

PERANCANGAN
MEDIA INTERAKTIF TATA CARA SHALAT
UNTUK ANAK USIA DINI

Fauzan Aulia¹, Syafwan², Hendra Afriwan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

email: ojandesign@gmail.com

Absract

The purpose of this design is to optimize and improve the attention and independence of early childhood in identifying and studying the movement of the prayer through interactive media. The required data for this design are gotten from observations, interviews, references and literature study from books and the internet. The method of this design uses SWOT analysis. Strength of interactive media designed, weakness of the media guide prayer graphical, opportunity and threat are viewed from result of observation. The result of this design is packaged in a CD. The information is packaged in the form of ordinances fard prayers, a few short letters, pillars of faith and the pillars of Islam.

Kata kunci: perancangan, interaktif, optimal, shalat, dini

A. Pendahuluan

Pada era teknologi informasi dan komunikasi, komputer memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam proses penyampaian sebuah informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Penggunaan komputer dalam proses pengiriman informasi dapat mengatasi kekurangan-kekurangan media lain. Seseorang dapat menciptakan suatu

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk Wisuda periode September 2012

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

media yang menarik yang dapat disimpan dalam media *CD*, *harddisk* atau *flashdisk* dan kemudian dapat ditampilkan lagi melalui media komputer.

Penulis mencoba memanfaatkan teknologi yang ada dengan merancang sebuah media interaktif tentang tata cara shalat untuk anak-anak usia dini dengan bantuan teknologi komputer. Penulis berharap proses penyampaian informasi kepada anak usia dini dapat berjalan lebih mudah dan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini ke depannya.

Pada penyajian tata cara shalat melalui media konvensional seperti poster atau buku informasi tata cara gerakan shalat dan bacaan shalat disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak usia dini dibantu oleh guru pembimbingnya. Hal ini menuntut guru pembimbingnya kreatif mungkin untuk bisa menarik perhatian peserta didiknya, agar penyampaian informasi yang ada di poster dapat berjalan lebih optimal sehingga bisa lebih dicerna dengan baik, seperti menirukan gerakan shalat dan membacakan bacaan shalat kepada peserta didik lalu peserta didik mengulangnya. Cara ini bisa membuat atensi dari peserta didik sangat kurang dan membosankan. Hasilnya penyampaian informasi yang ingin disampaikan kurang optimal.

Hal ini dikuatkan lagi ketika penulis melakukan wawancara pada tanggal 18 November 2011 dengan Tasia Febrisia, seorang guru taman kanak-kanak (TK) dari yayasan Darul Falah yang beralamat di Lubuk Buayo, Kec. Koto Tangah, Padang, Sumatera Barat. Ketika mengajarkan anak-anak didiknya untuk mendirikan shalat, perlu kesabaran dan cara yang kreatif serta

tidak membosankan untuk memikat atensi dari peserta didik untuk belajar mendirikan shalat.

Hal tersebut sangat dibutuhkan, mengingat peserta didik yang dihadapi adalah para pemula yaitu anak-anak usia dini. Cara yang dilakukan selama ini adalah dengan mengajak peserta didiknya untuk mendirikan shalat secara berjamaah dan diarahkan bagaimana melakukan gerakan shalat. Setiap gerakan-gerakan shalat ditirukan dan dibacakan bacaan-bacaan shalat untuk kemudian diikuti oleh peserta didiknya. Dari hasil pengamatan, cara ini kurang menarik bagi peserta didik dan cenderung membosankan. Apalagi cara ini harus dilakukan berulang-ulang agar peserta didik dapat memahami dengan baik apa yang dipelajarinya. Akibatnya, tanpa ketertarikan dari anak-anak itu sendiri, pelajaran yang diajarkan menjadi susah dan lama untuk ditangkap oleh peserta didiknya.

Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, penulis akan merancang media pengajaran tata cara shalat berupa animasi yang menampilkan simulasi gerakan shalat yang juga dilengkapi dengan audio dari bacaan shalat. Elemen visual dan audio yang digabungkan dalam media ini diharapkan mampu mengoptimalkan penyampaian informasi yang ingin disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa “istilah desain dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan masalah serta memudahkan kerja masyarakat penggunanya”(Arief dkk, 2010:25).

