



Gaya pewarnaan anime dalam kaligrafi Asmaul Husna

Farzan Feroz Syah Dermawan¹, Nurhablisyah², Titi Rosdiana¹, Asraffun Zuam Maulana¹,
Anwar Soleh¹, Muajizin¹

SMPIT Insan Mandiri Greenville, Jl. Cikarageman, Setu, Bekasi Regency, West Java 17320, Indonesia¹,
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58C Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530, Indonesia²

*Correspondence author: nurhablisyah@gmail.com

Received:

31/10/2025

Final Revision:

17/01/2026

Accepted:

20/01/2026



This work is
licensed under a

[CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak.

Kaligrafi Islam merupakan seni menulis indah, umumnya diambil dari sifat-sifat mulia Allah, seperti Asmaul Husna, sifat 20 maupun dari ayat-ayat Al Quran. Tujuan penelitian ini adalah merancang kaligrafi Asmaul Husna menggunakan gaya pewarnaan Anime agar lebih mendekati pada generasi muda terutama penyuka animasi Jepang. Selain itu, metode ini juga bisa menjadi media dakwah bagi remaja. Artikel ini merupakan perancangan eksperimen dalam mewarnai kaligrafi menggunakan pewarnaan gaya anime. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan metode eksperimen, data-data didapatkan melalui wawancara, studi literatur, dan observasi. Observasi dilakukan di wilayah Setu Bekasi, data wawancara dilakukan dengan Firman Widyasmara, ilustrator dari Lanting Animation. Hasil dari penelitian ini, kaligrafi Asmaul Husna berukuran 210 mm x 297 mm. Teks diambil dari bahasa Arab, *Ar Rahiim*, yang berarti kasih sayang (*The Merciful*). Pewarnaan menggunakan warna-warna kontras, dominan biru, ungu, merah muda, kuning, jingga, putih, dan hitam. Warna tersebut membentuk ilustrasi abstrak maupun non-abstrak, seperti sinar bintang, geometris, dan lain sebagainya. Dari pewarnaan ini, kaligrafi terkesan lebih dinamis, cerah, muda, dan bersemangat. Jika seni kaligrafi bisa dikolaborasikan dengan gaya pewarnaan lain, diharapkan peminatnya makin luas dan menjadi sarana strategi dakwah. Kegiatan kaligrafi tidak hanya bagian ekstrakurikuler, tetapi juga berkembang untuk memenuhi kebutuhan lain seperti pameran, koleksi, dan lain-lain.

Kata kunci: Kaligrafi Islam, Asmaul Husna, Pewarnaan Anime, Eksperimen Visual, Media Dakwah.

Abstract.

*Islamic calligraphy is the art of producing decorative handwriting or lettering with a pen or brush, generally taken from the noble attributes of God, such as the Asmaul Husna, the 99 Attributes, or verses from the Quran. The purpose of this study is to design Asmaul Husna calligraphy using an anime coloring style to be more accessible to the younger generation, especially those who like Japanese animation. Furthermore, this method can also serve as a medium for preaching to teenagers. This article is conducted as an experimental study in designing Islamic calligraphy blended with anime coloring. This study uses a descriptive qualitative research method, where data is obtained through interviews, literature studies, and observation. Observations were conducted in the Setu Bekasi area, and interview data were collected with Firman Widyasmara, an illustrator from Lanting Animation. The results of this study, is an Asmaul Husna calligraphy artwork, measuring 210 mm x 297 mm. The text is taken from Arabic, *Ar Rahiim*, which means the Most Merciful. The coloring uses contrasting colors, dominantly blue, purple, pink, yellow, orange, white, and black. These colors form abstract and non-abstract illustrations, such as starlight, geometric, and so on. From this coloring, calligraphy seems more dynamic, bright, youthful, and vibrant. If the art of calligraphy can be collaborated with other coloring styles, it is hoped that its interest will expand and become a means of da'wah strategy. Calligraphy activities are not only extracurricular activities but also develop to meet other needs such as exhibitions, collections, and others.*

Keywords: Islamic Calligraphy, Asmaul Husna, Anime-style Coloring, Visual Experiment, Da'wah Media.

Pendahuluan

Yaqut al-Musta'shimi, seorang maestro kaligrafi klasik, mengatakan bahwa kaligrafi Islam adalah seni rohani karena memancarkan pesona spiritualitas. Bahkan, Ubaidillah bin Abbas, menyebutkan seni ini sebagai lidah tangan (*lisan al-yad*). Media ini mampu menuangkan ide-ide, memberikan kesan estetis, teologi, dan mistis (Kharlie, 2022). Kaligrafi bukan sekadar menulis, dalam penelitian lain, kaligrafi juga terbukti meningkatkan kemampuan menulis, memberikan motivasi, menggali pengalaman, dan persepsi (W. E. Wahyudi, 2024). Belajar kaligrafi membutuhkan ketekunan dan kerja keras, penelitian di Pondok Pesantren di Sumatra Utara menunjukkan bahwa salah satu faktor yang membuat siswa kurang berminat belajar kaligrafi adalah mereka kesulitan memahami bahasa Arab, pengajar yang kurang persiapan, metode belajar yang dianggap kurang menyenangkan, serta kurangnya hubungan timbal balik santri dan guru (Siregar, 2024). Setelah kegiatan ekstrakurikuler selesai, umumnya tidak ada kegiatan lanjutan yang dapat memberikan pembinaan pada siswa. Padahal pembinaan ini sangat penting, untuk melatih siswa mengembangkan keterampilan kaligrafinya, meningkatkan pengetahuan, serta memperkaya kemampuan teknis.

Penelitian Ahliya dan Datmi (2024) menunjukkan bahwa kendala utama dalam mengembangkan minat remaja untuk belajar kaligrafi adalah keterbatasan sumber daya, kurangnya perhatian pemerintah maupun pihak lain, persaingan dengan kegiatan lain, serta dominasi penggunaan teknologi modern yang lebih diminati remaja. Berdasarkan hasil observasi di media sosial, konten kaligrafi bagi remaja termasuk yang jarang ditemui. Menurut Bissalam & Wahyudin (2024), transformasi kaligrafi Islam di dunia digital sangat diperlukan sebagai media dakwah, terutama di media sosial.



