

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

### **III.1 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran merupakan suatu aspek yang penting dari adanya proses untuk penyebaran informasi. Maka dari itu dalam sebuah perancangan dibutuhkan khalayak sasaran agar informasi yang akan diberikan dapat diterima dengan sangat baik oleh khalayak sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam perancangan ini maka dibuat segmentasi sebagai berikut.

#### **A. Demografis**

Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

Jenis kelamin yang dipilih pada perancangan ini adalah laki-laki dan perempuan karena maksud dan tujuan perancangan ini adalah untuk pembelajaran dan pembiasaan agar dapat merata.

Usia: 7-9 tahun

Target khalayak yang dipilih adalah anak-anak dengan rentang usia 7-9 tahun adalah anak yang sedang pada proses perkembangan yang merupakan sebuah perubahan pada perilakunya. Menurut Syaodih dalam jurnalnya mengutarakan bahwa pada tahap ini anak dapat mengkonservasi kualitas serta dapat mengurutkan dan mengklarifikasikan objek secara nyata (2015).

Kelas sosial: Menengah keatas

Karena khalayak sasaran yang dipilih adalah anak-anak pada masa perkembangan. Diharapkan para orangtua dari target khalayak ini dapat dengan bijak memilih dan mementingkan yang akan membantu dalam perkembangan dan pendidikan anaknya.

Pendidikan: Sekolah Dasar

Karena perancangan buku ilustrasi ini akan ditempatkan pada lembaga pendidikan pemula, maka status pendidikan yang dicakup target khalayak adalah seorang anak

yang sedang menjalani masa perkembangan perubahan sifat dan perilakunya di sekolah dasar.

### **B. Geografis**

Tempat yang dipilih adalah Kota Bandung Raya dan seluruh kota di Indonesia karena perancangan ini mengenai pembelajaran dan pembiasaan maka dari itu penyebarannya sangat luas dan diharapkan dapat merata tersampaikan pada target khalayak sasaran yang dimaksud dalam perancangan ini.

### **C. Psikografis**

Menurut Syaodih dalam jurnalnya mengutarakan bahwa pada tahap ini anak dapat mengkonservasi kualitas serta dapat mengurutkan dan mengklarifikasikan objek secara nyata (2015). Pada masa anak-anak ini perlunya pembelajaran dan pembiasaan agar saat anak-anak mengalami fase remaja atau dewasa, sebelumnya telah mendapat pembelajaran untuk diterapkan. Oleh karena itu anak-anak yang sering diajarkan melalui buku-buku oleh orangtuanya seharusnya dapat mempelajari dan mengamalkan adab minum ini dalam keseharian.

## **III.2 Strategi Perancangan**

### **III.2.1 Tujuan Komunikasi**

Adapun tujuan komunikasi dalam perancangan ini yang ingin dicapai adalah memberikan pembelajaran dan pembiasaan tentang adab minum dalam Islam melalui media buku ilustrasi. Bagi anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan dan perlu mendapatkan informasi ini, diharapkan dapat menjadikannya pembiasaan dan diterapkan sampai pada masa remaja dan dewasanya.

### **III.2.2 Pendekatan Komunikasi**

Untuk mempermudah dalam melakukan perancangan ini, maka diperlukannya sebuah pendekatan komunikasi terhadap khalayak sasaran yang sesuai dengan target dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam perancangan yang dibuat ini menggunakan 2 pendekatan, yaitu pendekatan verbal dan pendekatan visual.

### **III.2.2.1 Pendekatan Verbal**

Pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia baku berkisar 80% dan 30% adalah bahasa Indonesia tidak baku karena buku ilustrasi ini ditujukan pada anak usia 7-9 tahun. Dimana pada usia ini telah diajarkan oleh orangtuanya mengenai pengenalan bahasa yang mendasar atau bahasa ibu.

### **III.2.2.2 Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang dipilih pada perancangan ini adalah dengan menggambarkan adab minum dan akibat dari tidak dilakukannya adab minum tersebut dalam kesehariannya. Nuansa visual yang ada dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah fokus pada objek secara langsung dengan keseharian atau akibat yang sering dilihat agar anak-anak dapat memahaminya dengan mudah. Begitu juga dengan visual yang digunakan sederhana agar anak-anak tidak merasa kesulitan saat menangkap visual apa yang dimaksud dalam perancangan ini.

### **III.2.3 Mandatory**

Dalam proses perancangan ini tentunya bekerja sama dengan pihak-pihak yang terkait, contohnya seperti pihak Mizan Media Utama khususnya Dar Mizan yang telah memberi segala kepercayaan sebagai penerbit buku ilustrasi mengenai 10 Adab Minum dalam Islam.



Gambar III.1 Logo Dar Mizan  
Sumber: <https://binged.it/2OjJBsD>  
Diakses pada: (25/09/2019)

### **III.2.4 Materi Pesan**

Cara yang digunakan dalam penyampaian pesan adalah dengan cara deskriptif. Adapun tujuan utama pada materi pesan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi berupa pembelajaran mengenai adab minum dalam Islam untuk anak yang sedang dalam masa perkembangan.
2. Konten utama yang dimuat pada buku ilustrasi ini adalah mengenai 10 adab minum, yaitu antara lain: berniat saat akan minum, minum dengan posisi duduk, minum dengan tangan kanan, tidak minum minuman terlalu panas, tidak bernafas saat minum, tidak meniup air minum, minum dengan tiga kali tegukan, menutup bejana pada saat malam hari dan yang terakhir adalah bersyukur setelah minum dengan tidak mencelanya.
3. Konten yang telah dibuat berisi adab minum yang baik dan benar beserta contoh dari akibat tidak dilakukannya adab minum dalam keseharian.
4. Panduan orang tua berisi informasi mengenai hadits atau penjelasan kesehatan dari adab minum yang telah dibuat.

