan intelektual gemilang yang lahir selama masa Dinasti Abbasiyah, sebuah periode keemasan bagi peradaban Islam. Dalam sepuluh bab yang penuh inspirasi, penulis mengulas perjalanan dan kontribusi ilmiah dari sepuluh tokoh ilmuwan muslim yang membentuk fondasi ilmu pengetahuan pada abad ke-8 hingga ke-13. Setiap bab membawa pembaca pada perjalanan menarik ke dalam kehidupan dan pemikiran para ilmuwan, mulai dari tokoh-tokoh seperti Al-Razi, Al-Kindi, hingga Ibnu Sina. Buku ini tidak hanya menggambarkan prestasi mereka dalam berbagai disiplin

ilmu, seperti kedokteran, matematika, dan filsafat, tetapi juga merinci dampak luar biasa mereka pada perkembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Dengan penulisan yang mendalam namun mudah dipahami, buku ini mengajak pembaca untuk menjelajahi kontribusi kreatif para ilmuwan Muslim, yang telah mewariskan pengetahuan penting bagi peradaban manusia. Dari penemuan medis yang revolusioner hingga terobosan dalam bidang matematika, setiap tokoh diangkat sebagai pilar kecerdasan yang membentuk fondasi ilmu pengetahuan di dunia Islam dan melampaui batas geografisnya. Dengan rinci dan cerdas, buku ini memaparkan kisah-kisah inspiratif dari para pemikir brilian yang mengilhami generasi setelahnya.

4.6 Perancangan Media

Isi dalam buku ini membawakan informasi tentang ilmuwan Muslim pada Dinasti Abbasiyah, sehingga desain dan karakternya menyesuaikan dengan tema yang dibawakan.

1. *Layout* Media Utama

Buku ilustrasi pengenalan tokoh ilmuwan Muslim yang digunakan dalam perancangan ini yaitu buku ilustrasi dengan menggunakan teknik *digital illustration* terkait biografi, penemuan, dan perjalanan hidup tokoh ilmuwan Muslim. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu sketsa realisme sehingga memudahkan anak dalam mengenal tokoh-tokoh ilmuwan Muslim.



Gambar 4.40 Desain Cover Buku Ilustrasi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada sampul depan terdapat judul “10 Tokoh Ilmuwan Muslim Pada Masa Dinasti Abbasiyah” yang artinya bahwa buku ini yaitu merupakan buku pengenalan tokoh-tokoh ilmuwan Muslim pada masa Dinasti Abbasiyah.

Terdapat juga tampilan keseluruhan tokoh ilmuwan Muslim yang disajikan dalam buku ini. Warna yang digunakan pada buku sampul ini yaitu kombinasi dari coklat. Adapun desain *layout* keseluruhan buku akan dijelaskan pada gambar 4.41.



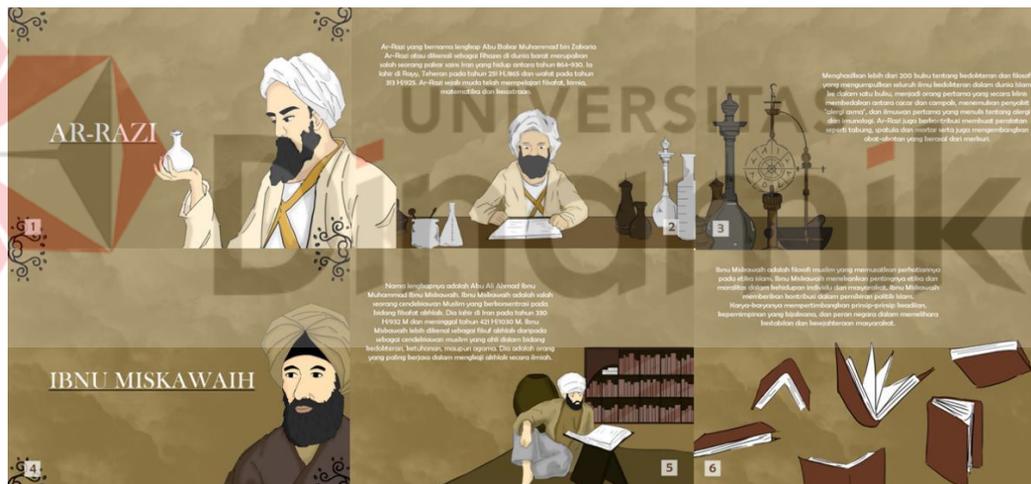
Gambar 4.41 Desain *Layout* Buku
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada tampilan *layout* buku ilustrasi ini menjelaskan tentang biografi, karya, dan peran setiap ilmuwan. Terdapat juga gambar-gambar penghias yang menjadikan pembeda pada setiap tokoh yang memudahkan pembaca dalam mengetahui penemuan setiap ilmuwan. Berikut ini merupakan visualisasi pada halaman I-V yang akan dijelaskan pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.42 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman I-V
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada halaman pertama yaitu judul buku, pada halaman kedua berisi hak cipta, pada halaman ketiga berisi identitas buku, halaman keempat berisi kata pengantar dan pada halaman kelima berisi daftar isi.