Gambar 1. Salah satu referensi kaligrafi Islam yang ada di TikTok
Sumber: TikTok @quas.munfaidah

Pada Gambar 1 ditampilkan salah satu referensi kaligrafi dengan karakter pewarnaan menyerupai gaya anime. Karya tersebut menggunakan warna-warna kontras yang cerah pada latar belakang dan teks, serta memanfaatkan ilustrasi sebagai latar belakang. Ilustrasi selain teks berupa, akar pohon, dinding bata yang retak, air laut, anemon dan lain-lain menggambarkan keberanian dalam mengeksplorasi alam. Karya ini dibuat oleh Siti Munfaidah, melalui akun TikToknya @quas.munfaidah dan dilihat oleh lebih dari 4.500 kali.

Manfaat Kaligrafi lainnya adalah sebagai media dakwah. Perkembangan teknologi dan media sosial, mendorong media dakwah menyesuaikan perannya. Kaligrafi Islam bisa menjadi tren tanpa harus mengabaikan pakemnya. Kaligrafi merupakan seni yang bisa dinikmati di tempat ibadah maupun tempat umum (Yunisa & Brutu, 2025). Sementara itu, anime atau animasi asal Jepang sudah masuk ke Indonesia sejak tahun 1963. Mulai saat itu, penggemar anime makin bertambah. Dua kota di Indonesia merupakan pusat penggemar anime terbesar, yaitu Jakarta dan Surabaya sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah penggemar anime urutan ke-13 dunia (Yamane, 2020). Berdasarkan hasil wawancara dengan Firman Widyasmara, pada 23 Oktober 2025, penempatan unsur *manga* (komik Jepang) dan anime bisa diterapkan di mana saja, jadi sangat mungkin pewarnaan anime dipadukan dengan kaligrafi Islam. Cirinya adalah pewarnaan yang kontras, antara teks dan *background*.

Dengan demikian, seniman bisa memilih fokus objek yang mana yang pertama dinikmati dari seni kaligrafi tersebut.

Di Indonesia, agama Islam dan budaya Timur Tengah yang dibawa oleh kaligrafi bercampur dengan nusantara. Dalam perkembangannya, muncul sejumlah kaligrafer Indonesia, seperti K.H. Abdurrazak Muhilli (Banten) yang dikenal sangat piawai dalam kaligrafi mushaf. Ada pula Profesor Salim Fakhri (Jakarta) seorang penulis *Mushaf Pusaka*, Prof. Azhari (Jakarta) perancang dekorasi interior, H. Ahmad Sadali (Banten) penulis mushaf standar Indonesia, dan lainnya. Dari para maestro kaligrafer Indonesia tersebut, lahirlah penerusnya, antara lain D. Sirojuddin AR (Direktur Lemka UIN Jakarta), Muhammad Faiz (Jawa Timur), Nur Aufa Siddik (Jawa Tengah), Yasin Abdurrahim (Kalimantan Selatan), Mahmud Arham dan Baiquni Yasin (Banten), serta Abdul Wasi dan Ahmad Hawi Hasan (Jawa Barat) (Kharlie, 2022).

Dari observasi yang dilakukan penulis di kalangan siswa SMPT Insan Mandiri Greenville di Setu Bekasi, nama-nama kaligrafer ini masih belum dikenal. Di sekolah ini juga diadakan ekstrakurikuler kaligrafi, yang diikuti enam orang siswa. Keenam siswa tersebut menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zahra (2024) pada siswa MIS NU Al-Utsmani Jeglig, Pekalongan, yang menunjukkan bahwa minat dan bakat siswa dalam mengikuti lomba kaligrafi meningkat secara signifikan setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler kaligrafi.

Berdasarkan penelitian APJI 2024 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), kelompok pengguna internet paling besar adalah generasi pasca-Gen-Z (kelahiran di atas 2013) berjumlah 15,16% dan Gen Z (kelahiran 1997--2012) berjumlah 25,84% dari total populasi Indonesia, yaitu sebesar 278.696.200 jiwa. Platform media sosial yang paling sering digunakan adalah Facebook, YouTube, Tiktok, dan Instagram (APJII, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2023) memperlihatkan bahwa pengguna aktif TikTok mencapai 106,9 juta dengan usia 18 tahun ke atas. Jumlah pengguna tersebut menempatkan Indonesia sebagai negara kedua pengguna TikTok terbesar setelah Amerika Serikat. Dari penjelasan di atas, maka penelitian ini bertujuan menciptakan seni kaligrafi yang bersumber dari *Asmaul Husna*, yaitu *Ar-Rahim* dan memadukannya dengan pewarnaan gaya anime. Harapannya, melalui karya ini, bisa memberikan inspirasi pada generasi muda dan menjadi media dakwah yang disebar ke media sosial. Dari kenyataan ini, perlu adanya kerja sama antara dunia pendidikan, masyarakat dalam mengadakan pameran, pelatihan dan kompetisi kaligrafi Islam di baik melalui luring maupun daring seperti di sosial media. Berdasarkan observasi, komunitas media sosial TikTok, memberikan ruang pada kaligrafer pemula untuk saling bertemu dan memamerkan hasil karya mereka. Pengguna lain juga bisa memberikan respons dan komentar. Sejauh ini, penilaian karya berlangsung dari pengguna dan komunitas.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009, dalam Yamane, 2020), yaitu penelitian yang bertujuan menemukan, menyelidiki, menggambarkan dan menjelaskan temuan penelitian sehingga dapat memberikan kesimpulan yang akurat. Dalam penelitian ini, peneliti mengeksplorasi kemungkinan pemaduan seni kaligrafi Islam dengan pewarnaan bergaya Jepang melalui pendekatan eksperimental, yang dilakukan dengan wawancara kepada narasumber serta pengumpulan apresiasi terhadap karya yang dihasilkan.

