

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR QUTAIBAH BIN MUSLIM UNTUK PENGENALAN SEJARAH ISLAM BAGI SISWA SD

Hazaranny Hilyati Yahya, Ahmad Faiz Muntazori, Wirawan Sukarwo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka no.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530, Indonesia

*Penulis korespondensi: Ahmad Faiz Muntazori, faiz.muntazori@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan merancang buku cerita bergambar tentang Qutaibah bin Muslim bagi siswa sekolah dasar usia 10—12 tahun. Tokoh ini memiliki nilai historis dan keteladanan, tetapi belum banyak hadir dalam media populer anak. Kajian pustaka menunjukkan bahwa buku cerita bergambar efektif membantu anak memahami materi melalui perpaduan teks dan visual, sedangkan penelitian perancangan yang ada umumnya berfokus pada literasi umum, lingkungan, kebutuhan khusus, atau pelestarian budaya lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menerapkan kerangka Design Thinking pada tahap *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berukuran 21 x 21 cm, bergaya ilustrasi semirealis, dengan tata letak sederhana dan warna tegas, berpotensi menjadi media pengenalan sejarah Islam yang lebih komunikatif bagi anak. Tahap *test* belum dilakukan sehingga efektivitas penggunaannya masih terbuka untuk penelitian lanjutan.

Kata Kunci: Qutaibah bin Muslim, buku cerita bergambar, sejarah Islam, design thinking, siswa SD.

Abstract: This study aims to design a picture storybook about Qutaibah bin Muslim for elementary school students aged 10—12 years. Although the figure has historical significance and exemplary values, he is still rarely represented in popular children's media. Previous studies show that picturebooks can support children's understanding through the integration of text and image, while most design studies have focused on general literacy, environmental themes, special-needs education, or local cultural preservation. This research employs a qualitative approach through literature study, interview, and observation, and applies Design Thinking through the *empathize*, *define*, *ideate*, and *prototype* stages. The result is a 21 x 21 cm semirealistic picture storybook with a simple layout and assertive color palette that has the potential to communicate Islamic history more accessibly to children. The test stage has not yet been conducted, so its user effectiveness remains open for further study.

Keywords: Qutaibah bin Muslim, picture storybook, Islamic history, design thinking, elementary students.

Pendahuluan

Qutaibah bin Muslim merupakan salah satu panglima penting pada masa Dinasti Umayyah yang dikenal melalui ekspansi Islam ke Transoxiana hingga wilayah yang berbatasan dengan

Cina. Walaupun memiliki peran historis yang besar, namanya belum banyak hadir dalam media populer untuk pembaca anak. Laporan tugas akhir ini juga menunjukkan bahwa informasi mengenai Qutaibah bin Muslim relatif terbatas dan masih jarang dikemas dalam bentuk bacaan anak yang komunikatif (Hamas, 2024; Rosyidah, 2018; Sarwinda, 2018).

Pada jenjang sekolah dasar, pengenalan tokoh dan peristiwa sejarah memerlukan media yang dekat dengan pengalaman belajar anak. Buku cerita bergambar memiliki potensi tersebut karena memadukan teks dan ilustrasi dalam satu kesatuan naratif yang saling melengkapi sehingga pembaca muda dapat memahami isi cerita dengan lebih mudah dan menyenangkan (Adipta et al., 2016).

Penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa picture books berfungsi sebagai media multimodal yang dapat mendukung partisipasi anak, pemaknaan visual, dan pengalaman belajar yang lebih aktif (Akyol, 2024; Cheng et al., 2025; Qiming & Renganathan, 2025). Dalam konteks Indonesia, penelitian perancangan buku cerita bergambar telah dipakai untuk pengembangan media literasi bagi anak dengan hambatan pendengaran maupun untuk pelestarian budaya lokal sehingga terlihat bahwa format ini relevan bagi tujuan edukasi dan komunikasi visual (Fandiya, 2024; Mawarni, 2025).

Namun demikian, telaah pustaka menunjukkan bahwa penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada literasi umum, lingkungan, kebutuhan khusus, atau budaya lokal. Kajian bertema Islam pun sejauh ini lebih banyak mengangkat nilai adab dan pergaulan sehari-hari, seperti pada perancangan buku cerita bergambar tentang adab berteman dalam Islam (Irawan et al., 2024), bukan biografi tokoh sejarah tertentu. Belum ditemukan perancangan buku cerita bergambar yang secara spesifik mengadaptasi biografi figur sejarah Islam seperti Qutaibah bin Muslim menjadi bacaan sejarah yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar. Di sinilah letak research gap penelitian ini, yaitu pada kebutuhan menghadirkan media pengenalan sejarah Islam berbasis tokoh yang tidak hanya informatif, tetapi juga ramah anak dan menarik secara visual.

Berdasarkan kondisi tersebut, pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana merancang buku cerita bergambar tentang Qutaibah bin Muslim yang sesuai bagi siswa sekolah dasar. Artikel ini bertujuan menjelaskan proses perancangan tersebut dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kerangka Design Thinking yang human-centered serta iteratif (Brown, 2008).

Dalam konteks pendidikan dasar, pengenalan tokoh sejarah tidak cukup disajikan sebagai fakta kronologis yang padat. Anak memerlukan media yang mampu menghubungkan informasi, emosi, dan imajinasi secara bersamaan agar tokoh yang dipelajari terasa dekat dengan pengalaman membaca mereka. Buku cerita bergambar menjadi relevan karena menggabungkan teks dengan ilustrasi dalam satu alur yang koheren sehingga pembaca usia sekolah dasar dapat membangun pemahaman melalui kata-kata sekaligus petunjuk visual. Adipta et al. (2016) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sumber bacaan siswa SD, sedangkan Hendriani (2020) menegaskan bahwa cerita yang disampaikan melalui pendekatan naratif lebih mudah menjadi pintu masuk pengenalan sejarah pada anak. Dengan demikian, kebutuhan media dalam penelitian ini bukan sekadar memindahkan materi sejarah ke format buku, melainkan menerjemahkannya ke bentuk visual naratif yang sesuai dengan karakter belajar anak.