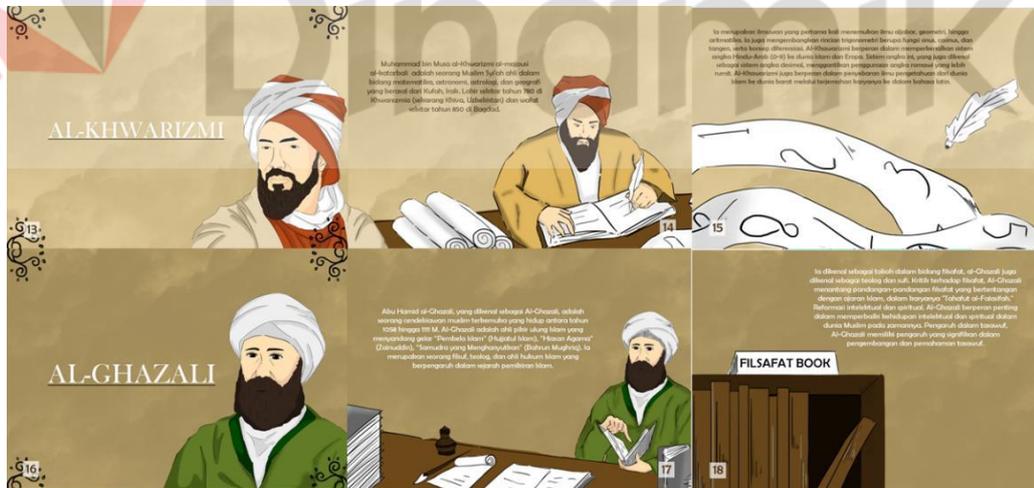
Gambar 4.43 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 1-6
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada halaman pertama diawali dengan tokoh ilmuwan Muslim Ar-Razi, pada halaman pertama berisi nama ilmuwan serta ilustrasi tokoh Ar-Razi yang memegang botol, mencirikan beliau merupakan ahli bidang kimia. Pada halaman kedua dan ketiga menjelaskan tentang biografi tokoh Ar-Razi dari awal kelahiran beliau hingga perjalanan hidupnya serta berbagai karyanya dan penemuannya. Pada halaman keempat berisi nama tokoh Ibnu Miskawaih beserta ilustrasi wajah beliau. Pada halaman kelima dan keenam menjelaskan tentang asal beliau hingga keahliannya dan informasi penemuan beliau.



Gambar 4.44 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 7-12
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada halaman ketujuh menjelaskan tentang biografi Ibnu Khaldun. Halaman kedelapan dan kesembilan menjelaskan tentang biografi serta penemuan dari Ibnu Khaldun. Pada halaman kesepuluh menampilkan ilustrasi tokoh At-Tabari beserta nama beliau, sedangkan pada halaman sebelas dan duabelas menjelaskan tentang tokoh At-Tabari yang seorang sejarawan dan tentang penemuan dan peran At-Tabari.