### **III.2.5 Gaya Bahasa**

Pada perancangan ini gaya bahasa yang dipilih adalah deskriptif. Menurut Sigit dalam *website Kompasiana.com* (diakses pada 15 Agustus 2019), gaya bahasa deskriptif adalah bentuk tulisan yang memberikan perincian tentang sesuatu. Hal ini sesuai dengan tema yang dipilih pada perancangan karena menjelaskan mengenai adab minum dan akibatnya jika adab minum tersebut tidak dilakukan dalam keseharian melalui buku yang dikemas dengan bentuk visual.

### **III.2.6 Strategi Kreatif**

Pada perancangan buku ilustrasi ini dibuatlah beberapa strategi kreatif yang dimaksud agar karya yang dibuat lebih menarik untuk target khalayak. Dalam perancangan 10 adab minum ini akan dikemas dalam sebuah buku ilustrasi yang didalamnya terdapat ilustrasi, teks atau tipografi, informasi, dialog singkat dan panduan mengenai penjelasan hadits. Pada bagian cover depan buku ilustrasi dibuat dengan visual ilustrasi anak dengan latar tempat pada siang hari menggambarkan

seorang anak bermain pada siang hari. Dan ilustrasi dibuat bertingkat mewakili jenjang usia semakin atas semakin bertambahnya umur anak tersebut.

### III.2.6.1 Sinopsis

Visualisasi ini menampilkan beberapa orang anak-anak dan orangtua yang melakukan aktivitas keseharian dengan melakukan dan yang tidak mengamalkan untuk melakukan adab minum tersebut. Sehingga dari tidak mengamalkannya adab minum tersebut beberapa orang anak dan orangtua ini mendapatkan akibat yang tidak terduga.

### III.2.6.2 Storyline

*Storyline* atau alur plot ini merupakan langkah awal terbentuknya suatu peristiwa atau adanya masalah dalam sebuah cerita yang telah dirancang kemudian dikembangkan untuk selanjutnya dibuat.

Tabel III.1 *Storyline*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Lembar atau bab	Isi	Visual
1	Cover hitam putih	Visual penyederhanaan dari cover utama
2	Informasi mengenai penerbit	Berupa teks
3	Hadits mengenai <i>bismillah</i>	Berupa teks berwarna
4	Adab minum	Penjelasan singkat mengenai adab minum
5	Cover adab 1	Visual berwarna
6	Adab 1	Adab minum: berniat saat minum
7	Adab 1.2	Akibat tidak menggunakan adab: supaya minumannya gak diminum kuman
8	Cover panduan	Visual berwarna
9	Penjelasan	Berupa teks dan visual

10	Adab 1.3	Akibat tidak menggunakan adab: kalau gak baca bismillah nanti sakit perut
11	Cover adab 2	Visual berwarna
12	Adab 2.1	Adab minum: minum dengan posisi duduk berupa visual
13	Adab 2.2	Akibat tidak menggunakan adab: nanti nabrak orang
14	Adab 2.3	Akibat tidak menggunakan adab: awas kepentok tiang listrik
15	Cover panduan	Visual berwarna
16	Penjelasan	Berupa teks dan visual
17	Cover adab 3	Visual berwarna
18	Adab 3.1	Adab minum: kalau minum pake tangan kanan ya
19	Adab 3.2	Akibat tidak menggunakan adab: kalau minum pake tangan kanan yabiar bersih dan berkah
20	Adab 3.3	Akibat tidak menggunakan adab: jangan pake tangan kiri ya kan kanan kiri biasa dipake yang kotor-kotor
21	Cover panduan	Visual berwarna
22	Penjelasan	Berupa teks dan visual
23	Cover adab 4	Visual berwarna
24	Adab 4.1	Adab minum: tidak dianjurkan minum minuman terlalu panas
25	Adab 4.2	Akibat tidak menggunakan adab: kalau minum minuman panas nanti uapnya kena muka
26	Cover panduan	Visual berwarna
27	Penjelasan	Berupa teks dan visual
28	Cover adab 5	Visual berwarna

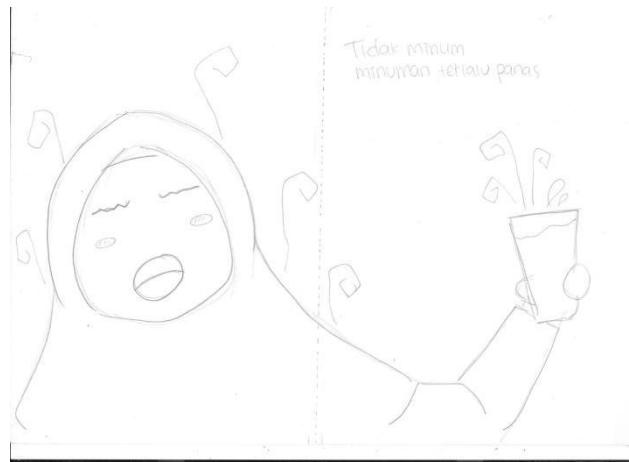
29	Adab 5.1	Adab minum: minumannya jangan ditiup
30	Adab 5.2	Akibat tidak menggunakan adab: jangan ditiup nanti kena orang loh
31	Adab 5.3	Akibat tidak menggunakan adab: makanannya loncat tuh
32	Cover panduan	Visual berwarna
32	Penjelasan	Berupa teks dan visual
33	Cover adab 6	Visual berwarna
34	Adab 6.1	Adab minum: tidak dianjurkan bernafas saat minum
35	Adab 6.2	Akibat tidak menggunakan adab: kalau minum sambil bernafas dan tergesa-gesa nanti tersedak
36	Adab 6.3	Akibat tidak menggunakan adab: nanti air minumannya jadi kotor
37	Cover panduan	Visual berwarna
38	Penjelasan	Berupa teks dan visual
39	Cover adab 7	Visual berwarna
40	Adab 7.1	Adab minum: jangan minum langsung dari teko
41	Adab 7.2	Akibat tidak menggunakan adab: nanti tutup tekonya jatuh ke muka
42	Adab 7.3	Akibat tidak menggunakan adab: nanti airnya tumpah ke baju
43	Adab 7.4	Akibat tidak menggunakan adab: nanti ibu jadi sedih
44	Adab 7.5	Akibat tidak menggunakan adab: jangan dicontoh ya
45	Cover panduan	Visual berwarna
46	Penjelasan	Berupa teks dan visual

