

# PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE CERITA ANAK INTERAKTIF TENTANG KISAH OMAR BIN KHATTAB UNTUK USIA 3-6 TAHUN

*DESIGNING USER INTERFACE FOR CHILDREN MOBILE STORIES INTERACTIVE APPLICATION ABOUT THE STORY OF OMAR BIN KHATTAB FOR AGES 3-6 YEARS*

Andy Kurniawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
Andykurniawan1001@gmail.com

---

## Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami permasalahan krisis idola. Krisis idola saat ini mulai terjadi pada anak-anak khususnya usia dini. Karena usia tersebut rentan terhadap pengaruh positif maupun negatif. Di jaman sekarang ini, adanya generasi baru yang lahir di atas tahun 2010, yaitu generasi Alpha. Generasi ini bisa disebut generasi mobile, karena sejak masih bayi generasi Alpha ini sudah dikenalkan dengan teknologi. Hal ini terjadi karena peran orang tua kurang menyadari terhadap keharusan menyiapkan anak-anaknya agar memiliki identitas diri yang kuat sejak usia dini. Orang tua kurang menyadari karena dianggap belum masanya, sehingga pada masa remaja nanti mereka mengalami krisis identitas. Tujuan dari perancangan tampilan user interface aplikasi cerita anak ini sebagai media edukasi untuk mengenalkan kembali kisah-kisah sahabat Rasulullah SAW yaitu Umar bin Khattab serta mengenalkan sifat teladannya dan menanamkan nilai-nilai Islam pada anak. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif untuk menghasilkan data yang deskriptif yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata lisan dan perilaku-prilaku yang dapat diamati. user interface aplikasi mobile cerita anak dengan tampilan yang interaktif, karena mayoritas anak usia dini sudah pandai menggunakan gadget. Perancangan aplikasi cerita anak ini untuk mengenalkan kembali tokoh Islam Umar bin Khattab kepada anak, serta mengenalkan sifat teladannya serta menanamkan nilai-nilai Islam. Diharapkan dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini, anak dapat menerapkan sifat teladan tokoh islam Umar bin Khattab dalam kehidupannya sehari-hari.

**Kata kunci** : Aplikasi, Cerita anak, Umar bin Khattab, User Interface.

---

## Abstract

Indonesia is one of the countries experiencing idol crisis problems. The current idol crisis is starting to happen in children especially at an early age. Because age is vulnerable to positive or negative influences. In this day and age, the new generation born in 2010, the Alpha generation. This generation can be called the mobile generation, because since infancy Alpha generation is already introduced with technology. This happens because the role of parents are less aware of the need to prepare their children to have a strong identity of themselves from an early age. Parents are less aware because it is considered not the time, so that in adolescence they will experience an identity crisis. The purpose of this user interface display application design of children's stories as an educational media to re-introduce the stories of Rasulullah SAW's friend Umar bin Khattab and introduce the nature of his example and instill Islamic values in children. The method used in this design using qualitative methods to generate descriptive data that is collected data in the form of spoken words and behaviors that can be observed child's mobile app interface user interface with an interactive display, because the majority of early childhood have been good at using gadgets. The design of this child's story application to re-introduce Umar bin Khattab's Muslim character to the child, and to introduce the nature of his example and instill Islamic values. Expected by the design of this Final Project, children can apply the nature of Umar bin Khattab character of Islam in his daily life.