Sejumlah kajian terdahulu memperlihatkan bahwa buku cerita bergambar efektif dipakai untuk tujuan edukatif, tetapi fokusnya sangat beragam. Desriana (2023) meninjau buku cerita bergambar sebagai media edukasi anak usia dini; Akyol (2024) menunjukkan bahwa picture books dapat mendukung partisipasi anak di kelas; dan Qiming dan Renganathan (2025)

memperlihatkan potensi picture books sebagai perangkat pedagogis untuk menumbuhkan keterlibatan dan kreativitas visual. Di ranah perancangan DKV, sejumlah karya lebih banyak mengangkat budaya lokal, lingkungan, kebutuhan khusus, atau pengembangan literasi umum. Temuan-temuan tersebut penting karena memperlihatkan bahwa buku cerita bergambar memiliki kekuatan multimodal dan fleksibilitas tema. Namun, keberhasilan media ini pada satu topik tidak otomatis menjawab kebutuhan perancangan pada topik sejarah Islam yang relatif jauh dari keseharian pembaca anak.

Dari sisi objek, kajian mengenai Qutaibah bin Muslim juga masih terbatas. Penelitian yang tersedia cenderung membahasnya sebagai tokoh sejarah, panglima perang, atau bagian dari perluasan wilayah Islam pada masa Dinasti Umayyah, misalnya pada karya Rosyidah (2018) dan Sarwinda (2018). Sumber populer seperti Hamas (2024) membantu menghadirkan tokoh ini dengan bahasa yang lebih naratif, tetapi belum secara khusus dirancang untuk pembaca anak sekolah dasar dalam format buku cerita bergambar. Artinya, masih ada jarak antara ketersediaan materi sejarah tentang Qutaibah dan ketersediaan media yang benar-benar ramah anak. Research gap penelitian ini terletak pada belum banyaknya perancangan media visual yang secara spesifik mengadaptasi figur sejarah Islam yang kurang populer ke dalam buku cerita bergambar yang mempertimbangkan segmentasi audiens, strategi visual, dan pengalaman baca anak usia 10–12 tahun.

Pemilihan Qutaibah bin Muslim sebagai objek juga mempunyai alasan pedagogis dan historis kultural. Dari hasil telaah objek, sosok ini tidak hanya relevan karena kiprahnya dalam ekspansi Islam ke Asia Tengah hingga perbatasan Cina, tetapi juga karena karakter yang dilekatkan kepadanya—tegas, disiplin, religius, setia kepada pemimpin, dan cakap mengambil keputusan—memiliki nilai keteladanan yang dapat diterjemahkan ke dalam cerita anak. Nilai-nilai tersebut penting karena pada usia 10–12 tahun anak berada pada fase ketika figur teladan dan narasi heroik dapat membantu pembentukan sikap, minat baca, serta daya imajinasi. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya menempatkan Qutaibah sebagai objek sejarah, melainkan sebagai bahan naratif yang dapat diolah menjadi media pembelajaran visual yang inspiratif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, dan observasi. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Nurhasan, dosen sejarah peradaban Islam, pada 13 Oktober 2024 serta observasi di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia pada 23 November 2024. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai biografi, perjalanan ekspedisi, karakter kepemimpinan, pendekatan diplomasi, dan nilai keteladanan Qutaibah bin Muslim. Observasi dilakukan untuk menelusuri bahan pustaka dan memperoleh referensi visual mengenai konteks sejarah. Adapun data sekunder bersumber dari buku, skripsi, artikel jurnal, dan sumber daring yang relevan mengenai Qutaibah bin Muslim serta prinsip perancangan buku cerita bergambar. Proses perancangan menggunakan kerangka *Design Thinking* untuk mengembangkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembaca anak (Brown, 2008).

Konsep Media

Proses perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan kerangka Design Thinking yang terdiri atas lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test (Brown, 2008). Dalam penelitian ini, tahap empathize dan define digunakan sebagai dasar penyusunan konsep media, tahap ideate untuk mengembangkan konsep verbal dan visual, serta tahap prototype

untuk mewujudkan rancangan buku dan media pendukung. Tahap *test* belum dilakukan dan ditempatkan sebagai agenda pengembangan selanjutnya.

Tahap *Empathize*

Pada tahap *empathize*, peneliti memetakan objek sejarah, konteks cerita, dan kebutuhan calon pembaca. Dari sisi objek, Qutaibah bin Muslim dipahami sebagai panglima yang lahir di Irak pada tahun 49 H/669 M, tumbuh dalam lingkungan yang menanamkan keterampilan militer dan keagamaan sejak dini, kemudian berperan penting dalam perluasan Islam menuju Transoxiana sampai ke wilayah yang berbatasan dengan Cina (Hamas, 2024; Rosyidah, 2018; Sarwinda, 2018).

Data objek juga memperlihatkan bahwa narasi kehidupan Qutaibah memiliki struktur cerita yang kuat untuk diadaptasi menjadi media anak: masa kecil, masa remaja, proses pembentukan karakter, pengangkatan sebagai gubernur, ekspedisi ke Asia Tengah, hingga perjumpaannya dengan penguasa Cina. Rangkaian episode tersebut memberi bahan naratif yang cukup untuk dikemas menjadi cerita bergambar yang inspiratif dan terarah.

