

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK MENGENAL TUMBUHAN YANG DISEBUTKAN DALAM AL-QUR'AN SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Muhammad A'izzal Fata, Moch. Abdul Rohman*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: moch.abdul.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i92025p1091-1104

Kata kunci

buku ilustrasi,
cerita anak,
tumbuhan dalam Al-Qur'an,
edukasi lingkungan,
literasi anak

Abstrak

Perancangan buku ilustrasi cerita anak yang mengangkat tema tumbuhan dalam Al-Qur'an bertujuan menghadirkan media edukasi yang menanamkan nilai penghargaan terhadap lingkungan. Melalui buku ini, anak-anak diperkenalkan pada beragam tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an serta diajak untuk mengenal, menjaga, merawat, dan melestarikannya. Pengenalan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan anak terhadap dunia luar sehingga mendorong mereka melakukan aktivitas positif di alam terbuka. Selain berfungsi sebagai sarana pendidikan lingkungan, buku ini juga diarahkan untuk menumbuhkan minat baca anak sekaligus menanamkan kecintaan terhadap Al-Qur'an. Metode perancangan yang digunakan merujuk pada model Bruce Archer dengan tahapan *programming*, *data collection*, *analysis*, *synthesis*, *development*, dan *communication*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara sebagai data primer, serta kuesioner dan studi pustaka sebagai data sekunder. Produk akhir dari perancangan ini berupa buku ilustrasi berjudul "*Mengenal dan Merawat Tumbuhan yang Disebutkan dalam Al-Qur'an*" yang dicetak dalam format *hard cover*. Untuk memperkuat daya tarik, disediakan pula media pendukung berupa pembatas buku, *flash card*, tas punggung, kotak makan, botol minum, *sketchbook*, *puzzle jigsaw*, kaos, pin, gantungan kunci, sticker pack WhatsApp, x-banner, serta poster promosi.

1. Pendahuluan

Tumbuhan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan di bumi karena memiliki peran besar dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan kelangsungan hidup seluruh makhluk. Kehadirannya tidak hanya bermanfaat bagi manusia, tetapi juga bagi hewan dan lingkungan secara keseluruhan. Peranan tumbuhan sangat beragam, mulai dari penyedia sumber pangan, bahan obat-obatan, bahan baku industri, hingga sebagai penopang kehidupan melalui fungsi pemurnian udara dan air. Selain itu, tumbuhan juga berperan sebagai pengatur ekosistem yang menjaga keseimbangan iklim serta menjadi habitat bagi berbagai jenis makhluk hidup. Kehadiran tumbuhan yang umumnya berwarna hijau memberikan efek psikologis berupa rasa nyaman dan ketenangan bagi manusia. Tidak mengherankan bila aktivitas bercocok tanam, berkebun, maupun bertani sering dianggap sebagai salah satu bentuk penjagaan sekaligus pelestarian yang dilakukan manusia terhadap tumbuhan. Jika keberadaan tumbuhan di bumi mengalami ancaman, dampaknya akan sangat serius. Penurunan suplai oksigen dan peningkatan karbon dioksida dapat mengakibatkan terganggunya keseimbangan alam dan membahayakan kelangsungan hidup manusia. Oleh sebab itu, kesadaran menjaga dan melestarikan tumbuhan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak sebagai generasi penerus.

Dalam perspektif Islam, hubungan manusia dengan alam digambarkan sebagai keterikatan yang saling melengkapi. Seluruh makhluk hidup dipandang sebagai bagian dari ekosistem yang

diciptakan Allah dengan penuh keseimbangan. Al-Qur'an menekankan pentingnya manusia untuk berlaku adil, menjaga lingkungan, dan menyayangi semua makhluk. Ajaran Islam tidak hanya menuntun manusia untuk beribadah kepada Tuhan, tetapi juga mengajarkan tanggung jawab dalam merawat bumi. Tumbuhan secara khusus kerap disebut dalam Al-Qur'an sebagai karunia Allah yang berfungsi memenuhi kebutuhan manusia dan sekaligus menjadi bukti kekuasaan-Nya. Beberapa ayat bahkan menyebutkan nama-nama tumbuhan dan buah-buahan secara eksplisit, seperti kurma, zaitun, dan anggur, yang tidak hanya memiliki manfaat praktis bagi kehidupan, tetapi juga sarat dengan nilai spiritual. Penyebutan ini menunjukkan bahwa tumbuhan tidak hanya berperan dalam aspek biologis, tetapi juga memiliki makna filosofis dan religius yang mendalam.

Penanaman kesadaran mencintai lingkungan sejak masa anak-anak menjadi penting karena pada fase ini anak berada pada tahap eksplorasi dan pembentukan karakter. Menurut Anggraini et al. (2023), faktor lingkungan berperan penting dalam membentuk perilaku dan sikap anak yang pada gilirannya memengaruhi cara pandang mereka terhadap dunia sekitar. Lingkungan yang mendukung akan mendorong anak untuk memiliki rasa ingin tahu, kepedulian, dan tanggung jawab. Sebaliknya, lingkungan yang tidak terjaga dapat membentuk sikap apatis dan tidak peduli terhadap kelestarian alam. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, konsisten, dan berkesinambungan sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan potensi anak.

Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah pengenalan materi pembelajaran mengenai cinta lingkungan. Setina et al. (2015) menegaskan bahwa mencintai lingkungan berarti membuka pintu pengetahuan tanpa batas bagi anak. Alam dapat berfungsi sebagai laboratorium eksplorasi yang memberikan pengalaman belajar kaya dan mendalam. Saat anak menjelajah alam, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang lingkungan, tetapi juga belajar nilai moralitas, hubungan antar makhluk hidup, serta pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. Senada dengan hal ini, Damayanti et al. (2023) menjelaskan bahwa aktivitas sederhana seperti berkebun mampu menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap dunia luar. Anak-anak yang terbiasa berinteraksi dengan alam cenderung lebih aktif, sehat, dan memiliki kepedulian lebih besar terhadap lingkungan.