47	Cover adab 8	Visual bergambar
48	Adab 8.1	Adab minum: ingat ya minum dengan tiga kali tegukan
49	Adab 8.2	Akibat tidak menggunakan adab: biar ga basah bajunya
50	Adab 8.3	Akibat tidak menggunakan adab: minuman terasa lebih segar
51	Cover panduan	Visual berwarna
52	Penjelasan	Berupa teks dan visual
53	Cover adab 9	Cover berwarna
54	Adab 9.1	Adab minum: tutup teko saat malam hari
55	Adab 9.2	Akibat tidak menggunakan adab: supaya kuman gak bisa masuk
56	Adab 9.3	Akibat tidak menggunakan adab: tutup tekonya ya biar ular gak bisa masuk
57	Cover panduan	Visual berwarna
58	Penjelasan	Berupa teks dan visual
59	Cover adab 10	Visual bergambar
60	Adab 10.1	Adab minum: bersyukur setelah minum
61	Adab 10.2	Akibat tidak menggunakan adab: alhamdulillah minumannya berkah dan segar
62	Adab 10.3	Akibat tidak menggunakan adab: disayang ibu
63	Cover panduan	Visual berwarna
64	Penjelasan	Berupa teks visual
65	Teks Penutup	Mengenai adab
66	Tentang penulis	Cerita singkat

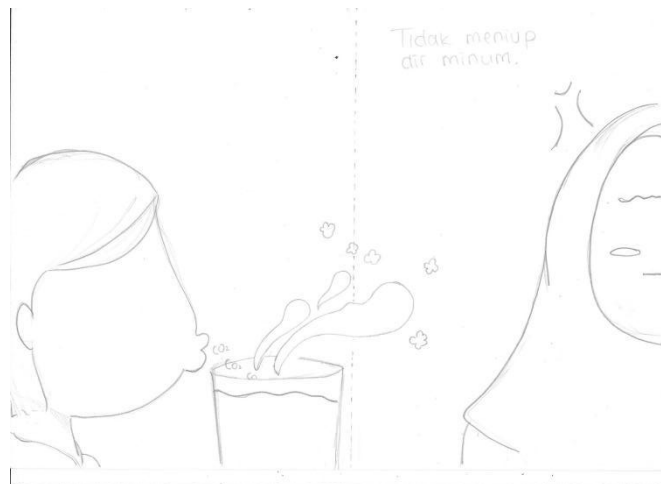


### III.2.6.3 Storyboard

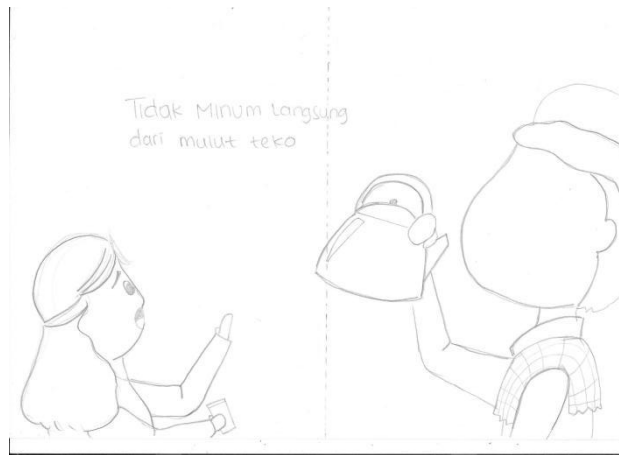
*Storyboard* sangat penting dalam pembuatan cerita karena merupakan sebuah alat bantu sebelum melakukan perancangan. Oleh karena itu untuk lebih memudahkan perancangan ketika membuat buku ilustrasi, maka dibuat *storyboard* yang akan mengikuti alur yang sebelumnya telah dibuat pada *storyline*. Dan pembuatan storyboard ini menjadikan sebuah patokan untuk mengatur tata letak visual pada perancangan yang akan dibuat sebagai *final artwork*.



