

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang. Perancangan Komik Keteladanan Khulafaur rasyidin sebagai media edukasi pada anak ini membuat target audiens lebih mengenal tokoh Khuladaur rasyidin dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari target audiens.

B. Saran

Perancangan buku Komik Keteladanan Khulafaur Rasyidin sebagai media edukasi pada anak tentu masih memiliki kekurangan dalam mengenalkan sosok tokoh Khulafaur rasyidin. Saran dan kritikan yang membangun akan menjadi manfaat besar dalam penyempurnaan karya Tugas Akhir ini. Melalui perancangan ini dapat menjadi referensi dalam perancangan buku komik sebagai media pengenalan karakter bagi para mahasiswa lainnya.

Selain itu dengan adanya perancangan ini dapat menambah wawasan anak-anak mengenai pentingnya mengenal sosok karakter pahlawan untuk masa depannya melalui tokoh-tokoh yang menginspirasi agar anak-anak generasi penerus bangsa tidak terpengaruh dengan dampak negat dari perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aluran, B.D. 2013. *Media Komik Matematika dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- As-Suyuthi, Imam dan Imam Sulaiman Samson Rahman. 2001. *Tarikh Khulafa : Sejarah Para Penguasa Islam*. Jakarta : Pustaka Al-Kautsar.
- Bonneff, Marchel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Danto, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia.
- Koendoro Br, Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung : DAR Mizan.
- Komandoko, Gamal. 2007. *Kisah 25 Kekasih Allah SWT dan Para Sahabat Rasulullah SAW*. Yogyakarta : ABSOLUT.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York : HarperCollins Publishers.
- McCloud, Scott. 2002. *Memahami Komik*. Jakarta : KPG (Kepustakaan Popular Gramedia).
- Rohidi, Tjetjep R. 1984. *Lintas Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Sahla, Abu. 2017. *Mengenal Lebih Dekat Khulafaur Rasyidin*. CV. Pelita edukasi.
- Sodiqi, Ali, 2009. *Teladan Mulia Pendidikan Agama Islam untuk Kelas 1 SD*. Solo : Platinum.

Tugas akhir dan skripsi

Dhien, Kurnia. 2006. Perancangan Komik Hyang Dalam Menumbuhkan Apresiasi Generasi Muda Kepada Kesenian Wayang.

Putri, Kiki. 2021. Perancangan Media Edukasi Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Bagi Anak-anak Melalui Tokoh Roehana Koeddoes.

Setiawan, Andika. 2014. Perancangan Komik Kartun Bergaya local “Lain Bolu Lain Cakalang”

Internet

Nizhamiyah. Jurnal. 2019. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/-article/view/424> diakses pada 18 Agustus 2022

Ricky. Blog Gramedia Digital. 2022 <https://www.gramedia.com/literasi/gambar-ilustrasi/amp/> diakses pada 2 September 2022

Kompas.com . 2021. <https://www.kompas.com/stori/read/2021/04/24/175453579/-sejarah-singkat-khulafaur-rasyidin?page=all> diakses pada 5 September 2022.

Wawancara

Bapak Zera Mendoza, M. Psi., 30 Agustus 2022