Dalam konteks penyampaian pengetahuan, media memiliki peran penting sebagai sarana informasi. Media yang efektif akan membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih mudah, menarik, dan berkesan. Salah satu media yang potensial digunakan adalah buku ilustrasi cerita anak. Buku ilustrasi anak merupakan media yang menggabungkan kekuatan teks dan visual sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Febriyanti et al. (2021) menyatakan bahwa buku ilustrasi cerita anak mampu menarik perhatian sekaligus memudahkan anak dalam menerima informasi karena disajikan melalui visualisasi dan narasi yang saling melengkapi.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media kreatif berbasis ilustrasi dalam mendukung pendidikan berbasis Al-Qur'an untuk anak. Febriyanti, Romadhona, dan El Chidtian (2024) misalnya, menekankan bahwa penggunaan buku cerita pop-up terbukti efektif menumbuhkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an karena memadukan unsur visual dan interaktivitas. Sejalan dengan itu, Hanani dan Ariusmedi (2024) menemukan bahwa ilustrasi Surah Al-Waqi'ah dapat dijadikan media pengenalan Al-Qur'an bagi anak sekolah dasar dengan hasil yang positif dalam meningkatkan minat belajar. Lebih lanjut, Warosari dan Putri (2025) menjelaskan bahwa integrasi nilai kognitif Al-Qur'an sejak usia dini berperan penting dalam pengembangan kepribadian dan spiritualitas anak. Temuan-temuan ini memperkuat gagasan

bahwa media ilustratif tidak hanya berfungsi menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mampu menumbuhkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an.

Selama ini, buku mengenai tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an sudah tersedia, tetapi sebagian besar ditujukan bagi remaja hingga orang dewasa. Bahasa yang digunakan cenderung kompleks, banyak teks, serta memuat istilah-istilah ilmiah yang sulit dipahami anak-anak. Kondisi ini menyebabkan anak-anak sulit mengakses informasi yang sesungguhnya relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa buku ilustrasi cerita anak yang membahas tumbuhan dalam Al-Qur'an dengan bahasa sederhana, visual yang menarik, serta penyajian yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

Pemilihan buku ilustrasi sebagai media juga selaras dengan upaya menumbuhkan budaya membaca sejak dini. Anak-anak umumnya memiliki kecenderungan menyukai bacaan dengan gambar yang berwarna-warni dan narasi singkat yang mudah dipahami. Kehadiran buku ilustrasi tidak hanya memperkaya pengalaman membaca, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap Al-Qur'an dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, perancangan buku ilustrasi cerita anak mengenai tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an diharapkan mampu berfungsi ganda: sebagai media edukasi lingkungan sekaligus sarana untuk menumbuhkan spiritualitas anak sejak dini.

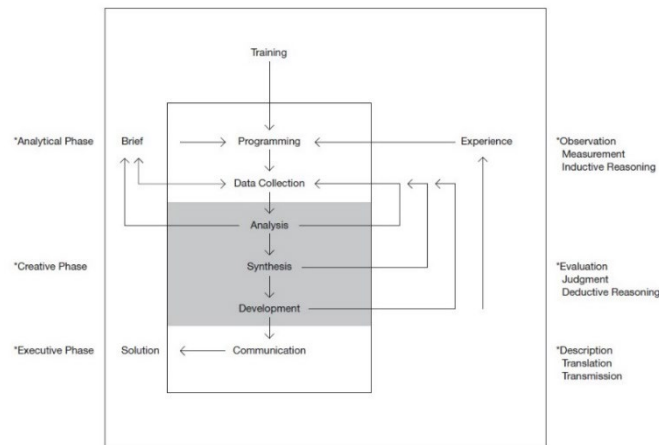
2. Metode

Metode perancangan yang digunakan dalam "Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Anak Mengenal Tumbuhan yang Disebutkan dalam Al-Qur'an sebagai Media Edukasi" mengacu pada metode perancangan Bruce Archer yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *programming*, *data collection*, *analysis*, *synthesis*, *development*, dan *communication* (Dubberly, 2024).

Tahap pertama adalah *programming*. Pada tahap ini, perancang mendefinisikan permasalahan utama beserta tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan batasan perancangan. Tahap kedua adalah *data collection*. Pada tahap ini, perancang mengumpulkan informasi dan data melalui sumber primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh melalui kuesioner dan studi pustaka. Tahap ketiga adalah *analysis*. Pada tahap ini, perancang menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan teknik 5W+1H. Metode 5W+1H digunakan untuk menggali permasalahan dengan mengajukan pertanyaan *What*, *Where*, *Why*, *Who*, *When*, dan *How* (Hardono et al., 2019). Tahap keempat adalah *synthesis*. Pada tahap ini, perancang merangkum hasil data dan menentukan konsep ide perancangan. Tahap kelima adalah *development*. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan, mulai dari penyusunan naskah hingga rancangan akhir dalam bentuk cetakan. Tahap keenam adalah *communication*. Pada tahap ini, perancang mengkomunikasikan hasil perancangan kepada khalayak untuk memperoleh umpan balik.