Dari sisi audiens, sasaran utama penelitian adalah anak usia 10-12 tahun, laki-laki maupun perempuan, yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar. Pada rentang usia ini, anak memerlukan media yang sederhana, visual, dan mudah diikuti, tetapi tetap mampu menyampaikan pesan keteladanan, keberanian, kedisiplinan, dan semangat belajar dari tokoh sejarah Islam.

Didikan ayahnya, Muslim bin Amru bin Husain al-Bahili, membentuk dua fondasi penting pada diri Qutaibah: kemampuan militer seperti berkuda, memanah, dan memainkan pedang, serta fondasi religius melalui pembelajaran Al-Qur'an dan fikih. Sejak kecil, ia hidup di tengah situasi politik yang tidak stabil sehingga terbiasa dengan disiplin dan kesiapsiagaan. Ketika beranjak remaja, ia mulai terlibat dalam konteks militer yang lebih luas, lalu tumbuh menjadi panglima yang dipercaya memimpin penaklukan wilayah-wilayah penting di Asia Tengah. Struktur perjalanan dari masa kecil, remaja, dewasa, pengangkatan sebagai gubernur, hingga ekspedisi ke wilayah timur memberi potensi alur kronologis yang jelas dan mudah dipahami pembaca anak jika diolah menjadi cerita visual, sebagaimana strategi serupa terbukti efektif pada adaptasi biografi tokoh sejarah lain ke dalam buku ilustrasi anak (Khofif & Harahap, 2023; Rosyidah, 2018; Sarwinda, 2018; Hamas, 2024).

Selain kuat secara kronologis, objek ini juga kaya secara nilai. Dari wawancara dan telaah pustaka, Qutaibah dipahami sebagai figur yang berwibawa, religius, disiplin, setia kepada pemimpin, serta piawai dalam diplomasi. Ia bukan hanya panglima perang, tetapi juga tokoh yang mampu memadukan ketegasan militer dengan kecermatan mengambil keputusan dan kemampuan bernegosiasi. Nilai-nilai tersebut penting karena dapat diterjemahkan menjadi pembelajaran karakter, bukan sekadar glorifikasi penaklukan. Dengan demikian, *empathize* terhadap objek tidak berhenti pada pengumpulan data sejarah, melainkan juga pada penyaringan nilai apa saja yang layak ditampilkan untuk pembaca anak. Hasil seleksi ini kemudian mengarahkan cerita agar menonjolkan semangat belajar, keberanian, tanggung jawab, dan kesalehan, sekaligus menghindari penyajian sejarah yang terlalu berat atau terlalu keras untuk usia sekolah dasar.

Pada sisi audiens, analisis khalayak menunjukkan bahwa media dirancang untuk anak laki-laki dan perempuan usia 10–12 tahun yang berada di kelas 4–6 SD, terutama pada kelompok sosial ekonomi menengah di wilayah Jakarta dan Depok. Segmentasi ini dipilih karena pada usia tersebut anak telah mampu mengikuti alur cerita yang lebih panjang, mengenali hubungan sebab-akibat, dan mulai tertarik pada tokoh heroik yang dikaitkan dengan nilai moral. Dari

perspektif targeting, pembaca sasaran adalah anak yang menyukai cerita, memiliki rasa ingin tahu terhadap sejarah atau tokoh teladan, dan membutuhkan media yang tetap menarik walau membawa muatan edukatif. Dari perspektif positioning, buku ini ditempatkan sebagai bacaan praktis, inspiratif, dan visually engaging yang menggabungkan kisah pahlawan Islam dengan pengalaman membaca yang menyenangkan. Analisis khalayak ini penting karena memengaruhi pilihan ukuran buku, gaya ilustrasi, panjang teks, kosakata, ritme alur, serta strategi distribusi yang tidak berhenti pada toko buku, tetapi juga menjangkau sekolah dan media sosial (Daga, 2018; Sinurat, 2018; Arsyanto & Rahmawati, 2018).

Tahap Define

Pada tahap define, temuan hasil empathize dirumuskan menjadi persoalan komunikasi dan kebutuhan desain. Permasalahan utamanya bukan sekadar kurangnya informasi tentang Qutaibah bin Muslim, melainkan belum tersedianya media yang mampu menyampaikan informasi sejarah tersebut secara ringkas, menarik, dan sesuai dengan kemampuan baca anak sekolah dasar.

Oleh karena itu, tujuan desain didefinisikan sebagai perancangan buku cerita bergambar yang mengubah materi sejarah Islam yang semula hadir dalam bentuk teks akademik menjadi pengalaman baca yang lebih komunikatif. Definisi masalah ini sekaligus menegaskan sasaran media, yakni siswa sekolah dasar usia 10–12 tahun yang membutuhkan alur cerita jelas, ilustrasi dominan, dan bahasa yang mudah dipahami.

Rumusan masalah yang dihasilkan pada tahap define dapat dipadatkan ke dalam tiga persoalan desain. Pertama, informasi tentang Qutaibah bin Muslim relatif terbatas di ruang baca populer anak sehingga tokoh ini belum hadir sebagai figur yang akrab bagi pembaca sekolah dasar. Kedua, materi sejarah yang tersedia cenderung hadir dalam bentuk teks ekspositoris atau karya ilmiah yang kurang ramah anak. Ketiga, media yang dirancang harus tetap menjaga akurasi objek sambil menghadirkan pengalaman baca yang menyenangkan. Dari persoalan tersebut, kebutuhan desain ditetapkan sebagai berikut: narasi harus disederhanakan tanpa menghilangkan inti sejarah; visual harus membantu pembaca memahami setting, karakter, dan konflik; serta seluruh elemen desain perlu diarahkan agar mendukung keterbacaan, keterlibatan emosi, dan pembentukan kesan heroik-religius. Dengan kata lain, tahap define merumuskan proyek ini sebagai desain komunikasi visual yang bertugas menerjemahkan kompleksitas sejarah menjadi cerita bergambar yang jelas, menarik, dan edukatif.