Gambar III.2 Contoh *Storyboard 1*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.3 Contoh *Storyboard 2*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.4 Contoh *Storyboard* 3  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### III.2.6.4 *Copywriting*

Menurut Baskoro (2018) *copywriting* merupakan sebuah pesan yang dibuat saat melakukan penjualan dan harus didukung oleh bentuk kreativitas. Pada perancangan ini menggunakan bahasa sederhana seperti bahasa sehari-hari yang disampaikan kepada anak, menjadi gambaran bahwa apa yang sedang dilakukan adalah hal yang tidak seharusnya dilakukan karena akan membuat orang tuanya sedih, dalam artian kalimat ini akan menumbuhkan naluri atau sikap seorang anak ketika mengetahui bahwa orangtuanya akan sedih. Kemudian maksud kalimat sederhana dan sehari-hari pada perancangan ini adalah melihat dari sudut pandang bagaimana anak-anak dalam menyikapi sebuah hal dengan sangat logis. Maka dari itu dibuatlah kalimat seperti “nanti tangannya jadi panas” atau “biar kumannya gak masuk teko” dengan perancangan *copywriting* seperti ini akan lebih menarik perhatian. Perancangan *copywriting* pada cover buku ilustrasi mengenai 10 adab minum dalam Islam sebagai berikut:

- *Headline* : 10 Adab Minum Dalam Islam

Penggunaan *headline* 10 Adab Minum Dalam Islam dipilih agar mempertegas dari isi buku yang dimaksud adalah mengenai informasi adanya adab minum dalam agama Islam.

- *Subheadline*: “Mencari Keberkahan Dengan Mengamalkan Adab Minum”

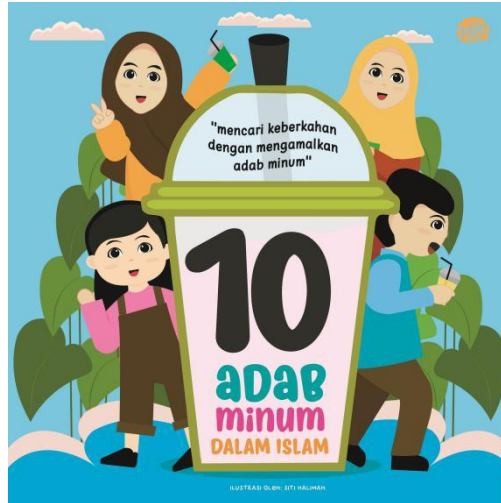
Untuk *subheadline* dipilih dengan alasan yang mewakili anak-anak yang masih pada masa pertumbuhan dan pencarian informasi disekitarnya terutama adab minum ini yang terdapat keberkahan didalamnya jika dilakukan dalam keseharian.

### **III.2.7 Strategi Media**

Pemilihan media utama pada perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi. Dengan harapan buku ini dapat diterima dengan tepat oleh khalayak target sasaran yang telah ditetapkan. Media ini dipilih karena dalam masa perkembangan anak perlu untuk sebuah pembelajaran dan pembiasaan begitu juga dengan buku sebagai acuan belajar. Buku akan tetap diperlukan menjadi acuan sumber ilmu yang akan didapat oleh anak. Dengan adanya ilustrasi pada buku yang dirancang diharapkan dapat mempermudah anak untuk mengembangkan perkembangan belajarnya. Kemudian adanya beberapa media pendukung dan media kreatif yang difungsikan sebagai sarana untuk memberikan informasi kembali kepada khalayak sasaran secara luas.

#### **III.2.7.1 Media Utama**

Menurut Anto (2017) buku adalah suatu bentuk benda karya manusia yang mempunyai fungsi sebagai salah satu media komunikasi atau informasi. Buku untuk masa kini masih menjadi prioritas utama dalam mencari informasi ditengah perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dikarenakan khalayak sasaran pada perancangan informasi adab minum ini adalah anak-anak dengan rentang usia 7-9 tahun, maka media yang tepat adalah sebuah buku ilustrasi. Karena media ini mengandung visual sederhana yang dapat dengan mudah dipahami dan warna yang menarik bagi anak-anak. Dari penyampaian informasi dikemas dalam buku ilustrasi ini dapat membantu dalam proses penyampaian informasi maksud dan tujuannya lebih cepat kepada khalayak sasaran. Kemudian alasan dibuatnya perancangan buku ilustrasi ini diharapkan target khalayak sasaran lebih semangat mencari ilmu dengan buku, tidak hanya melalui media sosial yang kini marak karena buku merupakan sumber ilmu.



Gambar III. 5 Media Utama  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang berfungsi sebagai pendukung atau membantu penyebaran informasi dari media utama yang telah dibuat, yaitu buku ilustrasi. Adapun beberapa jenis dari media pendukung yang dimaksud, diantaranya:

#### A. Media Pendukung Utama

Media pendukung utama membutuhkan media cetak sebagai sarana dari informasi yang dapat dengan mudah mencakup pada target khalayak sasaran yang dipilih. Pada media pendukung utama ini terdapat keterkaitan dengan media utama dan juga dapat membantu media utama untuk memberikan informasi secara menyeluruh dan rinci secara tepat seperti:

- *X-Banner*

*X-Banner* merupakan media yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai cara yang diselenggarakan pada saat melakukan penerbitan buku mengenai 10 adab minum dalam Islam.

- Poster

Poster biasanya digunakan sebagai media yang menyediakan informasi, untuk berikalan dan biasanya ditempel ditempat yang terjangkau oleh target

khalayak. Poster dipilih sebagai media informasi mengenai 10 adab minum dalam Islam dengan penjelasan secara singkat pada bagian isi poster.