Tabel 1. Sistematika Dasar Perancangan dengan Metode Bruce Archer

No	Tahapan	Deskripsi
1	Programming	Menentukan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan batasan perancangan
2	Data Collection	Mengumpulkan informasi dan data melalui wawancara, kuesioner, dan studi pustaka
3	Analysis	Menganalisis data menggunakan metode 5W+1H
4	Synthesis	Merangkum data dan menentukan konsep ide dasar perancangan
5	Development	Merancang media utama dan media pendukung
6	Communication	Mengkomunikasikan hasil perancangan kepada khalayak untuk memperoleh umpan balik



Gambar 1. Metode Perancangan Bruce Archer

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pemograman

Menurut Edward T. White (Effendi & Satwiko, 2021), pemrograman merupakan proses menganalisis suatu permasalahan dalam perancangan. Pemrograman menjadi tahap dasar yang berfungsi sebagai latar belakang perancangan dengan mengidentifikasi topik mengenai tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an. Pada tahap ini dilakukan pengaitan antara aspek tumbuhan, Al-Qur'an, anak-anak, dan media yang digunakan. Rumusan masalah yang ditetapkan antara lain: "Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita anak yang menarik sebagai media edukasi untuk mengenalkan tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an?" dan "Bagaimana buku ilustrasi cerita anak ini membantu orang tua menumbuhkan rasa kepedulian terhadap tumbuhan pada anak-anak?". Tujuan perancangan buku ilustrasi ini adalah, pertama, sebagai media pengetahuan untuk mengenalkan tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an kepada anak-anak sekaligus menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar dan kecintaan terhadap Al-Qur'an. Kedua, sebagai bahan ajar alternatif bagi remaja atau orang dewasa untuk mengenalkan dunia tumbuhan dalam Al-Qur'an kepada anak-anak.

Pada tahap pemrograman ini juga ditetapkan batasan perancangan yang meliputi audiens, media, dan teknologi. Dari segi audiens, sasaran primer adalah orang tua, sedangkan sasaran sekunder adalah anak-anak usia 7-9 tahun atau pembaca awal, baik laki-laki maupun perempuan, khususnya anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar. Secara geografis, audiens berada di wilayah Indonesia, mencakup daerah perkotaan maupun pedesaan. Dari segi psikografis, audiens adalah orang tua yang peduli terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu terhadap alam, serta masyarakat muslim yang peduli terhadap pendidikan anak dan pelestarian lingkungan. Dari sisi perilaku, audiens mencakup anak-anak yang aktif, suka bermain, tertarik pada pengetahuan baru melalui buku bergambar, serta anak yang gemar berkebun bersama orang tuanya.

Batasan media ditentukan dengan menghadirkan media utama berupa buku ilustrasi cerita anak yang dikemas semenarik mungkin. Selain itu, terdapat media pendukung, baik dalam bentuk *offline* maupun digital, yang berfungsi sebagai sarana promosi dan menambah nilai buku, misalnya berupa *merchandise*. Dari sisi teknologi, proses pembuatan ilustrasi dalam perancangan ini sepenuhnya menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop.

3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan yang harus dilalui dalam penelitian yang mempunyai nilai penting (Hulu et al., 2024, p. 647). Pengumpulan data tidak hanya soal menghimpun informasi melainkan juga menjamin bahwa data yang diperoleh sesuai realita dan secara objektif dapat membantu peneliti dalam mencapai tujuan penelitian (Romdona et al., 2025, p. 42). Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan kualitatif semi-kuantitatif yang bertujuan untuk memahami topik tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an serta cara mengangkat topik tersebut melalui buku ilustrasi cerita anak. Data utama mengenai jenis tumbuhan diperoleh melalui wawancara dan studi pustaka, sedangkan data mengenai persepsi khalayak terhadap perancangan buku ilustrasi dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner.

Studi pustaka mengacu pada tiga sumber literasi, yakni buku *Tumbuhan dalam Perspektif Al-Qur'an dan Sains*, buku *Ensiklopedia Mukjizat Al-Qur'an dan Hadis: Kemukjizatan Tumbuhan dan Buah-Buahan*, serta artikel jurnal *Teks dan Konteks Penafsiran Ayat-ayat Tentang Buah-buahan dalam Al-Qur'an*. Dari kajian literatur tersebut diperoleh delapan belas jenis tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an. Pertama, delima (*Punica granatum*) disebut tiga kali sebagai buah bergizi tinggi dengan manfaat antioksidan dan pengobatan tradisional. Kedua, zaitun (*Olea europaea*) yang muncul tujuh kali, dikenal sebagai simbol keberkahan dengan minyaknya yang berkhasiat bagi kesehatan jantung, kecantikan, dan kuliner. Ketiga, tin (*Ficus carica*) hanya sekali disebut dalam surah At-Tin, namun memiliki nilai penting karena kandungan nutrisinya yang tinggi serta penggunaannya dalam berbagai olahan makanan.

Keempat, kurma (*Phoenix dactylifera*) adalah tumbuhan yang paling sering disebut, sebanyak dua puluh kali, dengan seluruh bagian pohonnya bermanfaat; buahnya kaya energi dan sering dikaitkan dengan sunnah berbuka puasa. Kelima, anggur (*Vitis*) disebut sebelas kali, dimanfaatkan sebagai buah segar, kering, maupun minuman, serta dipercaya mendukung kesehatan darah dan pencernaan. Keenam, pisang yang hanya sekali disebut dalam surah Al-Waqi'ah ayat 29 digambarkan sebagai buah yang bersusun-susun, menjadi lambang kenikmatan surga. Ketujuh, pohon bidara atau sidr dikisahkan dalam dua ayat, dikenal dengan kayunya yang harum dan daunnya yang bernilai religius. Kedelapan, miswak (*Salvadora persica*) disebut sekali, bermanfaat sebagai pembersih gigi alami dengan kandungan antiseptik dan fluoride. Kesembilan, atsl (*Tamarix aphylla*) muncul dalam kisah banjir besar negeri Saba' sebagai pohon yang kuat, berfungsi mencegah erosi, dan sebagai pakan ternak.