**Keyword:** Application, Children story, Umar bin Khattab, User Interface

## 1. Pendahuluan

Pengaruh budaya asing ke Indonesia membawa dampak besar bagi generasi muda saat ini, untuk menghadapi era globalisasi diperlukan pengenalan pendidikan agama sejak dini pada anak. Peran orang tua sebagai model untuk mendongkrak prestasi anak, mutlak diperlukan. Selain itu dalam mendidik anak harus memberikan pesan yang jelas dan realistik. Dalam membentuk karakter anak sesuai keinginan tidak bisa dilepaskan dari peran sosok model yang bisa ditiru. Islam sebagai sebuah agama telah menawarkan konsep sosok teladan atau Idola untuk memudahkan umatnya dari segala umur agar dapat meniru penerapan Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia dini yang sering berinteraksi atau ketagihan dengan gadget tidak lepas dari kesukaannya mereka terhadap idola walaupun termaksud diantaranya film kartun barat kesukaannya melalui youtube, yang di khawatirkan berdampak buruk tayangan kartun barat terhadap perkembangan fisik maupun mental anak. Contohnya seperti kekerasan, ada sejumlah serial kartun yang mengandung kekerasan yang digemari anak-anak. Hal ini tentu menjadi hal serius karena sifat naluri anak-anak adalah meniru perilaku atau perbuatan yang mereka lihat dan saksikan. Hadirnya sosok idola lain seperti Publik figur, atlet, musisi, bahkan tokoh film kartun sebelum keidolaan terhadap Nabi dan para sahabatnya sudah tertanam sejak dini, pasti akan menutup, sehingga membuat anak saat ini sulit mengenali idola mereka sesungguhnya. Ketika idola-idola itu hadir di benak anak melalui gadget, dunia maya, bagaimana menghadirkan sosok Rasulullah Saw dan para sahabatnya di benak anak saat ini.

Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan terhadap tokoh-tokoh teladan Islam. Bahkan peran orang tua dalam mendidik kurang maksimal dalam mengenalkan bagaimana sosok Nabi Agung Muhammad Saw dan para sahabatnya tentang keteladanan kepada anak usia dini. Keteladanan yang dimaksud yaitu seperti bagaimana cara anak berperilaku, jiwa kepemimpinan, cara membela kebenaran, dan kejujuran. Serta peran orang tua saat ini terlalu abai dalam menceritakan kisah teladan Islam kepada anak lewat dongeng, jika anak dibiasakan mendengarkan cerita dongeng tentang teladan Islam dalam benak atau alam bawah sadar mereka akan tertanam sehingga saat remaja nanti anak sudah mengenal jati dirinya serta ingin menjadi apa kelak nanti.

### Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengenalan tokoh-tokoh teladan yang ada dalam Islam.
2. Peran orang tua saat ini kurang peduli dalam menceritakan kisah teladan Islam kepada anak lewat dongeng.
3. Kurangnya media interaktif aplikasi cerita anak tentang tokoh Islam, dengan tampilan gambar dan suara yang menarik.

### Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

- a. Bagaimana merancang media edukasi aplikasi cerita anak yang menarik tentang kisah Umar bin Khattab agar anak lebih mengenal tokoh-tokoh Islam dan sifat teladannya?

### Tujuan perancangan

Tujuan dalam perancangan aplikasi cerita anak ini untuk mengenalkan sifat teladan tokoh Islam Umar bin Khattab kepada anak agar anak dapat menerapkan sifat teladannya serta menanamkan nilai-nilai keislaman.

### Sumber dan teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Studi Literatur
2. Pengumpulan data artikel melalui internet
3. Wawancara dengan narasumber

## 2. Tinjauan pustaka

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses perencanaan atau penggambaran dalam merancang sesuatu. Melalui sebuah proses perancangan tersebut, maka dikenal istilah proses mendesain. Proses desain merupakan suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula aspek-aspek seperti kultural - sosial, filosofis, teknis dan bisnis.

### 2.2 User interface

Menurut definisi Buku *Mobile UI Design Patterns* (dalam Chris Bank, 2014:8) menjelaskan bahwa mendesain tampilan sebuah aplikasi ponsel memiliki pola yang berbeda, *User Interface* bukanlah hanya sebuah desain yang diperlihatkan pada sebuah layar dengan pengkodean. Hal ini bahkan berarti sebaliknya yakni perpaduan antara desain dan alat yang dikembangkan oleh pihak tim desain, tim pengembangan, serta produk, kemudian dapat dipraktikkan oleh *user*.

### 2.3 Aplikasi

Aplikasi merupakan penerapan atau penggunaan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat juga diartikan sebagai program komputer yang dibuat untuk membantu manusia dalam melakukan pekerjaan atau tugas tertentu.

### 2.4 Cerita

Cerita adalah penyampaian yang menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb.), karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dsb. (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka) (KBBI, 2005:210). Berdasarkan tinjauan ilmu tata bahasa bercerita berasal dari kata dasar cerita yang mendapatkan imbuhan (ber-) yang memiliki makna melakukan suatu tindakan. Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Poerwadarminta, 1984: 202).