Data primer diperoleh melalui wawancara via WhatsApp dengan Firman Widyasmara, ilustrator sekaligus pengelola Lanting Animation. Data sekunder dikumpulkan melalui observasi karya dan literatur. Literatur utama yang digunakan meliputi pembahasan mengenai identifikasi dan jenis kaligrafi Islam (Jas, 2016) serta teknik pewarnaan anime (Sakurai, 2023). Analisis data menggunakan triangulasi penelitian, yaitu teknik analisis memanfaatkan tiga sudut pandang, yakni sebagai peneliti, sebagai pelaku, dan sebagai khalayak. Dalam konteks ini, data dianalisis dari perspektif khalayak,

pelukis serta peneliti, setiap simpulan yang ditemukan menjadi pertimbangan dalam langkah selanjutnya (Neuman, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Cileungsi Bogor, mulai Agustus hingga Oktober 2025. Proses perancangan kaligrafi dimulai dari kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Setelah memahami teknik dan ragam penulisan kaligrafi, eksplorasi dilanjutkan dengan penelaahan berbagai referensi bentuk dan pewarnaan anime, serta karya kaligrafi yang memiliki gaya pewarnaan yang sama. Tahap berikutnya adalah pembuatan sketsa dan pewarnaan. Pemilihan warna disesuaikan dengan hasil pemaknaan peneliti terhadap kata *Ar-Rahiim* (Maha Penyayang). Melalui hasil perenungan, kata ini bermakna kasih sayang Allah Swt. kepada hamba-Nya yang beriman. Konsep *Ar-Rahiim* diasosiasikan dengan makna 'rahim', organ reproduksi pada perempuan, tempat janin berkembang. Organ ini dipahami sebagai simbol kelembutan sekaligus kekuatan dan ketahanan. Pemaknaan tersebut diterjemahkan ke dalam pemilihan warna merah muda yang melambangkan perempuan, jingga dan kuning yang merepresentasikan kehangatan, serta biru langit yang memberikan kesan sejuk dan menenangkan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pandangan Syeikh Abu 'Ali Al-Fadl bin AlHasan Al-Tabrasi, kaligrafi adalah dakwah melalui tulisan (*dakwah bi Al-Qalam*). *Qalam* diartikan sebagai perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan keinginan, ide, dan lain sebagainya sehingga hukum-hukum agama bisa dijaga. Kaligrafi Islam biasanya menggunakan bahasa Arab (huruf *Hijaiyah*) yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis (Yunisa & Brutu, 2025). Istilah menulis indah, tidak hanya merujuk pada huruf Arab. Berbagai peradaban dunia, jauh sebelum era modern, juga memiliki tradisi kaligrafi. Di antaranya adalah bangsa Mesir yang memiliki huruf hieroglif, bangsa Assiria dengan fonogram/tulisan paku, bangsa Jepang memiliki aksara *kaminomoji*, bangsa India dengan teks Devanagari, bangsa Indian dengan *azteka*, (Pujiati, 2016). Istilah kaligrafi di berbagai belahan dunia juga berbeda-beda, di Cina, menulis indah dikenal dengan istilah *shufa*, yaitu menuliskan huruf *hanzi* dengan menggunakan tinta dan kuas pada selebar kertas (Herman, 2020). Pada kaligrafi klasik, fokus kaligrafi Islam ditujukan pada bentuk huruf. Seorang kaligrafer bernama Ibnu Muqlah (940 M), membuat corak yang dianggap berlawanan dengan kebiasaan saat itu. Huruf dibuat dengan keragaman bentuk dan warna, sehingga kaligrafi tidak hanya sekadar huruf, tetapi juga kesatuan dengan elemen lain (Aulia dan Firmansyah, 2024).

Kaligrafi Islam

Menurut Anas (2022), kaligrafi Arab merupakan seni lukis yang menggunakan tulisan Arab dan telah berkembang sejak masa Nabi Muhammad Saw.. Dalam proses pembuatannya, kaligrafi menggabungkan pengetahuan teknis serta imajinasi kreatif. Seorang kaligrafer juga perlu memahami makna yang terkandung di dalam teks yang dilukisnya (Sanjaya, 2023). Kaligrafi dianggap sebagai seni, karena menurut Alexander Baum Garton, di dalamnya mengandung keindahan yang membuat orang merasa bahagia (Yunisa & Brutu, 2025). Aktivitas menulis sendiri memiliki kedudukan penting dalam Islam, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surah Al-Qalam, ayat 1. "Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis." Menurut Sirajuddin Ar, makna ayat ini tersebut menegaskan bahwa terbukanya rahasia dan kunci pengetahuan adalah melalui pena (kalam) atau aktivitas menulis. Dalam bahasa Arab, kaligrafi disebut *khat*, artinya garis atau tulisan indah (D. Wahyudi, 2016).

Dalam pandangan Seyyed Hossein Nasr, kesenian Islam adalah hasil dari pengejawantahan keesaan. Seni Islam erat kaitannya dengan petunjuk Al-Qur'an dengan tujuan adalah untuk menyelamatkan diri, mengingat keesaan Tuhan (Yunisa & Brutu, 2025). Sebagai praktik seni sekaligus media penyampaian nilai-nilai keislaman, kaligrafi memerlukan proses pembelajaran yang terstruktur. Oleh karena itu, menurut Fauzi (2020, dalam W. E. Wahyudi, 2024), ada beberapa cara yang dapat ditempuh untuk belajar kaligrafi, di antaranya; demonstrasi, ceramah, cara tanya jawab, bermain, *drill* atau latihan, cara karyawisata dan pemberian tugas. Dalam pandangan Syekh Syamsuddin Al-Akfani,

kaligrafi adalah bidang yang menunjukkan suatu macam huruf, keadaan huruf, dan cara menghubungkan huruf-huruf tersebut menjadi teks yang terorganisasi (Rispol dalam M. Taufik et al., 2024). Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti memandang perancangan kaligrafi Asmaul Husna dengan pewarnaan bergaya anime sebagai upaya reflektif untuk memahami makna *Ar-Rahim* (Maha Penyayang). Konsep ini kemudian dikolaborasikan dengan pewarnaan anime, gaya visual yang dekat dengan preferensi peneliti sekaligus relevan dengan remaja, khususnya penggemar animasi Jepang.

