



Desain Karakter Buku Ilustrasi Pembelajaran Tajwid LPQ ARLI

Nasywa Faradiba,¹ Mahimma Romadhona,² Aditya Rahman Yani³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

E-mail Korespondensi: nasywafaradiba1505@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan membaca Al-Quran masih tergolong rendah khususnya pada pemahaman tajwid. Untuk mengatasi kesulitan mempelajari tajwid di TPQ ARLI diperlukannya media pembelajaran baru yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak dan berefek ganda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dalam buku ilustrasi pembelajaran tajwid. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking*. Hasil dari penelitian ini yaitu karakter Alif, Alya, dan Arli dibuat sesuai dengan kebutuhan anak dan pertimbangan ilustrator. Karakter dalam buku ilustrasi pembelajaran tajwid yang dihasilkan dapat meningkatkan minat anak dalam belajar tajwid, menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat berperan sebagai media komunikasi dakwah visual yang efektif bagi anak-anak.

Kata kunci: *desain karakter, pembelajaran tajwid, dakwah visual*

ABSTRACT

The proficiency in reading the Qur'an remains relatively low, particularly with regard to the understanding of tajweed. To overcome the difficulties encountered in learning tajweed at TPQ ARLI, it is necessary to develop new instructional media that are more engaging, appropriate to the characteristics of children, and capable of producing dual effects. This study aims to design character figures for an illustrated tajweed learning book. The design method employed is *design thinking*. The outcomes of this study are the characters Alif, Alya, and Arli, which were developed based on children's needs and the illustrator's considerations. The resulting characters in the illustrated tajweed learning book are expected to enhance children's interest in learning tajweed, serve as an enjoyable learning medium, and function as an effective visual da'wah communication medium for children.

Keywords: *character design, tajweed learning, visual da'wah*

A. Pendahuluan

Jumlah penduduk muslim di Indonesia berdasarkan data dari *Global Muslim Population* edisi September 2025 sejumlah 245,815,475 jiwa atau sekitar 87% dari jumlah total kependudukan di Indonesia. Jumlah ini menunjukkan jika ajaran Pendidikan islam memiliki peran penting, khususnya dalam pembelajaran Al-Quran. Ilmu mengetahui kaidah dan membaca Al-Quran dengan baik dan benar disebut dengan ilmu tajwid.¹ Hukum membaca Al-Quran dengan kaidah ilmu tajwid adalah fardu ain atau sebuah kewajiban yang harus diterapkan bagi setiap muslim.² Namun, fakta di lapangan menunjukkan kemampuan masyarakat muslim Indonesia dalam membaca Al-Quran tergolong rendah. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) menyatakan bahwa 72,25% masyarakat Indonesia belum mampu membaca Al-Quran dengan baik³

Dalam konteks pembelajaran Al-Quran pada anak, Lembaga Pendidikan Al-Quran (LPQ) merupakan Lembaga Pendidikan yang bertujuan menghasilkan generasi Qurani yang mampu membaca dan menulis Al-Quran, serta serta mengamalkannya di kehidupan sehari-hari.⁴ Namun dalam praktiknya, masih banyak LPQ yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran Al-Quran, khususnya pada pembelajaran tajwid. Hal tersebut juga dialami oleh LPQ ARLI. Berdasarkan wawancara dengan pengajar dan 10 santri LPQ ARLI, seluruh santri mengatakan bahwa pembelajaran tajwid merupakan materi yang sulit dipahami.⁵ Menurut Ummun Choiriyah selaku pengajar dan juga pendiri LPQ ARLI kesulitan ini disebabkan karena belum tersedianya buku tajwid yang sesuai dengan karakteristik anak-anak.⁶ Buku tajwid yang ada saat ini masih bersifat konvensional,

¹ Sayuti, *Ilmu Tajwid Lengkap* (Sangkalan, n.d.).

² Nikco Ariyanto, "Tujuan Mempelajari Ilmu Tajwid Untuk Meningkatkan Ke Membaca Al-Qur'an," *Cendikia*, June 2024.

³ Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), "Hasil Riset: Angka Buta Aksara Al-Qur'an Di Indonesia Tinggi, Sebegini," iiq.ac.id, September 2022, <https://iiq.ac.id/berita/hasil-ri-set-angka-buta-aksara-al-quran-di-indonesia-tinggi-sebegini/>.

⁴ Riza Lirizki, "Strategi Lembaga Dakwah Berbasis Balanced Scorecard: Resolusi Peningkatan Kinerja LPQ Miftahul Jannah Tahun 2025," *Tanzhim: Jurnal Dakwah Terprogram* 3, no. 1 (February 28, 2025): 105-22, <https://doi.org/10.55372/tanzhim.v3i1.41>.

⁵ Nasywa Faradiba, Wawancara penulis, 2026

⁶ Ummun Choiriyah, Wawancara penulis, 2026

umumnya hanya didominasi penjelasan panjang tanpa ilustrasi membuat anak jenuh dan cepat bosan. Padahal, jika disampaikan dengan tepat materi tajwid merupakan hal yang sederhana.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dan juga sumber informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bahkan sebagai media komunikasi bisa menjadi media dakwah yang efektif.⁷ Sebagai salah satu media pembelajaran, terutama buku dengan unsur ilustrasi dan storytelling yang menarik mampu menambah minat anak dalam membaca dan memahami materi pembelajaran.⁸ Membaca buku bukan hanya sebagai sarana pembelajaran, namun juga mengasah pengembangan imajinasi, kecerdasan sosial juga kemampuan berfikir anak. Ketika anak terhubung secara emosional dengan cerita, mereka akan lebih termotivasi, antusias dan bersemangat untuk terus menerus membaca dalam proses pembelajaran.⁹ Dalam buku ilustrasi pembelajaran, desain karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pada anak¹⁰ desain karakter harus bisa menarik perhatian anak agar mereka mau membaca dan memahami apa yang disampaikan dalam buku. Maka dalam pengembangan karakter harus dibekali latar belakang, sifat dan nilai sebagai ikatan emosional dengan pembaca.¹¹

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran tajwid seperti Wisnu dkk., yaitu *Buku Saku Tajwid Berbantuan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran Santri TPQ*. Namun penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang membuka ruang penelitian baru. Penelitian tersebut menunjukkan

⁷ Zaini, Ahmad. "Dakwah Melalui Media Cetak." *At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 2.2 (2014): 59-76.

⁸ Siti Hindasah, Warlli Haryana, and Artikel Info Abstrak, "PERAN ILUSTRASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR," *Agama Dan Budaya*, vol. 7, 2023, <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>.

⁹ Firda Mawaddatul Jannah et al., "Analisis Keterlibatan Emosional Anak SD Dalam Membaca Cerita Petualangan," *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 3, no. 1 (January 8, 2025): 274-82, <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i1.1368>.

¹⁰ Victor Adiluhung Abednego and Yudhistya Ayu Kusumawati, "Kajian Desain Karakter Pada Buku ' Heritage of East Java ' Sebagai Daya Tarik Visual," *Jurnal Translitera Edisi* 8, 2019, 24-33.

¹¹ Mars Caroline Wibowo, "Desain Karakter Tokoh Animasi," *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 2024, 1-102, <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/512>.

adanya efisiensi, namun masih terbatas pada materi dan belum memanfaatkan ilustrasi dan dan tatanan layout yang sesuai kaidah desain.

Berdasarkan celah (gap) dari penelitian tersebut, masih diperlukan pengembangan buku pembelajaran tajwid yang tidak hanya berisi materi, tetapi juga mampu menggabungkan unsur visual ilustratif, cerita, serta pendekatan emosional yang sesuai dengan karakteristik anak. Oleh karena itu, diperlukannya perancangan buku dengan metode pembelajaran yang dapat membantu mengatasi hambatan anak dalam mempelajari hukum tajwid.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perancangan buku ilustrasi pembelajaran tajwid memiliki potensi dalam mengatasi kesulitan memahami tajwid ini. Dengan menggunakan ilustrasi desain karakter yang menarik untuk anak dan mengangkat cerita dalam penyampaian pembelajaran tajwid, tujuannya buku ini bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sesuai dengan slogan dari LPQ ARLI yaitu "*fun learning*". Dengan penyampaian pembelajaran yang menyenangkan harapannya buku ini efektif membantu anak-anak LPQ ARLI sebagai pengguna buku dalam menghafal dan memahami secara menyeluruh hukum hukum tajwid serta dapat membaca Al-Quran sesuai dengan kaidah yang ada.