### 2.5 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah sebuah media digital, yang meliputi kombinasi text elektronik, grafik, gambar bergerak dan suara menjadi sebuah lingkungan digital yang terkomputerisasi dan terstruktur yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data-data yang telah ada untuk tujuan yang jelas. Sebuah lingkungan digital dapat meliputi aplikasi interaktif, internet, atau televisi digital. (dalam Elanie England dan Andy Finney 2011:2)

### 2.6 Tipografi

Tipografi bisa dijelaskan sebagai ilmu yang berkaitan dengan huruf cetak Definisi dari tipografi adalah sebagai salah satu proses dalam menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Penyusunan meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga mencapai suatu komposisi yang baik untuk memperoleh efek visual yang diinginkan. (dalam Kusrianto, 2009:190).

### 2.7 Warna

Warna merupakan bagian terpenting dalam desain grafis karena setiap desain yang kita buat dengan warna tertentu pasti memiliki arti tersendiri. Dalam proses pembuatan karya, penggunaan warna tidak bisa sembarangan digunakan karena jika tidak sesuai dengan tema akan merusak nilai estetika yang ada. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.

### 2.8 Ilustrasi

Dalam buku cerita untuk anak-anak biasanya terdapat ilustrasi. Fungsi dari ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sebagai *eye-catcher* (Supriyono, 2010: 169). Secara definisi, ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atau tujuan melalui visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi tidak hanya sebagai pendukung cerita tetapi juga untuk menghiasi ruang kosong.

## 2.9 Visual Storytelling

Dalam buku cerita anak yang memiliki gambar/ilustrasi, dibutuhkan *visualstorytelling* untuk menceritakan pesan pengarang. *Visual storytelling* adalah cara menyampaikan suatu cerita kepada *audience*, melalui media yang menggunakan image-image visual, grafis baik bergerak maupun diam.

### 3. Pembahasan

Berdasarkan data yang penulis dapat, penulis memutuskan untuk membuat perancangan aplikasi cerita anak tentang tokoh islam Umar bin Khattab. menceritakan kisah teladan Umar bin Khattab. Untuk konten dalam rancangan ini dilengkapi dengan data keteladanan tentang kesederhanaan, berbuat adil, bijaksana dan jujur. Cerita dalam rancangan ini dibuat semenarik mungkin serta menyesuaikan target audience yaitu anak usia 3-6 tahun. Adapun data mengenai tokoh islam Umar bin Khattab yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

#### a. Karakteristik Umar bin Khattab

Umar bin Khattab lahir di Makkah 583M, Jazirah Arab. Keluarga Umar tergolong keluarga kelas menengah, ia bisa membaca dan menulis yang pada masa itu merupakan sesuatu yang sangat jarang terjadi. Umar bin Khattab merupakan seorang yang keras dalam kebenaran, jujur, adil, bijaksana, rendah hati dan pemimpin besar yang sederhana.

Sosok Umar dikenal memiliki karakteristik seperti :

- Sosok yang kuat dan badan yang kekar
- Beliau mempunyai perawakan tinggi, tinggi badan jauh diatas rata-rata
- kepala bagian depan plontos
- warna kulit yang coklat kemerah-merahan
- Mata yang hitam
- jenggot dan rambut yang lurus
- giginya putih bersih.

Sifat karakteristik Umar bin Khattab antara lain :

#### 1. Umar bin Khattab pemimpin yang sederhana

Umar adalah pribadi yang sederhana ketika telah masuk islam. Hal ini bisa dibuktikan ketika beliau menjabat sebagai khalifah. Umar tidak pernah tinggal di sebuah istana, ia lebih memilih untuk tinggal di rumah sederhana, bahkan kasur rumahnya pun hanya terbuat dari pelepah pohon kurma. Kesederhanaan Umar terlihat kembali ketika ia menolak untuk dinaikan gajinya sebagai khalifah. Umar menjadi khalifah hanya mengambil bagian kecil yang hanya digunakan untuk keperluan rumah tangga dan untuk makannya.