Strategi Media

Berdasarkan hasil *define*, media utama dipilih berupa buku cerita bergambar. Pilihan ini sesuai dengan karakter picture book yang menyatukan teks dan visual dalam satu pengalaman membaca, sekaligus mendukung pemahaman anak terhadap materi yang bersifat historis dan abstrak (Adipta et al., 2016). Secara fisik, buku dirancang berukuran 21 x 21 cm dengan sekitar 45 halaman, dicetak penuh warna, dan menggunakan sampul keras berlaminasi doff agar lebih tahan lama dan menarik untuk dibaca berulang kali.

Strategi media kemudian disusun dengan mempertimbangkan bentuk, isi, spesifikasi fisik, dan jalur sebar. Buku cerita bergambar dipilih sebagai media utama karena mampu memadukan kelebihan narasi dan ilustrasi dalam satu paket yang mudah dibawa, dapat dibaca berulang, dan tidak tergantung pada perangkat digital. Buku dicetak penuh warna pada art paper 150 gram sehingga spesifikasi ini memberi dua keuntungan: secara visual cukup leluasa untuk menampilkan ilustrasi dominan, dan secara fisik cukup kokoh untuk digunakan sebagai bacaan anak. Isi buku dirancang meliputi sampul, halaman pembuka, bagian pengantar, isi cerita, dan

penutup. Strategi distribusi menggabungkan jalur luring seperti toko buku, kunjungan sekolah, pameran, dan perpustakaan, dengan jalur daring seperti e-commerce dan promosi media sosial. Pilihan tersebut menunjukkan bahwa media tidak dipahami hanya sebagai artefak desain, tetapi sebagai perangkat komunikasi yang harus mempertimbangkan akses dan jangkauan audiens (Nasukha et al., 2016).

Konsep Perancangan

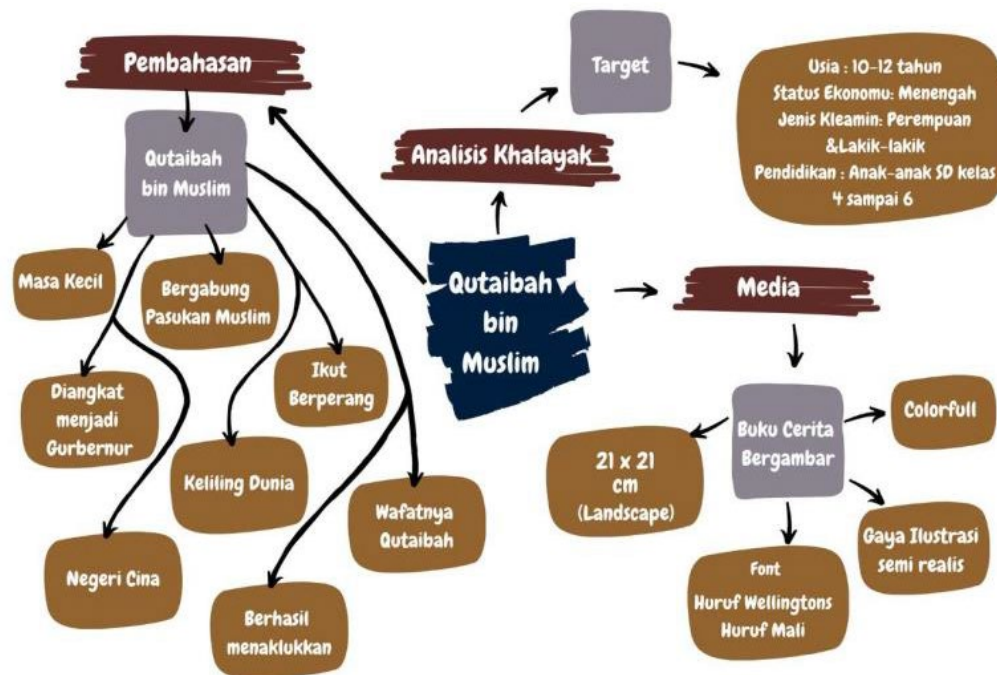
Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* berfungsi menerjemahkan hasil *empathize* dan *define* ke dalam gagasan verbal serta visual. Pada tahap ini, peneliti menyusun *mind mapping*, *moodboard*, eksplorasi gaya ilustrasi, palet warna, tipografi, dan tata letak untuk memastikan bahwa keputusan visual tidak bersifat intuitif semata, tetapi tetap berangkat dari data objek dan kebutuhan audiens (Anggarini et al., 2020; Brown, 2008).