Kaligrafi Asmaul Husna

Kaligrafi berasal dari bahasa Inggris '*calligraphy*' yang artinya 'tulisan indah'. Kata ini diambil dari bahasa Latin, '*kalios*', yaitu tulisan atau aksara. Secara umum, kaligrafi bermakna keterampilan menulis elok. Dalam kaligrafi Islam, sumber teks berasal dari Al-Qur'an, hadis, atau 99 sifat Allah Swt, yang dikenal dengan istilah Asmaul Husna (Rivaldi, 2025). Seni kaligrafi adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam Islam. Mikke Susanto (dalam Maulana, 2023), menyebutkan bahwa agama dan seni bertemu dalam satu jiwa. Agama memberikan pemahaman dasar bagi seniman untuk memahami Tuhan dan alam semesta.

Inspirasi kaligrafi umumnya berasal dari ayat Al-Qur'an, 20 Sifat-sifat Allah maupun sifat Allah yang terkandung dalam Asmaul Husna. Asmaul Husna merupakan kata dalam bahasa Arab yang menggambarkan sifat Allah, terdiri dari satu sampai dua kata (*Al-Karim, Al-Wakil, Al-Aziz*, dan lain-lain) sehingga mudah diingat dan ditulis. Asmaul Husna juga tercantum di dalam Al-Qur'an surah Toha (20:8) dan amat disarankan menyertakannya dalam doa (Rahmayani, 2024). Artinya, manfaat dan fungsi Asmaul Husna sangat penting dalam kehidupan umat Islam. Pewarnaan anime dalam kaligrafi Asmaul Husna ini diharapkan dapat mendapatkan perhatian dari kalangan muda yang aktif di media sosial, tidak hanya untuk menikmatinya, tetapi juga membaca, mempelajari dan memahami artinya. Seperti yang dilakukan oleh Siti Munfaidah (pada Gambar 1), saat kaligrafinya dilihat oleh 4.500 orang, disukai oleh 226 orang dan dikomentari oleh 3 orang. Hal ini menunjukkan, kaligrafi yang menarik mendapatkan perhatian dari remaja.

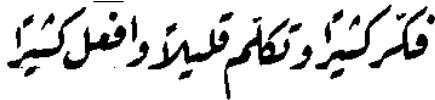
Berbagai penelitian yang mengangkat Asmaul Husna ke dalam karya seni sudah banyak dilakukan, seperti motif ukir Asmaul Husna dalam lampu hias dan motif Minangkabau (Ahmad Daulay & Syafei, 2023), kaligrafi Asmaul Husna dalam karya kriya logam (Maulana, 2023), kaligrafi Asmaul Husna dalam ukiran kayu (Rivaldi, 2025), Asmaul Husna dalam seni sulam (Ramadhani & Eliya, 2025) dan lain-lain. Asmaul Husna dijadikan inspirasi dalam karya seni karena di dalamnya mengandung sifat-sifat baik yang bisa mengingatkan manusia pada Allah Swt. (Nugroho, 2023). Asmaul Husna memiliki keutamaan yang tinggi. Dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah dan dicatat oleh Imam Muslim, disebutkan bahwa siapa pun yang menghafal 99 Asmaul Husna akan masuk surga (Romadani, 2024). Asmaul Husna juga disebutkan dalam Al-Qur'an surah Al-A'raf ayat 180: "*Hanya milik Allah Asmaul Husna; maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Asmaul Husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dalam nama-nama-Nya. Kelak mereka akan mendapat balasan atas apa yang telah mereka kerjakan*" (Hiruddin, 2015). Berdasarkan hadis dan ayat Al-Qur'an tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca, menghafal, dan mempelajari Asmaul Husna merupakan bagian dari ibadah kepada Allah Swt..

Jenis-Jenis Kaligrafi

Kaligrafi Asmaul Husna menggunakan gaya *khat tsulut*. Kaligrafi tidak hanya bertujuan untuk keindahan, tetapi juga media dakwah dan refleksi spiritual untuk memperdalam pemahaman umat tentang sifat-sifat Allah, seperti; Maha Merajai (*Ya Malik*), Maha Lembut (*Al Lathiif*), Maha Penyayang (*Ar Rahiim*), Maha Memelihara (*Al Wakiil*), Maha Pengasih (*Ar Rahman*), Maha Mengasihi (*Al Wadud*) dan Maha Bijaksana (*Al Hakiim*) (Rivaldi, 2025). Menurut Sirojuddin (dalam Jas, 2016) di zaman Bani Abbas, setidaknya ada 400 jenis kaligrafi, tetapi yang umumnya banyak dikenal ada 7 jenis, yaitu *Khat Nashki, Khat Tsuluts, Khat Diwani, Khat Diwani Jali, Khat Farisi, Khat Kufi* dan *Khat Riq'ah*.

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kaligrafi Islam

Nomor	Jenis Kaligrafi	Deskripsi dan contoh
1	<i>Nashki</i>	Tulisan yang lentur, banyak putaran. Biasa digunakan dalam surat-menyurat dan administrasi, buku teks, media, dll. sudutnya tajam kadang ada yang panjang.
2	<i>Tsuluts</i>	<i>Tsuluts</i> diartikan sebagai ujung pena yang dipotong membentuk segitiga. Biasanya jenis ini banyak ditemukan pada dekorasi dinding masjid. Dianggap lebih lentur dibanding jenis yang lain dan membutuhkan harmonisasi.
3	<i>Diwani</i>	Gaya ini berasal dari Kesultanan Turki Usmani, sangat populer pada zaman Sultan Muhammad Al-fatih 875 H. Ciri khasnya adalah tidak ada satu pun huruf yang tidak lengkung, lentur dan terkesan dinamis. Umumnya ditemukan pada sertifikat maupun sebagai dekoratif.
4	<i>Diwani Jali</i>	Berkembang di Turki Ustmani, dicetuskan oleh kaligrafer bernama Syahlan Pasha. Ciri khasnya adalah adanya detik tanda syakal (tutul-tutul titik yang lembut).
5	<i>Farisi</i>	Berkembang di Iran, saat Islam menguasai wilayah ini. Lalu, tulisan Pahlevi diganti dengan huruf Arab.
6	<i>Kufi</i>	Khat <i>Kufi</i> berasal dari Kota Khuffah, menyebar ke dataran Arab. Ditandai dengan bentuk bersudut yang terkesan kaku, tetapi lentur dan mudah diolah. Untuk membuat gaya ini dibutuhkan penggaris.