B. Metode

Metode perancangan dapat dimaknai dengan langkah langkah yang diambil untuk mengembangkan konsep suatu karya. Tujuannya ialah mempermudah perancang dalam mengembangkan ide dan menghasilkan solusi visual yang efektif. Dalam perancangan desain karakter buku ilustrasi pembelajaran tajwid ini, penulis menggunakan metode *design thinking* sebagai kerangka kerja. metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta menghasilkan solusi kreatif berdasarkan data lapangan.¹²

Tahapan yang digunakan dalam perancangan ini diawali dengan *empetize*, yaitu mengumpulkan data dan memaami kebutuhan, kebiasaan, dan kesulitan pengguna dengan melakukan observasi, dan wawancara yang dilakukan bersama guru, ilustrator serta 10 anak LPQ ARLI. Selanjutnya tahap *ideate*, data yang telah

¹² Ahnaf Ikhsandi et al., "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1 Tambang," *TelKa* 12, no. 02 (2022): 147-55, <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2940>.

terkumpul diolah hingga merumuskan inti permasalahan, analisis ini menggunakan analisis SWOT dan 5W+1H. Untuk mengatasi permasalahan dirumuskan ide pada tahap *define* dengan *brainstorming* dan *mind mapping*, di mana ide ini kemudian dilanjutkan pada tahap *prototype*. Ide diwujudkan ke dalam bentuk sketsa desain karakter, melihat bagaimana bentuk karakter secara keseluruhan. Tahap terakhir adalah menguji *prototype* kepada target pengguna, yaitu santri LPQ dan guru pengajar. Umpan balik pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan visual agar buku layak digunakan sebagai media pembelajaran tajwid.

C. Pembahasan

1. Hasil Pengumpulan Data

Perancangan desain karakter memiliki peran penting dalam buku pembelajaran tajwid. Desain karakter dalam buku ilustrasi dapat membantu anak memahami isi buku dalam proses belajar.¹³ Berdasarkan hasil wawancara bersama ilustrator hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain karakter adalah menentukan target pembacanya sebagai acuan bentuk karakter yang diambil, gambar karakter dibuat yang ekspresif dan juga mudah dipahami, ilustrator menyoroti adanya satu hal yang menjadi ikonik dari karakter tersebut agar mudah diingat. Proporsi tubuh karakter disamakan dengan usia target pembaca, yaitu anak usia 7-9 tahun. Untuk segi pewarnaan yang cocok untuk usia 7-9 tahun adalah warna yang tidak terlalu vibran seperti untuk anak-anak kecil. Pewarnaan bisa disesuaikan dengan tema yang akan diangkat. Pewarnaan karakter bisa diambil dari warna yang mencerminkan target pembaca. Preferensi karakter dari hasil wawancara dengan 10 anak TPQ ARLI ialah karakter visual kartun.¹⁴ Anak-anak cenderung menyukai karakter yang ekspresif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.

¹³ Mahimma Romadhona Safira Andini, Pungky Febi Arifianto, "Utility Accrual Object Distribution in MPSoC Real-Time Embedded Systems," *Journal of Computer and System Sciences* 18, no. 4 (2025): 406–20, <https://doi.org/10.1016/j.jcss.2012.09.003>.