## **B. Merchandise**

*Merchandise* bertujuan untuk memberikan informasi kembali kepada target khalayak sasaran. Berisi informasi dari beberapa adab minum yang terdapat pada media utamanya. Sifat dari *merchandise* itu sendiri diharapkan dapat berinteraksi dengan target khalayak secara langsung sehingga mudah diingat. *Merchandise* ini juga diproduksi untuk dijadikan hadiah yang akan diberikan selama penerbitan buku ilustrasi 10 adab minum dalam Islam diterbitkan. Contoh dari media yang dibuat adalah:

- Mug  
merupakan media pendukung yang dipilih sebagai tahap informasi mengenai adab minum dalam Islam. Dipilihnya mug karena mewakili minum sesuai dengan perancangan yang dipilih. Mug ini akan didistribusikan selama buku ilustrasi 10 Adab Minum Dalam Islam diterbitkan.
- *Tumblr bottle*  
Biasanya sangat mudah untuk dibawa kemanapun, maka dari itu dipilihnya *tumblr bottle* sebagai media pendukung karena dapat mewakili dalam penyampaian informasi mengenai adanya adab minum.
- Gantungan kunci  
Gantungan kunci dibuat sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi karena dapat dengan mudah dibawa dengan harapan seseorang dengan yang lainnya dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai adab minum dalam Islam.

- Pin
 

Sama seperti gantungan kunci pin dibuat untuk media informasi dengan harapan target khlayak sendiri dapat menginformasikan adab minum dalam Islam secara langsung.
- *Handfan*

Handfan atau kipas digunakan sebagai media pendukung karena ada hubungannya dengan adab minum yang menganjurkan untuk tidak meniup air, dengan adanya kipas diharapkan target khalayak dapat dengan mudah mendapat informasi dengan mengipas minumannya.
- Stiker
 

Stiker dipilih sebagai hadiah dan media pengingat. Stiker akan dibagikan secara langsung kepada pengunjung yang datang pada penerbitan buku selama persediaan masih tersedia.
- *Totebag*

*Totebag* diberikan sebagai bagian dari hadiah saat penerbitan dan pembelian buku 10 adab minum dalam Islam selama masih tersedia.
- *T-Shirt*

*T-shirt* dijadikan sebagai hadiah pada saat pembelian buku 10 adab minum dalam Islam. Kaos yang diberikan adalah kaos lengan pendek ukuran *all size* untuk anak-anak dan *all size fit to L* untuk dewasa.
- Pembatas buku
 

Pembatas buku diberikan sebagai hadiah pada saat pembelian buku 10 adab minum dalam Islam dan akan tetap tersedia.
- Kartu
 

Kartu digunakan sebagai media pengingat karena berperan langsung dengan target khalayak. Kartu ini berisi 10 adab minum dalam Islam yang berbentuk teks dan akan diberikan sebagai hadiah saat pembelian buku 10 adab minum dalam Islam.

### III.2.8 Strategi Distribusi

Penyebaran dan pendistribusian media utama, yaitu buku ilustrasi akan dibukukan dan dicetak pada media kertas dan untuk kemudian diperbanyak. Adapun tempat pendistribusian terletak di Gramedia Jalan Merdeka No.43, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117. Dengan waktu pendistribusian media utama dan pendukung adalah 3 bulan dari Maret-Mei 2020 karena merupakan hari air sedunia. Untuk cara mendapatkan buku ilustrasi dan *merchandise* yaitu dengan cara memilih buku pada rak, kemudian meminta petugas untuk memberikan *merchandise* yang telah tersedia. Pembeli dapat memilih *merchandise* sesuai yang diinginkan.

Untuk waktu pendistribusian secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel III.2 Tabel Pendistribusian Media  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

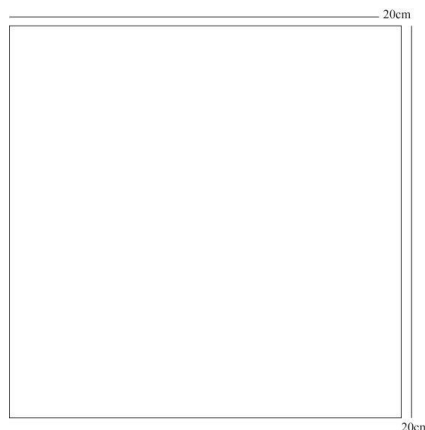
No:	Media	Maret 2020	April 2020	Mei 2020
Minggu ke:				
Media Utama				
1	Buku Ilustrasi			
Media Informasi				
1	Poster			
2	X-Banner			
Media Pengingat				
1	Totebag			
2	Baju			
3	Pembatas buku			
4	Stiker			
5	Keychain			
6	Kipas tangan			
7	Tumblr bottle			
8	Mug			
9	Pin			
10	Kartu			

### III.3 Konsep Visual

Dalam proses perancangan adanya konsep visual dari desain yang dipilih sebagai batasan masalah untuk mempermudah dalam mendapatkan ide saat pengambilan keputusan, maka dari itu konsep desain sangatlah diperlukan dalam perancangan buku ilustrasi ini (Iskandar, 2007). Pada bagian *cover* dan isi menggunakan gaya ilustrasi, dengan gaya visual berjenis *vector*. Gaya visual ini sering digunakan pada buku ilustrasi dengan target khalayak sasaran anak-anak karena lebih mudah dipahami dan ditangkap dengan cepat. Dengan menggunakan gaya visual seperti buku ilustrasi pada perancangan ini akan terkesan sederhana, modern, menarik. Diharapkan dengan penggunaan visual seperti ini dapat membuat khalayak sasaran lebih tertarik untuk membaca.