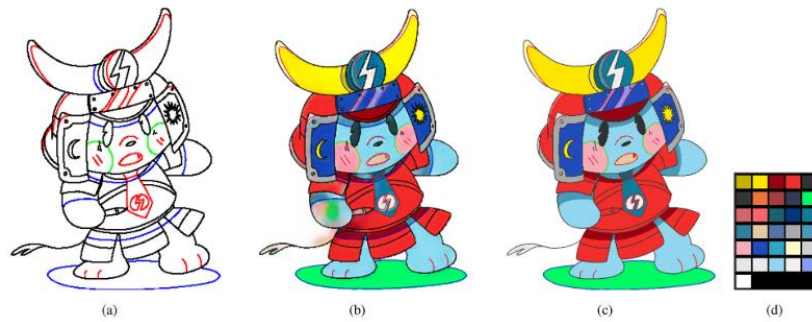
7	Riq'ah	Berkembang di wilayah Turki Ustmani, ciri khasnya hurufnya lebih pendek, sederhana dan strukturnya tidak rumit.
		
Sumber: Teks dan gambar (Jas, 2016) dan (Hasbullah, 2019)		

Tabel 1 menunjukkan beberapa gaya kaligrafi Islam yang umum ditemukan di berbagai media Indonesia, misalnya sebagai lukisan di rumah, hiasan di dinding masjid, di sampul buku dan sebagainya. Perjalanan kaligrafi tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan huruf Arab selama berabad-abad. Huruf Arab diawali dari aksara nabati, pada Arab bagian utara, dalam rumpun Semitik, kemudian berkembang ke Arab bagian selatan hingga masa Bani Umayyah (661 M--750 M). Dari bermacam karakter tulisan di Mekah dan Madinah, dikenal tiga gaya utama, yaitu; *mudawar* (bundar), *mutsallats* (segitiga), dan *ti'im* (gabungan segitiga dan bundar). Dari gaya-gaya ini kemudian muncul gaya-gaya lain yang baru (Siregar, 2024). Pada Dinasti Abbasiyah, perkembangan kaligrafi Islam makin pesat, ditandai dengan munculnya kaligrafer-kaligrafer terampil yang karyanya menyebar ke berbagai belahan dunia. Pada periode ini, gaya kaligrafi makin beragam, seperti; *Qairawani*, *Andalusi*, *Fasi*, dan *Sudani* (Sanjaya, 2023).

Karakteristik Pewarnaan Anime

Menurut wawancara dengan Firman Widyasmara, pada 23 Oktober 2025, anime merupakan kata yang merujuk pada film animasi Jepang. Selain anime, istilah lain yang populer dalam industri film animasi adalah manga atau komik. Komik di Jepang sangat beragam dan belum tentu untuk anak-anak. Komik ditujukan bagi beragam segmen pembaca mulai dari remaja, wanita maupun pria paruh baya, bahkan karyawan kantor. Menurut Murdock (2008), animasi berawal dari ditemukannya berbagai perangkat mekanis yang memungkinkan rangkaian gambar/bingkai (*frame*) lebih mudah dibolak-balik secara konsisten. Perangkat tersebut antara lain *magic lantern*, *the thaumatrope*, *the zoetrope*, *the praxinoscope*. Perkembangan selanjutnya dilakukan oleh Thomas Edison melalui penemuan *kinetoscope*, yang kemudian disempurnakan oleh Louis Lumiere menjadi *cinematograph*. Dalam masyarakat umum, film animasi dikenal dengan istilah kartun, film kartun pertama diciptakan pada 1883 (Fadhillah, 2023). Secara etimologis, animasi berarti gambar bergerak, pada 1920--1930, beberapa film animasi tercipta seperti; *Gertie the Dinosaur* diproduksi oleh Winsor McCay, *Koko the Clown* diproduksi oleh Max Fleischer, *Bobby Bumps* diproduksi oleh Earl Hurd, *Mickey Mouse* diproduksi oleh Disney, dan lain sebagainya.

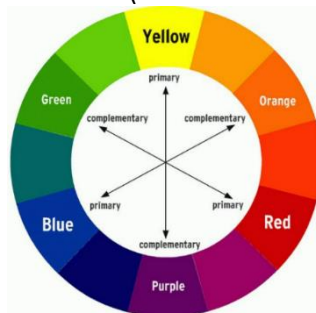
Anime adalah istilah gambar bergerak yang diproduksi di Jepang. Berbeda dari film animasi Amerika, gerakan pada anime lebih terbatas, umumnya digambar oleh tangan atau menggunakan komputer. Ciri khas lain dalam anime adalah ilustrasi ekspresi wajah, gerakan karakter yang secara fisik tidak akurat. Produksi anime sering kali melibatkan banyak orang, dengan melibatkan kerja keras para seniman, untuk menggambar dan mewarnai secara detail (Maejima et al., 2024). Dalam penelitian yang dilakukan Fadhillah (2023), warna menjadi penting untuk menghidupkan gambar, memberikan nilai tambah pada *mood* karakter, informasi tempat, waktu bahkan bahkan suasana lokasi. Warna dibagi menjadi tiga, yaitu warna dasar, bayangan, dan pencahayaan.



Gambar 2. Proses dan Perbedaan Pewarnaan Anime
Sumber: (Maejima et al., 2024, h.706)

Pada Gambar 2, ditampilkan proses pewarnaan sebuah karakter anime. Tahap pertama (a) adalah pembuatan sketsa, tahap kedua (b) merupakan pewarnaan dengan menggunakan cat air (*watercolor*), dan pada tahap ketiga (c) menunjukkan penerapan gaya pewarnaan anime. Perbedaan antara warna cat air dan anime terletak pada karakter warnanya; warna anime cenderung lebih pudar, dengan garis yang tidak tegas. Pewarnaan anime maupun manga (komik Jepang), menurut Firman Widyasmara (wawancara 23 Oktober 2025), memiliki ciri khas penggunaan warna-warna yang kontras, antara latar belakang dengan objek. Dalam penelitian Herwanto (2022), pewarnaan anime juga memiliki bermacam-macam gaya, tergantung karakter dan preferensi senimannya. Iwamoto Masakatsu, asisten dari Takashi Murakami, mengambil konsep budaya pop Jepang dengan ciri warna latar belakang gelap, warna objek yang terang.