Menurut Rifa'i (2007:32), “shalat adalah berhadap hati kepada Allah sebagai ibadat, dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan, yang dimulai

dengan takbir dan diakhiri dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan”. Dalil yang mewajibkan shalat banyak sekali, baik dalam *hadits* nabi maupun dalam *Al-Qur'an*. Dalam *Al-Qur'an* beberapa ayat yang memerintahkan untuk mendirikan shalat terdapat pada surat *Al-Baqarah* ayat 43 dan surat *Al-Ankabut* ayat 45. Kemudian pada *hadits* Nabi Muhammad saw dalam Rifa'i (2007:33) diriwayatkan oleh HR Abu Dawud yang berbunyi ”perintahkanlah anak-anakmu mengerjakan shalat di waktu usia mereka meningkat tujuh tahun, dan pukullah (kalau enggan melakukan shalat) di waktu mereka meningkat usia sepuluh tahun”.

Dalam proses penyampaian informasi bagaimana pelaksanaan shalat inilah diperlukan sebuah media, dimana pengertian media tersebut menurut Arsyad (2006:3) bahwa “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari dapat ditemukan pada sebuah proses komunikasi. Untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan perlu sebuah media sebagai saluran, perantara atau penghantar untuk menyampaikan sebuah atau beberapa informasi kepada penerima informasi yang dituju. “Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif” (Arsyad, 2006:81).

Jadi tidak saja pesan yang diolah oleh media interaktif tersebut, tetapi juga mengatur respon penerima pesan dari media tersebut. Seperti contoh sebuah media pembelajaran interaktif yang menyajikan informasi berupa simulasi melalui video yang mampu menimbulkan respon langsung dari penerima informasi tersebut.

Media yang akan dirancang termasuk multimedia interaktif, multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (<http://jatengklubguru.com> diakses 6 Desember 2011). Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakses 6 Desember 2011 menyebutkan bahwa “multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi”. Jadi perancangan media ini merupakan salah satu pemanfaatan multimedia. Berbagai fantasi manusia dapat diwujudkan dengan pemanfaatan multimedia. Bahkan multimedia sudah dimanfaatkan juga di dalam dunia pendidikan yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu wujudnya dapat ditemukan pada media pembelajaran interaktif.

Lebih jelasnya mengenai animasi, animasi adalah gambar yang bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar), yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Ramadianto, 2008:21). Jadi urutan gambar tersebut ditayangkan 12 sampai 24 *frame* atau lebih setiap detiknya, sesuai kebutuhan animatornya. Semakin banyak urutan gambar yang ditayangkan dalam waktu setiap detiknya maka semakin halus pergerakan gambar yang akan dihasilkan. Begitu juga dengan alur gerak dari urutan-

urutan gambar tersebut. Untuk menghasilkan gerakan yang menarik untuk disaksikan, seorang animator harus menggunakan logika yang tepat (Ramadianto, 2008:21).

Animasi yang menampilkan peragaan gerakan shalat tersebutlah yang menjadi kelebihan dari media ini. Dengan adanya animasi pada media ini diharapkan akan menambah atensi dan membuat pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penerima pesan atau target *audience*. Kemudian media jenis ini memungkinkan penerima pesan bisa mengakses lebih dari satu informasi. Sehingga penerima pesan tidak hanya menerima informasi yang disampaikan secara global saja tetapi setiap detail dari informasi tersebut juga bisa diakses oleh penerima pesan. Selain itu, jika diterapkan ke dalam dunia pendidikan anak-anak usia dini, media ini mampu membantu anak-anak tersebut belajar secara mandiri.

Kemudian dalam membentuk satu kesatuan elemen-elemen gambar yang akan dituangkan ke dalam perancangan ini dibutuhkan sebuah disiplin ilmu yang memandu desainer dalam menata elemen-elemen tersebut. Pengaturan elemen tersebut akan membentuk sebuah *layout*. “*Layout* merupakan pengaturan tata letak elemen-elemen desain terhadap bidang dalam media tertentu untuk mendukung pesan yang dibawa” (Rustan, 2009:0). Elemen-elemen desain tersebut meliputi garis, bidang, warna, gelap-terang, tekstur, dan ukuran. Dari elemen-elemen tersebutlah nantinya akan terwujud visual berupa ilustrasi, tipografi, dan muatan lainnya dalam sebuah *layout*. Supriyono (2010:87) mengemukakan beberapa jurus *layout* yang

dianggap rumus klasik yang cukup efektif sebagai panduan kerja maupun konsep desain, antara lain: *balance*, *emphasis*, *rhythm*, dan *unity*.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari pencangan media interaktif ini sebagai karya akhir adalah mengoptimalkan dan meningkatkan atensi serta kemandirian anak-anak usia dini dalam belajar shalat melalui perancangan media interaktif tata cara shalat.