#### III.3.1 Format Desain

Buku ilustrasi dibuat dalam format ukuran keseluruhan *cover* dan isi adalah 20cm x 20cm. Ukuran ini dipilih karena pada umumnya buku ilustrasi anak-anak dengan ukuran yang hampir sama. Buku ilustrasi pada perancangan ini disajikan dengan visual yang sederhana agar mudah dipahami dan diterima oleh target khalayak sasaran. Adapun isi keseluruhan berjumlah 68 lembar dengan warna-warna yang tegas dan jelas. Hal ini dimaksudkan agar target khalayak sasaran lebih aktif dan merangsang daya ingatnya. Karena buku ilustrasi ini bersifat informasi agar target khalayak mendapatkan pembelajaran mengenal adab minum dalam Islam secara mendasar dan diharapkan dapat menjadikan pembiasaan.

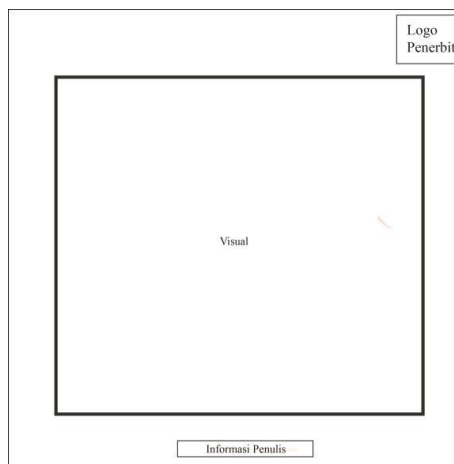


Gambar III.6 Format Desain  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

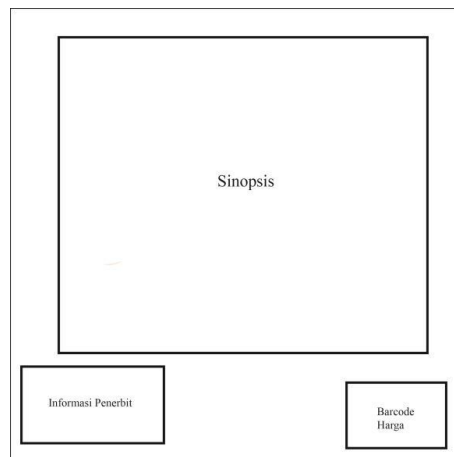


### III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak merupakan penempatan teks pada perancangan buku ilustrasi yang dibuat. Tata letak ini digunakan untuk menempatkan teks dan gambar. Namun pada perancangan ini tidak terlalu fokus pada letak teks namun posisi pada objek gambar dan teks selalu dengan posisi yang sama yaitu dibagian atas pada lembar pengerjaan perancangan buku ilustrasi ini. Keseimbangan pada tata letak yang dipilih adalah keseimbangan asimetris, dimana letak tidak selalu pada posisi yang sama.



Gambar III.7 *Layout cover* depan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.8 *Layout cover* belakang  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

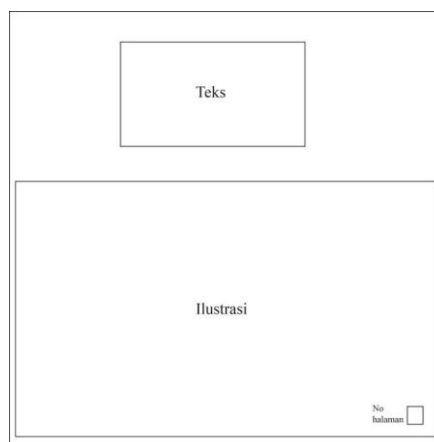
Pada gambar diatas merupakan *layout* dari bagian *cover* depan dan belakang buku, terdapat visual dari beberapa orang anak. Pada bagian atas kanan *cover* bagian depan terdapat *mandatory* dan pada bagian tengah buku terdapat informasi penulis.

Kemudian pada bagian *cover* belakang terdapat sinopsis dan barkode yang merupakan informasi, harga, dan ditujukan untuk siapa.



Gambar III.9 *Layout cover isi*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada gambar diatas hanya menampilkan visual berwarna mewakili dari ilustrasi yang dibuat dan teks sebagai bahan adanya informasi judul pada bagian *cover isi* buku ilustrasi.



Gambar III.10 *Layout isi*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada gambar diatas menampilkan *layout* pada bagian isi yang didalamnya terdapat ilustrasi informasi mengenai adab minum yang baik dan akibat dari tidak dilakukannya dalam keseharian. Teks diletakkan pada bagian atas buku untuk

memudahkan membaca dan layout dari keseluruhan isi tidak meninggalkan ruang kosong yang terlalu banyak.

### III.3.3 Tipografi

Menurut Danton (2001) Tipografi merupakan contoh visual dari sebuah bentuk komunikasi yang mempunyai sifat verbal dan properti visual dan efek (h.58). Huruf yang digunakan pada perancangan ini berjenis dekoratif dan handriwiting karena sifatnya yang terlihat modern dan bebas sehingga tidak kaku saat dilihat. Bagian judul pada cover merupakan bagian yang dapat menarik perhatian target khalayak. Pada perancangan buku ilustrasi ini terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan, antara lain:

#### A. *Myfrida Bold*

Huruf yang digunakan pada bagian judul cover atau *headline* adalah *Myfrida Bold*. Pemilihan huruf pada judul cover dengan font *Myfrida Bold* agar terlihat tegas, jelas dan dapat menarik perhatian. Situjuh atau dengan inisial 7NTypes seorang desainer yang menciptakan font *Myfrida bold* ini dengan tema yang mewakili anak-anak seperti riang, ramah, dan menyenangkan. Huruf *Myfrida Bold* ini tidak berbayar dan dapat digunakan secara pribadi dari sebuah situs penyedia huruf.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789,!?-':;**

