

# PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU BELAJAR ADAB EDISI AGAMA ISLAM UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI DAERAH KOTA TANGERANG SELATAN

Didam Sullivan

[Didamsullivan@gmail.com](mailto:Didamsullivan@gmail.com)

Ricky Widyananda Putra

[rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id](mailto:rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id)

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

## **ABSTRACT**

### **"DESIGNING THE HISTORY OF ISLAMIC LEARNING ILLUSTRATION EDITION OF ISLAMIC RELIGION FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN IN THE CITY OF SOUTH TANGERANG**

*Adab is a good case and must be emphasized in the many millions of humanity on earth, this is related to adab must be learned from an early age to develop into a better adult stage, but today many parents do not teach adab to their children, because these children become mixed with things that tend towards the absence of etiquette in everyday life. With the existence of illustrated books that the creator of design hopes that this will become a media to support civilized learning for children in this millennial era. Because in the current era many young children are already addicted to the smartphone they have and there is great hope for the creator of the illustrated book "Learning about the Islamic Edition of Islamic Religion" so that this book can be a positive learning medium.*

**Keywords: Illustration, books, learning media, picture stories, Islam**

## PENDAHULUAN

Manusia beradab adalah manusia yang mengenal Tuhannya, mengenal dan mencintai Nabi Muhammad Shallahu 'Alaihi Wassallam. Secara etimologi, kata "adab" dimaknai sebagai kehalusan dan kebaikan budi pekerti, kesopanan, dan akhlak. Adapun "beradab" berarti mempunyai adab, mempunyai budi bahasa yg baik, berlaku sopan. Jadi orang yang berbudi adalah orang yang baik sekaligus benar, sebab baik belum tentu benar dan benar belum tentu baik.

Pendidikan yang baik adalah dengan menanamkan akhlaq yang baik secara kuat dan kokoh ke dalam jiwa anak, sehingga ia mampu menolak syahwat yang jelek, dan menjadikan jiwanya tidak akan merasa nyaman kecuali dengan hal-hal yang baik, dan jiwanya akan membenci apa pun yang bertentangan dengan akhlaq yang baik. Sehingga anak akan menerima akhlaq yang baik, dan mencintai akhlak tersebut. Bukan sikap mulia bila ada seorang terlalu bangga karena dia dilahirkan dari keturunan ningrat bangga akan keturunan dari kakek buyutnya. Orang yang memiliki sifat mulia adalah apabila dia bangga akan kadar ketakwaannya yang tinggi.

Islam adalah agama yang penuh dengan adab yang sempurna. Syariat Islam membawa adab yang sempurna dalam semua kegiatan dan gerak-gerik seseorang. Ketika dia berkumpul dengan kedua orangtuanya, bergaul dengan tetangganya, ketika ia berjual beli, juga adab seorang guru kepada murid-muridnya, adab murid-murid kepada guru-guru mereka, ketika memasuki suatu tempat, ketika keluar dari suatu tempat, ketika menaiki kendaraan, ketika melakukan safar atau perjalanan jauh, ketika masuk masjid, keluar dari masjid, dan semua ibadah-ibadah ada adab-adab seperti adab-adab shalat, adab-adab haji, adab-adab puasa, dan adab-adab ibadah yang lainnya.

Pendidikan adab merupakan

salah satu pendidikan yang paling utama diberikan kepada seorang anak. Bahkan seharusnya, sebelum mendalami ilmu, seseorang harus terlebih dahulu mempelajari adab. Dan hal ini pula yang dilakukan oleh para salaf dan ulama terdahulu. Karena pentingnya belajar ilmu sebelum adab adalah sesuatu hal yang benar-benar harus diketahui atau ditanamkan sejak usia dini.

Tidak sedikit dari orang tua yang meremehkan pendidikan adab anak-anaknya. Pendidikan anak diserahkan kepada pembantu, sementara mereka sibuk dengan pekerjaannya. Mereka tidak menyadari betapa pentingnya pendidikan adab kepada anak ini. Maka tidak mengherankan ketika banyak dari kalangan anak Taman Kanak - kanak atau Sekolah Dasar yang kurang beradab kepada orang tua mereka sendiri, guru apalagi dengan temannya. Bahkan sampai usia Sekolah Menengah Pertama pun ketika shalat masih melakukan hal-hal yang tidak dibolehkan dalam shalat, misalnya ngobrol dengan atau mengganggu temannya.