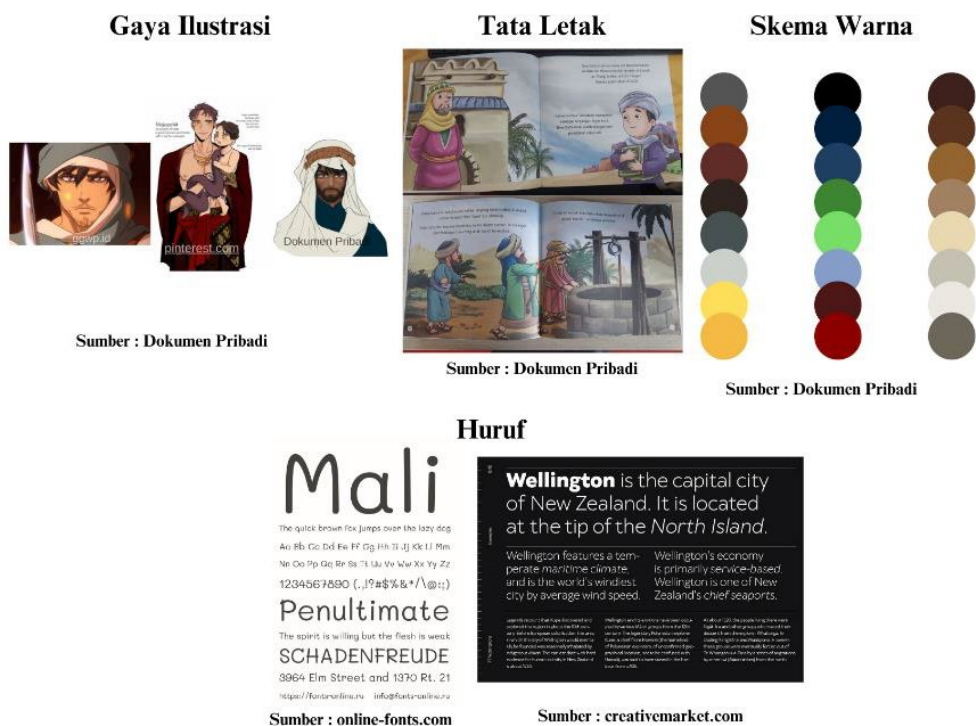
Secara umum, konsep perancangan diarahkan pada pengalaman baca yang sederhana tetapi tetap heroik. Gaya ilustrasi dipilih semirealis agar tokoh dan suasana sejarah tetap terbaca jelas, tetapi tidak terasa terlalu berat bagi anak. Pendekatan semirealis juga memberi ruang bagi pembentukan karakter visual yang ekspresif serta mudah dikenali (Wakik, 2019; Qolbi et al., 2025).

Warna dikembangkan dari perpaduan palet hangat dan tegas untuk menegaskan atmosfer Timur Tengah, semangat perjuangan, dan dinamika peristiwa, dengan beberapa warna dingin dan netral untuk menjaga keseimbangan visual (Meilani, 2013). Pada aspek tipografi, judul dirancang menggunakan huruf yang lebih ekspresif, sedangkan isi menggunakan huruf yang sederhana dan mudah dibaca agar keterbacaan tetap terjaga bagi anak (Hananto, 2020). Tata letak disusun dengan ilustrasi sebagai jangkar utama dan teks singkat sebagai penguat narasi sehingga alur baca terasa ringan dan tidak padat.

Pada tahap *ideate*, hasil analisis diterjemahkan menjadi sistem cerita dan sistem visual. Judul *Qutaibah bin Muslim: Panglima Pembebas Daratan Cina* dipertahankan karena memiliki daya informatif sekaligus daya pancing yang kuat. Kata “panglima” menegaskan figur utama, sedangkan frasa “pembebas daratan Cina” menghadirkan cakrawala petualangan dan konflik yang dapat menarik rasa ingin tahu anak. Sinopsis cerita kemudian disusun mengikuti pola perjalanan hidup: masa kecil, pembentukan karakter, keterlibatan dalam medan perang, pengangkatan sebagai gubernur, ekspedisi menuju wilayah timur, hingga pencapaian penting yang menjadikan Qutaibah dikenang dalam sejarah Islam. Pola linear ini sengaja dipilih agar pembaca anak dapat mengikuti transformasi tokoh secara bertahap. Di titik yang sama, *mind mapping* pada Gambar 1 digunakan untuk mengurai kata-kata kunci objek dan relasi antaride, sedangkan *moodboard* pada Gambar 2 berfungsi menyatukan referensi visual terkait sampul, tata letak, pemilihan huruf, warna, dan gaya ilustrasi yang akan diterapkan. Sebagaimana dijelaskan Sholeh dan Afriani (2016), *mind mapping* membantu penataan ide secara sistematis; sementara Anggarini et al. (2020) menempatkan *moodboard* sebagai alat untuk memperjelas arah konsep visual.



Gambar 1.
Mindmapping perancangan buku cerita bergambar Qutaibah bin Muslim
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)



Gambar 2.
Moodboard perancangan buku cerita bergambar Qutaibah bin Muslim
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

Gaya ilustrasi semirealis merupakan pendekatan visual yang memadukan bentuk, proporsi, dan karakter objek yang mendekati kenyataan dengan penyederhanaan serta stilisasi tertentu. Ciri khasnya terlihat pada anatomi dan bentuk tokoh yang relatif proporsional, detail wajah dan pakaian yang tetap mudah dikenali, serta pengolahan ekspresi, warna, tekstur, pencahayaan, dan latar yang tidak sepenuhnya naturalistik. Dengan demikian, gaya semirealis berada di antara pendekatan realistis dan kartunal: cukup representatif untuk mempertahankan keterbacaan tokoh dan konteks sejarah, tetapi tetap memberi ruang bagi dramatisasi dan imajinasi visual.