Gambar 4.45 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 13-18
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

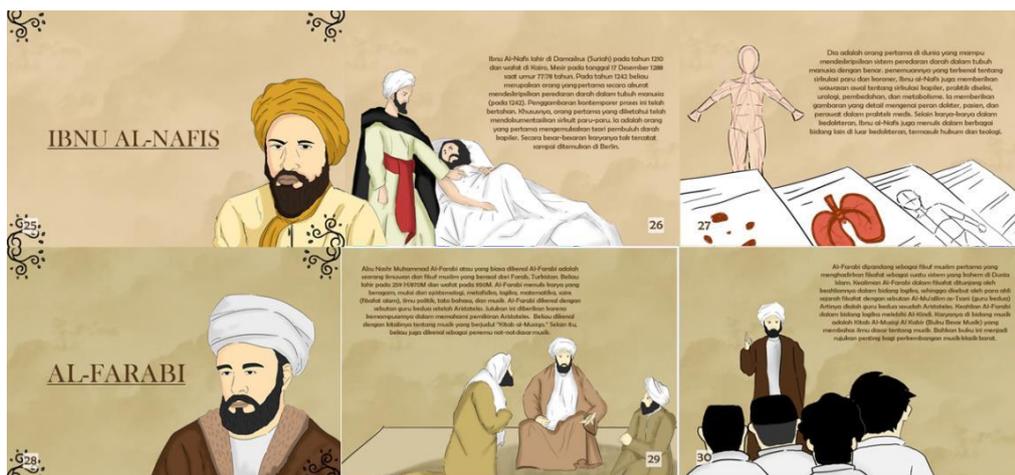
Pada halaman ketigabelas tentang nama dan ilustrasi wajah Al-Khwarizmi, halaman empatbelas dan limabelas menerangkan terkait terkait biografi dan karya-karya beliau yang dituangkan pada buku. Pada halaman keenambelas menampilkan nama beserta wajah dari Al-Ghazali. Pada halaman

tujuhbelas menjelaskan tentang tokoh Al-Ghazali yang bergelar Hujjatul Islam. Pada halaman delapanbelas berisi informasi tentang penemuannya.



Gambar 4.46 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 19-24 (Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada halaman sembilanbelas berisi nama Al-Kindi dan ilustrasi wajah beliau. Halaman duapuluh dan duapuluh satu tentang biografi Al-Kindi yang terkenal dengan ciptaan angka dan tentang karya-karyanya yang berisi penemuannya dan pandangannya terhadap ilmu-ilmu yang bermanfaat bagi pendidikan, agama, dan lainnya. Pada halaman duapuluh berisi gambar sosok Ibnu Sina dan nama beliau disisi kiri. Pada halaman duapuluh dua berisi tentang penjelasan informasi tokoh Ibnu Sina. Pada halaman duapuluh tiga menjelaskan karya ibnu sina dan perannya.



Gambar 4.47 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 25-30 (Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada halaman duapuluh lima menjelaskan tentang ilustrasi wajah Ibnu Al-Nafis dan nama beliau. Halaman duapuluh enam berisi biografi Ibnu Al-Nafis dari beliau lahir hingga akhir hayatnya. Pada halaman duapuluh tujuh berisi tentang penemuan dan peran Ibnu Al-Nafis. Pada halaman duapuluh delapan berisi nama dan ilustrasi Al-Farabi, halaman duapuluh sembilan yaitu berisi informasi tentang Al-Farabi yang terkenal dengan karya ciptaannya tentang not musik. Pada halaman ketigapuluh berisi tentang penemuan Al-Farabi dan perannya. Pada halaman ketigapuluh satu berisi tentang informasi penulis.