B. Pembahasan

1. Konsep Penciptaan

a. Tujuan Visualisasi

Salah satu dari tujuan visualisasi dari media interaktif yang dirancang ini adalah untuk meningkatkan atensi anak-anak usia dini dalam mempelajari tata cara shalat fardhu. Hal tersebut diwujudkan dengan melakukannya pendekatan kreatif dalam menggarap keseluruhan bagian *layout*. *Layout* dari seluruh halaman media interaktif ini dirancang sedemikian rupa agar visual yang ditampilkan dapat memicu perhatian target *audience*.

Setelah ketertarikan target *audience* untuk menyaksikan media ini diperoleh, tentu apa saja informasi yang ingin disampaikan melalui media interaktif tata cara shalat tersebut dapat tersalurkan dengan baik kepada target *audience*. Sehingga target *audience* sebagai penerima pesan dalam sebuah proses komunikasi dapat menerima pesan dengan baik. Hal tersebut akan ditandai dengan adanya *feed back* yang positif

dari target *audience* berupa aksi yang langsung terjadi setelah target *audience* menerima pesan tersebut.

Selain itu media pembelajaran interaktif dapat memicu kemandirian anak-anak usia dini dalam mempelajari tata cara shalat. Karena dengan bantuan komputer, anak-anak usia dini dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Karena media tersebut sudah dilengkapi dengan animasi yang mengilustrasikan gerakan shalat dan teks berupa bacaan shalat serta didukung lagi dengan audio.

b. Strategi Visualisasi

Visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan. Perancangan visual diharapkan mampu memikat daya tarik dan menimbulkan *action* bagi target *audiencenya*. Visual dari media interaktif tata cara shalat fardhu ini meliputi karakter tokoh, *layout*, warna, dan tipografi.

Strategi visualisasi yang digunakan agar dapat menarik perhatian anak-anak usia dini untuk menyaksikan media interaktif tata cara shalat fardhu yang dirancang adalah dengan merancang karakter tokoh yang akan memperagakan gerakan shalat. Karakter tokoh anak dirancang dengan semenarik mungkin dengan menciptakan tokoh yang berkarakter sehat, ceria, dan lucu. Sehingga dapat menarik perhatian target *audience*.

Kemudian dilanjutkan dengan perancangan *layout* yang terdiri dari unsur-unsur desain. Unsur-unsur desain tersebut menerapkan

rumus klasik yang cukup efektif sebagai panduan kerja maupun konsep desain dalam merancang sebuah *layout*. Rumusan tersebut antara lain: *balance*, *emphasis*, *rhythm*, dan *unity*. Pada perancangan *layout* media interaktif tata cara shalat fardhu ini lebih banyak menggunakan keseimbangan yang simetris dan didominasi oleh warna-warna cerah dan menarik.

Selanjutnya tipografi juga bagian penting dalam merancang media interaktif tata cara shalat tersebut. Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Tanpa tipografi atau huruf, pesan tidak akan sampai dengan baik kepada target *audience*. Jenis-jenis tipografi yang menarik, dan menyeimbangkannya dengan visual maka terciptalah sebuah penyampaian pesan yang baik.

Dalam rancangan media interaktif ini bentuk huruf yang digunakan adalah bentuk huruf yang sederhana, kekanak-kanakan dan tidak terlalu tegas tentunya. Sehingga bentuk huruf yang digunakan tersebut mampu memberi kesan yang sederhana, lucu dan menarik.

Visual, tipografi, dan warna adalah bagian-bagian penting dalam sebuah *layout*. Dalam desain *layout* media interaktif ini, penggabungan antara visual, tipografi, dan warna dalam sebuah bidang *layout* sangat perlu diperhitungkan. Salah satu tujuannya adalah bagaimana agar target audience tertarik untuk menyaksikannya. Dengan demikian,

semua tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan media interaktif ini dapat tercapai.

2. Proses Penciptaan

Proses kreatif perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut dimulai pengumpulan informasi apa saja yang akan dikemas ke dalam media interaktif itu sendiri. Informasi yang menjadi pokok dalam media interaktif tersebut adalah mengenai panduan tata cara shalat fardhu. Selanjutnya ditambah lagi dengan beberapa informasi yang berhubungan dengan islam, seperti beberapa hafalan surat-surat pendek, rukun Islam dan rukun iman.