Untuk mengombinasikan warna kontras agar nyaman di mata, maka perlu memahami skema warna berikut. Pada Gambar 3, terlihat tanda panah yang menunjukkan kombinasi warna primer dan komplementer. Untuk warna primer dipadukan dengan warna komplementer ungu. Warna primer biru baik dipadukan dengan warna komplementer jingga. Penggunaan tabel warna juga disarankan bagi seniman yang ingin karyanya lebih terarah (Romanescu & Kaya, 2021).



Gambar 3. Proses dan Perbedaan Pewarnaan Anime
Sumber: (Evi, 2020)

Warna dalam pewarnaan anime dan manga memiliki peran penting untuk menyampaikan emosi, seperti; terkejut, takut, kemarahan, kegelisahan, cinta, khawatir, lelah, keceriaan dan lain sebagainya. Warna juga digunakan untuk menyampaikan *mood* suasana seperti musim panas di lautan, musim gugur, hujan pada sore hari, dan lain-lain. Bahkan warna juga bisa menyampaikan *genre* cerita anime. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, ketegangan dalam adegan peperangan bergaya Barat umumnya digambarkan melalui dominasi warna merah kecokelatan dan abu-abu keperakan. Sebaliknya, gaya *psychedelic* cenderung menggunakan warna-warna cerah, seperti kuning, biru, merah jingga, dan merah muda, serta warna solid putih dan hitam (Sakurai, 2023).



Gambar 4. Proses dan Perbedaan Pewarnaan Anime
Sumber: (Sakurai, 2023)

Pewarnaan Kaligrafi dengan Gaya Jepang

Sebelum membuat kaligrafi Asmaul Husna bertuliskan *Ar-Rahim*, yang pertama dikerjakan adalah membuat konsep dan mencari referensi, baik referensi kaligrafi Islam maupun pewarnaan anime. Penulis memutuskan untuk menggunakan gaya *khat Tsuluts*, dengan ciri ujung bagian atas berkait, seperti ditorehkan oleh pena yang dipotong membentuk segitiga (Hasbullah, 2019). Untuk menghasilkan efek berkait tersebut, khususnya pada huruf alif dan lam, penulis menggunakan pensil dan membuat sketsa terlebih dahulu. Teks ditulis di atas kertas A4 berwarna putih berukuran 210 mm x 297 mm. Setelah membuat sketsa huruf, tanda baca, kemudian dilanjutkan dengan ilustrasi bingkai. Langkah berikutnya adalah pewarnaan dan penebalan garis.

Kata *Ar-Rahim*, di dalam Al-Qur'an kerap disandingkan dengan *Ar-Rahman*. Dalam penelitian Musliansyah (2002), kata *Ar-Rahman* dituliskan sebanyak 57 kali dan *Ar-Rahim* ditemukan sebanyak 95 kali. *Ar-Rahman* berarti kasih sayang Allah kepada setiap makhluk. Sementara kata *Ar-Rahim* diambil kasih sayang Allah kepada makhluknya yang beriman. Curahan sifat *Ar-Rahim* ini pula yang membuat seorang hamba bertobat dan konsisten menjalankan perintah Allah Swt. (Zohdi & Murzal, 2023). Tujuan penulis memilih kata ini adalah sebagai pengingat kepada umat muslim serta diri sendiri agar makin bersyukur atas nikmat kasih sayang Allah Swt.. Tujuan estetis dalam sebuah karya seni adalah memberikan kualitas yang berpengaruh pada jiwa manusia, sumbernya adalah pengamatan, pengalaman, dan pikiran manusia. Dalam karya seni Islam, baik di bidang arsitektur, puisi, kaligrafi dan lain-lain tujuan estetis ini juga diterapkan. Terdapat beberapa elemen estetika dalam seni kaligrafi; pertama adalah ruang kosong, misalnya jarak antahuruf dan ilustrasi. Kedua adalah harmoni, yaitu keterpaduan setiap unsur di dalam kaligrafi membentuk keseimbangan dan keteraturan. Ketiga adalah kerumitan, yang bisa dilihat dari makna yang mendalam, unsur kontras seperti warna, detail halus, tekstur dan teknik pembuatan (Hasani et al., 2025).

Pemilihan jenis khat *tsuluts* yang diterapkan pada karya, dipilih sesuai dengan materi yang diterima saat ekstrakurikuler Khat di sekolah. Gaya ini juga merupakan gaya yang disukai peneliti, seperti minat peneliti terhadap anime Jepang. Pada kegiatan tersebut, peneliti lebih banyak mempelajari bagaimana teknik khat *tsuluts*, yaitu penulisan huruf dengan karakter bagian atas huruf runcing, tulisan sambung dengan sambungan yang kuat (Unierwati et al., 2024). Saat belajar membuat gaya *tsuluts*, peneliti menggunakan pensil atau spidol yang diruncingkan diagonal seperti pada Gambar 5 kanan. Tujuan pensil atau spidol yang diruncingnya secara diagonal (miring) adalah untuk menghasilkan tulisan yang tebal dan runcing di bagian ujung atasnya. Bentuk tulisan dari spidol ini adalah seperti pada Gambar 5 di kiri. Setelah berlatih beberapa saat untuk membuat tulisan dalam ukuran kecil, langkah berikutnya adalah membuat sketsa dengan ukuran yang lebih besar pada kertas A4. Untuk Ukuran yang lebih besar, teks sudah dimodifikasi bentuknya disesuaikan dengan imajinasi

peneliti. Dalam menggunakan alat, peneliti menggunakan pensil biasa dengan tetap memperhatikan gaya *tsuluts*.