Gambar III.11 Huruf Myfrida Bold  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### B. *Kids Corner Regular*

Huruf *Kids Corner Regular* digunakan pada bagian *bodytext* pada isi halaman. Huruf ini digunakan karena sesuai dengan tema anak-anak yang dipilih pada perancangan buku ilustrasi ini. Huruf *Kids Corner Regular* ini didapat dari situs tidak berbayar penyedia huruf dan dapat digunakan secara pribadi.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdeFgHijKlmnopqrstu vwx yz  
0123456789.,!?'-':;

Gambar III.12 Huruf Kids Corner Regular  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### C. Warung Kopi

Huruf yang bernama warung kopi ini dibuat oleh seorang desainer yang bernama Situjuh Nazara. Huruf warung kopi ini merupakan huruf yang rapi namun tetap terlihat menarik, huruf warung kopi juga mudah untuk dibaca dan dapat menyampaikan pesan dengan menyenangkan dan ringan. Huruf warung kopi ini didapat dari situs penyedia huruf tidak berbayar dan dapat digunakan secara pribadi maupun komersial.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno pqrstu vwx yz  
1234567890.,!?'-':;  
(Warung Kopi)

Gambar III.13 Huruf Warung Kopi  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### D. Grinched 2.0

Huruf *Grinched 2.0* digunakan pada *bodytext* bagian isi halaman, huruf ini juga digunakan karena sesuai dengan tema pada salah satu isi sebagai penyampaian pesan. Huruf *Grinched 2.0* ini dibuat oleh seorang desainer bernama Dennis Ludlow Sharkshock. Huruf ini didapat dari situs penyedia huruf tidak berbayar dan dapat digunakan baik secara pribadi maupun komersial untuk versi lengkapnya.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno pqrstu vwx yz  
1234567890. ?  
(Grinched 2.0)

Gambar III.14 Huruf *Grinched 2.0*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi secara garis besar merupakan sebuah elemen yang sangat penting dalam perancangan, karena ilustrasi tersebut dapat menjadi sebuah daya tarik untuk target khalayak sasaran. Menurut Kristanto (2011) gambar ilustrasi lebih menekankan bahwa pada dasarnya gambar yang dibuat untuk menjelaskan sesuatu naskah tertulis agar tertangkap kandungannya. Dalam perancangan buku ilustrasi ini, menggambarkan suasana pada keseharian seorang anak-anak dengan banyak keingintahuan karena masih pada masa perkembangan. Dengan mengangkat tema akibat dari tidak dilakukannya adab minum dalam keseharian.

Pada bagian *cover* buku ilustrasi perancangan ini merupakan ilustrasi dari beberapa objek yang akan digunakan kembali pada bagian isi perlembar. Pemilihan ilustrasi dari gaya visual yang digunakan yaitu *vector*. Dengan pemilihan gaya visual tersebut antara lain untuk menunjukkan kesan sederhana namun tetap menarik karena masih terdapat sisi kekiniannya secara modern. *Vector* sendiri adalah sebuah desain yang membuat sebuah objek seolah terlihat lebih sederhana namun tetap jelas bila dilihat. Objek yang terlihat sederhana ini antara lain seperti pada pewarnaan, bentuk dan segi bayangannya.



Gambar III.15 Contoh Ilustrasi 1  
Sumber: <https://pin.it/6tkbxcqasqp3ae>  
(Diakses pada 12 Juli 2019)



Gambar III.16 Contoh Ilustrasi2  
Sumber: <https://pin.it/sdsikfckmxatk4>  
(Diakses pada 12 Juli 2019)

#### III.3.4.1 Studi Visual Cover

Visual pada *cover* yang menjadi *point* adalah *cup* minuman yang saat ini sedang banyak digunakan pedagang minuman. Diharapkan visual *cup* pada buku yang dipilih dapat mewakili anak-anak dan dapat dengan mudah menarik perhatiannya karena *cup* tersebut sangat banyak ditemui. Apalagi untuk sekarang penggunaan *cup* pada minuman sedang banyak digunakan. Adapun karakter yang digunakan pada bagian *cover* adalah ilustrasi anak-anak dengan posisi berurut keatas menandakan umur dan penyetaraan gender untuk mendapatkan buku ilustrasi adab minum dalam Islam.



Gambar III.17 *Cup* Minuman  
Sumber: <http://www.google.com/search?q=gelas+&tbm+isch&ed>  
(Diakses Pada 17 Juli 2019)

Ilustrasi yang dibuat dari sumber referensi yang telah didapat yaitu *cup* pada minuman yang dijual dan digemari anak-anak. Ilustrasi *cup* dibuat untuk menarik perhatian dan diharapkan dapat memudahkan untuk mengenali buku ilustrasi yang dibuat.



Gambar III.18 Ilustrasi *Cup*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### III.3.4.2 Studi Karakter

Karakter dalam buku ilustrasi yang dirancang ini akan mempunyai beragam jenis umur, *gender*, dan gaya pakaiannya. Contohnya adalah ilustrasi seorang anak-anak dengan rentang umur 6 tahun dan dewasa pada umur 30-40 tahun atau bahkan lebih sebagai karakter tambahan. Gaya pakaian, gestur, mimik muka, khas dari seorang anak-anak. Pada anak usia 6 tahun pakaian yang dipakai beragam, dengan yang sederhana hingga berwarna cerah dan ceria sesuai karakter yang dibawakan oleh anak-anak secara alami.