¹⁴ Nasywa Faradiba, Wawancara penulis, 2026

2. Konsep Visual

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi kartun yang secara visual dapat menarik perhatian anak-anak sehingga dapat mendukung proses penyampaian pesan dan materi pembelajaran. Gaya ilustrasi kartun memiliki karakteristik menggunakan bentuk sederhana sehingga mudah diingat dan meningkatkan minat membaca anak.¹⁵ Selain itu gaya ilustrasi ini menggunakan bentuk anatomi kepala yang sedikit lebih besar dengan ekspresi wajah karakter yang ekspresif serta pose tubuh atau gesture dinamis untuk mempermudah penyampaian emosi tanpa teks berlebih. Pada pewarnaannya menggunakan brush bertekstur dan terdapat lineart yang tergambar jelas pada bagian tertentu.

Gambar 1: Acuan Gaya Gambar



Sumber : Pinterest

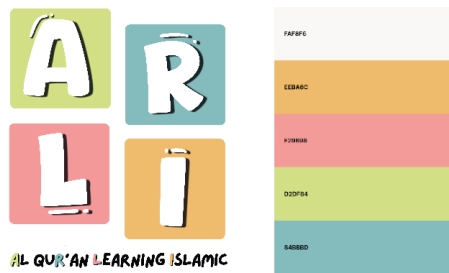
Dalam perancangan digunakan warna-warna cerah pada ilustrasi karakter, gunanya agar terlihat jelas dan menyegarkan untuk anak-anak. Dari hasil wawancara kelompok, anak-anak lebih cenderung menyukai buku yang memiliki warna cerah dan berwarna warni.¹⁶ Pada penggunaan warna kontras ini diambil dari warna utama LPQ ARLI yaitu pada bagian logo dengan warna merah muda, biru, kuning, dan hijau. Warna warna cerah menciptakan kesan keceriaan pada anak-anak¹⁷ warna-warna dalam logo digunakan pada busana karakter sebagai konsistensi identitas visual dengan *branding* LPQ ARLI.

¹⁵ James Valentino Sutawijaya, "Kesesuaian Visual Ilustrasi, Warna, Dan Tipografi Edukasi Anak Mengenai Food Waste," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru* 7, no. 1 (2024): 5-10.

¹⁶ Nasywa Faradiba, Wawancara penulis, 2026

¹⁷ Yolanda Mazianaomi and Tisna Sanjaya, "Berangkat Dari Masa Kanak-Kanak," *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa*, 2015.

Gambar 2 : Acuan Warna yang Digunakan



Sumber : Dokumen LPQ ARLI

3. Desain Karakter Alif

Alif adalah seorang anak laki-laki berusia 9 tahun yang penuh rasa ingin tahu dan gemar mencoba hal baru, karakter alif kurang suka belajar tapi ia sangat menyukai petualangan. Alif adalah seorang murid LPQ. Visualisasi karakter Alif menggunakan acuan Teuku Adam Al Fatih yang merupakan anak dari Aktris Indonesia Shiren Sungkar. Karakter Alif memiliki warna kulit sawo matang dengan postur tubuh yang berisi dan berambut gelombang. Baju yang dikenakan alif merupakan baju kuartal dan mengenakan peci dimana merepresentasikan pakaian muslim anak anak¹⁸ Berikut adalah acuan visual dan sketsa karakter alif

Gambar 3: Alternatif Sketsa Karakter Alif



Sumber : Dokumen Pribadi

¹⁸ Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz Ahmad, and Alvanov Zpalanzani Mansoor, "Representasi Islami Dalam Animasi 'Nussa' Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak," *Rekam* 16, no. 2 (2020): 125–33, <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.3612>.

Setelah menyelesaikan sketsa karakter dilanjutkan dengan desain komprehensif. Acuan warna busana menggunakan warna dalam logo LPQ ARLI yaitu biru sebagai kuartal dan merahmuda sebagai peci. Berikut adalah hasil desain komprehensif dari karakter Alif