Gambar 5. Pensil dan Spidol (kiri), Bentuk Tulisan (kanan)
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kaligrafi ini dibuat menggunakan pensil warna. Untuk garis huruf dan bingkai menggunakan spidol berwarna hitam, dengan tujuan mempertegas dan memperjelas objek huruf dan detail bingkai. Latar belakang teks menggunakan warna-warna cerah dengan bentuk abstrak. Detail ornamen di bagian kanan, kiri, bawah dan atas terinspirasi dari bintang-bintang di alam semesta dan kubah masjid. Setelah mengikuti ekstrakurikuler kaligrafi selama 3 bulan, penulis bereksperimen memadukannya dengan pewarnaan anime. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jas (2016), ada tiga jenis kaligrafi yang dianggap paling sulit, yaitu *nashki*, *tsuluts*, dan *kufi*. Menurut Sirojuddin dalam sebuah wawancara, untuk bisa mahir menulis kaligrafi butuh latihan bertahun-tahun (Jas, 2016). Dalam karya ini, elemen estetika ruang kosong dapat dilihat dari jarak antahuruf, tanda baca dan ornamen di sekitarnya. Ruang kosong ini kemudian diisi dengan warna-warna sesuai pengalaman dan pemikiran peneliti. Keharmonisan ditunjukkan melalui penempatan huruf dan ornamen bingkai yang meletakkan fokus huruf pada bagian tengah. Kerumitan terlihat dari tarikan garis huruf, detail ornamen, garis, dan pewarnaan. Huruf “ro” dan “mim” mengalami perubahan bentuk dari huruf aslinya.



Gambar 6. Sketsa dan kaligrafi yang sudah diwarnai
Sumber: Dokumentasi Penulis

Menurut Firman Widyasmara, karya kaligrafi pada Gambar 6 sudah cukup mewakili pewarnaan anime, salah satunya dengan menggunakan warna kontras yang dikombinasikan dengan warna hitam yang menjadi batas huruf. Namun, penggunaan warna masih saling bertabrakan. Dalam membuat karya kaligrafi, Firman menyarankan menggunakan tabel warna agar lebih nyaman dinikmati. Dalam pandangan Romanescu & Kaya (2021), penggunaan warna kontras yang tinggi pada objek akan

memudahkan dan mengarahkan pembaca mendapatkan fokus. Terlalu banyak warna cerah, bisa menguras energi pembaca/ penonton.

Pewarnaan dalam kaligrafi ini menggunakan warna-warna kontras dan dominan biru, ungu, merah muda, jingga dan hitam. Dari pewarnaan ini, kaligrafi terkesan lebih dinamis, cerah, muda, dan bersemangat. Kini, dakwah bukan hanya dalam bentuk perbuatan dan kata-kata yang disampaikan di ruang publik. Namun juga dalam karya seni di ruang media sosial dan digital. Umumnya kaligrafi Islam bisa dinikmati pada tempat-tempat ibadah, buku dan Al-Qur'an, tetapi juga pada di akun media sosial (internet) remaja penyuka anime dan *game*. Ada beberapa ciri pesan yang disampaikan melalui media digital, pertama informasi bisa dikirim kepada khalayak dengan kecepatan tinggi, kedua bisa disebar berkali-kali, ketiga bisa dibuat menjadi berbagai bentuk seperti visual atau audio visual, keempat bersifat interaktif. Kini, kaligrafi Islam bisa disebarluarkan di media sosial bahkan digarap secara digital (Pujiati, 2016). Jika seni kaligrafi bisa dikolaborasikan dengan gaya pewarnaan lain, diharapkan peminatnya makin luas dan menjadi sarana dakwah efektif. Hal ini sudah dijelaskan sebelumnya pada Gambar 1. Kaligrafi yang dibuat oleh Siti Munfaidah sudah dilihat oleh lebih dari 4.500 akun. Hal ini menunjukkan kekuatan media sosial yang bisa melewati batas geografis dan waktu. Karya ini belum dipublikasikan di media sosial oleh peneliti sehingga belum dapat dihitung jangkauannya.

Simpulan

Kaligrafi adalah seni menulis indah, di dalam bahasa Arab, seni menulis indah dikenal dengan istilah *khat*. Dalam perancangan kaligrafi Asmaul Husna menggunakan pewarnaan anime, didapatkan simpulan bahwa jenis kaligrafi yang berkembang di dunia jumlahnya sangat beragam, mencapai ratusan bentuk. Secara garis besar, ada tujuh gaya yang umum digunakan, antara lain, *nashki*, *tsuluts*, *diwani*, *diwali jali*, *farisi*, dan *riq'ah*. Dalam penelitian ini, jenis khat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *tsuluts*, dengan ciri khas huruf yang memiliki garis tegak lurus, bagian atasnya memiliki kait, seperti ditorehkan oleh pena berbentuk segitiga. Sifat Asmaul Husna yang ditulis dalam Kaligrafi adalah Ar-Rahiim, yang artinya kasih sayang Allah pada Hamba-Nya yang beriman (Zohdi & Murzal, 2023).

Pewarnaan anime ditandai dengan penggunaan warna-warna kontras antara latar belakang. Teks maupun ilustrasi. Kaligrafi ini didominasi oleh warna biru, ungu, merah muda, jingga, dan hitam. Dari pewarnaan ini, kaligrafi terkesan lebih dinamis, cerah, muda dan bersemangat. Agar pewarna lebih sempurna dan fokus huruf lebih terbaca disarankan untuk menggunakan tabel warna. Kombinasi kaligrafi Islam dengan pewarnaan anime, sangat mungkin dilakukan karena fungsi kaligrafi bukan hanya sebagai sarana belajar melainkan dakwah (menyerukan kebaikan). Kegiatan ini juga bisa dilakukan di media sosial dan membidik generasi muda penyuka anime. Indonesia merupakan negara dengan jumlah penggemar anime urutan ke-13 terbesar di dunia. Kaligrafi dengan pewarnaan anime bisa jadi alternatif bagi generasi muda sebagai media untuk berkepresi sekaligus belajar memahami Asmaul Husna.

Eksplorasi kaligrafi Islam sebagai ruang dakwah sangat diperlukan terutama dalam dakwah digital kepada generasi muda. Kaligrafi Islam dengan pewarnaan yang terinspirasi dari anime Jepang ini merupakan usaha dakwah yang dilakukan terhadap generasi muda terutama yang menyukai anime. Pada tahapan berikutnya, karya kaligrafi perlu mendapat dukungan dan apresiasi dari bidang pendidikan, masyarakat dan lain-lain melalui kegiatan pelatihan, pameran, kompetisi baik dalam jaringan maupun luar jaringan.