Di antara tabiat anak-anak adalah mereka mencintai orang tua yang lemah lembut kepada mereka, membantu mereka, dan yang perhatian kepada mereka, sebisa mungkin tanpa teriak dan amarah bahkan dengan penuh hikmah dan kesabaran. Anak usia dini membutuhkan hiburan dan permainan sebagaimana juga usia dini adalah usia yang tepat untuk menanamkan adab-adab dan pendidikan yang baik. Oleh karena itu, orang tua harus mampu menyeimbangkan antara keduanya. Saat anak-anak mencintai orang tua yang penuh kelembutan, maka cintanya ini akan memotivasi mereka dengan kuat untuk menaati orang tuanya. Sebaliknya, jika tidak adanya kelembutan pada orang tua, melainakan hanya adanya kekerasan, akan menyebabkan anak menjauh, yang akan menyebabkan anak keras kepala dan tidak mau patuh kepada orang tua, atau menyebabkan ketakutan yang akan menumbuhkan sifat dusta dan tipu daya pada diri anak kepada orang tua.

Pendidikan adab yang merupakan

tanggung jawab utama para orang tua hendaknya telah dibiasakan sejak dini, dimulai sejak masa kanak-kanak. Mendidik anak dengan adab dan akhlak yang baik bukanlah perkara yang mudah. Sebab, lingkungan bermain anak juga akan mempengaruhi adab kesehariannya meskipun telah diajarkan adab yang baik kepada anak tersebut. Pendidikan adab kepada anak hendaknya didahulukan daripada ilmu.

Islam mengajarkan kepada umatnya betapa mulianya kedudukan adab dibandingkan ilmu. Maka sudah sepantasnya bagi para orang tua untuk membekali adab kepada anaknya terlebih dahulu sebelum mengajarkan ilmu-ilmu yang lain. Orang tua juga hendaknya selektif dalam memilih sekolah bagi anaknya sekolah yang baik, baik bukan karena prestasi keilmuan sekolah tersebut akan tetapi karena adab dan akhlak yang dimiliki oleh pengajar atau pengelola sekolah tersebut serta materi-materi yang diajarkan mengarah pada pembentukan karakter yang islami. Tak lupa pula orang tua hendaknya memperhatikan lingkungan bergaul anak, karena lingkungan juga memiliki pengaruh besar terhadap karakter keseharian anak .

Sebenarnya banyak hal yang membuat anak jadi kurang paham atau tidak mau mengerti tentang ilmu agama, faktor lingkungan, faktor zaman, dan kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak dengan benar. Kita sebagai masyarakat juga harus kuat dengan hal ini, menjadikan pribadi yang beradab dan berilmu untuk dijadikan contoh bagi generasi penerus umat islam dan bangsa indonesia.

Seiring dengan berkembangnya zaman, semakin banyak juga perubahan terhadap pola hidup dalam bermasyarakat. Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dialami tidak sedikit dampak negatifnya terhadap sikap hidup dan perilaku manusia. Termasuk didalamnya akhlak anak terhadap orang tua yang tampaknya tidak sedikit dari

mereka yang tidak patuh lagi, lalai terhadap kewajiban dan lebih sibuk pada hal kesenangan yang bersifat duniawi semata tanpa memperhatikan kewajiban mutlak mereka

Sesungguhnya, krisis yang dialami oleh manusia sekarang ini tidak lain juga disebabkan oleh karena tidak adanya panutan ketuhanan yang benar, yang tokohnya adalah Nabi Muhammad Shalallahu alaihi wasalam. Supaya manusia kembali pada petunjuk tuhan dan keluar dari kegelapan, maka orang tua harus mengajarkan kepada putra dan putrinya untuk mencitai Nabi dan mengamalkan kepribadian beliau kepada mereka.

Pada realitanya, fenomena yang terjadi pada zaman ini, mayoritas anak terbius dengan angan-angan kosong. Mereka menggantungkan cita-cita yang tinggi, akan tetapi semakin tinggi cita-cita tersebut berdampak pada degradasi moral. Degradasi tersebut semakin tampak dan memprihatinkan ketika banyak anak yang berbuat durhaka kepada orang tua, bahkan ada yang sampai tega membunuhnya. Diantara faktor penyebabnya karena adanya pengaruh internal adalah kelalaian orang tua dalam membimbing anak dan memberikan tauladan yang baik kepada anak, kurangnya interkasi yang baik antara kedua orang tua dengan anak.

Begitu juga pengaruh eksternal, seperti adanya paham liberal yang merusak pola kehidupan dalam berkeluarga dan bermasyarakat (melalui media masa, internet, dan pergaulan lingkungan yang tidak baik), sehingga mereka mudah terkontaminasi dengan pola gaya hidup bebas.

### **KOMUNIKASI VISUAL**

Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera pengelihatan atau mata. Visual sendiri berasal dari bahasa Latin "Videre" yang berarti melihat. Berdasarkan pengertian di depan, maka desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sarana komunikasi, yang

mana informasi tersebut disampaikan oleh desainer melalui hasil karyanya. Desain komunikasi visual memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan berbagai kekuatan visual dengan bantuan teknologi.” (Rakhmat supriyono, 2010. hml. 9).

Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang bisa disampaikan melalui media berupa desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, dan brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

#### **PRINSIP DESAIN VISUAL**

Prinsip-prinsip desain berikut saling berhubungan satu sama lain. Oleh karena itu, penerapan prinsip desain dibawah ini jarang dijumpai hanya digunakan salah satunya saja. Robin Williams menyebutkan terdapat 4 prinsip desain visual dalam buku *The Non Designer's Design Book*, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. *Proximity*

*Proximity* memiliki tujuan dasar untuk mengorganisir elemen-elemen yang terdapat pada sebuah desain agar dapat terlihat lebih tertata. Penataan yang baik, dapat menciptakan desain yang menarik untuk dilihat oleh audiens, serta tidak membuat mata lelah untuk melihatnya.

##### 2. *Alignment*

*Alignment* atau penjajaran merupakan prinsip desain yang mengatakan bahwa elemen desain visual harus memiliki konektivitas satu sama lain. Tujuannya untuk

membuat sebuah desain memiliki kesan yang harmonis.

##### 3. *Repetition*

Tujuan dasar dari adanya repetisi (pengulangan) dalam sebuah desain adalah untuk menyatukan dan memperkuat elemen-elemen desain yang terdapat pada sebuah halaman. Repetisi juga dapat menambah nilai estetika pada sebuah desain.

##### 4. *Contrast*

Sebuah kontras dalam sebuah halaman dapat menarik perhatian mata agar memandang kearah tersebut. Sebuah kontras yang baik adalah dua bentuk atau lebih yang memiliki bentuk atau warna yang jauh berbeda. Tujuan kontras dalam desain yaitu selain menarik perhatian mata adalah untuk membantu audiens dalam mengolah informasi yang terdapat dalam sebuah desain. (Robin Williams, 2015: 32)

#### **ILUSTRASI**

ilustrasi berasal dari bahasa Latin “*Illustrare*” yang berarti menjelaskan atau menerangkan., sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Selain itu, ilustrasi juga dikatakan berasal dari kata *ilusi*. Pengertian ilustrasi ini memberikan arti ilusi sebagai gambaran angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Hal ini merupakan pengantar ataupun pelengkap terhadap suatu tujuan yang membantu seseorang agar lebih mudah dan cepat mengerti suatu tujuan yang disampaikan dalam ilustrasi tersebut.

#### **PENOKOHAN**

Setiap manusia memiliki dua bagian yang saling berhubungan, yaitu batang tubuh dan jiwa. Batang tubuh manusia pada dasarnya sama bentuknya. Yang berlainan hanya warna kulit, tinggi badan, bentuk muka, dan sebagainya. Ada lagi yang membuat kita manusia

berlainan satu dengan yang lainnya, yaitu sosok tubuh yang berpadu dengan jiwa yang membuat kita menjadi sebuah karakter atau penokohan.

(Dwi Koendoro, 2004: 13)

### **LAYOUT**

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

### **Konsep Penciptaan**

Penulis akan membuat karya buku ilustrasi mengenai pembelajaran adab untuk anak-anak. Buku tersebut akan di isi dengan ilustrasi yang cocok untuk anak usia dini. Hal yang dilakukan dalam proses pembuatan ilustrasi adalah menggambar sketsa kasar di atas kertas menggunakan pensil, lalu penulis akan merubahnya dalam bentuk digital, penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Illustration CS5 dalam pembuatan ilustrasi.