Gambar 4 : Alternatif Desain Komprehensif Karakter Alif



Sumber : Dokumen Pribadi

4. Desain Karakter Alya

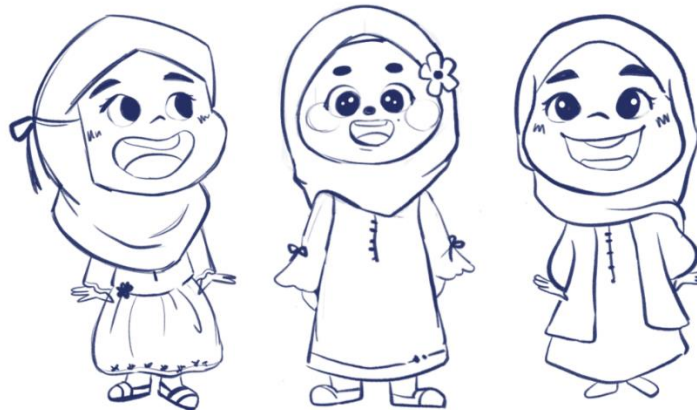
Alya adalah teman dekat Alif di LPQ. Alya seorang anak perempuan berumur 9 tahun yang memiliki visualisasi warna kulit sawo matang, berbadan kurus, dan berpipi chubby. Alya adalah anak yang sangat rajin dan menyukai pelajaran namun sedikit penakut. Visualisasi karakter alya mengacu pada Cut Hawwa Medina Al-Fatih yang merupakan anak dari Aktris Indonesia Shiren Sungkar. Baju yang dikenakan Alya adalah baju muslim anak dengan model jubah dan berjilbab. Dalam ilustrasi karakter harus memiliki ciri khas, yang mana dapat di ambil dari objek sekitar,¹⁹ bunga dipilih sebagai satu ciri khas dari karakter Alya.

¹⁹ Herlina Kartaatmadja, "Abstrak Sekarang Ini Mayoritas Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Untuk Anak," 2015, 145-59.

Gambar 5: Alternatif Sketsa Karakter Alya

ALYA

- Umur 9thn
- Rajin
- Pintar



Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah menyelesaikan sketsa karakter dilanjutkan dengan desain komprehensif. Acuan warna busana karakter Alya menggunakan warna dalam logo LPQ ARLI yaitu biru sebagai jubah, kuning sebagai bunga dan merah muda sebagai hijab. Berikut adalah hasil desain komprehensif dari karakter Alya

Gambar 6: Alternatif Desain Komprehensif Karakter Alya

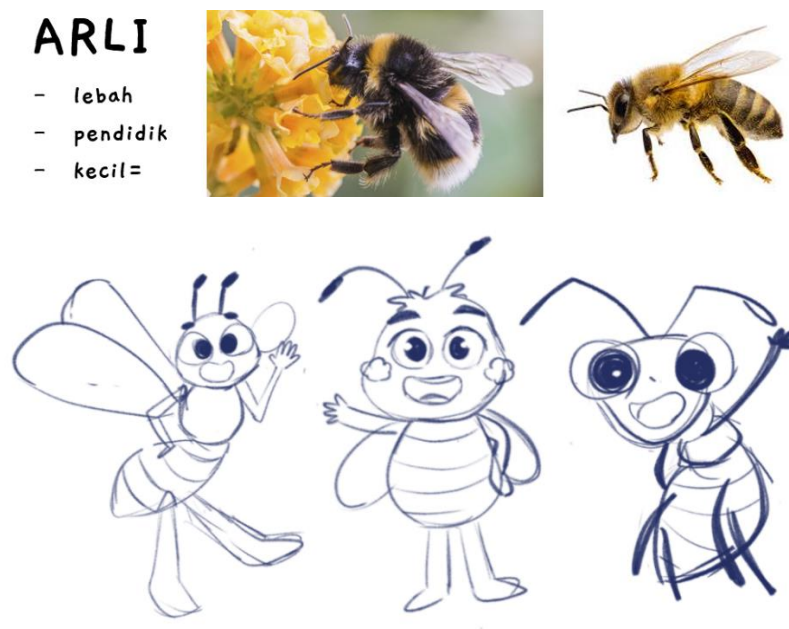


Sumber : Dokumen Pribadi

5. Desain Karakter Arli

karakter Aril adalah seekor lebah. Aril memiliki bentuk fisik kecil dan memiliki sayap yang lebih besar dari ukuran sayap lebah pada umumnya. Pemilihan karakter lebah diambil dari makna lebah dalam al-Quran yang menggambarkan sosok inspiratif dan pembawa manfaat.²⁰ Pada bagian badan, Aril memiliki corak garis-garis dengan warna hitam dan kuning. Aril memiliki karakter pembimbing dan pengarah dalam pembelajaran bersama Alif dan Alya. Berikut adalah gambar acuan dan sketsa untuk karakter Aril