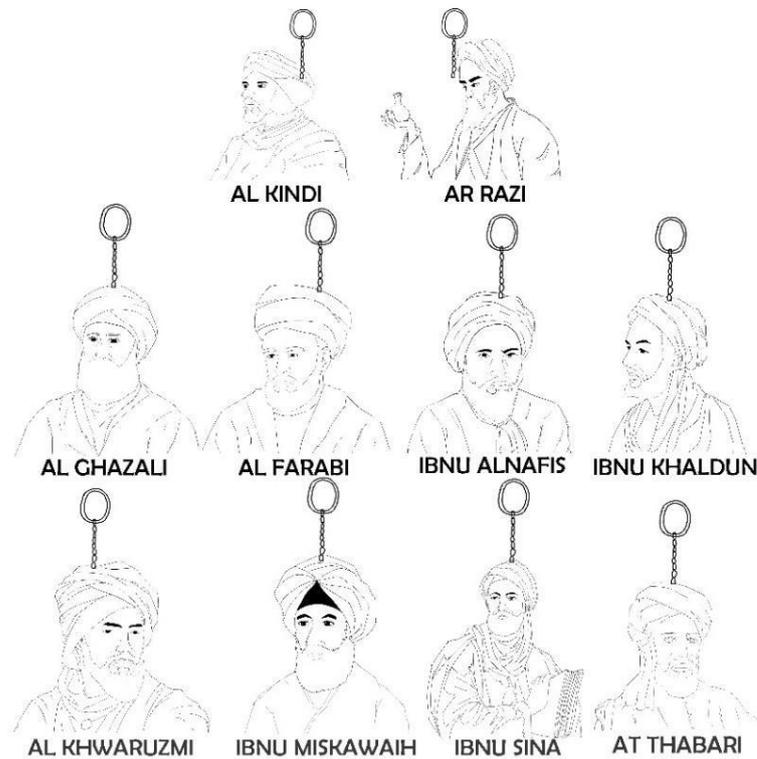
Gambar 4.48 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 31
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pada halaman terakhir berisi biografi tentang penulis dan informasi tentang media sosialnya.

2. Media Pendukung

Media pendukung pada buku ilustrasi ini terdiri dari stiker, gantungan kunci, pembatas buku, pin, dan poster, berfungsi untuk membantu mengenalkan buku ilustrasi pengenalan tokoh ilmuwan Muslim pada masa Dinasti Abbasiyah secara lebih luas. Berikut adalah media pendukung dari buku ilustrasi tokoh ilmuwan Muslim.

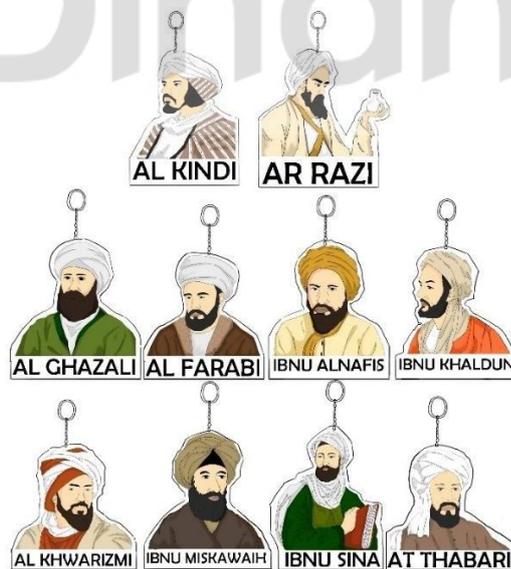
a. Desain Gantungan Kunci



Gambar 4.49 Sketsa Gantungan Kunci
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



UNIVERSITAS
Dinamika

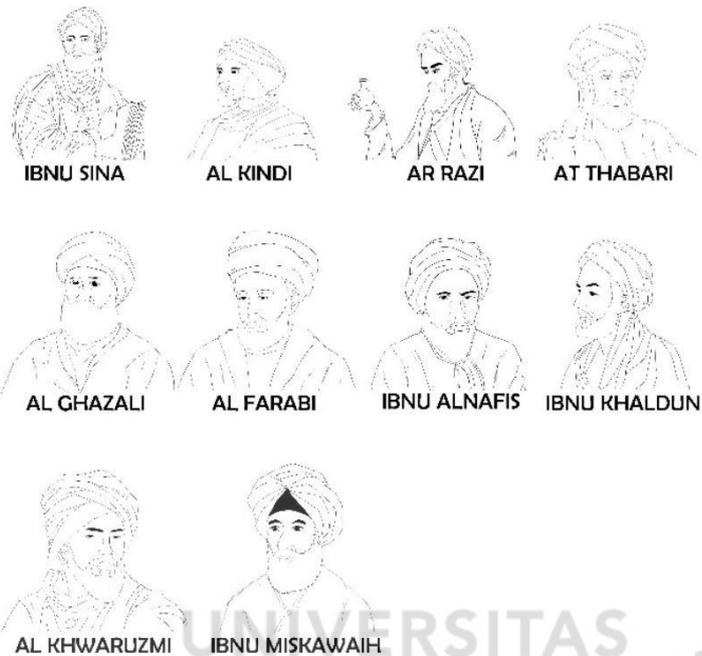


Gambar 4.50 Desain Gantungan Kunci
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