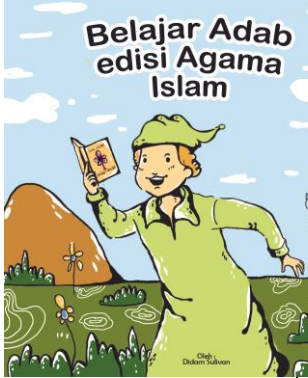


Buku ilustrasi ini dengan tata letak yang variatif dan menonjolkan ilustrasi, juga tidak terkesan monoton. Dibuku ini menggunakan font Arial Rounded, jenis huruf ini memiliki kesan luwes dan mudah untuk dibedakan satu dengan yang lainnya. Bentuknya yang simpel mejadikan jenis huruf ini sebagai huruf yang di gunakan sebagai judul dan isi dalam buku ilustrasi ini. Serta menggunakan Font Berlin Sasn FB yang memilki kesan lugas, tetapi

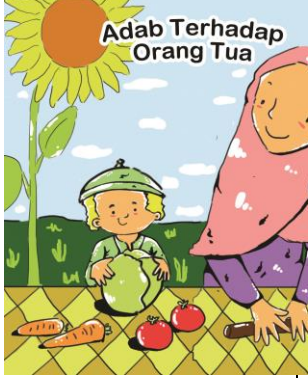





memiliki karakter tidak kaku. Pencipta akan menggunakan Axial Layout dalam karya ilustrasi pencipta. Layout jenis ini digunakan guna membuat ilustrasi terlihat lebih dominan dengan bantuan dari beberapa elemen visual lainnya.




Di dalam buku bergambar ini oleh pencipta akan diisi edukasi tentang peragaan adab yang di peragakan oleh karakter yang ada dibuku ini, yaitu karakter yang bernama Duha. Karakter Duha akan mempergakan sedemikan rupa apa yang ada didalam konteks perhalaman pada buku ilustrasi ini. Nama Duha ini penulis terinspirasi dari nama sholat sunnah Dhuha, Karakter Duha memiliki ciri dengan pakian hijau nya, warna hijau disini memiliki artian atau kesan tenang, damai, dan menyegarkan, adapun pemilihan warna hijau yang dilakukan, karena warna hijau adalah salah satu warna yang disuka oleh Nabi Muhammad Shalallahu alaihi wassalam. Pakaian yang gunakan oleh karakter Duha terinspirasi dari busana muslim yaitu jubah yang memiliki kerah kemeja, yakni yang berasal dari negara Arab Saudi, karena negara Arab sangat kental dengan nuansa islam, dan penutup kepala yang digunakan oleh karakter Duha, pencipta mengambil refrensi dari buku anak-anak yang berjudul "Nursery Rhymes" yang dimana salah satu karakter pada buku tersebut menggunakan kupluk yang serupa dengan kupluk yang digunakan oleh karakter Duha.

### **PEMBAHASAN**

Pada bagian ini pencipta akan membahas setia bagian-bagian yang ada dari halaman pada buku ilustrasi ini. Hal ini didasari oleh konsep teknis dan kreatif dan konsep teknis serta menggunakan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya. Berikut ini adalah pembahasan karya dari buku ilustrasi yang pencita buat :

No.	Visualisasi	Keterangan Visual
1.		Sampul depan
2.		Cover Belakang
3.	<p>"Buku Belajar Adab edisi Agama Islam"</p> 	Halaman kata pengantar

4.		Sub Cover I ADAB TERHADAP ORANG TUA
5.	<p><b>1. Tidak memandang dengan pandangan tajam kepada orang tua</b></p> <p>Sebagai seorang anak kita dianjurkan untuk tidak memandangi orang yang lebih tua dengan ketegangan yang tajam dan tidak mempromohkan. Dengan ketegangan yang tajam dan sangat terlihat berhadapan dengan orang tua.</p> <p>Gambar di samping adalah sikap yang tidak baik, dan tidak pernah diizinkan. Kamu jangan seperti ini ya, ini adalah bukan salah anak muslim itu...</p> 	Halaman 1-2
6.	<p><b>2. Tidak mendahulukan bicara</b></p> <p>Durhaka mereka yang lebih tua untuk berbicara terlebih dahulu untuk menyempatkan hati mereka, ini adalah salah satu dari cara menghormati orang tua.</p> 	Halaman 3-4
7.	<p><b>3. Berbicara dengan nada yang lembut</b></p> <p>Sebagai orang yang lebih muda, hendaknya kita berbicara dengan nada yang rendah dan tenang secara tenang. Jangan pernah berbicara dengan nada yang tinggi apalagi membentak pada orang tua.</p> 	Halaman 5-6
8.	<p><b>6. Meminta maaf</b></p> <p>Sebagai seorang anak, hendaknya kita selalu memohon maaf kepada orang tua jika kita telah berbuat salah. Lakukanlah yang disarankan oleh saudara Yusuf yang mana mereka meminta maaf kepada orang tua mereka ketika berhadapan ayah.</p> 	Halaman 7-8
9.	<p><b>7. selalu berdo'a kepada kedua orang tua</b></p> <p>Kita sebagai anak yang berbakti kepada orang tua harus selalu berdo'a untuk orang tua. Hal ini diwajibkan se-mat-mata hanya demi keselamatan di dunia dan di akhirat.</p> 	Halaman 9-10