Gambar 7: Alternatif Sketsa Karakter Arli



Sumber : Dokumen Pribadi

Desain komprehensif dilakukan setelah sketsa karakter. Acuan warna karakter Arli menggunakan warna asli lebah yaitu kuning dengan corak berwarna hitam di bagian badan.

²⁰ Fauzul Iman and Abdal Yusro Al-Anshor, "Lebah Dalam Perspektif Al-Quran," *Jurnal Al-Fath* 07, no. 01 (2013): 1-30, <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/alfath/article/view/3076/2230>.

Gambar 8: Alternatif Desain Komprehensif Karakter Arli



Sumber : Dokumen Pribadi

6. Validasi Desain Karakter

Validasi desain dalam perancangan ini dilakukan menggunakan angket yang dibagikan kepada 23 anak di LPQ ARLI. selain itu validasi juga dilakukan bersama ahli yaitu guru LPQ RLI Ummun Choiriyah sebagai ilustrator.²¹

Gambar 8: Desain Final Buku Ilustrasi Pembelajaran Tajwid



Sumber : Dokumen Pribadi

Desain karakter Alif dan Alya yang dipilih berdasarkan hasil angket adalah alternatif kedua dengan persentase data terpilih yaitu 73,9% dari jumlah responden.

²¹ Nasywa Faradiba, *Diskusi Konsinyasi Lintas Pihak*, 2026.

Adapun desain karakter Arli yang dipilih berdasarkan hasil angket adalah alternatif kedua dengan persentase data terpilih yaitu 47,8% dari jumlah responden.²²

Selain menggunakan preferensi responden, validasi juga dilakukan bersama ilustrator. Desain karakter juga mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai dalam komunikasi dan penyiaran Islam.²³ Berdasarkan validasi dengan ilustrator desain karakter terpilih dinilai memiliki penampilan visual sederhana, ekspresif dan mudah diingat oleh anak, sehingga penyampaian pembelajaran tajwid menjadi lebih efektif. Karakter terpilih juga mempresentasikan nilai-nilai Islami yang relevan dengan misi dakwah. Sejalan dengan Firdaus, penggunaan busana muslim yang sopan serta watak tokoh yang mencerminkan sikap positif dan semangat belajar mendukung peran karakter sebagai media penyampaian pesan dakwah yang edukatif.²⁴

D. Simpulan

Perancangan desain karakter buku ilustrasi pembelajaran tajwid sebagai pendekatan visual dengan desain karakter dan penggunaan warna yang sesuai memiliki sisi ganda sebagai solusi mengatasi kesulitan anak dalam mempelajari tajwid, sekaligus media dakwah. Secara lebih khusus karakter Alif, Alya, dan Arli dalam buku pembelajaran dapat meningkatkan minat, anak untuk belajar, membangun keterlibatan emosional dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan sederhana dan menyenangkan. Hasil rancangan berperan sebagai elemen visual, desain karakter juga sebagai media komunikasi yang dapat membantu anak memahami materi tajwid LPQ ARLI sekaligus menyerap karakter baiknya.

E. Daftar Pustaka

Abednego, Victor Adiluhung, and Yudhistya Ayu Kusumawati. "Kajian Desain Karakter Pada Buku ' Heritage of East Java ' Sebagai Daya Tarik Visual." *Jurnal*

²² Nasywa Faradiba, *Diskusi Konsinyasi Lintas Pihak*, 2026.

²³ Ni'mah, Nilnan. "Dakwah komunikasi visual." *Islamic communication journal* 1.1 (2016).