Kesepuluh, jahe (*Zingiber officinale*) atau zanjabil disebut sekali sebagai minuman surga, dikenal dalam pengobatan tradisional untuk melancarkan peredaran darah dan menjaga kesehatan tubuh. Kesebelas, kacang adas (*Lens culinaris*) juga disebut sekali, menjadi sumber protein dan serat penting, meskipun harus dimasak untuk menghilangkan racun alami. Kedua belas, bawang merah (*Allium cepa*) yang juga sekali disebut, sejak lama dikenal sebagai bumbu sekaligus obat untuk penyakit jantung dan diabetes. Ketiga belas, bawang putih (*Allium sativum*) dengan khasiat serupa juga muncul sekali, dimanfaatkan sejak masa Mesir kuno untuk daya tahan tubuh. Keempat belas, mentimun (*Cucumis melo*) disebut sekali, memiliki kandungan air tinggi yang menyegarkan serta baik untuk pencernaan.

Kelima belas, basil (*Ocimum basilicum*) atau serawung muncul dua kali, berfungsi sebagai bumbu masak sekaligus obat untuk asma dan masalah peredaran darah. Keenam belas, labu (*Lagenaria siceraria*) dikisahkan dalam surah Ash-Shaffat tentang perlindungan Allah kepada Nabi Yunus, sekaligus memiliki manfaat medis untuk diet dan tekanan darah. Ketujuh belas, sawi (*Brassica nigra*) disebut dua kali, kaya vitamin C dan dikenal sebagai sayuran antikanker.

Terakhir, kedelapan belas adalah kelompok biji-bijian seperti jelai dan gandum, yang berperan sebagai makanan pokok sejak zaman Nabi. Jelai bermanfaat bagi kesehatan ginjal, sementara gandum menjadi sumber protein nabati utama serta dalam Al-Qur'an dijelaskan teknik penyimpanan untuk menjaga kualitasnya.

Dengan demikian, data hasil studi pustaka yang terintegrasi dengan hasil wawancara ini memperkuat landasan konseptual penelitian, sekaligus menjadi pijakan dalam perancangan buku ilustrasi cerita anak berbasis tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an.

3.3. Analisis Data

Menurut Soewardikoen (2021), analisis data merupakan proses menghubungkan permasalahan dengan kerangka teori serta data yang telah dikumpulkan. Analisis data berfungsi untuk menemukan solusi yang tepat dari suatu permasalahan melalui kajian teori yang relevan. Senada dengan itu, Sahir (2021, p. 37) menjelaskan bahwa analisis data adalah pengolahan informasi untuk menghasilkan data yang mudah dipahami oleh pembaca penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi cerita anak ini adalah metode 5W+1H. Metode ini digunakan untuk menggali informasi dan menganalisis permasalahan secara detail (Wijaya, 2023, p. 20). Menurut Hardono et al. (2019), 5W+1H merupakan pendekatan analitis dengan mengajukan pertanyaan *What, Who, Why, When, Where*, dan *How* guna menemukan solusi yang tepat. Dari hasil analisis diperoleh informasi berikut:

Tabel 2. SW+1H

Unsur 5W+1H	Pertanyaan	Hasil Analisis
What	Apa media utama perancangan sebagai solusi?	Media utama berupa buku ilustrasi cerita anak yang mengenalkan tumbuhan dalam Al-Qur'an, dibungkus dengan ilustrasi dan cerita bergaya anak. Selain itu terdapat media pendukung seperti poster, x-banner, bookmark, flashcard, puzzle, pin, gantungan kunci, kotak makan, botol minum, t-shirt, sketchbook, sticker pack WhatsApp, dan tas punggung.
Who	Siapa target audiensnya?	Audiens primer: orang tua berusia 25–45 tahun serta tenaga pengajar anak-anak. Audiens sekunder: anak-anak usia 7–10 tahun (kelas 1–4 SD) yang sudah mulai lancar membaca.
Why	Mengapa perancangan ini penting?	Untuk menumbuhkan kecintaan anak pada Al-Qur'an melalui pengenalan tumbuhan, melatih kepedulian terhadap lingkungan, serta menanamkan karakter positif melalui aktivitas berkebun.
When	Kapan perancangan dilakukan?	Tahun 2025.
Where	Di mana perancangan dilaksanakan?	Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia.
How	Bagaimana solusi diwujudkan?	Buku dirancang dengan ilustrasi menarik, cerita berkebun, variasi halaman (<i>spread page, single page, spot page</i>), serta aktivitas permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak.

Melalui analisis 5W+1H ini dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi cerita anak mengenai tumbuhan dalam Al-Qur'an tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menanamkan nilai religius, ekologis, dan karakter positif sejak dini.

3.4. Sintesis

Sintesis merupakan proses memadukan hasil analisis dengan ide kreatif guna menghasilkan konsep perancangan yang utuh (Jannah et al., 2022, p. 728). Pada tahap ini, perancang memperoleh sejumlah ide desain yang dirumuskan dari hasil analisis data sebelumnya (Carli et al., 2022, p. 328). Tujuan sintesis adalah merangkum garis besar hasil analisis, kemudian mengolahnya menjadi konsep yang konkret untuk dijadikan dasar perancangan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa buku ilustrasi cerita anak mengenai pengenalan tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an masih jarang dipublikasikan. Buku yang ada umumnya menggunakan bahasa yang relatif sulit dipahami anak-anak, dengan dominasi teks yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah buku ilustrasi dengan bahasa sederhana, mudah dipahami, serta menggunakan istilah ilmiah hanya secara terbatas.

Buku ini tidak hanya memperkenalkan jenis tumbuhan yang terdapat dalam Al-Qur'an, tetapi juga bertujuan menumbuhkan kecintaan terhadap lingkungan sekitar, melatih karakter positif, serta menanamkan nilai religius kepada anak-anak. Konsep yang diusung menggabungkan pengenalan tumbuhan dengan aktivitas berkebun dan menikmati hasil panen yang dikemas dalam cerita ringan dan ilustrasi bergaya anak-anak.

Ilustrasi dirancang dengan warna-warna cerah yang menampilkan suasana menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian sekaligus memudahkan pemahaman. Informasi mengenai tumbuhan hanya mencakup penjelasan umum, seperti manfaat dan fungsi, agar tetap sesuai dengan kapasitas pemahaman anak. Selain itu, buku ini juga dilengkapi halaman interaktif, misalnya permainan mencari jalan yang benar menuju suatu tempat, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain.

3.5. Pengembangan

3.5.1. Konsep Verbal

Perancangan buku ilustrasi cerita anak ini menyampaikan informasi dan pesan utama mengenai tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an sebagai sarana edukasi bagi anak-anak. Buku ini bertujuan menanamkan rasa cinta, kepedulian, dan kesadaran dalam menjaga serta melestarikan tumbuhan yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Tanpa tumbuhan, kehidupan di bumi tidak akan bertahan karena manusia memperoleh makanan maupun obat-obatan dari tumbuhan.

Buku ilustrasi ini diberi judul "Mengenal dan Merawat Tumbuhan yang Disebutkan dalam Al-Qur'an". Pemilihan judul menyesuaikan konsep cerita yang mendorong anak-anak untuk bertanya, bereksplorasi, dan memahami sesuatu melalui aktivitas positif. Cerita berfokus pada dua tokoh utama, Irsyad dan Yasmin, yang sedang berlibur ke rumah kakek dan nenek di desa. Melalui aktivitas berkebun, keduanya dikenalkan pada berbagai tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an.

(1) Sinopsis

Irsyad dan Yasmin adalah kakak beradik yang sedang berlibur di rumah kakek dan neneknya di desa yang asri. Saat sedang membereskan barang bawaan, nenek mengajak mereka berkebun keesokan harinya. Di kebun, terdapat berbagai tumbuhan seperti sawi, mentimun, dan pisang. Awalnya, Irsyad tampak bosan dan enggan berkebun, tetapi kakek kemudian mengajaknya ke kebun pisang sambil menjelaskan bahwa pisang adalah salah satu tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an. Dari situlah, Irsyad mulai penasaran dan bertanya tentang

tumbuhan lain yang terdapat dalam Al-Qur'an. Cerita berlanjut dengan penjelasan, pengalaman berkebun, hingga kegiatan keluarga yang sarat dengan nilai edukatif.

(2) Struktur Cerita

Struktur cerita dalam buku ilustrasi ini disusun secara sistematis agar mudah dipahami anak-anak sekaligus tetap menyenangkan. Pada *cover* depan, ditampilkan ilustrasi Irsyad sedang memetik mentimun dan Yasmin memegang sawi, dengan judul buku di bagian kiri atas. Setelah itu, cerita dibuka pada halaman 1 dengan pengantar singkat yang mengarahkan pembaca ke isi buku, dilanjutkan pada halaman 2 dengan lembar khusus yang menampilkan ayat Al-Qur'an tentang tumbuhan. Cerita kemudian bergulir ke kehidupan sehari-hari keluarga Irsyad. Pada halaman 3-4, digambarkan kakek dan nenek sedang menunggu kedatangan keluarga Irsyad. Di halaman 5, Irsyad dan Yasmin membantu membereskan barang bawaan, lalu pada halaman 6, nenek mengajak mereka untuk berkebun esok harinya. Aktivitas berkebun mulai tergambar pada halaman 7-8, ketika Yasmin menyiram sawi dengan semangat, sedangkan Irsyad tampak malas. Hal ini menjadi pengantar konflik kecil yang mendorong Irsyad belajar lebih dalam tentang tumbuhan.

Selanjutnya, pada halaman 9, kakek mengajak Irsyad ke kebun pisang. Perjalanan ini diselingi dengan halaman interaktif (halaman 10) berupa permainan labirin menuju kebun pisang, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Setelah berhasil, halaman 11-12 memperlihatkan kedekatan kakek dan Irsyad ketika makan pisang bersama, lalu menanam tunas pisang. Cerita kemudian berkembang ke suasana hangat keluarga. Pada halaman 13-14, seluruh keluarga berkumpul, makan kurma, minum teh, dan bercengkerama. Bagian tengah buku (halaman 15-30) berfungsi sebagai lembar informasi yang berisi penjelasan mengenai berbagai jenis tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an. Informasi ini ditampilkan dengan gaya visual dan bahasa sederhana agar tetap menarik untuk anak-anak.

Kembali ke alur narasi utama, pada halaman 31-32, kakek dan ayah menjelaskan lebih lanjut tentang tumbuhan, sementara Irsyad dan Yasmin menyimak dengan penuh rasa ingin tahu hingga akhirnya Irsyad merasa senang karena sudah mengenal banyak tumbuhan. Pada halaman 33-34, keluarga makan bersama, kemudian halaman 35-36 menampilkan adegan kebersamaan Yasmin dan ayah saat makan. Cerita mendekati penutup ketika halaman 37-38 menunjukkan Irsyad menggambar tumbuhan sebagai bentuk refleksi pembelajaran, lalu halaman 39-40 menggambarkan Irsyad dan Yasmin tidur dengan perasaan bahagia. Buku ini ditutup dengan halaman 41 berisi daftar pustaka, halaman 42 berisi biografi penulis dan ilustrator, serta *cover* belakang yang menampilkan sinopsis buku.

Dengan alur seperti ini, buku tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menghadirkan unsur edukatif, nilai Islami, serta pengalaman interaktif bagi anak-anak.

Agar lebih sistematis, struktur cerita buku dapat diringkas dalam tabel berikut:

Tabel 3. Struktur Cerita

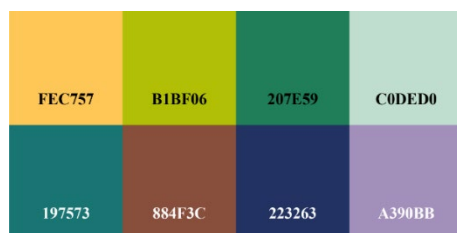
Halaman	Keterangan
Cover depan	Irsyad memetik mentimun, Yasmin memegang sawi; judul di kiri atas.
1	Halaman pengantar.
2	Lembar ayat tentang tumbuhan.
3-4	Kakek dan nenek menunggu keluarga Irsyad.
5	Irsyad dan Yasmin membereskan barang bawaan.
6	Nenek mengajak Irsyad dan Yasmin berkebun esok hari.
7-8	Yasmin menyiram sawi; Irsyad tampak malas.
9	Kakek mengajak Irsyad ke kebun pisang.

Halaman	Keterangan
10	Halaman interaktif: labirin menuju kebun pisang.
11	Irsyad dan kakek makan pisang di kebun.
12	Irsyad menanam tunas pisang bersama kakek.
13–14	Keluarga berkumpul; makan kurma, minum teh, dan bercengkerama.
15–30	Informasi mengenai tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an.
31	Kakek dan ayah menjelaskan tumbuhan; Irsyad dan Yasmin menyimak.
32	Irsyad senang karena sudah mengenal tumbuhan tersebut.
33–34	Keluarga makan bersama.
35–36	Adekan Yasmin dan ayah saat makan.
37–38	Irsyad menggambar tumbuhan.
39–40	Irsyad dan Yasmin tidur.
41	Daftar pustaka.
42	Biografi penulis dan ilustrator.
Cover belakang	Sinopsis.

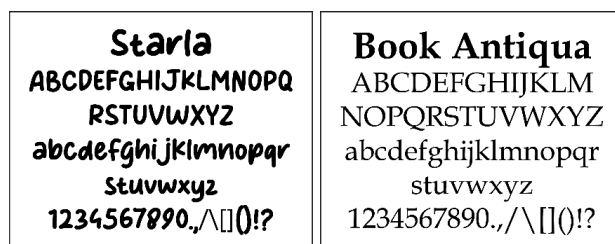
3.5.2. Konsep Visual

Buku ilustrasi berukuran 24 x 24 cm dipilih agar proporsional untuk teks dan gambar, serta memberikan kenyamanan visual bagi anak-anak. Jenis *hard cover* digunakan untuk melindungi buku dari kerusakan fisik, mengingat anak-anak sering kurang hati-hati saat membaca.

Warna digunakan untuk membangun emosi dan suasana. Pemilihan dominan warna hijau merepresentasikan tema tumbuhan, dengan tambahan warna cerah dan penuh kehidupan untuk menghadirkan nuansa gembira, semangat, dan ceria (Handayani et al., 2025; Gayego et al., 2022).



Gambar 2. Palet Warna



Gambar 3. Font Starla dan Book Antiqua

Tipografi memadukan *Book Antiqua* (serif) untuk teks isi karena keterbacaannya yang tinggi, serta *Starla* (sans serif) untuk judul sampul dan nama tumbuhan. *Starla* dipilih karena menghadirkan kesan playful, ramah, dan khas anak-anak (Lupton & Philips, 2015; Iswanto, 2023).

Ilustrasi bergaya kartunis tanpa *outline* dipilih agar lebih ekspresif, lucu, dan ramah. Visual ini memadukan teks dan gambar menjadi satu kesatuan naratif yang mudah dipahami anak (Ophirma, 2025; Fuad et al., 2025).

Komposisi diatur melalui storyboard agar teks dan ilustrasi tidak saling mengganggu. Layout bervariasi dengan tiga bentuk utama: *spread page*, *single page*, dan *spot page*, untuk menghindari kebosanan (Ghozalli, 2020).

3.5.3. Desain Karakter

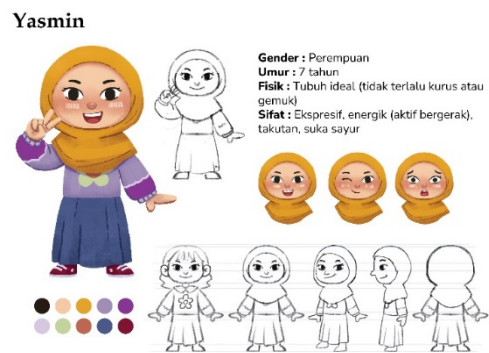
Desain karakter dalam buku ilustrasi cerita anak ini dirancang dengan mengadaptasi referensi dari manusia asli yang kemudian dimodifikasi menjadi gaya visual anak-anak agar lebih menarik dan mudah diterima oleh target audiens (Kemalasari, 2024). Karakter utama yang dihadirkan adalah kakak beradik Irsyad dan Yasmin. Selain itu, terdapat figur pendukung berupa

ayah, ibu, kakek, nenek, serta seekor kucing peliharaan bernama *Terra*. Setiap karakter memiliki ciri khas visual, sifat, dan makna simbolis pada nama masing-masing (Khatami et al., 2025). Misalnya, nama *Irsyad* yang berarti “petunjuk” mencerminkan sifatnya yang ingin tahu dan dapat memberikan inspirasi positif, sedangkan *Yasmin* berarti “bunga melati” yang melambangkan kelembutan dan keceriaan. Karakter orang tua serta kakek-nenek digambarkan dengan ciri fisik yang lebih matang dan bijaksana, melengkapi dinamika keluarga. Adapun *Terra*, kucing berwarna hitam yang namanya berasal dari kata Latin berarti “bumi”, dipilih sebagai simbol keterikatan dengan alam.