Tahap selanjutnya adalah bagaimana rancangan pengemasan informasi tersebut ke dalam sebuah media yang interaktif. Hal tersebut dimulai dengan perancangan alur desain interaktif serta alternatif-alternatif tokoh karakter, *layout* sampai kepada audionya. Alternatif-alternatif tersebut dirancang berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Dari beberapa alternatif-alternatif tersebut, nantinya akan dieksekusi salah satunya untuk diproses selanjutnya menjadi komprehensif desain.

Pada perancangan tokoh karakter, dirancang beberapa sketsa tokoh karakter sampai pada akhirnya dieksekusi salah satu dari alternatif tersebut. Hasil dari eksekusi tersebut digambar kembali membentuk setiap gerakan shalat. Sehingga apabila ditayangkan 12-24 *frame* per detik akan menimbulkan sebuah gerakan yang berkesinambungan. Setiap gambar tersebut selanjutnya diproses dengan menggunakan *software adobe*

photoshop untuk memberi warna karakter tersebut. Hasil gambar yang telah diwarnai diproses menjadi gambar animasi yang akan memperagakan gerakan shalat fardhu dengan *software adobe flash*. Pada *software* ini gambar demi gambar disusun satu per satu sehingga menjadi gerakan animasi.

Begitu juga pada perancangan setiap bagian *layout* halaman media interaktif tata cara shalat fardhu tersebut. Beberapa alternatif *layout* dirancang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Mulai dengan elemen grafis apa saja yang akan diangkat kedalam rancangan *layout*, hingga konsep warna dan jenis huruf yang bagaimana yang akan diterapkan pada perancangan *layout* media interaktif tata cara shalat fardhu tersebut. Dari beberapa alternatif tersebut, kemudian dieksekusi salah satunya. Hasil eksekusi selanjutnya diproses dengan *software adobe photoshop* untuk pemberian warna *layout* dan teks serta warna teks.

Kemudian hasil *layout* yang telah diwarnai dan dilengkapi dengan elemen-elemen yang diperlukan, kembali diproses dengan *software adobe flash*. Setiap bagian halaman nantinya akan *dilinkkan* dengan tombol navigasi yang menghubungkan tiap-tiap bagian halaman media interaktif ini. Sehingga pengguna media interaktif tersebut bisa mengakses bagian halaman mana saja yang diinginkan. Setiap bagian halaman tersebut diisi informasi-informasi dengan porsinya masing-masing. Seperti visualisasi tata cara shalat fardhu, surat-surat pendek, rukun iman, dan rukun Islam. Selain visualnya, tiap poin informasi dilengkapi dengan audio untuk merangsang indera pendengaran target *audience*.

3. Deskripsi Penciptaan

Perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut dirancang agar setiap detail dari informasi yang disajikan dapat diakses dengan mudah. Melihat, membaca, dan mendengar informasi yang disediakan oleh media dapat dilakukan secara bersamaan. Hal tersebut dikonsepsi sedemikian rupa sehingga mampu membantu mencapai tujuan utama yang sama dengan fungsi kerjanya masing-masing. Dan setiap detail informasi tersebut bisa dicermati langkah demi langkah dan kemudian dapat mengulang kembali langkah-langkah tersebut. Sehingga tingkat kemungkinan pemahaman terhadap informasi yang ingin disampaikan lebih mudah terjadi pada penerima informasi.

Dalam konsep perancangan tokoh karakter, *layout*, dan audio dikonsepsi sesuai dengan tema informasi yang diusung lewat perancangan media interaktif tersebut. Sehingga setiap elemen yang terdapat pada perancangan media interaktif tersebut mampu mendukung tema dari informasi yang akan disampaikan. Yaitu berupa informasi tata cara shalat fardhu dan beberapa informasi tambahan seperti audio surat-surat pendek, rukun islam dan rukun iman.

a. Karakter tokoh

Konsep perancangan karakter diciptakan sebagai sosok seorang anak muslim yang sehat, ceria, dan lucu. Tokoh karakter ini menggunakan pakaian muslim, dimana karakter pria menggunakan peci sedangkan wanita menggunakan kerudung. Untuk lebih menimbulkan karakter yang ceria, warna pakaian yang digunakan

karakter adalah warna kuning dan hijau. Sehingga kesan cerianya lebih terpancar lagi dengan warna kuning tersebut.

b. *Layout*

Pada rancangan *layout*, ada beberapa elemen visual yang digunakan untuk membangun kesan islami. Elemen tersebut berupa bentuk ciri khas yang dianggap mampu mewakili islam. Elemen tersebut berupa ikon yang sering diadopsi dalam bangunan masjid, seperti bintang segi delapan, bulan bintang dan kubah masjid.