Dalam perancangan ini, gaya semirealis diterapkan melalui proporsi tubuh tokoh yang mendekati anatomi manusia, penggambaran wajah dan pakaian yang cukup representatif, serta ekspresi dan gestur yang diperkuat untuk membangun karakter. Detail lingkungan, tekstur, warna, dan pencahayaan disederhanakan agar halaman tidak terasa terlalu padat dan tetap menarik bagi siswa usia 10–12 tahun. Pendekatan ini dipilih untuk menjaga wibawa Qutaibah bin Muslim sebagai tokoh sejarah sekaligus menyajikan adegan perjalanan dan konflik secara komunikatif tanpa menampilkan kekerasan secara berlebihan. Wakik (2019) menunjukkan penggunaan gaya semirealis untuk menghadirkan tokoh dan peristiwa sejarah dengan kesan yang kuat. Qolbi et al. (2025) memperlihatkan bahwa pendekatan kartunis semirealis dapat mempertahankan keterkenalan figur dan latar sekaligus mendukung daya tarik visual bagi pembaca sekolah dasar, sedangkan Desriana (2023) menekankan peran ilustrasi dalam mendukung imajinasi dan pengalaman membaca anak.

Dalam perancangan ini, Qutaibah divisualkan sebagai figur dewasa yang gagah, berjenggot, bertatapan tegas, dan memiliki postur tinggi; ayahnya digambarkan lembut tetapi berwibawa; Abdul Malik bin Marwan sebagai representasi otoritas politik; dan Kaisar Cina sebagai penanda konflik eksternal serta setting ekspedisi. Sistem warna mengarah pada perpaduan warna hangat dan tegas untuk menghadirkan nuansa gurun, kepemimpinan, dan semangat juang, tetapi tetap diseimbangkan agar halaman tidak terasa gelap. Tipografi memadukan Wellingtons untuk kesan ekspresif pada judul dengan Mali untuk keterbacaan yang lebih bersahabat pada bagian pendukung. Dari sudut pandang tata letak, konsep yang dipilih adalah sederhana dan dinamis dengan kecenderungan *double-page illustration* sehingga gambar dapat menjadi medan utama penceritaan sementara teks bekerja sebagai pengarah makna (Hananto, 2020; Gumelar, 2014; Meilani, 2013).

Ideate juga mencakup keputusan tentang karakter, tampilan sampul dan ritme visual isi. Sampul dikembangkan melalui beberapa alternatif sketsa sebelum dipilih versi final yang menampilkan Qutaibah menunggang kuda putih sambil membawa bendera, dengan latar yang menggabungkan penanda Irak dan Cina. Jejak eksplorasi tersebut juga menjadi bagian dari visual proses pada Gambar 3. Keputusan ini bukan sekadar estetis, tetapi juga naratif karena sampul diposisikan sebagai ringkasan visual buku: ia harus langsung memberi tahu pembaca siapa tokohnya, bagaimana karakter suasanaanya, dan ke mana arah petualangannya. Di bagian isi, variasi layout dirancang agar tidak monoton. Beberapa halaman memberi porsi besar pada ilustrasi untuk adegan aksi atau perubahan *setting*, sementara halaman lain memberi ruang lebih banyak bagi teks ketika dibutuhkan penjelasan kronologis. Dengan cara ini, *ideate* berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kebutuhan edukatif dengan pengalaman baca yang hidup, ritmis, dan mudah diikuti oleh anak, sejalan dengan temuan bahwa desain karakter berbasis budaya berperan sentral dalam menguatkan daya tarik dan keterbacaan buku ilustrasi bagi pembaca usia 7–12 tahun (Sumartono et al., 2025).



Gambar 3.
Eksplorasi karakter dan alternatif sampul
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024-2025).

Hasil Perancangan

Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* diwujudkan dalam bentuk buku cerita bergambar berjudul *Qutaibah bin Muslim: Panglima Pembebas Daratan Cina*. *Prototype* media utama pada Gambar 4 menampilkan sampul, ilustrasi semirealis, komposisi halaman yang didominasi gambar, dan narasi singkat yang disusun agar mudah diikuti anak. Pada level isi, *prototype* menyeleksi episode-episode penting dalam kehidupan Qutaibah, mulai dari masa kecil, pembentukan karakter, keterlibatan dalam perjuangan, sampai fase ekspedisi ke wilayah yang berbatasan dengan Cina.



Gambar 4.

Prototype media utama berupa contoh spread buku cerita bergambar
(Sumber: Hasil perancangan penulis, 2025)

Dari hasil *prototype* terlihat bahwa materi sejarah Islam yang sebelumnya cenderung hadir dalam bentuk narasi akademik dapat diterjemahkan menjadi adegan-adegan yang lebih komunikatif. Relasi antara tokoh, latar, dan peristiwa menjadi lebih mudah dipahami ketika divisualkan melalui ilustrasi, terutama untuk pembaca anak yang masih membutuhkan dukungan visual yang kuat dalam memaknai isi cerita.

Selain media utama, *prototype* juga dikembangkan dalam bentuk media pendukung seperti banner, poster, feed media sosial, *merchandise*, dan konsep display sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5. Kehadiran media pendukung menunjukkan bahwa identitas visual buku dapat diperluas menjadi sistem komunikasi yang konsisten sehingga potensi promosi dan diseminasi karya menjadi lebih kuat.

Tahap *prototype* tidak berhenti pada pembuatan objek buku, tetapi juga pada pengujian internal terhadap kecocokan antara isi, visual, dan alur baca. *Prototype* media utama menampilkan buku berukuran 21 x 21 cm dengan 45 halaman yang dibagi ke dalam bagian awal, isi, dan penutup. Pada bagian awal, sampul depan dan belakang dipakai untuk memperkenalkan nuansa cerita serta sinopsis singkat, lalu diikuti halaman pembuka bernuansa religius, halaman tentang buku, kata pengantar, dan daftar isi. Pengorganisasian ini penting karena memberi orientasi awal kepada pembaca anak sebelum memasuki cerita utama. Pada bagian isi, spread halaman dirancang untuk menghadirkan variasi antara adegan berskala besar dan narasi penjelas. Ketika adegan menuntut dramatisasi tempat, perjalanan, atau pertempuran, ilustrasi diperbesar agar pembaca dapat menangkap konteks secara cepat. Sebaliknya, ketika fokus berada pada pembentukan karakter atau penjelasan peristiwa, teks ditempatkan dengan ritme yang lebih tenang agar mudah diikuti. Bagian penutup kemudian memuat biodata penulis dan halaman akhir sebagai penanda bahwa narasi telah selesai sehingga buku memiliki struktur yang utuh dari awal sampai akhir.