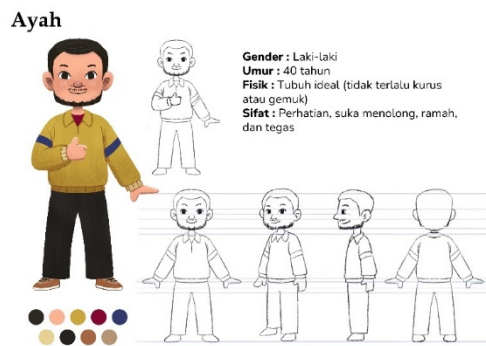
Dengan perpaduan karakter utama dan pendukung, buku ini tidak hanya menghadirkan cerita yang komunikatif, tetapi juga memberikan nilai edukatif melalui karakterisasi yang kuat, visual yang ramah anak, serta simbolisme yang selaras dengan tema tumbuhan dalam Al-Qur’an.



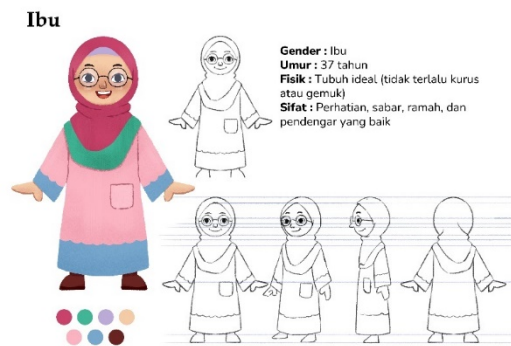
Gambar 4. Desain Karakter Irsyad



Gambar 5. Desain Karakter Yasmin



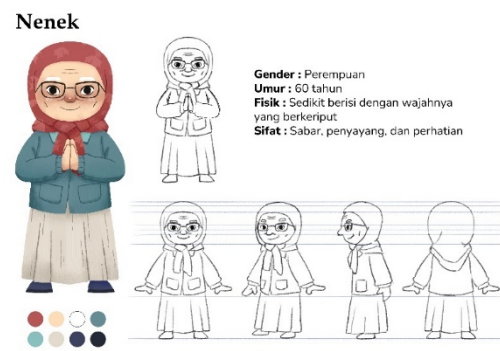
Gambar 6. Desain Karakter Ayah



Gambar 7. Desain Karakter Ibu



Gambar 8. Desain Karakter Kakek



Gambar 9. Desain Karakter Nenek

Terra



Gambar 10. Desain Karakter Terra

3.5.4. Hasil Visualisasi Karya

Cover depan menampilkan Irsyad dan Yasmin sedang berkebun dengan ekspresi ceria. Cover belakang berisi sinopsis dengan ilustrasi pohon bernuansa gelap agar teks putih mudah dibaca.



Gambar 11. Cover Depan dan Cover Belakang

Buku terdiri dari 42 halaman, sesuai panduan Kemendikbud untuk anak usia 7-9 tahun. Cerita berfokus pada interaksi keluarga, aktivitas berkebun, dan penjelasan tumbuhan dalam Al-Qur'an yang disajikan secara sederhana dan edukatif.



Gambar 12. Isi Buku

3.5.5. Media Pendukung

Media pendukung meliputi pembatas buku, flashcard, tas punggung, kotak makan, botol minum, sketchbook, kaos, puzzle, pin, gantungan tas/kunci, sticker pack WhatsApp, x-banner, dan poster. Media ini berfungsi memperluas pengalaman pembaca dan menarik minat audiens lebih jauh.

3.6. Komunikasi

Tahap komunikasi merupakan fase akhir dalam proses perancangan yang berfokus pada penyampaian hasil karya kepada audiens. Setelah media utama berupa buku ilustrasi dan media pendukung selesai diproduksi, langkah berikutnya adalah memperkenalkan karya tersebut kepada masyarakat melalui kegiatan pameran. Pameran dipilih sebagai media komunikasi karena memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sarana publikasi karya kreatif sekaligus sebagai wadah untuk mendapatkan tanggapan langsung dari audiens (Rahmawati et al., 2023).

Dalam konteks ini, komunikasi tidak hanya dimaknai sebagai proses penyebaran karya, tetapi juga sebagai upaya evaluasi. Respon dari pengunjung pameran—baik anak-anak, orang tua, maupun pendidik—dapat memberikan masukan berharga terkait aspek visual, alur cerita, maupun kebermanfaatan buku sebagai media edukatif. Masukan tersebut berperan penting dalam menilai sejauh mana buku ilustrasi cerita anak tentang tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an mampu menarik perhatian, mudah dipahami, serta relevan dengan kebutuhan audiens sasaran (Putri & Nugroho, 2024).

Selain melalui pameran, komunikasi karya juga diperluas dengan menggunakan media digital, seperti unggahan di media sosial atau publikasi daring lainnya. Hal ini bertujuan memperluas jangkauan audiens agar tidak terbatas pada ruang pameran fisik saja, tetapi juga menjangkau masyarakat yang lebih luas. Dengan demikian, tahap komunikasi ini berfungsi sebagai sarana publikasi, validasi, dan diseminasi karya secara lebih komprehensif, sehingga pesan edukatif yang terkandung dalam buku dapat tersampaikan dengan baik.

4. Simpulan

Buku ilustrasi cerita anak ini dirancang sebagai media edukasi yang bermanfaat sekaligus menyenangkan. Tema utama mengenai mengenal dan merawat tumbuhan diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta dan sikap menghargai terhadap lingkungan sekitar. Tumbuhan memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem bumi dan memberikan manfaat yang luas bagi kehidupan, seperti sumber makanan, bahan obat-obatan, pakan ternak, serta fungsi ekologis lainnya. Oleh karena itu, sejak masa anak-anak perlu ditanamkan kesadaran untuk mencintai dan melestarikan tumbuhan. Selain itu, buku ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan kecintaan terhadap Al-Qur'an sejak usia dini melalui pengenalan nilai-nilai yang dikaitkan dengan pesan-pesan spiritual.

Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber edukasi yang tidak hanya meningkatkan minat baca anak, tetapi juga menumbuhkan minat belajar dari Al-Qur'an serta membiasakan anak-anak mengambil pesan-pesan moral dan religius sejak dini.

Pengembangan buku ilustrasi ini dapat diarahkan pada eksplorasi media digital interaktif, seperti aplikasi edukasi berbasis game atau augmented reality, agar daya tarik dan keterlibatan anak semakin tinggi. Penelitian juga dapat memperluas subjek uji coba dengan melibatkan sekolah, guru, dan orang tua untuk melihat efektivitas media dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, analisis komparatif dengan media pembelajaran lain, seperti komik

edukatif atau animasi, dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keunggulan dan keterbatasan buku ilustrasi ini.

Daftar Rujukan

- Anggraini, T., Wulandari, A., Bella, H. S., Anggraini, T. W., & Fetriasih, R. (2023). Dampak lingkungan sosial terhadap perkembangan psikologi anak. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 216–225. <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i4.868>
- Carli, Saputra, E., Daryadi, & Sunarto. (2022). Aplikasi jig pada proses pembuatan hook untuk meningkatkan efisiensi waktu pengelasan menggunakan rotary welding: Studi kasus di industri karoseri. *Jurnal Rekayasa Mesin*, 17(2), 325–334. <https://doi.org/10.32497/jrm.v17i2.3730>
- Damayanti, P., Rahmat, I., Rezki, Nurlaeliana, & Hasmatang. (2023). Peningkatan pemahaman tentang tumbuhan melalui aktivitas berkebun pada anak usia dini di TK Tenripakua Kabupaten Bone. *JKM: Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 2(2), 152–157. <https://ojs.unm.ac.id/jkm/article/view/57894>
- Dubberly, H. (2004). *How do you design?* San Francisco: Dubberly Design Office.
- Effendi, A. C., & Satwiko, P. (2021). Peran artificial intelligence dalam tahap perencanaan dan perancangan desain arsitektur. *JoDA: Journal of Digital Architecture*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.24167/joda.v1i1.3682>
- Febriyanti, H. G., Romadhona, M., & El Chidtian, A. S. C. R. (2024). Upaya menumbuhkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an melalui konsep kreatif buku cerita pop up. *Suluh: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(2), 30–51. <https://doi.org/10.34001/jsuluh.v7i2.7812>
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan buku cerita bergambar untuk anak tentang pentingnya pendidikan karakter dalam kegiatan sehari-hari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1291–1309. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1291-1309>
- Fuad, F., Harissman, Bermana, A. L., & Suryani, R. W. (2025). Perancangan media informasi buku ilustrasi cerita rakyat Tapa Malenggang. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 234–248. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.564>
- Gayego, A., Lutfianti, A., & Amalia, I. (2022). Eksplorasi bahasa warna pada karakter emosional film animasi "Inside Out." *Jurnal ATRAT*, 10(2), 143–153. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/1823>
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Hanani, H., & Ariusmedi, A. (2024). Ilustrasi Surah Al-Waqi'ah sebagai media pengenalan Al-Qur'an bagi anak di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 3(1), 210–219. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2597>
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). Psikologi warna dalam kehidupan sehari-hari: Pengaruh warna terhadap emosi, persepsi, dan perilaku konsumen. *PSIKIS: Jurnal Ilmu Psikiatri dan Psikologi*, 1(1), 39–28. <https://jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184>
- Hardono, J., Pratama, H., & Friyatna, A. (2019). Analisis cacat produk green tyre dengan pendekatan seven tools. *Jurnal INTECH Teknik Industri Universitas Serang Raya*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.30656/intech.v5i1.1462>
- Hulu, L. P. C., Nduru, M. A., Laia, T. K., & Ginting, D. E. (2024). Metode pengumpulan data tentang data setiap mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 3(3), 646–658. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v3i3.3907>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Jannah, M., Pujiyanto, & Arizal, F. W. (2022). Perancangan webcomic Jiwa Kesatria bertema aksi dalam dua bahasa untuk memperkenalkan pencak silat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(5), 724–745. <https://doi.org/10.17977/um064v2i52022p724-745>
- Kemalasari, R. (2024). Perancangan desain karakter "Buyung dan Upik" sebagai upaya mengajarkan kesetaraan gender untuk anak usia dini. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(2), 163–178. <https://doi.org/10.24821/jags.v10i2>

- Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, & Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). (2011). *Tumbuhan dalam perspektif Al-Qur'an dan sains*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed., Rev. & expanded). New York: Princeton Architectural Press.
- Ophirma, J. I. (2025). Perancangan buku ilustrasi satwa langka di Indonesia untuk anak usia 7–9 tahun. *Jurnal Barik*, 7(2), 184–197. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sahputra, H. (2024). Teks dan konteks penafsiran ayat-ayat tentang buah-buahan dalam Al-Qur'an. *AL-Mustla: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan*, 6(1), 281–297. <https://doi.org/10.46870/jstain.v6i1.1102>
- Setina, Marmawi, R., & Thamrin, M. (2015). Peningkatan perilaku cinta lingkungan pada anak usia 5–6 tahun Melawi di Taman Kanak-Kanak Yosi Kabupaten Melawi. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(2), 1–14. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/9167>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Thalbah, H., et al. (2015). *Ensiklopedia mukjizat Al-Qur'an dan hadis: Kemukjizatan tumbuhan dan buah-buahan* (Vol. 6). Jakarta: PT Sapta Sentosa.
- Warosari, Y. F., & Putri, N. F. (2025). Cognitive integration in the Quran in early childhood development. *Jurnal Adzkiya*, 9(1), 8–18. <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/adz/article/view/299>
- Wijaya, H. (2023). Analisa area gudang dengan metode kaizen di PT. Indah Prakasa Sentosa Tbk. Cab Cilegon. *JJEMAR: Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 4(3), 17–25. <https://www.jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/471>