²⁴ Wildan, Firdaus. *KOMUNIKASI DAKWAH MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA PADA SANTRI DI TAMAN PENDIDIKAN AL QUR'AN NURUL HIDAYAH DESA KEMBANG TANJUNG KECAMATAN ABUNG SELATAN KABUPATEN LAMPUNG UTARA*. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024.

- Translitera Edisi 8*, 2019, 24–33.
- Firda Mawaddatul Jannah, Muhammad Junaidi Retno Manggolo, Chovivah Nur Khaniv, and Muhammad Nofan Zulfahmi. "Analisis Keterlibatan Emosional Anak SD Dalam Membaca Cerita Petualangan." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 3, no. 1 (January 8, 2025): 274–82. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i1.1368>.
- Hindasah, Siti, Warlli Haryana, and Artikel Info Abstrak. "PERAN ILUSTRASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR." *Agama Dan Budaya*. Vol. 7, 2023. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>.
- Ikhsandi, Ahnaf, Husni Laili, Junaidi Akbar, and Yoyon Efendi. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1 Tambang." *TeIKa* 12, no. 02 (2022): 147–55. <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2940>.
- Iman, Fauzul, and Abdal Yusro Al-Anshor. "Lebah Dalam Perspektif Al-Quran." *Jurnal Al-Fath* 07, no. 01 (2013): 1–30. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/alfath/article/view/3076/2230>.
- Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ). "Hasil Riset: Angka Buta Aksara Al-Qur'an Di Indonesia Tinggi, Sebegini." iiq.ac.id, September 2022. <https://iiq.ac.id/berita/hasil-ri-set-angka-buta-aksara-al-quran-di-indonesia-tinggi-sebegini/>.
- Kartaatmadja, Herlina. "Abstrak Sekarang Ini Mayoritas Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Untuk Anak," 2015, 145–59.
- Langga, Fathin Hanifah, Hafiz Aziz Ahmad, and Alvanov Zpalanzani Mansoor. "Representasi Islami Dalam Animasi 'Nussa' Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak." *Rekam* 16, no. 2 (2020): 125–33. <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.3612>.
- Lirizki, Riza. "Strategi Lembaga Dakwah Berbasis Balanced Scorecard: Resolusi Peningkatan Kinerja LPQ Miftahul Jannah Tahun 2025." *Tanzhim: Jurnal Dakwah Terprogram* 3, no. 1 (February 28, 2025): 105–22. <https://doi.org/10.55372/tanzhim.v3i1.41>.
- Mazianaomi, Yolanda, and Tisna Sanjaya. "Berangkat Dari Masa Kanak-Kanak." *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa*, 2015.
- Niko Ariyanto. "TUJUAN MEMPELAJARI ILMU TAJWID UNTUK MENINGKATKAN KE MEMBACA AL-QUR'AN." *Cendikia*, June 2024.
- Ni'mah, Nilnan. "Dakwah komunikasi visual." *Islamic communication journal* 1.1 (2016).
- Safira Andini, Pungky Febi Arifianto, Mahimma Romadhona. "Utility Accrual Object Distribution in MPSoC Real-Time Embedded Systems." *Journal of Computer and System Sciences* 18, no. 4 (2025): 406–20. <https://doi.org/10.1016/j.jcss.2012.09.003>.
- Sayuti. *Ilmu Tajwid Lengkap*. Sangkala, n.d.

- Sutawijaya, James Valentino. "Kesesuaian Visual Ilustrasi , Warna , Dan Tipografi Edukasi Anak Mengenai Food Waste." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru* 7, no. 1 (2024): 5-10.
- Wibowo, Mars Caroline. "Desain Karakter Tokoh Animasi." *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 2024, 1-102.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/512>.
- Zaini, Ahmad. "Dakwah Melalui Media Cetak." *At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 2.2 (2014): 59-76.
- Wildan, Firdaus. *Komunikasi Dakwah Melalui Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Agama Pada Santri Di Taman Pendidikan Al Qur'an Nurul Hidayah Desa Kembang Tanjung Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2024.