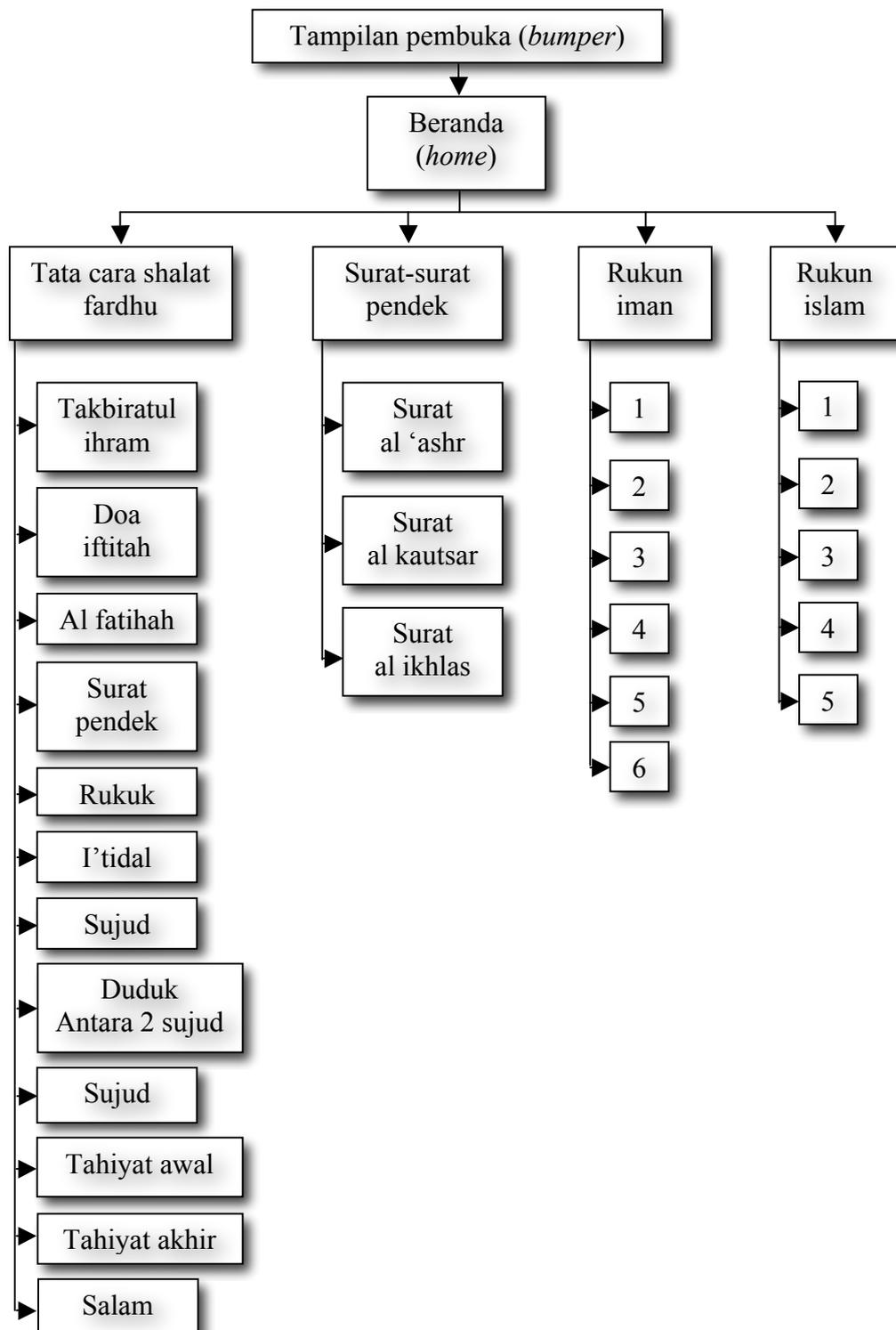
Sedangkan warna yang digunakan dalam rancangan layout media interaktif ini lebih didominasi warna hijau dan ungu. Warna hijau lebih diidentikkan kepada islam, sedangkan warna ungu lebih diartikan sebagai sebuah pencerahan, kreativitas, dan spiritual (Rustan, 2009:73). Selain itu, warna kuning juga ikut mendukung perpaduan dari warna hijau dan ungu tersebut, sehingga perpaduan dari tiga warna tersebut terlihat lebih hidup, meriah dan ceria.