#### 2. Umar bin Khattab pemimpin yang adil

Umar bin Khattab adalah sosok pemimpin yang adil, dalam menetapkan hukum dan tidak memandang siapa yang melanggar, baik itu anak orang yang berpangkat, atau saudara, apabila melanggar pasti akan dihukum dengan semestinya.

#### 3. Umar bin Khattab pemimpin yang tegas

Salah satu bentuk ketegasan Umar bin Khattab adalah ketika beliau memecat Khalid bin Walid sebagai panglima perang dengan pemikiran bahwa Umar merasa takut kalaulah umat Islam terlalu mendewakan Khalid bin Walid yang telah berhasil memimpin pasukannya meraih kemenangan dalam beberapa pertempuran; dan hal itu diterima dengan lapang dada oleh Khalid bin Walid.

#### 4. Umar bin Khattab pemimpin yang bertanggung jawab

Umar bin Khattab adalah seorang pemimpin yang bertanggung jawab. Hal ini dibuktikan ketika beliau selalu berpatroli mengontrol rakyatnya sambil memikul keperluan rakyatnya.

### 3.1 Data khalayak sasaran

#### 1. Demografis

- Usia : Anak usia 3 – 6 tahun
- Gender : Anak laki-laki dan perempuan, karena pada perkembangan otak anak pada usia dini anak sangat mudah menyerap informasi yang ada di sekitarnya, sehingga apa yang orang tua ajarkan pada usia tersebut akan mempengaruhi tumbuh kembang anak.
- Perilaku : Perilaku penonton, sosial sendiri, perilaku tak peduli, sosial berdampingan, sosial bersama.
- Pendidikan : PAUD/Taman kanak-kanak

## 2. Geografis

Primer : Anak usia 3 – 6 tahun yang berada di kota Bandung

Sekunder : Anak usia 3 – 6 tahun di seluruh Indonesia

## 3. Psikografis

Kepribadian : Orang tua yang mendukung masa depan anaknya dan memiliki harapan agar anak pada saat beranjak usia remaja tidak mengalami krisis idola dan krisis identitas, karena pada usia dini mereka sudah dikenalkan pada idola mereka yang sesungguhnya.

### 3.2 Hasil Analisis

#### 3.3 Hasil analisis wawancara

1. Membacakan cerita lewat aplikasi *mobile* boleh saja asal waktunya dibatasi agar anak tidak ketagihan bermain gadget.
2. Penggunaan gadget pada anak harus selalu di dampingi agar anak tidak terkena radiasi dari gadget tersebut.
3. Cerita tentang kisah teladan Islam untuk anak itu sangat penting, karena anak usia tersebut daya ingat sangat kuat, penting untuk dijadikan panutan.
4. Buku cerita untuk anak-anak harus memiliki banyak ilustrasi dan sedikit *text*, agar cerita tersebut dapat dengan mudah tersampaikan oleh anak.
5. Membacakan dongeng pada anak sangat bagus untuk memperkenalkan nilai-nilai moral.

#### 3.4 Hasil analisis matriks

1. Menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan karakter anak yaitu gambar kartun yang lucu.
2. Tipografi menggunakan huruf Sans-Serif yang ukurannya cukup besar agar anak-anak dapat membacanya dengan jelas.
3. Menggunakan warna-warna dasar dan cerah agar menarik perhatian anak-anak.
4. Ilustrasi harus lebih banyak dibanding tulisan.
5. Halaman buku yang dirancang jangan terlalu banyak.
6. Tombol navigasi yang dirancang jangan terlalu banyak, menggunakan ikon tombol yang sederhana.

#### 3.5 Hasil analisis kuesioner

1. Anak usia 3-6 tahun memiliki idolanya masing-masing
2. Idola anak usia 3-6 tahun rata-rata tokoh kartun.
3. Sebagian orang tua sering membacakan dongeng pada anaknya.
4. Sebagian orang tua setuju jika membacakan dongeng pada anaknya melalui media *smartphone*, tetapi batasi juga penggunaannya agar anak tidak ketergantungan oleh gadget.
5. Orang tua setuju jika ada aplikasi *android* buku cerita anak tentang kisah teladan Islam.

#### 3.6 Hasil analisis SWOT

Dari hasil analisis matriks SWOT diatas, penulis menggunakan strategi Weakness dan Opportunity untuk merancang sebuah aplikasi cerita anak tentang kisah Umar bin Khattab. Pada perancangan aplikasi cerita anak ini penulis akan mengangkat cerita Umar bin Khattab dengan mengangkat sifat teladannya yang paling dikenal, serta membuat sebuah alur cerita yang menarik tentang kehidupan sehari-hari agar anak dapat cepat memahami isi cerita tersebut, serta tampilan yang interaktif agar anak dapat mengenal objek-objek yang ada pada zaman tersebut. Dengan memfokuskan pada pengerjaan tampilan ilustrasi kisah Umar bin Khattab, diharapkan orang tua dapat mengedukasikan anaknya serta mengenalkan tokoh teladan islam serta menerapkan nilai-nilai keislaman pada anak.

## 4. Konsep perancangan

### 4.1 Konsep pesan

Konsep pesan ini berangkat dari fenomena yang terjadi di masyarakat, yaitu krisis idola pada maupun negatif. Pengaruh tersebut meliputi banyak hal, misalnya dari tontonan, musik, cara berperilaku, dan berkomunikasi.

Dalam perancangan ini penulis membuat sebuah aplikasi buku cerita anak sebagai sarana edukasi pengenalan kisah tokoh Umar bin Khattab. Karena mayoritas target sasaran yaitu orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun yang sudah dikenalkan teknologi khususnya *smartphone* sejak masih bayi kepada orang tuanya. Perancangan *interface* aplikasi buku cerita anak ini bertujuan untuk mengajarkan anak-anak selaku berbuat jujur, adil, bijaksana dan sederhana dalam

keadaan apa pun. Cerita ini diambil dari kisah tokoh Islam Umar Bin Khattab, sahabat Nabi yang terkenal sederhana, jujur dan adil.

#### 4.2 Konsep kreatif

Konsep kreatif pada perancangan ini berfokus pada bagaimana menyampaikan informasi kepada anak-anak mengenai kisah teladan islam khususnya kisah keteladanan tokoh islam Umar bin Khattab. Untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak, penulis membuat alur cerita yang di angkat dari kisah sahabat Nabi yaitu Umar Bin Khattab, tentang kisah kesederhanaan pada seri pertama. Cerita yang berkonsep zaman timur tengah dengan latar kota Madinah. Dengan mengangkat cerita mengenai kehidupan sehari-hari, penggunaan elemen visual berupa gambar ilustrasi juga akan menjadi pendukung pendekatan dalam perancangan ini, gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu kartun. Karena kartun memiliki kesan yang lebih akrab dengan khalayak sasaran.

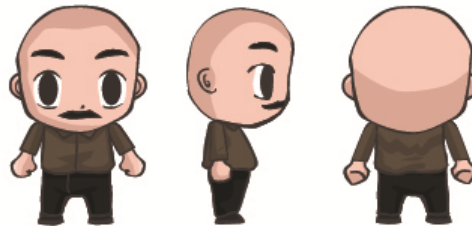
#### 4.3 Konsep Media

Media yang digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini adalah aplikasi buku cerita anak. Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android. Pemilihan media ini berdasarkan observasi bahwa mayoritas anak-anak usia dini sudah pandai menggunakan *smartphone* dan sekarang ini sudah menjadi hal umum.

#### 4.4 Konsep Visual

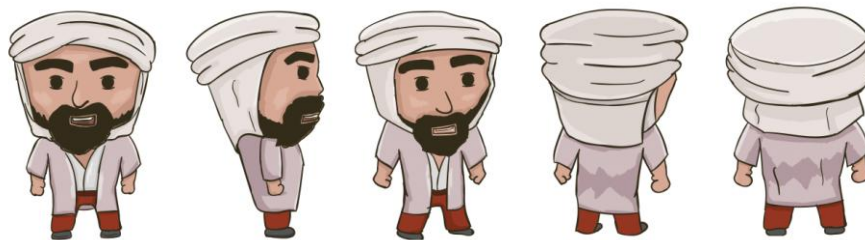
##### 1. Penggayaan gambar

Penggayaan gambar dalam visual aplikasi buku cerita anak, adalah penggayaan kartun. Gaya gambar kartun merupakan gaya gambar yang menyederhanakan objek nyata yang ada. Gaya ini selalu menyederhanakan struktur objek yang akan digambarkan yaitu dengan mengambil strukturstruktur dasar anatomi dari sebuah objek atau benda. Berikut ini adalah contoh referensi penggayaan perancangan buku cerita yang akan penulis buat.