Referensi

Ahliya, S., & Datmi, M. A. R. (2024). Pembelajaran Kaligrafi Dalam Melestarikan Seni Budaya Islam (Studi Kasus di Sanggar Kaligrafif Al-Jauza Pulau Banyak Kec. Tanjungpura). *PErspektif Agama Dan Identitas*, 9(8), 59–68.

- Ahmad Daulay, M., & Syafei, S. (2023). Motif Minangkabau Dan Kaligrafi Asmaul Husna dalam Karya Ukir Lampu Hias. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10935–10945. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8099>
- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. <https://survei.apjii.or.id/survei?emailSent=1>
- Bissalam, U., & Wahyudin, M. (2024). Transformasi Kaligrafi Tradisional Ke Digital Sebagai Media Dakwah Era Baru. *Al-Mustla : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 6, 502–521. <https://doi.org/10.46870/jstain.v6i2>
- Evi, R. (2020). *Cara Menggunakan Kombinasi Skema Warna dengan Menarik*. <https://jasalogo.id/artikel/cara-menggunakan-kombinasi-skema-warna-dengan-menarik>
- Fadhillah, N. (2023). Tutorial Pembelajaran Dalam Membuat Perbedaan Gaya Gambar Karakter Kartun Dan Anime. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 5(01), 25–35. <https://doi.org/10.30871/deca.v5i01.4277>
- Firdaus, M. N. (2023). *Pengaruh Terpaan Akun Tiktok Kuliner Lampung @Alejenes Terhadap Minat Wisata Kuliner Pada Followers* (Vol. 2, Issue 4).
- Hasani, C., Yani, E. F., & Putra, M. D. B. P. (2025). Estetika Kaligrafis Islam dan Implikasinya dengan Ilmu Tasawuf. *Shaf: Jurnal Sejarah, Pemikiran Dan Tasawuf*, 2(2), 114–125. <https://doi.org/10.59548/js.v2i2.346>
- Hasbullah, A. R. (2019). *Khat Nashki Panduan Abajaddun*. Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Herman, T. (2020). *5 Macam Gaya Penulisan Kaligrafi ala Tiongkok (Shufa Cina), Tarian Garis dan Tinta!* <https://www.tionghoa.info/5-macam-gaya-penulisan-kaligrafi-ala-tionghoa-shufa-china-tarian-garis-dan-tinta/>
- Herwanto, A. P. (2022). *Yokai dalam Visual Anime Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*. 1–14.
- Jas, N. A. (2016). *Identifikasi Jenis-jenis Kaligrafi Islam dengan Menggunakan Teknik Pengolahan Citra dan Backpropagation*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kharlie, A. T. (2022). *Lompatan Kaligrafi Islam Nusantara*. <https://www.republika.id/posts/27081/erdy519>
- M. Taufik, Sri Aisyah, & Abdullah Khusairi. (2024). Belajar Asyik Dengan Kaligrafi: Mengasah Minat Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 14–27. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i4.347>
- Maejima, A., Shinagawa, S., Kubo, H., Funatomi, T., & Yotsukura, T. (2024). *Continual few-shot patch-based learning for anime-style colorization*. 10(4), 705–723.
- Maulana, I. (2023). *Kaligrafi Asmaul Husna dalam Karya Kriya Logam* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. file:///Q:/jurnal/irfan maulana_2023_BAB 1.pdf
- Murdock, K. (2008). *Anime studio : the official guide*.
- Musliansyah. (2002). *Konsep Rahman dan Rahim Allah Swt dalam Al-Quran*. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*.
- Nugroho, N. A. (2023). *Asmaul Husna Sebagai Ide Penciptaan Refief Keramik*.
- Pujiati. (2016). Kaligrafi Arab Digital Ayat Al-Qur'an di Dunia Maya. *Miqot*, XL(1), 219–237.
- Rahmayani. (2024). Memahami Makna Al-Asma'ul Al-Husna. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 2(2), 142–149.
- Ramadhani, S., & Eliya. (2025). Kaligrafis Asmaul Husna Sebagai Ide Penciptaan Karya Batik Lukis dan Sulam. *Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4413–4426.
- Rivaldi, A. (2025). *Kreasi Kaligrafi Asma `ul Husna Pada Kriya Kayu*. 4(2).
- Romanescu, L. S. C., & Kaya, O. (2021). Some Aspects of Color in Design. Digital Tools that Increase Productivity. *Învățământ, Cercetare, Creație*, 7(1), 115–123. <https://www.slidescarnival.com/how-to-pick-the-best-colors-for-your-presentation-plus-10->
- Sakurai, T. (2023). *Anime & Manga Digital Coloring Guide : Choose the Colors That Bring Your Drawings to Life !*
- Sanjaya, M. B. (2023). Sejarah Ilmu Kaligrafi Dalam Islam dan Perkembangannya. *Shaf: Jurnal Sejarah, Pemikiran, Dan Tasawuf*, 1(1), 58–67. <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.57>
- Siregar, I. S. (2024). *Problematika Minat dan Bakat Seni Kaligrafi Arab Bagi Santri Pondok Pesantren*

Mangaraja Panusunan Achir Hasibuan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan (Study Living Al Qur'an).

- Unierwati, Satriadi, & Ahmad, A. A. (2024). Kajian Seni Kaligrafi Islam Pada Masjid Agung Darussalaam Watansoppeng. *Paratiwi*, 3(1), 33–46.
- Wahyudi, D. (2016). Konsepsi Al-Qur'an Tentang Hakikat Evaluasi dalam Pendidikan Islam. *HIKMAH Journal of Islamic Studies*, XII(2), 245–272.
- Wahyudi, W. E. (2024). Pembelajaran Seni Kaligrafi Islam (Khat) Untuk Meningkatkan Maharah Al-Kitabah (Keterampilan Menulis). *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 310–318. <https://doi.org/10.51878/teaching.v4i4.3787>
- Yamane, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(Nomor 1), 68–82. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ayumi/article/view/2808>
- Yunisa, R. A., & Brutu, J. H. A. (2025). Seni Kaligrafi Sebagai Media Dakwah Dan Pendidikan Islam. *Jurnal Ekshis*, 3(1), 28–39. <https://doi.org/10.59548/je.v3i1.354>
- Zohdi, A., & Murzal. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Ar-Rahman Dan Ar-Rahim Dalam Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 129–138.