035/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN SHALAT (STUDI KASUS: TPA PONDOK PESANTREN DARUSSALAM)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual S1



Oleh

Fauzi Rohmatunnisa

20211810001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat
(Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)

Disusun Oleh

Fauzi Rohmatunnisa
20211810001

Program Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana (S1)

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat	: Fakultas Ilmu Komputer
Hari	: Rabu
Tanggal Bulan Tahun	: 25 Februari 2026

DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Jerry Donnald Rahajaan M.Sn.	**Elin Herlina M.I.Kom.**
NIK. 410107740228	**NIK. 410105920230**

Mengetahui / Mengesahkan :
Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dr. Sigit Setya Kusuma M.Sn.
NIK 410111920229

LEMBAR PENGUJIAN

Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat

(Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)

Disusun Oleh

Fauzi Rohmatunnisa

20211810001

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Februari 2026

DOSEN PENGUJI :

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Jerry Donald Rahajaan, M.Sn.	**Elin Herlina, M.I.Kom.**	**Yulvanto, M.T.I.**
NIK. 410107740228	**NIK. 410105920230**	**NIK. 410106830231**

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komputer	Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual S1
Tito Sugiharto, S.Kom.,M.Eng.	**Dr. Sigit Setya Kusuma M.Sn**
NIK 41038101348	**NIK 410111920229**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Fauzi Rohmatunnisa
NIM	: 202118110001
Tempat, Tanggal lahir	: Kuningan, 17 Mei 2003
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat (Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)

Dosen Pembimbing 1 : Jerry Dounald Rahajaan M.Sn

Dosen Pembimbing 2 : Elin Herlina M.I.Kom

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 25 Februari 2026

Yang menyatakan,



Fauzi Rohmatunnisa

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat (Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)" beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 25 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Fauzi Rohmatunnisa

MOTTO dan PERSEMBAHAN

Motto

"Karena Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan"

Al-Insyirah (Ayat 5-6).

Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Teristimewa untuk Orang tua saya Bapak Juaeni dan Ibu Eti Rohayati yang saya cintai dan hormati serta mendidik dan membesarkan dan selalu mendukung setiap langkah dalam meringkankan beban pada saat mengerjakan skripsi.
2. Kakak saya Rika Rohmatunnisa yang selalu mendukung dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
3. Kedua Dosen Pembimbing saya Bapak Jerry Dounald Rahajaan dan Ibu Elin Herlina yang sudah rela mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing saya sehingga dapat mengerjakan skripsi ini dengan selesai.
4. TPA Pondok Pesantren Darussalam dan para guru nya yang telah memberikan kesempatan kepada saya dalam melakukan penelitian ini dan memberikan support kepada saya dalam melaksanakan observasi dan wawancara dan kegiatan penelitian yang lainnya.
5. Barudak Warbah yang senantiasa menemani dan berbagi kebersamaan selama proses pengerjaan skripsi, melalui kebersamaan dalam waktu yang cukup panjang saat mengerjakan skripsi bersama.
6. Saudara-saudara saya yang selalu memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan skripsi.
7. Teman-teman DKV yang senantiasa membantu dan memberikan support selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.

Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat (Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)

Fauzi Rohmatunnisa, Jerry Dounald Rahajaan M.Sn, Elin Herlina M.I.Kom
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer,Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512
20211810001@uniku.ac.id, jerry.dounald@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id