##### 2. Karakter

Penulis menggunakan karakter sahabat Nabi yang bernama Umar bin Khattab seorang khalifah. Umar adalah seorang pemimpin yang sangat disegani dan dihormati penduduk mekkah. Dan sifat Umar dikenal jujur, adil, bijaksana dan sederhana.



#### 4.5 Tipografi

*Typeface* yang akan digunakan dalam perancangan *interface* aplikasi *ebook* ini menggunakan huruf sans-serif. Menurut salah satu *website* desain dan hasil analisis matriks ([www.Caradesain.com](http://www.Caradesain.com)) Font yang sesuai dengan karakter anak-anak yaitu font yang Fun, Lucu, tidak sempurna dan ceria. Sedangkan hasil dari analisis matrikstipografi menggunakan huruf Sans-Serif yang ukurannya cukup besar agar anak-anak dapat membacanya dengan jelas.

**Simply Rounded Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

4.6 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan *interface* aplikasi cerita anak ini menggunakan warna-warna yang cerah, karena berdasarkan hasil analisis matriks, warna-warna cerah lebih cocok digunakan untuk tampilan aplikasi buku cerita anak. Berdasarkan hasil dari observasi, kuesioner, wawancara serta teori terkait, anak usia 3-6 tahun lebih tertarik dengan warna-warna terang yang menarik matanya seperti warna panas yaitu warna kuning, merah, putih, orange.



4.7 Hasil Perancangan

4.8 Logo



Karena aplikasi ebook ini menceritakan kisah salah satu sahabat Nabi yaitu Umar bin Khattab yang dikenal dengan sifatnya yang kuat, gagah dan pemberani. Maka warna yang digunakan adalah Orange, karena warna orange memiliki makna yang kuat dan berani.

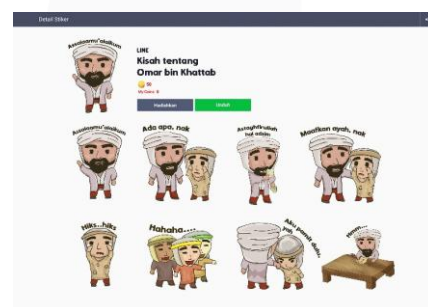
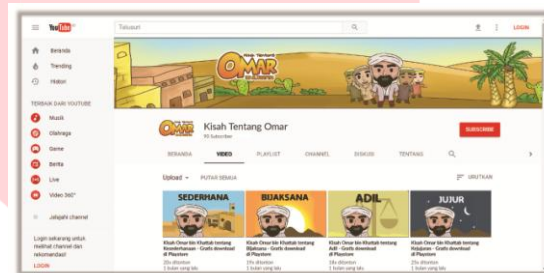
4.9 Layout



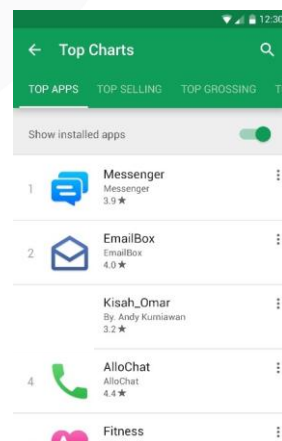
Layout pada user *interface* aplikasi buku cerita anak ini akan berorientasi *landscape*, sehingga dapat memaksimalkan fungsi dan konten dengan ruang yang ada. Aplikasi ini dapat diaplikasikan dan digunakan pada segala ukuran *smartphone* Android dan pada perancangan ini, penulis akan mengaplikasikan pada gadget dengan ukuran 5,5 inci yang memiliki dimensi 1080 x 1920px. Pada ukuran visual cerita ditempatkan *full* pada ukuran *landscapesmartphone*, lalu isi *text* bisa diletakan pada bagian bawah visual dengan latar *text* putih transparan.