10		Cover Sub BAB II ADAB MAKAN
11		Halaman 11-12
12		Halaman 13-14

## KESIMPULAN

Perancangan karya dari buku ilustrasi “Belajar Adab Edisi Agama Islam” bertujuan agar anak-anak di zaman milenial ini dapat tertarik membaca buku daripada kecanduan media sosial atau smartphone. Dan diharapkan anak-anak dapat mengerti kehidupan yang beradab di manapun mereka tinggal.

Banyak hal yang harus dipertimbangkan saat pencipta mengangkat ide pembuatan buku ini, karena kurangnya pengetahuan akan agama, namun ini menjadi semangat bagi pencipta untuk mempelajari konteks yang telah di angkat dalam pembuatan karya ini.

Dampak langsung dan tidak langsung dari karya buku ilustrasi ini adalah :

1. Dampak langsung  
Dampak langsung yang bisa di ambil dari karya buku ilustrasi ini yaitu

menjadikan anak-anak mengerti tentang beberapa adab dalam berkehidupan sehari-hari.

### 2. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung dari karya ini adalah, pencipta mengharapkan agar seorang anak dapat lebih memiliki akhlak yang baik dengan pembelajaran dan sumber yang baik.

### 3. Feed back

Pencipta mendapatkan penekanan lebih tegas untuk merealisasikan materi dalam buku ilustrasi belajar adab edisi agama islam, Karena ini menjadi tolak ukur bagi pencipta untuk menjadi manusia yang juga beradab.

## Evaluasi

Penerapan evaluasi yang dilakukan secara keseluruhan pada perancangan buku ilustrasi “Belajar Adab Edisi Agama Islam” untuk usia 7-12 tahun yang telah dilakukan secara bertahap dibagi menjadi tiga yaitu :

### 1. Pertimbangan Kreatif

Pencipta melakukan perkembangan dalam buku ilustrasi ini, adapun hal yang menjadi pertimbangan untuk memenuhi materi yaitu pencipta melakukan riset dan observasi, dan menambahkan materi dari situs website yang paham tentang konteks ini. Kemudian pencipta melakukan pertimbangan kreatif juga dengan merancang visual sebaik mungkin agar nyaman dan terlihat bagus, dan karya yang dirancang tentunya mengikuti kemampuan pencipta.

### 2. Waktu Pengerjaan

Waktu perancangan yang dimiliki saat itu tidak terlalu membuat pencipta dapat santai mengerjakannya, karena adapun yang digunakan yaitu sekitar 3 bulan yaitu Oktober sampai dengan Desember. Banyak kendala saat melakukan perancangan buku ilustrasi, namun pada akhirnya atas kehendak Allah Subhanahu Wa ta’ala perancangan

ini bisa selesai.

### 3. Biaya

Biaya yang digunakan terhitung besar bagi mahasiswa, karena banyak yang harus dipersiapkan untuk memenuhi kebutuhan tugas akhir yang dikerjakan.

### **FEEDBACK**

Kelebihan dari buku ilustrasi ini adalah dengan ilustrasi nya dibuat simpel dan mudah dipahami, serta penggunaan warna yang tidak terlalu mencolok membuat buku ilustrasi ini menjadi lebih menarik dan juga materi yang disampaikan juga cukup tersampaikan.

Kekurangan pada buku ilustrasi ini yaitu sedikit nya halaman dari karya buku ilustrasi serta, pada ilustrasi yang ada pada buku ilustrasi ini masih kurang informatif.