ABSTRAK

Studi Kasus yang dilakukan di TPA Pondok Pesantren Darussalam ditemukan permasalahan kurangnya penggunaan sarana pembelajaran serta kurangnya media edukasi membuat anak-anak mengalami kesulitan pada tahap awal belajar pengenalan shalat, anak kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek konkret yang essential untuk perkembangan kognitifnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar sebagai media edukasi serta memudahkan anak belajar pengenalan shalat terfokus pada gerakan dan bacaan shalat melalui media yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode penyelesaian *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Hasil perancangan berupa media edukasi buku cerita bergambar yang memuat informasi tata cara shalat. Didapat dari hasil akhir bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap buku cerita bergambar mereka menyukai media buku cerita bergambar, serta dapat memudahkan belajar shalat dengan media ini dan dapat meningkatkan anak menjadi lebih rajin dalam belajar shalat. Didapat dari hasil uji kelayakan melibatkan 25 responden anak-anak, diperoleh hasil bahwa produk berada pada kategori sangat baik dengan capaian 92,28%. Selain itu, hasil validasi ahli media menunjukkan nilai sebesar 82,86% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan validasi ahli materi memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat baik.
Kata kunci: Pengenalan Shalat, Media Edukasi, ADDIE, Buku cerita Bergambar

The Story Book as Prayer Introduction Educational Media (A Case Study at TPA Pondok Pesantren Darussalam)

Fauzi Rohmatunnisa, Jerry Dounald Rahajaan M.Sn, Elin Herlina M.I.Kom
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer,Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512
20211810001@uniku.ac.id, jerry.dounald@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id

ABSTRACT

The case study conducted at TPA Pondok Pesantren Darussalam revealed problems related to the lack of learning facilities and educational media, which caused children to experience difficulties in the early stages of learning the introduction to prayer. This limitation deprived children of the opportunity to explore and manipulate concrete objects that are essential for their cognitive development. This study aims to design an illustrated storybook as an educational medium to facilitate children in learning the introduction to prayer, focusing on prayer movements and recitations through engaging and enjoyable media. This research employs a qualitative method with a descriptive qualitative approach and utilized the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The final product results in the form of an educational illustrated storybook containing information about the procedures of prayer. The findings indicate that children show a high level of interest in the illustrated storybook. They enjoy the media, find help in learning prayer, and it also encourages them to become more diligent in studying prayer. Based on the product feasibility test involving 25 child respondents, the results showed that the product was categorized as very good, with an achievement score of 92.28%. In addition, the media expert validation resulted in a score of 82.86%, which was also classified as very good, while the material expert validation obtained a score of 88%, also categorized as very good.
***Keywords**: Shalat, Education Media, ADDIE, illustrated storybook.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah "Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat (Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)".

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Anna F. Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S. Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Nunu Nugraha, M.T., Selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan
4. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
5. Bapak Jerry Dounald Rahajaan M.Sn selaku Pembimbing I dan Ibu Elin Herlina M.I.Kom selaku pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa terdapat banyak hambatan dan kesulitan yang dihadapi saat mengumpulkan data, melakukan analisis, dan menyusun laporan. Namun, dengan dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, peneliti berusaha untuk menyusun skripsi ini sebaik mungkin agar dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 25 Februari 2026

Fauzi Rohmatunnisa

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
LEMBAR PENGUJIAN
SURAT PERNYATAAN
PERNYATAAN ORIGINALITAS
MOTTO dan PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR DIAGRAM xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Tujuan Perancangan 4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan 4
1.6 Manfaat Perancangan 5
1.7 Metode Perancangan 6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data 6
1.7.2 Metode Analisis Data 7
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah 8
1.7.4 Kerangka Perancangan 10
1.8 Sistematika Penelitian 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA 12
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatut 12
2.1.1 Desain Komunikasi Visual 12