#### 4.10 Media Pendukung

Pada era ini, orang tua sudah mulai pandai menggunakan sosial media seperti Facebook, youtube, Instagram, LineApps dan Playstore. Hal tersebut dapat menjadi peluang untuk mendukung kampanye ini agar cepat dikenal oleh masyarakat, mengingat penyebaran informasi sangat cepat tersebar dengan social media.



Banner





Poster



Banner



Kaos



Sticker



## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil perancangan Tugas Akhir yang dilakukan penulis, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Pada perancangan aplikasi cerita anak tentang kisah Umar bin Khattab ini aplikasi tersebut dapat membantu ketertarikan anak muslim Indonesia terhadap cerita tokoh Islam Umar bin Khattab yang dapat dijadikan contoh teladan pada kehidupan mereka. Dengan tampilan cerita ilustrasi dan suara yang interaktif agar anak tidak merasa bosan dengan cerita tokoh Islam sudah ada. Dan diharapkan dengan adanya cerita dongeng tentang Umar bin Khattab anak jadi lebih mengenal tokoh idola mereka yang sesungguhnya dan memahami pesan moral yang terdapat dalam cerita kisah tentang Umar bin Khattab.

## 5.2 Saran

Dari hasil analisis dan hasil perancangan Tugas Akhir ini, didapat saran sebagai berikut:

1. Memilih bacaan dan mendukung minat baca anak sangatlah penting. Terutama peran orang tua dalam menceritakan cerita dongeng pada anaknya khususnya cerita Islami sangatlah penting, karena jika anak dibiasakan mendengarkan cerita dongeng tentang teladan Islam dalam benak atau alam bawah sadar mereka akan tertanam, sehingga saat remaja nanti anak sudah mengenal jati dirinya serta ingin menjadi apa kelak nanti
2. Dalam pendidikan formal seperti sekolah, seharusnya instansi terkait lebih memberikan pengetahuan tentang tokoh Islam melalui cerita dongeng. Agar anak lebih mengenal idola mereka yang sesungguhnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggraini S. Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Suasana Cendekia.

Bank, Chris. Jerry Cao. "Web UI Design: Best Practice". Gdynia: By Uxpin

Cahaya Asyifa. 2015. Menanamkan nilai-nilai islam pada anak lewat dongeng.

Husni Iskandar Pohan & Kusnassriyanto Saiful Bahri. 1997. "Pengantar Perancangan Sistem" Jakarta: Erlangga

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Musfiroh.Tadkiroatun. 2005. *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.

Puteri, Winindita Aisyah. 2015. Perancangan Buku Interaktif Untuk Anak Usia 3-5 Tahun. Telkom univeristy. Bandung: Tidak diterbitkan

Rustan, Surianto. 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Riza, Mariani, 2016.*Krisis idola menjauhkan anak dari akhlak islam*.Jakarta: Kompasiana

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual–Teori dan Aplikasi. Yogyakarta

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gramedia

**Sumber Lain :**

Abdillah, Khairul. 2012. ( Generasi alpha generasi selepas X,Y dan Z )  
<http://khairulabdullah.com/generasi-alpha-generasi-selepas-xy-z/>[17 Februari 2017 ]

Kisahparasahabat.com. 2010. (Selamatkan anak anak anda dari krisis idola dankrisisahklaq)[www.kisahparasahabat.wordpress.com/2010/07/14/selamatkan-anak-anak-anda-dari-krisis-idola-dan-krisis-akhlaq/](http://www.kisahparasahabat.wordpress.com/2010/07/14/selamatkan-anak-anak-anda-dari-krisis-idola-dan-krisis-akhlaq/) [ 3 Maret 2017 ]

Mariani, Riza. 2016. ( Krisis idola menjauhkan anak dari akhlak islam )[www.suaranw.com/berita-460-krisis-idola-menjauhkan-anak-dari-akhlaq-islam-.html](http://www.suaranw.com/berita-460-krisis-idola-menjauhkan-anak-dari-akhlaq-islam-.html) [ 13 Maret 2017 ]

Tirto.id 2017. (Habis milenial dan generasi Z, terbitlah generasi Alpha) [www.tirto.id/habis-milenial-dan-generasi-z-terbitlah-generasi-alfa-cnEs](http://www.tirto.id/habis-milenial-dan-generasi-z-terbitlah-generasi-alfa-cnEs) [ 6 April 2017 ]