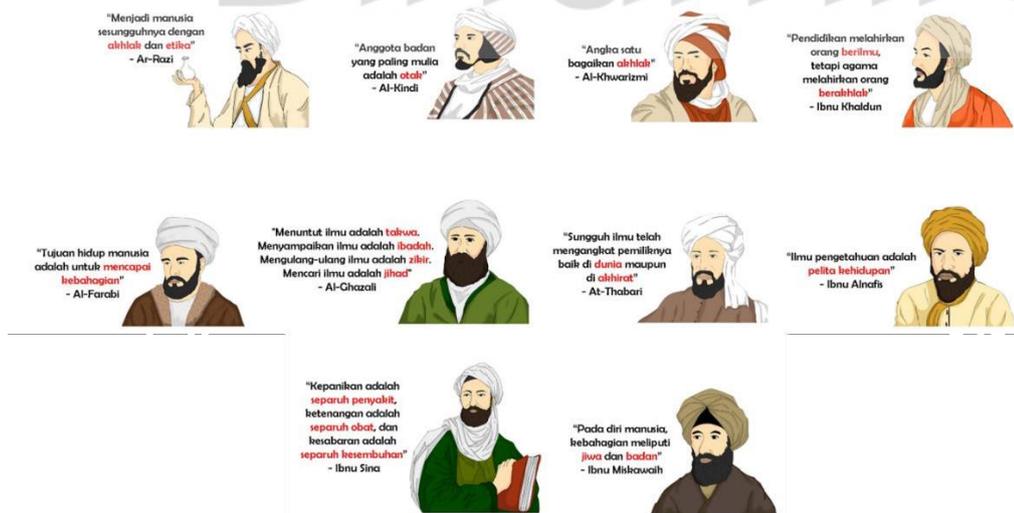
Gantungan kunci berperan sebagai aksesoris atau penanda untuk kunci.
Desain gantungan kunci ini menggambarkan 10 karakter utama tokoh

ilmuwan Muslim. Material yang dipilih stiker vinyl berbahan akrilik dengan ukuran 8x8 cm pada kedua sisinya.

b. Desain Stiker



Gambar 4.51 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.52 Desain Stiker
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

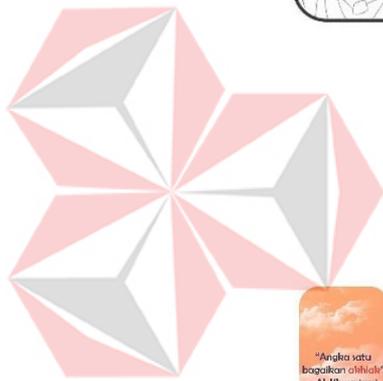
Stiker berperan sebagai dekoratif dan identifikasi pada tokoh ilmuwan Muslim. Stiker ini berukuran 5x5 cm yang menggunakan bahan bontak susu.

c. Desain Pembatas Buku



Gambar 4.53 Sketsa Pembatas Buku

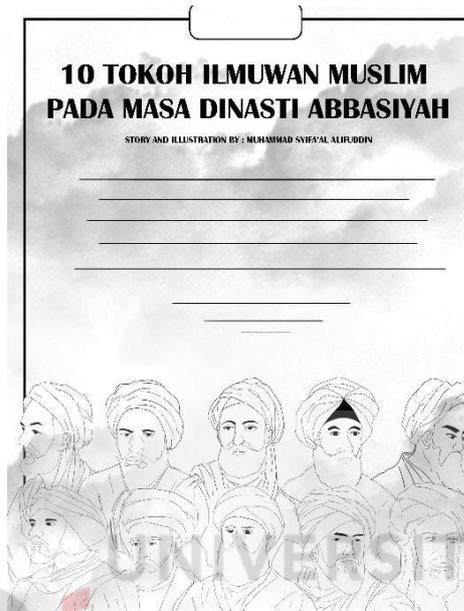
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.54 Desain Pembatas Buku
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

Pembatas buku digunakan untuk penanda pada halaman terakhir dari buku yang telah dibaca. Visualisasi pembatas buku yang digunakan adalah dari empat karakter tokoh ilmuwan Muslim. Ukuran yang digunakan adalah 5x15 cm dan menggunakan kertas *Art Paper* 260 gsm.