2.1.2 Media Edukasi 20
2.1.3 Media Buku Cerita Bergambar 22
2.1.4 Media Interaktif 23
2.1.5 Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) 23
2.1.6 Shalat 24
2.1.7 Ilustrasi 24
2.1.8 Tahap Perkembangan Anak 27
2.1.9 ADDIE 28
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu 30
2.2.1 Tinjauan Karya Terdahulu 31
2.3 Kerangka Teoritis 34
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN 35
3.1 Data dan Objek Perancangan 35
3.1.1 Observasi 35
3.1.2 Survey preferensi anak usia dini 36
3.1.3 Wawancara 47
3.1.4 Dokumentasi 50
3.2 Hasil Analisis Data 50
3.2.1 Reduksi data 51
3.3 Konsep Kreatif 53
3.3.1 Tujuan Kreatif 53
3.3.2 Strategi Kreatif 54
3.4 Konsep Visual 54
3.4.1 Teknik Visualisasi 55
3.4.2 Gaya Visualisasi 55
3.4.3 Elemen Visual 56
3.5 Konsep Media 58
3.5.1 Target Utama 58
3.5.2 Media Utama 59
3.5.3 Media Penunjang 60
3.6 Program Kreatif 65
3.6.1 Jadwal Perancangan 65

3.6.2 Biaya Perancangan 66
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN 67
4.1 Pengolahan Ide 67
4.1.1 Struktur Buku 67
4.1.2 Tema 67
4.1.3 Judul Buku Cerita Bergambar 67
4.1.4 Alur Cerita 68
4.1.5 Penokohan 68
4.1.6 Naskah dan Storyboard 70
4.1.7 Pemilihan Warna 74
4.1.8 Pemilihan Font 75
4.2 Eksekusi Visual 76
4.2.1 Sketsa 76
4.2.2 Lining 76
4.2.3 Pewarnaan 77
4.2.4 Penerapan Font 77
4.2.5 Layouting 79
4.2.6 Mekanisme Halaman Interaktif 79
4.3 Penerapan Pada Media Utama 81
4.3.1 Visualisasi Media Utama 82
4.3.2 Visualisasi Media Penunjang 87
4.4 Validasi 90
4.4.1 Validasi Ahli Media 91
4.5 Implementasi 94
4.6 Evaluasi 103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 104
5.1 Simpulan 104
5.2 Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105
Lampiran (Appendices) 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Analisis Data Model Interaktif 7
Gambar 1. 2 ADDIE Model 8
Gambar 1. 3 Gambar bagan kerangka perancangan 10
Gambar 2. 1 Titik 13
Gambar 2. 2Garis 14
Gambar 2. 3 Bidang 14
Gambar 2. 4 Tekstur 15
Gambar 2. 5 Warna CMYK dan RGB 15
Gambar 2. 6 Kesatuan 16
Gambar 2. 7 Kesimbangan 16
Gambar 2. 8 Ritme 17
Gambar 2. 9 Penekanan 17
Gambar 2. 10 Proporsi 18
Gambar 2. 11 Gambar Realis 26
Gambar 2. 12 Ilustrasi Gambar Karikatur 26
Gambar 2. 13 Ilustrasi Kartun 27
Gambar 2. 14 Ilustrasi Animasi 27
Gambar 2. 15 Referensi Buku Cerita Interaktif Ow Gigiku Sakit 31
Gambar 2. 16 Referensi Buku Pop-Up Sistem Tata Surya 32
Gambar 2. 17 Referensi Buku Syaml Periksa Gigi 33
Gambar 2. 18 Kerangka Teoretis 34
Gambar 3. 1 a. kondisi kelas b. observasi audiens c. fasilitas pembelajaran d. observasi referensi buku cerita 46
Gambar 3. 2 wawancara dengan pengajar TPA Ponpes Darussalam 48
Gambar 3. 3 wawancara dengan ahli perkembangan anak 49
Gambar 3. 4 wawancara dengan ahli media 50
Gambar 3. 5 a. proses pembelajaran dikelas b. proses pembelajaran dikelas 50
Gambar 3. 6 Referensi gaya visualisasi 55
Gambar 3. 7 a&b referensi layout 56