Gambar III.19 Contoh Ilustrasi  
Sumber: <https://pin.it/5xloaxmn22nxz>  
(Diakses pada 12 Juli 2019)

### A. Anak Laki-laki



Gambar III.20 Karakter Anak Laki-laki  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Karakter pada gambar anak laki-laki diatas adalah anak dengan umur 6 tahun. Mimik wajah seperti anak laki-laki pada umumnya dengan rasa ingin tahu yang besar. Ciri khas yang diambil dari karakter anak laki-laki tersebut adalah potongan rambutnya yang selalu pendek rapih berwarna hitam, dengan pakaian yang digunakan adalah baju dan celana lengan pendek namun memiliki warna yang tegas dan cerah.

### B. Anak Perempuan



Gambar III.21 Karakter Anak Perempuan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



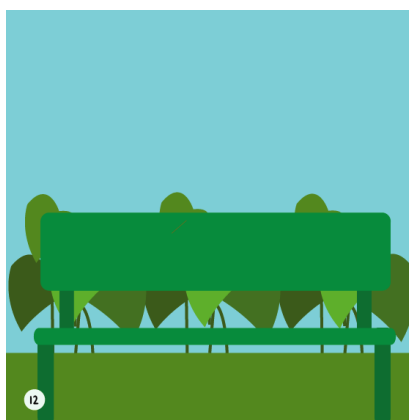


Gambar III.22 Karakter Anak Perempuan  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada kedua gambar karakter anak perempuan yang pertama dan kedua mempunyai mimik wajah yang sama dengan karakter anak laki laki. Adapun pada kedua karakter anak perempuan ini adanya elemen pendukung seperti kerudung. Kerudung yang dikenakan anak perempuan pertama melebihi dada yang dapat dikatakan *syar'i* sedangkan anak perempuan yang kedua mengenakan kerudung dengan motif dan lebih pendek dengan sikap yang aktif.

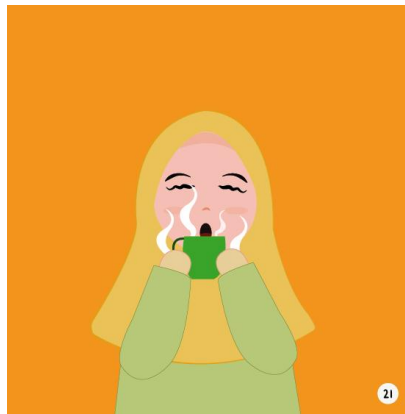
### III.3.4.3 Studi Latar

Latar tempat dalam buku ilustrasi ini tidak memfokuskan pada suatu ruangan, hanya pemilihan warna latar belakang. Latar belakang yang dimaksud seperti diluar ruangan atau taman. Adapun latar tempat yang digunakan adalah bagian sederhana tidak menggunakan latar tempat terlalu detail karena lebih fokus pada ilustrasi yang menjadi objek utamanya. Adapun penambahan benda-benda sebagai media pendukung pada rancangan buku ilustrasi ini.



Gambar III.23 Contoh Latar 1  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Seperti latar yang digunakan pada bagian *cover* buku ilustrasi menggambarkan suasana luar ruangan biasanya anak-anak bermain. Warna hijau digunakan sebagai warna yang mewakili pada siang hari selain itu warna hijau juga digunakan karena dapat menampilkan ketenangan dan warna yang dapat dengan mudah diterima anak-anak karena merupakan warna yang tegas dan jelas.



Gambar III.24 Contoh Latar 2  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### III.3.5 Warna

Menurut Darmaprawira (2002) berpendapat bahwa “warna dapat mempengaruhi emosi dan jiwa manusia. Warna juga dapat memperlihatkan isi hati manusia” (h.32-34). Pemilihan skema warna pada perancangan buku ilustrasi ini adalah warna cerah dengan tema tegas dan aktif. Warna yang digunakan tergolong warna-warna terang karena cocok dengan karakter pada anak-anak. Adapun warna yang dipilih diharapkan dapat merangsang anak-anak untuk dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan dan menarik perhatian dari target khalayak.

Warna yang digunakan sebagai warna yang mewakili pada latar siang hari pada *cover*. Dipilihnya warna-warna terang dan tegas agar target khalayak dapat dengan jelas melihat dan mengenalinya. Adapun warna-warna yang memang digunakan sesuai pada warna asli dari visual yang dibuat.

#ECD5CC	#299FC7	#8BD2C4	#72C9D5
R: 236 C: 6% G: 213 M: 14% B: 204 Y: 13% K: 6%	R: 236 C: 6% G: 213 M: 14% B: 204 Y: 13% K: 6%	R: 139 C: 45% G: 210 M: 0% B: 196 Y: 10% K: 0%	R: 114 C: 55% G: 201 M: 0% B: 213 Y: 5% K: 0%
#ABD311	#70BC1E	#4F841C	#EBC157
R: 171 C: 33% G: 211 M: 2% B: 17 Y: 100% K: 0%	R: 112 C: 56% G: 188 M: 0% B: 30 Y: 100% K: 0%	R: 79 C: 68% G: 132 M: 21% B: 28 Y: 100% K: 4%	R: 235 C: 7% G: 193 M: 21% B: 87 Y: 0% K: 1%
#F6D914	#EA2741	#B1190C	#F3921D
R: 246 C: 3% G: 217 M: 13% B: 90 Y: 93% K: 0%	R: 239 C: 5% G: 39 M: 85% B: 65 Y: 55% K: 0%	R: 177 C: 23% G: 25 M: 88% B: 12 Y: 91% K: 0%	R: 243 C: 4% G: 146 M: 41% B: 29 Y: 26% K: 0%

Gambar III.25 Skema Warna  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)