d. Poster

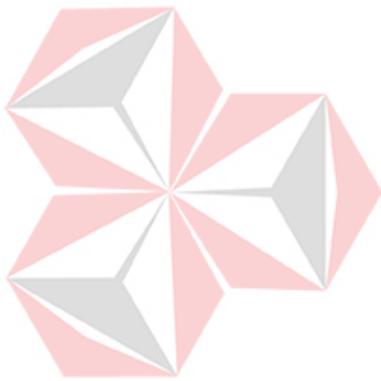


Gambar 4.55 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)



Gambar 4.56 Desain Poster

Poster bertujuan untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi terkait buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan Muslim pada Dinasti Abasiyah kepada *audience*. Desain dan konten poster menyesuaikan dengan tujuannya dan target *audiens* untuk mencapai dampak yang diinginkan. Ukuran poster yang dicetak yaitu A2 dengan kertas *Art Paper* 260 gsm.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

2.5 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini didapatkan berupa perancangan buku ilustrasi tentang tokoh ilmuwan muslim untuk anak usia 13-15 tahun dengan judul “10 Tokoh Ilmuwan Muslim Pada Masa Dinasti Abbasiyah” dengan diperolehnya konsep *keyword knowledge* yang diambil dari STP, USP dan SWOT. Kata kunci tersebut digunakan dalam implementasi pada karya. Mulai dari pemilihan tipografi, warna, hingga tata letak yang disesuaikan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini berisi informasi tentang penemuan, dan perjalanan hidup dari 10 tokoh ilmuwan Muslim yang terdiri dari Ibnu Al-Nafis, Ar Razi, At-Thabari, Al-Ghazali, Al-Kindi, Ibnu Maskawaih, Ibnu Khaldun, Al-Farabi, Ibnu Sina, dan Al Khawarizmi.

Hasil penelitian ini diimplementasikan dalam berbagai media, seperti buku ilustrasi sebagai media utama, gantungan kunci, pembatas buku dan poster sebagai media pendukungnya.

2.6 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan saran bagi penelitian selanjutnya untuk mengenalkan tokoh ilmuwan Muslim dari abad yang berbeda seperti dari Dinasti Umayyah dan menggunakan gaya ilustrasi yang berbeda dalam tema tertentu yang memiliki konsep serupa dengan buku “10 Tokoh Ilmuwan Muslim Pada Masa Dinasti Abbasiyah”. Bagi perancang selanjutnya juga diharapkan bisa menjadikan media utama buku pop up atau buku interaksi, dan menambah media pendukung yang menarik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, H. F., & Burhanudin, Y. (2021). *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Malang: Bumi Aksara.
- Afif, M. (2018). *Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Lahirnya Tokoh Muslim Pada Masa Dinasti Abbasiyah*. 4(2), 91–100.
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- Angrosino, M. V. (2018). *Doing Ethnographic and Observational Research (Ketiga 3r)*. Sage Publications.
- Anisa, R. (2019). *Gim Edukasi Untuk Pengenalan Ilmuwan-Ilmuwan Muslim*. Universitas Islam Indonesia.
- Aprianti. (2013). *Kegiatan Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Bercerita*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media.
- As-Sirjani, R. (2011). *Sumbangan Peradaban Islam Pada Dunia*. Jakarta: Al-Kautsar.
- Augia, G. D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Turi Sleman Yogyakarta. *SERUPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 6(8), 802–811.
- Azhari, R. D., & Fachry, M. F. (2020). Pengaruh Citra Merek dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Batik Karawang di Ramayana Mall, Karawang. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, 2(1), 37–44.
- Basuki, W., & Kristien, A. (2021). *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Basya, A. F. (2015). *Sumbangan Keilmuan Islam Pada Dunia*. Jakarta: Al-Kautsar.
- Bryman, A., & Bell., E. (2021). *Business Research Methods (Edisi 5)*. Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles: Sage Publications.
- Enan, M. A. (2013). *Biografi Ibnu Khaldun*. Jakarta: Zaman.
- Erikson, E. . (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W.W. Norton & Company.
- Eva, Y. (2020). *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Yogyakarta: Deepublish.

- Faidah, C. N. (2018). Dekonstruksi Sastra Anak: Mengubah Paradigma Kekerasan Dan Seksualitas Pada Karya Sastra Anak Indonesia. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1). doi: 10.24176/kredo.v2i1.2458
- Firman, A. J. (2020). Model Pengembangan dan Implementasi Kurikulum PAI di SMP Muhammadiyah 1 Depok Yogyakarta. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 3(1). doi: 10.24260/jrtie.v3i1.1582
- Gainau, M. . (2021). *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, F. (2020). *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Total History: Urgensi, Relevansi, dan Aktualisasi*. Sukabumi: CV. Jejak Publisher.
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Iriani, N., Dewi, A. K. R. S., & Sudjud, S. (2022). *Metode Penelitian*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Jenderal, D., & Dan, P. (2018). *Anatomi buku ajar & modul ajar 2018. Layout*.
- Kartono, G., & Dermawan, S. (2017). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. Medan: Al-Hayat. doi: 10.9744/nirmana.1.1.
- Kristiyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis*. Jakarta: Kencana.
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Leonard, C., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2018). Perancangan Buku Cergam Tentang Pengendalian Diri Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1–9.
- Maksum, M. (2020). *Meneladani Ilmuwan Muslim Pada Masa Abbasiyah (750-1258 M)*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Mamis, S., Paharuddin, Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). *Desain Komunikasi Visual*. Solok: PT. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Masan, H. (2021). *Pendidikan Agama Islam : Akidah Akhlak Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Masood, E. (2013). *Ilmuwan-Ilmuwan Muslim*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Maulana, R. F., Supriadi, O. A., & Suprayog, B. M. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Online Child Grooming Untuk Anak Usia 13-15 Tahun di Kota Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 2979.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*. Jakarta: Alinea Media Dipantara.
- Murodi. (2014). *Pendidikan Agama Islam : Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Murodi. (2015). *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Mutriara, G. C., Budiardjo, H., & Patricia, F. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Pembelajaran di Pondok Modern Gontor Putri 5 Sebagai Upaya Memperkenalkan Cara Belajar Santri. *Jurnal Dinamika*. Diambil dari <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/ArtNouveau/article/download/2500/1049>
- Nafi, M. (2017). *Pendidik dalam Konsepsi Imam Al-Ghazali*. Yogyakarta: Deepublish.
- Naseem, H. (2001). *Muslim Philosophy Science and Mysticism*. New Delhi: Sarup & Sons.
- Netton, I. R. (2013). *Encyclopedia of Islamic Civilization and Religion*. Inggris: Routledge.
- Nugroho, E. (2015). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Adi.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Malang: CV. Andi Offset.
- Nursaiman. (2017). Pengertian Tipografi. *Jurnal Ilmiah Visi Komputerisasi dan Robotika*, 1999, 1–6.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2022). *Tipografi*. Klaten: Lakeisha.
- Pramono, T. (2015). *100 Muslim Paling Berpengaruh dan Terhebat Sepanjang Sejarah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prioreschi, P. (1996). *A History of Medicine: Byzantine and Islamic medicine*. Omaha: Horatius Press.
- Pulungan, S. (2022). *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Amzah.
- Purnasari, N. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bogor: Guepedia.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Rustan, S. (2019). *Warna*. Batara Imaji.
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT 2020*. CV.Nulisbuku Jendela Dunia.
- Saehudin, & Izzan, A. (2015). *Tafsir Pendidikan: Konsep Pendidikan Berbasis Alquran*. Bandung: Humaniora.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Samara, T. (2007). *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Beverly: Rockport Publishers.
- Santrock, J. . (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja. Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surridge, M., & Gillespie, Andrew. (2022). *Business Management for the IB Diploma*. London: Hodder Education.
- Suryadi, R. A., & Sumiyati. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sutanto, S. M. (2020a). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Sutanto, S. M. (2020b). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi (Ilustrasi Sebagai Elemen Desain Dalam Karya Fiksi)*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Umam, K., & Romdloni, R. (2019). Studi Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Individual dengan Model Pembelajaran Klasikal. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2). doi: 10.30599/jpia.v6i2.589
- Wadud, A. (2014). *Pendidikan Agama Islam : Al-Quran Hadis Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Wibowo, I. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.
- Witabora, J. (2018). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 9, 659–667.