Gambar 3. 8 Referensi font 57
Gambar 3. 9 Referensi font 57
Gambar 3. 10 Referensi warna vibrant&hangat 58
Gambar 3. 11 Referensi media utama 60
Gambar 3. 12 Referensi Poster 60
Gambar 3. 13 Referensi whell games 61
Gambar 3. 14 Referensi Banner 62
Gambar 3. 15 Referensi Packaging 63
Gambar 3. 16 Referensi Stiker 64
Gambar 3. 17 Referensi Stiker 64
Gambar 4. 1 Penokohan Hasan 69
Gambar 4. 2 Penokohan Hasna 70
Gambar 4. 3 Penggunaan palet warna 75
Gambar 4. 4 a.b Penggunaan font bubblegum 75
Gambar 4. 5 Penggunaan font tetsubin gothic 76
Gambar 4. 6 proses sketsa bagian karakter, bagian halaman 76
Gambar 4. 7 proses lining bagian isi halaman,bagian karakter 77
Gambar 4. 8 proses pewarnaan bagian karakter&isi halaman 77
Gambar 4. 9 a.penerapan font bubblegum bagian cover depan b. penerapan font bubblegam bagian cover belakang c. penerapan font bubblegam bagian subheadline 78
Gambar 4. 10 penerapan font tetsubin gothic 78
Gambar 4. 11 a. layout cover depan b. layout cover belakang 79
Gambar 4. 12 Mekanisme halaman interaktif 80
Gambar 4. 13 Mekanisme halaman interaktif 80
Gambar 4. 14 Mekanisme Scan QR 81
Gambar 4. 15 Visualisasi media utama 82
Gambar 4. 16 visualisasi halaman prakata 83
Gambar 4. 17 Visualisasi halaman isi cerita 84
Gambar 4. 18 Visualisasi halaman inti cerita 86
Gambar 4. 19 Visualisasi halaman interaktif & Profil 86

Gambar 4. 20 a.desain Xbanner b.Mockup Xbanner 87
Gambar 4. 21 a.desain poster, b, mockup poster 88
Gambar 4. 22 a.desain whellchart, b.mockup whellchart 88
Gambar 4. 23 a.desain totebag, b.mockup totebag 89
Gambar 4. 24 a.desain stickerpack, b,mockup stikerpack 89
Gambar 4. 25 a.desain pin, b, mockup pin..... 90
Gambar 4. 26 validasi ahli media..... 91
Gambar 4. 27 validasi ahli materi 93
Gambar 4. 28 implementasi buku cerita bergambar 95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Makna Warna secara Psikologis oleh Darmaprawira 19
Tabel 2. 2 Perancangan Terdahulu..... 30
Tabel 2. 3 Hasil Observasi 36
Tabel 3. 1 ketertarikan tinggi anak pada buku cerita 44
Tabel 3. 2 Jadwal Perancangan 65
Tabel 3. 3 Biaya Perancangan..... 66
Tabel 4. 1 Tabel Storyboard..... 70
Tabel 4. 2 Penilaian ahli media 92
Tabel 4. 3 Penilaian ahli materi..... 94

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 Hasil survey pada buku 44
Diagram 4. 1 Diagram 4. 1 Hasil penilaian responden 97
Diagram 4. 2 Hasil penilaian aspek visual 99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Curiculume Vitae CV 109
Lampiran 2 Kartu Mengikuti Seminar Hasil Penelitian..... 110
Lampiran 3 SK Judul Penelitian 111
Lampiran 4 Kartu Bimbingan 113
Lampiran 5 Lembar Revisi Seminar Usulan Proposal..... 115
Lampiran 6 Lembar Hasil SHP 118
Lampiran 7 Lembar Revisi Seminar Hasil Penelitian..... 119
Lampiran 8 Hasil Cek Turnitin 121
Lampiran 9. Submission Jurnal..... 122
Lampiran 10. Hasil Observasi..... 123
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media..... 124
Lampiran 12. Hasil Uji Kelayakan..... 126
Lampiran 13. Hasil Wawancara..... 127
Lampiran 14. Dokumentasi..... 134
Lampiran 15. Lembar responden audiens 136
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Materi..... 138
Lampiran 17. Biodata Validator Ahli Media dan Materi 139