Dalam rancangan media interaktif tersebut bentuk huruf atau jenis *font* yang digunakan adalah *Comic Book Commando Bold*. Karena bentuk huruf ini cukup sederhana, lucu dan tidak terlalu tegas, sehingga dianggap cocok untuk digunakan dalam media interaktif tata cara shalat untuk usia dini tersebut.

Sedangkan jenis tulisan arab atau khat yang digunakan adalah khat naskhi. Khat naskhi adalah tulisan yang sangat lentur dengan banyak putaran dan hanya memiliki sedikit sudut yang tajam. Khat

naskhi lebih sederhana dan tidak rumit dibandingkan dengan kaligrafi bergaya rumit lainnya, seperti khat tsuluts atau bahkan khat raihani.

Berikut skema alur desain media interaktif tata cara shalat:



Dari skema alur desain media interaktif tata cara shalat ini, dapat dilihat media interaktif ini jika dioperasikan akan diawali dengan pembukaan (*bumper*). Selanjutnya pada bagian pembukaan tersebut akan terdapat sebuah tombol yang *dilinkkan* dengan beranda. Pada bagian beranda tersebut terdapat empat menu utama yaitu: tata cara shalat fardhu, surat-surat pendek, rukun iman dan rukun islam. Setiap menu tersebut *dilinkkan* kembali dengan setiap porsi informasi yang telah dipersiapkan sesuai dengan judul menu.

Pada setiap bagian isi dari menu utama tersebut terdapat sebuah tombol yang berfungsi untuk kembali masuk ke bagian menu utama atau beranda. Selain itu, pada setiap bagian halaman terdapat juga sebuah tombol yang berfungsi untuk masuk kembali ke halaman yang telah ditempuh sebelumnya. Sehingga pengguna dapat *mereview* informasi yang telah dilihat sebelumnya.

Hasil perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut dikemas dalam CD lengkap dengan desain cover dan sampul CD tersebut. Informasi yang dikemas dalam media interaktif tersebut berupa tata cara shalat fardhu, beberapa contoh surat-surat pendek, rukun iman dan rukun islam. Media interaktif tersebut dapat kembali dioperasikan dengan computer.

C. Simpulan dan Saran

Media interaktif tata cara shalat ini menampilkan gerakan shalat dengan animasi serta dilengkapi dengan suara bacaan shalat. Berbeda dengan

penyajian tata cara shalat melalui poster atau buku yang ditampilkan melalui gambar dan tulisan. Media interaktif merupakan sebuah media yang dirancang untuk membentuk respon yang aktif bagi target *audiencenya*. Sehingga penyampaian informasi melalui media interaktif tersebut lebih optimal.

Penentuan konsep sangat perlu dilakukan sebelum memproses lebih lanjut perancangan tersebut. Dengan memperhatikan apa yang menjadi alasan dari perancangan, pada siapa, kapan, dan dimana suatu masalah terjadi sehingga diperlukannya perancangan desain tersebut. Lalu bagaimana solusi pemecahan masalah yang akan dikonsept untuk menghadapi masalah tersebut. Sehingga jelas tujuan dan manfaat dari perancangan tersebut.

Hasil perancangan media interaktif tata cara shalat tersebut dikemas dalam CD lengkap dengan desain cover dan sampul CD tersebut. Informasi yang dikemas dalam media interaktif tersebut berupa tata cara shalat fardhu, beberapa contoh surat-surat pendek, rukun iman dan rukun islam. Media interaktif tersebut dapat kembali dioperasikan dengan computer.

Dari hasil perancangan media interaktif tata cara shalat fardhu untuk anak usia dini tersebut, diharapkan mampu menjadi perbandingan nantinya. Sehingga ke depannya akan muncul lagi berbagai ide baru tentunya. Selain itu, perancangan media ini diharapkan dapat bermanfaat bukan saja untuk anak usia dini, tetapi juga bagi khalayak ramai.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan tugas akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Syafwan, M.Si. dan Pembimbing II Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ramadianto, Anggra, Yudha. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Interaktif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya.
- Rifa'i, Moh. 2007. *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Rustan, S. 2009. *Layaout Dasar dan Penerapana*. Jakarta: Gramedia
- Rustan, S. 2009. *Mendesain logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- S, Arief, Adityaman dkk. 2010. *Tinjauan desain Grafis dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini*. Jakarta: PT. Concept Media.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, diakses 6 Desember 2011.
- <http://jatengklubguru.com>, diakses 6 Desember 2011.