### **REKOMENDASI**

Pencipta merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Lakukan observasi kebutuhan buku ilustrasi pada target audience, untuk mengetahui latar belakang dari buku yang ingin dirancang.
2. Penentuan konsep yang matang akan mendatangkan kemudahan dalam penyelesaian.
3. Mencari referensi yang sesuai dengan tema yang akan dibuat. Dan kumpulkan referensi, data-data, serta studi pustaka dari berbagai sumber.
4. Mintalah saran kepada teman-teman yang juga menggeluti bidang desain komunikasi visual.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pencipta memiliki saran-saran sebagai berikut :

1. Lakukanlah inovasi dalam pembelajaran, buat sedemikian kreatif sesuai dengan kemampuan

saja. Dan cobalah eksplor apa yang menjadi kebiasaan dalam penyelesaian masalah.

2. Jika buku yang dibuat untuk anak-anak gunakan warna yang menarik perhatian mereka, dan juga lakukan observasi untuk mengetahui apa yang sedang terjadi pada lingkungan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **BUKU**

Buku :

Aminuddin, 2009. Pengantar Apresiasi Puisi Karya Sastra, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Dwi Koendoro, 2004. Yuk Bikin KOMIK. Bandung: DAR Mizan.

Kusrianto, Adi, 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual", Bandung : Penerbit Andi

Lia anggraini & Kirana Nathalia. 2018. Desain Komunikasi Visual. Bandung : Penerbit Nuansa

Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2018. Pengantar Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Nuansa.

Memahami hakekat budi luhur DRS. Djaetun, HS.

Memahami hakekat budi luhur DRS. Djaetun, HS.

Rakhmat supriyono. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2010.

Robin Williams, 2015. The Non-Designer's Design Book 4th edition, San Francisco: Peachpit Press.

Suriyanto Rustan. 2010. Layout, Dasar & Penerapannya. Jakarta : Gramdia Pustaka Utama.



## SUMBER LAIN

Sumber Lain :

<http://kelasdesain.com/element-element-layout/>(Di akses 30 Desember 2019 pukul 09.00)

<http://kelasdesain.com/pengertian-layout/>(Di akses 23 Oktober 2019 pukul 13.04 WIB)

<http://nurcahyo-pentaprisma.com/p/unsur-unsur-komposisi.html>(selasa-22oktober-2019/08:03WIB)

<http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.htm>(Di akses 2 November 2019 pukul 09.14 WIB)

<https://belajarislam.com/artikel-baru/menanamkan-adab-sejak-dini-pada-anak/>(senin-21oktober-2019/6:06WIB)

<https://dokumen.tips/documents/prinsip-desain-sebagai-elemen-komposisi-bentuk.html>(Di akses 17 Oktober 2019 pukul 12.09 WIB)

<https://indahayupratiwixiimm.wordpress.com/2016/09/03/definisi-warna/>(Diakses 22 Oktober 2019 pukul 09.00 WIB)

<https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/#Jenis>(Di akses 23 Oktober 2019 pukul 12.49 wib)

<https://mebiso.com/mengenal-4-prinsip-dasar-desain-layout/>(Di akses 29 Desember 2019 pukul 10.00 WIB)

<https://muslimah.or.id/8445-bagaimana-mendidik-anak-dalam-islam.html>(senin-21oktober-2019/06:47WIB)

<https://muslimah.or.id/8445-bagaimana-mendidik-anak-dalam-islam.html>(senin-21oktober-2019/06:53WIB)

[https://seputarilmu.com/2019/02/pengertian-tipografi-fungsi-elemen-dan-klasifikasi-terlengkap.html#Fungsi\\_Tipografi](https://seputarilmu.com/2019/02/pengertian-tipografi-fungsi-elemen-dan-klasifikasi-terlengkap.html#Fungsi_Tipografi)

<https://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html#>(Diakses 24 Oktober 2019 pukul 13.09 WIB)

<https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1>(Di akses 22 Oktober 2019 pukul 11.30 WIB)

<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi-menurut-para-ahli-beserta-contohnya-lengkap/>

<https://www.hidayatullah.com/spesial/hidcompedia/read/2015/06/20/72523/adab.html>(minggu-20oktober-2019/16.49WIB)

[https://www.kompasiana.com/yusril\\_izhama/5c27bd9d43322f5b0b084a63/utamakan-adab-sebelum-ilmu](https://www.kompasiana.com/yusril_izhama/5c27bd9d43322f5b0b084a63/utamakan-adab-sebelum-ilmu)(minggu-20oktober-2019/17.05WIB)

<https://www.radorodja.com/47249-pengertian-adab-dan-beradab-dengan-adab-adab-islam/>(minggu-20oktober-2019/16.56WIB)  
anuari 2020