Dari sudut pandang hasil perancangan, *prototype* menunjukkan bahwa konten sejarah yang kompleks dapat dipecah menjadi unit-unit baca yang lebih bersahabat. Hal ini tampak pada pemilihan teks yang relatif singkat, ilustrasi berwarna yang konsisten, serta penataan halaman yang memberi ruang bagi pembaca untuk berhenti sejenak pada setiap adegan penting. Strategi ini selaras dengan fungsi buku cerita bergambar sebagai media yang tidak hanya menyampaikan isi, tetapi juga mengarahkan perhatian, emosi, dan imajinasi pembaca. Dengan dominasi ilustrasi pada spread tertentu, pembaca dapat mengenali tokoh, pakaian, setting wilayah, dan perubahan suasana tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan verbal. Dengan kata lain, *prototype* bekerja sebagai terjemahan visual dari data sejarah: bukan mereproduksi seluruh informasi akademik, melainkan memilih detail yang paling representatif untuk membangun pemahaman dasar anak tentang siapa Qutaibah bin Muslim, dari mana ia berasal, dan mengapa kisahnya penting untuk dikenalkan.

Selain media utama, *prototype* juga diperluas ke media pendukung yang berfungsi memperbesar jangkauan komunikasi. Roll-up banner dirancang sebagai media promosi luring yang portabel dan mudah ditempatkan di area kunjungan sekolah atau peluncuran buku. Feed Instagram dipakai untuk promosi daring karena memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan visual. Poster berperan sebagai alat informasi di sekolah, toko buku, atau area pameran. Merchandise seperti tote bag, tumbler, dan gantungan kunci dirancang bukan hanya sebagai pelengkap estetis, melainkan sebagai perpanjangan identitas visual buku dalam keseharian audiens. Sementara itu, konsep display pameran menggabungkan panel latar, meja display, rak merchandise, banner, dan spot foto untuk menciptakan pengalaman ruang yang ramah anak. Seluruh media pendukung ini menunjukkan bahwa perancangan tidak berhenti pada karya buku, tetapi membangun ekosistem komunikasi visual yang lebih luas agar tokoh dan pesan utama buku lebih mudah dikenali oleh khalayak sasaran.

Meskipun demikian, *prototype* pada penelitian ini tetap harus dipahami sebagai hasil perancangan, belum sebagai bukti efektivitas empiris. Kekuatan *prototype* terletak pada koherensi antara objek sejarah, analisis khalayak, strategi media, dan keputusan visual. Namun, karena tahap *test* belum dilaksanakan, temuan penelitian ini masih berada pada level kelayakan konseptual dan visual, bukan pada level dampak pembelajaran. Posisi ini penting untuk ditegaskan agar naskah tidak melakukan overclaim. Kontribusi utama penelitian ini adalah menyediakan rancangan media yang argumentatif dan siap diuji, bukan menyimpulkan secara pasti bahwa buku telah meningkatkan pemahaman sejarah atau karakter anak.



Gambar 5.
Media pendukung dan konsep display buku cerita bergambar
(Sumber: Hasil perancangan penulis, 2025)

Tahap Test (Belum Dilakukan)

Dalam kerangka *Design Thinking*, *prototype* idealnya diikuti oleh tahap *test* untuk menilai keterbacaan, pemahaman isi, daya tarik visual, dan penerimaan audiens sasaran. Pada penelitian ini, tahap tersebut belum dilakukan. Karena itu, artikel ini tidak mengklaim efektivitas media secara empiris, melainkan menempatkan hasil perancangan sebagai *prototype* yang siap diuji pada penelitian lanjutan.

Apabila penelitian ini dilanjutkan, tahap *test* idealnya dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas 4–6 SD dengan instrumen observasi, wawancara singkat, dan lembar respons membaca. Aspek yang dapat diuji meliputi keterbacaan teks, kejelasan ilustrasi, pemahaman alur, ketertarikan terhadap tokoh, serta kesan terhadap media pendukung. Validasi ahli materi juga penting untuk memastikan penyederhanaan cerita tidak menggeser inti sejarah, sedangkan validasi ahli desain diperlukan untuk menilai konsistensi visual, hierarki informasi, dan kesesuaian media dengan target usia, sebagaimana skema validasi ahli materi, media, dan bahasa yang diterapkan pada perancangan cergam digital bertema sejarah kebudayaan Islam untuk siswa SD (Ummah et al., 2025). Dengan demikian, tahap *test* pada masa depan dapat berfungsi sebagai dasar iterasi desain sebelum naskah atau karya dikembangkan lebih lanjut menjadi produk publikasi atau program literasi sekolah.

Simpulan

Perancangan buku cerita bergambar tentang Qutaibah bin Muslim menunjukkan bahwa figur sejarah Islam yang selama ini lebih banyak hadir dalam sumber akademik dapat dikemas ulang menjadi media yang lebih dekat dengan pembaca anak. Melalui pendekatan kualitatif dan kerangka *Design Thinking*, proses perancangan dapat dipetakan secara lebih sistematis dari tahap *empathize* sampai *prototype*.

Hasil akhir berupa buku cerita bergambar berukuran 21 x 21 cm dengan ilustrasi semirealis, warna yang tegas, dan tata letak yang sederhana memiliki potensi menjadi media

pengenalan sejarah Islam yang lebih komunikatif bagi siswa sekolah dasar. Meski demikian, tahap *test* belum dilakukan sehingga penelitian lanjutan masih diperlukan untuk menilai keterbacaan, pemahaman isi, dan efektivitas penggunaan media pada audiens sasaran.

Penelitian ini berkontribusi pada praktik perancangan DKV melalui pengembangan media visual yang mengadaptasi figur sejarah Islam ke dalam buku cerita bergambar bagi anak. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena tahap *test* terhadap audiens sasaran belum dilakukan, sumber historis berbahasa Indonesia yang digunakan masih terbatas, dan data primer hanya diperoleh dari satu narasumber. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu melakukan pengujian kepada siswa sekolah dasar, memperluas penggunaan sumber sejarah akademik dan sumber primer yang lebih beragam, serta melibatkan ahli sejarah atau validator materi untuk memperkuat akurasi narasi dan kelayakan media.

Daftar Pustaka

- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 989–992.
- Akyol, T. (2024). Promoting young children's right to participate in the classroom through picture books. *Child Indicators Research*, 17, 1217–1237. <https://doi.org/10.1007/s12187-024-10117-6>
- Anggarini, A., Bangun, D., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan *mood board* sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1), 1–7.
- Arsyanto, M., & Rahmawati. (2018). Analisis pengaruh *positioning* produk dan citra merk terhadap keputusan pembelian. *Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 2(1), 101–116.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Cheng, L. M. Y., Powell, S. J., & Davis, B. (2025). Critical multimodal literacy: An analysis of young children's picture books about refugees. *International Journal of Early Childhood*, 57, 875–901. <https://doi.org/10.1007/s13158-025-00423-7>
- Daga, R. (2018). Analisis segmentasi psikografis dan tingkah laku terhadap keputusan nasabah. *Akmen Jurnal Ilmiah*, 15(1), 1–14.
- Desriana, N. (2023). Tinjauan buku cerita bergambar dan aktivitas anak sebagai media edukasi anak usia 3–5 tahun. *Journal of Graphic Design Studies*, 2(1), 9–14.
- Fandiya, R. A. (2024). Perancangan buku cerita bergambar sebagai upaya pengembangan media literasi anak dengan hambatan pendengaran. *DeKaVe*, 17(1). <https://doi.org/10.24821/dkv.v17i1.11117>
- Gumelar, R. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3), 51–57.
- Hamas, E. (2024). *The land of stars*. PT Generasi Shalahuddin Berilmu.
- Hananto, B. (2020). Tinjauan tipografi dalam konteks Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 132–139.



- Hendriani, D. (2020). Pengenalan sejarah pada anak usia dini dengan metode mendongeng. *Journal Candra Sangkala*, 2(1), 1–11.
- Irawan, I., Muntazori, A. F., & Sukarwo, W. (2024). Perancangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran adab berteman dalam Islam. *Cipta*, 3(1), 49–62. <https://doi.org/10.30998/cipta.v3i1.3117>
- Khofif, E., & Harahap, W. L. (2023). Perancangan buku ilustrasi biografi 17 pahlawan nasional wanita sebagai sarana pembelajaran untuk anak usia 7–12 tahun. *Jurnal Rupa Matra*, 2(1), 1–12.
- Mawarni, S. A. (2025). Perancangan buku cerita bergambar sebagai upaya pelestarian Batik Tiga Negeri. *DeKaVe*, 18(2). <https://doi.org/10.24821/dkv.v18i2.13259>
- Meilani. (2013). Teori warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326–338.
- Nasukha, F., Muhadjir, & Kusumadyoko, T. (2016). Perancangan media promosi periklan Rolak Outbound Kids Surabaya (ROKS). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(2), 231–237.
- Qiming, X., & Renganathan, S. (2025). Using picturebooks as a pedagogical tool to teach drawing: A case study in a preschool in China. *International Journal of Early Childhood*, 57, 403–423. <https://doi.org/10.1007/s13158-024-00403-3>
- Qolbi, N. L., Sutejo, A., & Aji, R. I. (2025). Desain karakter dalam buku cerita bergambar *Giri Gajah*. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 4(2), 379–397. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v4i2.7178>
- Rosyidah, D. N. (2018). *Penaklukan wilayah Transoxiana oleh panglima Qutaibah bin Muslim 205–715 M* [Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya].
- Rukin. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sarwinda. (2018). *Peranan Qutaibah bin Muslim dalam perluasan wilayah Islam pada masa Dinasti Umayyah* [Skripsi sarjana, UIN Alauddin Makassar].
- Sholeh, K., & Afriani, S. (2016). Teknik *mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 2(2), 27–45.
- Sinurat, E. (2018). Analisis *segmentation, targeting, dan positioning* terhadap kinerja pemasaran pada PT Bank Sumut Imam Bonjol Medan. *Jurnal Ilmiah Methonomi*, 4(2), 160–167.
- Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain karakter sebagai pendukung buku ilustrasi kebaya untuk anak usia 7–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)*, 9(1). <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v9i1.1065>
- Ummah, L. I., Binasdevi, M., & Mudiyanto, H. (2025). Pengembangan buku cerita bergambar digital berbasis pendidikan karakter religius pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 137–154. <https://doi.org/10.64690/jakap.v1i2.227>
- Wakik, A. (2019). *Gaya ilustrasi semi realis dalam perancangan buku ilustrasi dan promosi sejarah Gerbang Maut Bondowoso* [Skripsi sarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta]