

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan salah satu langkah penting dalam sebuah perancangan. Hal tersebut diperlukan untuk memastikan agar perancangan yang dibuat tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan masyarakat agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dalam proses perancangan, khalayak sasaran dapat dilihat melalui faktor demografis, geografis, dan psikografis.

- **Demografis**

- Usia : Anak-anak dengan usia 7-9 tahun.

Nilai-nilai rohani atau spiritual mulai ditanamkan kepada sejak usia dini. Penyampaian nilai-nilai spiritual dapat disampaikan melalui orang tua maupun penyampaian cerita Alkitab dalam kegiatan sekolah minggu di dalam gereja. Pada usia 7-9 tahun, anak-anak membutuhkan sesuatu yang konkrit dan terlihat, dengan visualisasi yang tepat kisah Alkitab yang disampaikan dapat lebih tersampaikan kepada anak secara optimal.

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego perlu disampaikan kepada seluruh umat Kristen baik laki-laki, maupun perempuan. Meskipun peran utama dalam kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego adalah laki-laki, namun nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego harus diterapkan oleh semua orang baik laki-laki maupun perempuan.

- Agama : Kristen Protestan

Kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dikhususkan bagi khalayak beragama Kristen Protestan karena cerita yang diambil didasarkan pada kitab Daniel yang terdapat di dalam Alkitab Kristen.

- Status Sosial : Menengah - Atas

Perancangan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dirancang untuk masyarakat kalangan ekonomi menengah. Buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dapat dibeli oleh pihak gereja yang merupakan yayasan. Selain itu, konsumen dapat membeli buku secara langsung untuk pribadi.

- **Geografis**

Perancangan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dirancang bagi masyarakat Kristen Protestan di Indonesia. Pemilihan Indonesia sebagai target geografis dikarenakan Indonesia sendiri memiliki penyampaian cara mengajar yang berbeda-beda. Buku *pop-up* ini dapat membantu pengajar maupun anak-anak dalam mengerti tentang kisah tersebut.

- **Psikografis**

Menurut psikolog anak Yusuf (2001), karakteristik anak pada usia 7-9 tahun adalah sebagai berikut.

- Anak-anak membutuhkan sesuatu yang kongkrit dan dapat dilihat.
- Pola pikir dan kemampuan kognitif anak sedang berkembang.
- Mulai berpikir realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar yang tinggi akan hal-hal baru.
- Munculnya kecenderungan untuk lebih memuji diri sendiri.
- Suka membanding-bandingkan diri sendiri dengan anak-anak lainnya.
- Ketika seorang anak tidak dapat menyelesaikan suatu masalah, maka
- Suka membentuk kelompok bermain dengan anak-anak sebaya.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah salah satu proses yang penting dalam perancangan. Perancangan harus disusun agar hal tersebut dapat sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego, khususnya kepada anak-anak dengan mereduksi adegan visual kekerasan yang vulgar. Anak-anak akan menghadapi masa transisi menuju remaja sehingga dibutuhkan suatu pedoman yang kuat dalam hal spiritual. Kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego memiliki nilai-nilai religius yang dapat diambil dan diterapkan bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi diperlukan agar nilai dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran. Adapun pendekatan komunikasi perancangan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego adalah sebagai berikut.

- **Pendekatan Visual**

Visual merupakan hal yang sangat penting dalam perancangan ini. Terlebih khalayak sasaran yang dituju adalah usia anak-anak yang membutuhkan gambaran secara kongkrit. Visualisasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah berupa ilustrasi dengan gaya kartun. Pemilihan gaya kartun agar visualisasi yang dibuat dapat lebih mudah diterima oleh khalayak sasaran. Anak-anak pada usia 6-9 tahun terbiasa dengan menonton film kartun yang



Gambar III.1 Visualisasi Gaya Kartun

Sumber: <https://speed.animaker.com/assets/images/home/2D-thumb.jpg/>
(Diakses pada 31/03/2019)

- **Pendekatan Verbal**

Penggunaan kata-kata sangat berpengaruh dalam mendukung ilustrasi yang dibuat dalam perancangan ini. Penjelasan ilustrasi sangat diperlukan untuk mendukung dan menjelaskan ilustrasi dan nilai yang ada dalam perancangan ini. Bahasa Indonesia dipilih sebagai bahasa yang digunakan dalam

perancangan ini, hal tersebut dikarenakan khalayak sasaran yang berasal dari Indonesia.

III.2.3 Mandatory

Mandatory merupakan pihak yang bertugas atau memiliki peran sebagai pelaku mandat dalam perancangan. Dalam perancangan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego, yang berperan sebagai *mandatory* adalah Visi Christian Store. Visi Christian Store merupakan perusahaan yang bergerak dalam penyedia maupun penerbit buku-buku rohani Kristen dan atribut-atribut Kristen.



Gambar III.2 Logo Visi Christian Store

Sumber: <https://klikvisi.com/wp-content/uploads/2019/04/logo-h.png>
(Diakses pada 30/06/2019)

III.2.4 Materi Pesan

Banyak nilai-nilai dan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego. Kesetiaan, ketaatan, dan beriman adalah beberapa nilai religius yang penting untuk disampaikan. Pesan-pesan tersebut dapat diambil dan bermanfaat bagi khalayak sasaran. Poin mengenai kesetiaan dan ketaatan terdapat pada *scene* 3 dan 4 ketika Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dipaksa untuk menyembah patung emas namun tetap menolak. Sedangkan poin beriman berada pada *scene* 4 dan 5 ketika Sadrakh, Mesakh, dan Abednego tetap percaya bahwa Allah akan menolong mereka meskipun mereka akan dihukum ke dalam perapian.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan Bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan naratif yang menceritakan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego sesuai dengan urutan waktu. Teks yang terdapat pada cerita dibuat lebih singkat namun padat agar anak-anak tidak mudah bosan dan pesan dapat dimengerti.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif diperlukan untuk menyampaikan pesan ataupun nilai yang terkandung dalam sebuah karya dengan cara yang berbeda. Penyampaian nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dikemas melalui buku cerita berbentuk *pop-up*. Pemilihan *pop-up* dimaksudkan agar penyampaian cerita dapat dikemas lebih menarik bagi anak-anak sebagai khalayak sasaran sehingga penyampaian cerita lebih efisien. Buku *pop-up* yang dirancang dapat digunakan oleh pihak pengajar gereja atau guru sekolah minggu yang disampaikan melalui *story telling*. Selain itu, buku juga dirancang agar dapat dibaca langsung oleh pendengar. Perancangan informasi kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego melalui buku *pop up* dimulai dari menetapkan synopsis dan *storyline*, yang diuraikan sebagai berikut.

- **Sinopsis**

Kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego menceritakan tentang kisah pada kitab Daniel pasal 3 yang berjudul Perapian yang Menyala-nyala. Dalam kisah tersebut, Sadrakh, Mesakh, dan Abednego merupakan pemuda Israel yang berada di dalam wilayah kerajaan Babel yang dikuasai oleh Raja Nebukadnezar. Meskipun berada di wilayah Babel yang dekat kaitannya dengan penyembahan berhala, Sadrakh, Mesakh, dan Abednego adalah pemuda yang sangat taat dan setia kepada Tuhan. Pada suatu saat Raja Nebukadnezar membuat peraturan baru bagi seluruh rakyat dan pejabat istana. Raja mewajibkan semua orang untuk tunduk dan menyembah patung emas raja. Apabila ditemukan orang yang melanggar aturan tersebut, maka akan dijatuhi hukuman dilemparkan ke dalam perapian hidup-hidup. Meskipun dihadapkan dengan peraturan tersebut, Sadrakh, Mesakh, dan Abednego tetap setia kepada Tuhan dan tidak mau ikut menyembah berhala. Orang Kasdim yang melihat Sadrakh, Mesakh, dan Abednego tidak menyembah patung emas langsung melaporkannya kepada raja. Raja pun sangat murka dan membuang Sadrakh, Mesakh, dan Abednego ke dalam perapian. Namun ketika berada di perapian, Tuhan menolong Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dengan mengirimkan malaikat sehingga tidak ada

tubuh ataupun pakaian Sadrakh, Mesakh, dan Abednego yang terbakar. Raja Nebukadnezar sangat terkejut lalu membebaskan Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dari hukuman, dan memberikan jabatan di wilayah Babel.

- ***Storyline***

Storyline merupakan penulisan urutan kejadian yang terjadi dalam sebuah cerita yang meliputi tokoh, alur, dan latar dari pembabakan cerita. Berikut ini adalah pembabakan cerita kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego.

- *Scene 1*

Sadrakh, Mesakh, dan Abednego berada di dalam halaman kerajaan sebagai bagian dari para pekerja di istana Raja Nebukadnezar. Istana Babel digambarkan dengan pilar-pilar yang berdiri di dalam bangunan, tembok batu yang diberi warna biru, serta tanaman-tanaman yang menghiasi dinding istana Babel. Terlihat beberapa pekerja lain seperti pelayan minuman dan tentara kerajaan berlalu-lalang di dalam istana.

- *Scene 2*

Raja Nebukadnezar berada di singgasana kerajaannya, dan memerintahkan pejabat untuk mengumumkan peraturan baru yang dibuat oleh Nebukadnezar. Terlihat tentara kerajaan yang berdiri sigap di dekat raja, lalu terdapat beberapa pemain musik yang menghibur raja. Pejabat raja berdiri di samping ruangan sambil membuka gulungan dan membacakan peraturan yang dibuat oleh raja.

- *Scene 3*

Seluruh rakyat Babel sujud menyembah patung emas Nebukadnezar, namun tidak dengan Sadrakh, Mesakh, dan Abednego. Orang Kasdim mengintip dari balik tembok dan melihat Sadrakh, Mesakh, dan Abednego yang tidak ikut menyembah patung emas. Orang Kasdim pun akhirnya berniat untuk melaporkan Sadrakh, Mesakh, dan Abednego kepada raja.

- *Scene 4*

Raja dengan muka marah memanggil Sadrakh, Mesakh, dan Abednego ke dalam istana lalu menanyakan alasan Sadrakh, Mesakh, dan Abednego yang tidak mau menyembah patung emas. Sadrakh, Mesakh, dan Abednego tetap terlihat tenang dan tidak takut. Orang Kasdim terlihat senang dengan menunjukkan ekspresi muka yang licik karena berhasil membuat Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dihukum.

- *Scene 5*

Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dimasukkan ke dalam perapian yang menyala-nyala. Terdapat raja Nebukadnezar, para pejabat, orang Kasdim, dan tentara kerajaan yang menyaksikan penghukuman Sadrakh, Mesakh, dan Abednego. Namun di dalam perapian terdapat 4 orang, ekspresi raja menjadi heran dan memanggil Sadrakh, Mesakh, dan Abednego untuk keluar dari perapian.

- *Scene 6*

Sadrakh, Mesakh, dan Abednego keluar dari dalam perapian dengan kondisi selamat, tanpa terbakar sedikit pun. Wajah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego terlihat berseri-seri karena pertolongan Tuhan. Raja Nebukadnezar, para pejabat, dan orang Kasdim sangat heran dengan kejadian tersebut. Raja pun akhirnya membebaskan Sadrakh, Mesakh, dan Abednego.

- *Scene 7*

Sadrakh, Mesakh, dan Abednego berada di pelataran istana bersama dengan raja Nebukadnezar dan beberapa pejabat istana. Raja Nebukadnezar membuat peraturan agar tidak ada yang boleh menghina Tuhan. Selain itu, Raja Nebukadnezar mempercayakan beberapa wilayah Babel kepada Sadrakh, Mesakh, dan Abednego.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media dilakukan agar media yang dirancang dapat diterima secara efisien oleh khalayak sasaran. Penentuan media dapat mempengaruhi efisiensi penyampaian pesan dalam media yang sudah dirancang. Oleh karena itu diperlukan strategi media agar media yang dirancang tepat pada sasaran. Strategi media dibagi menjadi dua yang terdiri dari media utama dan media pendukung. Berikut ini merupakan media utama dan media pendukung dari perancangan kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego.

- **Media Utama**

Media utama merupakan media yang digunakan sebagai sarana utama dalam penyampaian pesan yang dinilai paling efektif. Pada perancangan kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego, buku *pop-up* adalah media yang dipilih sebagai media utama. Buku *pop-up* tersebut menampilkan kesan tiga dimensi pada karya yang terdapat dalam buku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan kumpulan lembaran kertas berjilid yang berisikan tulisan atau kosong. Sedangkan *pop-up* menurut laman dgi.or.id secara sederhana adalah sebuah buku maupun kartu yang apabila dibuka akan menampilkan kesan dan bentuk tiga dimensi atau timbul. Kesan timbul tersebut dapat menarik perhatian anak-anak pada saat penyampaian cerita. Pemilihan cerita bergambar sendiri dikarenakan anak-anak pada usia 7-9 tahun membutuhkan gambar agar pesan dalam sebuah cerita dapat diterima secara efektif.

- **Media Pendukung**

Media pendukung digunakan sebagai pelengkap dari media utama dan lebih ditujukan sebagai sarana promosi. Media pendukung dapat melengkapi media utama dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Adapun pembagian media pendukung adalah sebagai berikut.

- Media Cetak

Media cetak digunakan sebagai sarana promosi dalam proses publikasi media utama. Adapun media cetak yang digunakan sebagai keperluan promosi adalah sebagai berikut.

- *X-banner*

X-banner adalah salah satu media cetak yang menggunakan tiang berbentuk X sebagai penyangga. Pada umumnya *x-banner* dicetak dalam bentuk persegi panjang dengan posisi berdiri. *x-banner* dapat digunakan pada saat promosi buku seperti di toko buku, halaman gereja, dan sudut-sudut sekolah. *x-banner* dipilih sebagai salah satu media promosi karena bentuknya yang besar dan mudah dibawa sehingga dapat menarik perhatian orang dari jarak jauh. Selain itu, *x-banner* juga dapat dijadikan sebagai media yang pertama kali dilihat oleh konsumen sebagai pemberi informasi.

- *Flyer*

Flyer adalah media cetak yang memuat sedikit informasi dari pesan utama. Tujuannya agar khalayak sasaran dapat mencari lebih dalam mengenai informasi buku *pop-up* yang sudah dicantumkan di dalam brosur. *Flyer* disebar di dalam lingkungan sekolah pada saat jam pulang sekolah. Selain itu, brosur juga disebar di lingkungan gereja. Pemilihan media brosur dikarenakan bentuknya yang relatif kecil dan mudah dipegang oleh seseorang sehingga brosur menjadi media yang praktis sebagai pemberi informasi awal mengenai buku *pop-up* Sadrakh, Mesakh, dan Abednego.

- Poster

Poster dibuat dengan muatan informasi yang sedikit namun tetap memuat informasi penting yang perlu disampaikan. Poster berguna untuk menarik perhatian orang yang melihat. Poster dicetak dalam kertas dengan ukuran yang disesuaikan dengan lokasi penempatan

poster. Penyebaran poster dapat dilakukan pada tempat-tempat strategis seperti gereja, sekolah, dan toko buku. Poster dapat ditempelkan pada mading-mading sekolah maupun papan pengumuman. Pada umumnya, mading dan papan pengumuman menjadi salah satu tempat secara fisik yang sering dilihat oleh masyarakat dalam mencari informasi. Oleh karena itu penempatan poster dengan ukuran yang cukup besar dapat dilakukan untuk menarik perhatian khalayak.

- *Media Online*

Media online digunakan sebagai sarana promosi dengan menggunakan teknologi internet sebagai penyebarannya. Pada zaman saat ini, internet menjadi satu hal yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Internet dapat digunakan sebagai sarana promosi, diantaranya melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Khalayak sasaran pada perancangan ini pada umumnya sudah familiar dengan gawai yang menjadi salah satu *trend* dan gaya hidup pada masa kini. Oleh karena itu, promosi melalui internet akan sangat efektif karena dapat tersebar dan dilihat oleh khalayak secara luas dan minim biaya. Pada perancangan ini dibuat sebuah konten yang akan ditampilkan pada sosial media sebagai media promosi.

- *Merchandise*

Merchandise digunakan sebagai salah satu bentuk promosi yang dapat dilakukan. Selain sebagai sarana promosi, *merchandise* juga dapat digunakan sebagai alat komersil dalam menambah profit yang didapatkan. *Merchandise* yang disediakan dalam buku *pop-up* kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego adalah sebagai berikut.

- Buku Catatan atau Catatan Khotbah

Anak-anak dalam agama Kristen biasa dilatih mencatat khotbah yang disampaikan dalam ibadah pada hari Minggu. Buku catatan

sangat berguna bagi anak-anak sebagai alat untuk mencatat isi dari khotbah. Selain itu, buku tersebut juga dapat digunakan dalam kegiatan sekolah anak maupun kegiatan lainnya sehari-hari.

- Kaos

Kaos adalah jenis pakaian yang sering dipakai oleh anak-anak karena mudah dan nyaman digunakan. Anak-anak dapat menggunakan kaos ketika bermain bersama teman ataupun di rumah. Oleh karena itu kaos dapat dijadikan sebagai salah satu *merchandise* dalam buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego. Desain kaos yang akan dibuat memiliki eleven visual dari kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego.

- Tempat Bekal

Anak-anak dalam kegiatan sekolah atau pun kegiatan sehari-hari membutuhkan bekal. Oleh karena itu tempat bekal biasa dibawa oleh anak-anak dalam kegiatannya sehari-hari.

- Botol Minum

Sama halnya dengan tempat bekal, botol minum menjadi salah satu hal yang sering dibawa oleh anak-anak dalam kegiatannya sehari-hari, khususnya pada saat sekolah.

- Meja Gambar Anak

Anak-anak pada usia 7-9 tahun sering melakukan kegiatan menggambar dan mewarnai. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dalam aktivitas sekolah maupun dalam sekolah minggu di gereja. Meja gambar anak yang mudah dibawa dapat membantu anak dalam menunjang kegiatan menggambar dan mewarnai.

- Pensil Warna

Pensil warna dapat digunakan dalam kegiatan mewarnai baik di sekolah minggu gereja atau dalam kegiatan sekolah.

- *Gimmick*

Gimmick merupakan salah satu dari *merchandise* yang tidak dijual, namun diberikan secara gratis kepada konsumen. Adapun *gimmick* dalam buku *pop-up* Sadrah, Mesakh, dan Abednego adalah sebagai berikut.

- Pembatas Alkitab

Sekolah minggu adalah kegiatan yang sering dilakukan anak-anak setiap minggu di dalam gereja. Setiap minggunya anak-anak akan mendapatkan tugas untuk menghafal salah satu ayat yang ada dalam Alkitab. Pembatas Alkitab dapat digunakan sebagai pembatas halaman pada Alkitab saat menghafalkan ayat.

- *Sticker*

Sticker adalah benda berupa kertas yang dapat ditempel di mana saja. *Sticker* dapat digunakan oleh anak-anak sebagai aksesoris, koleksi, atau dapat dijadikan sebagai dekorasi kecil peralatan yang dimiliki anak.

- Pin

Pin dapat dipakai oleh anak-anak sebagai hiasan pada tas sekolah, topi, jaket, dan lain-lain. Selain sebagai hiasan, pin juga dapat berfungsi sebagai penanda kepemilikan barang anak.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Distribusi media dilakukan untuk menyebarkan produk yang dibuat kepada khalayak sasaran. Distribusi dilakukan dengan menjual produk buku *pop-up* melalui toko buku dan *online*. Penjualan di toko buku dilakukan untuk membantu

para konsumen agar dapat melihat wujud buku secara langsung. Sedangkan penjualan *online* dilakukan untuk membantu konsumen yang ingin membeli dengan cara yang lebih praktis dan cepat. Penjualan dilakukan di kota-kota besar untuk memudahkan pihak gereja maupun pribadi dalam membeli produk. Penyebaran produk dimulai pada awal tahun, yaitu bulan Januari. Alasan dipilihnya bulan Januari dikarenakan bulan tersebut digunakan sebagai waktu untuk menyusun rencana belajar sekolah minggu dalam gereja untuk satu tahun ke depan. Oleh karena itu, produk buku *pop-up* dapat disebarakan disaat awal pembelajaran materi baru dalam sekolah minggu. Distribusi media buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dilakukan selama 2 bulan. Berikut adalah tabel distribusi media buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego.

MEDIA WAKTU	JANUARI				FEBRUARI			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Buku Pop-Up Sadrakh Mesakh dan Abednego			●	●	●	●	●	●
Poster A3 dan A2	●	●	●	●	●	●	●	●
Brosur	●	●	●	●				
X-Banner			●	●	●	●	●	●
Buku Catatan			●	●	●	●	●	●
Meja Gambar Lipat			●	●	●	●	●	●
Pensil Warna			●	●	●	●	●	●
Botol Minum			●	●	●	●	●	●
Tempat Bekal			●	●	●	●	●	●
Sticker			●	●	●	●	●	●
Pembatas Alkitab			●	●	●	●	●	●
Pin			●	●	●	●	●	●
Kaos			●	●	●	●	●	●

Tabel II.1 Waktu Distribusi Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penjualan dimulai pada bulan Januari 2020 setelah perayaan hari raya Natal 2019 selesai. Hal tersebut dikarenakan adanya penyusunan program tahunan gereja yang dibentuk untuk periode satu tahun ke depan. Penyediaan alat peraga dalam sekolah minggu dapat menjadi salah satu hal yang dipersiapkan bagi program gereja.

MEDIA MEKANISME	MEKANISME PENYEBARAN MEDIA
Buku Pop-Up Sadrah Mesakh dan Abednego	Dijual pada toko buku offline dan online
Poster A3 dan A2	Disebarkan pada gereja-gereja Kristen dan sekolah Kristen
Brosur	Disebarkan di lingkungan gereja dan sekolah Kristen
X-Banner	Dipasang pada bagian depan toko buku
Buku Catatan	Terdapat dalam paket anak dan dijual terpisah
Meja Gambar Lipat	Hadiah istimewa dari pihak toko buku
Pensil Warna	Terdapat dalam paket anak dan dijual terpisah
Botol Minum	Terdapat dalam paket anak dan dijual terpisah
Tempat Bekal	Terdapat dalam paket anak dan dijual terpisah
Sticker	Diberikan secara gratis pada saat launching dan pembelian buku
Pembatas Alkitab	Diberikan secara gratis pada saat pembelian buku
Pin	Diberikan secara gratis pada saat pembelian buku
Kaos	Dijual saat launching dan tersedia di toko buku

Tabel II.2 Mekanisme Distribusi Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

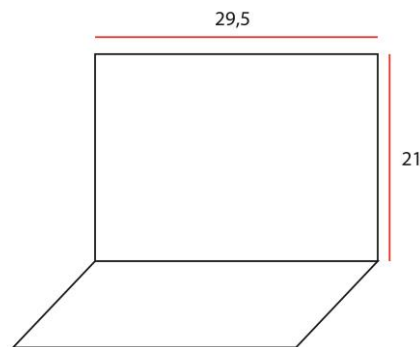
Pada bagian mekanisme distribusi media, terdapat paket anak yang berisikan beberapa *merchandise*. Paket anak yang dimaksud adalah paket pembelian buku *pop-up* Sadrah, Mesakh, dan Abednego beserta beberapa *merchandise* yang dijual dengan harga khusus. Harga khusus berbeda dengan pembelian *merchandise* secara terpisah. Selain itu, terdapat juga hadiah istimewa berupa meja gambar lipat yang disediakan atas pihak penerbit dan toko buku.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual perlu diperhatikan dalam proses perancangan sebuah desain. Konsep yang baik dapat mempengaruhi efisiensi penyampaian pesan yang ditujukan. Dengan perancangan konsep visual yang baik, pesan akan lebih mudah diterima oleh khalayak sasaran. Selain itu konsep visual juga memberikan kesan estetik dalam perancangan yang dibuat. Konsep visual sendiri terdiri dari beberapa tahap meliputi format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan warna. Berikut ini adalah uraian konsep visual dari perancangan buku *pop-up* kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego.

III.3.1 Format Desain

Format desain buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dirancang dengan ukuran kertas A4 atau 21 cm x 29,5 cm per bagian halaman. Dalam satu halaman, buku *pop-up* memiliki bagian atas dan bawah yang menjadi satu kesatuan untuk menyusun komponen-komponen buku *pop-up*. Buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego dibuat dengan posisi *landscape* yang dapat dibuka hingga kemiringan 90° . Pemilihan kemiringan 90° dikarenakan teknik *pop-up* yang digunakan adalah teknik *parallelogram* yang memungkinkan *pop-up* akan terbentuk apabila kertas berada di kemiringan 90° . Teknik *parallelogram* merupakan teknik yang menggunakan potongan kertas yang ditempelkan pada kedua sisi kertas pada bagian lipatan, sehingga pada saat kertas dibuka akan memunculkan efek 3D. *Pop-up* dengan kemiringan 90° juga dipilih untuk memudahkan pengajar pada sekolah minggu gereja dalam menggunakan buku *pop-up* pada saat menjelaskan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego. Jumlah halaman pada buku *pop-up* Sadrakh, Mesakh, dan Abednego terdapat 16 halaman yang terdiri dari daftar isi, judul pembuka, 7 bagian *pop-up*, dan 7 bagian teks cerita.

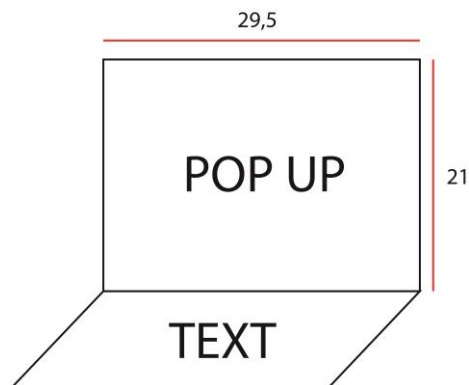


Gambar III.3 Ukuran Halaman
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.2 Tata Letak

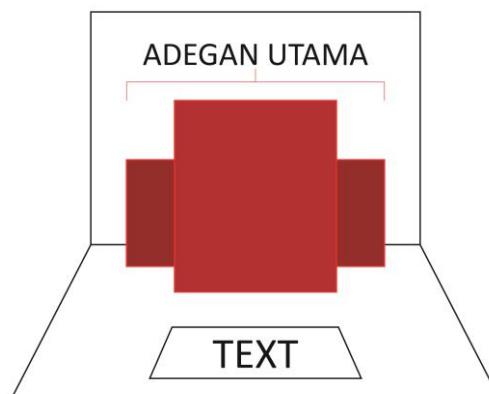
Tata letak adalah teknik untuk mengatur gambar ataupun tulisan dalam suatu karya. Tata letak atau *layout* yang baik diperlukan agar khalayak dapat membaca dan melihat media utama dengan nyaman. Dalam perancangan buku *pop-up* Sadrakh, Mesakh, dan Abednego, tata letak pada media utama dibagi menjadi dua, yaitu bagian teks dan bagian *pop-up*. Bagian atas halaman dijadikan sebagai halaman

utama dalam penyajian *pop-up*, sedangkan bagian halaman bawah digunakan sebagai teks dan penyangga *pop-up* pada bagian atas.



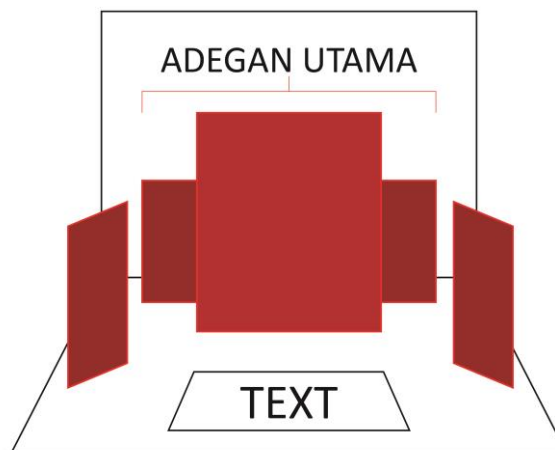
Gambar III.4 Tata Letak Halaman
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Tata letak pada perancangan kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego menggunakan dua bentuk dengan *center oriented* atau terpusat pada bagian tengah. Bagian tengah dijadikan sebagai tempat terjadinya adegan utama dalam cerita.



Gambar III.5 Model Tata Letak Pertama
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Model tata letak pertama menampilkan seluruh adegan cerita dan tokoh cerita baik pemeran utama maupun pemeran pembantu pada bagian tengah halaman. Sedangkan model tata letak kedua adalah menampilkan adegan utama pada bagian tengah, namun posisi pemeran utama dapat berada di bagian kanan atau kiri, begitu juga sebaliknya dengan posisi pemeran pembantu.



Gambar III.4 Model Tata Letak Kedua
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.3. Tipografi

Tipografi pada buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego menggunakan jenis huruf kartun dan *handwriting* atau tulisan tangan. Pemilihan jenis tersebut dikarenakan anak-anak pada usia 7-9 tahun membiasakan dirinya dengan menulis baik dalam kegiatan sekolah maupun di luar sekolah sehingga jenis *font handwriting* akan dekat dengan anak-anak. Sedangkan jenis kartun cocok dengan karakter anak yang gemar bermain.

- Judul

Tipografi judul digunakan pada bagian awal buku sehingga *font* yang digunakan harus terlihat jelas dan menarik. Font yang digunakan untuk judul pada buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego adalah *Intensa Fuente*. *Intensa Fuente* memiliki karakteristik huruf yang tegas namun tidak simetris, tidak teratur, dan *playful*. Karakter tersebut mirip dengan gambaran perapian dari kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego yang terbuat dari bebatuan. Selain itu, kesan *playful* atau bermain juga terlihat dari penempatan huruf yang tidak sejajar. Hal tersebut menggambarkan sikap anak yang senang bermain.

SADRAKH MESAKH DAN ABEDNEGO

PERAPIAN YANG MENYALA-NYALA

Gambar III.7 Tampilan Judul Buku

Sumber: *Intensa Fuente Font free licence* oleh Edumorcel
Diunduh pada laman <https://www.dafont.com/intensa-fuente.font> (2019)

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
0123456789

Gambar III.8 Tampilan Huruf *Intensa Fuente*

Sumber: *Intensa Fuente Font free licence* oleh Edumorcel
Diunduh pada laman <https://www.dafont.com/intensa-fuente.font> (2019)

- *Body Text*

Body text digunakan pada bagian bacaan. Pemilihan huruf pada bagian ini harus menggunakan jenis huruf yang dapat dengan mudah dibaca oleh para pembaca. Font *bodytext* yang digunakan pada buku *pop-up* kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego adalah *Little Pea*. *Little Pea* memiliki karakteristik yang *playful*, terkesan santai, dan ekspresif.

Karakter tersebut cocok dengan anak-anak yang selalu bermain, ceria, dan kreatif.

Little Pea
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar III.9 Tampilan Huruf *Little Pea*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.4. Ilustrasi

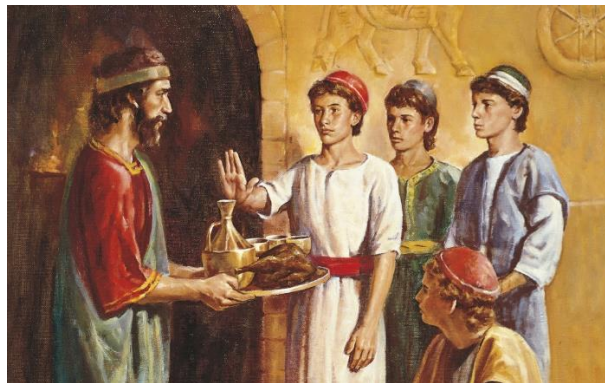
Ilustrasi pada perancangan buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego menggunakan teknik *vector*. Bentuk pada gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun. Pemilihan gaya kartun disesuaikan dengan karakter anak yang sedang dalam masa kognitif dan membutuhkan gambaran konkret tentang suatu hal. Oleh karena itu gaya kartun dipilih agar anak-anak dapat mudah mengerti dan melihat suatu kejadian secara visual namun dengan tampilan yang lebih ringan dan sederhana.

- Studi Karakter
Studi karakter dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai tokoh yang akan dibuat dalam segi karakteristik fisik, sifat, dan watak yang dimiliki oleh tokoh. Informasi yang dikumpulkan berupa naskah, artikel, gambar, atau ilustrasi yang sudah ada sebelumnya.
 - Sadrakh, Mesakh, dan Abednego
Sadrakh, Mesakh, dan Abednego diceritakan sebagai pemuda Israel yang dibawa ke Babel akibat kekalahan perang. Sadrakh, Mesakh, dan Abednego memiliki sifat yang baik, taat, dan setia kepada

Tuhan. Sadrakh, Mesakh, dan Abednego memiliki perawakan yang baik karena bekerja di dalam istana raja.



Gambar III.9 Penggambaran Karakter Sadrakh, Mesakh, dan Abednego
Sumber: <http://www.freebibleimages.org/illustrations/fiery-furnace/>
(Diakses pada 31/03/2019)



Gambar III.10 Penggambaran Karakter Sadrakh, Mesakh, dan
Abednego
Sumber: <http://dlsliberty.org/wp-content/uploads/2011/10/daniel-refuses-kindsfood-wine-39470-wallpaper-e1442941331756-1080x675.jpg> (Diakses pada 31/03/2019)



Gambar III.11 Gambar Sketsa Karakter Sadrakh, Mesakh, dan
Abednego
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar III.12 Gambar Tokoh Sadrah, Mesakh, dan Abednego
 Sumber: Data Pribadi (2019)

- Raja Nebukadnezar

Raja Nebukadnezar merupakan salah satu raja paling berjaya dari bangsa Babel. Nebukadnezar digambarkan memiliki rambut panjang dan bergelombang, sesuai dengan tradisi Babel. Raja Nebukadnezar diceritakan sebagai raja yang sangat tinggi hati.



Gambar III.13 Penggambaran Tokoh Raja Nebukadnezar
 Sumber: <https://www.geni.com/people/Nebuchadnezzar-II-king-of-Babylon/6000000006090580622>
 (Diakses pada 31/03/2019)



Gambar III.14 Penggambaran Tokoh Raja Nebukadnezar
Sumber: https://dc95wa4w5yhv.cloudfront.net/image-cache/The-Gospel-According-to-Nebuchadnezzar_825_460_80_c1.jpg
(Diakses pada 05/06/2019)



Gambar III.15 Gambar Sketsa Karakter Raja Nebukadnezar
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar III.16 Gambar Tokoh Raja Nebukadnezar
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Orang Kasdim

Orang Kasdim dikenal sebagai salah satu bangsa pintar yang berada di dalam wilayah Babel. Selain itu, orang Kasdim juga bekerja di dalam istana raja. Pada kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego, orang Kasdim digambarkan sebagai tokoh yang melaporkan Sadrah, Mesakh, dan Abednego kepada Raja Nebukadnezar.



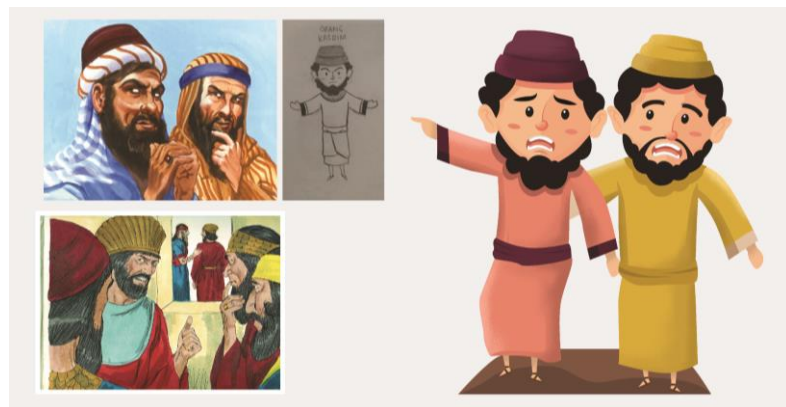
Gambar III.17 Penggambaran Tokoh Orang Kasdim
Sumber: <http://www.freebibleimages.org/illustrations/fiery-furnace/>
(Diakses pada 07/06/2019)



Gambar III.18 Penggambaran Tokoh Orang Kasdim
Sumber:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Book_of_Daniel_Chapter_6-2_%28Bible_Illustrations_by_Sweet_Media%29.jpg
(Diakses pada 07/06/2019)



Gambar III.19 Gambar Sketsa Tokoh Orang Kasdim
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar III.20. Gambar Tokoh Orang Kasdim
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Prajurit Bangsa Babel

Negeri Babel memiliki tentara yang hebat, digambarkan memiliki wajah yang garang, dan janggut lebat sambil memegang tombak.



Gambar III.21 Penggambaran Tokoh Prajurit Babel
Sumber: <https://world4.eu/armour-england/>
(Diakses pada 07/06/2019)



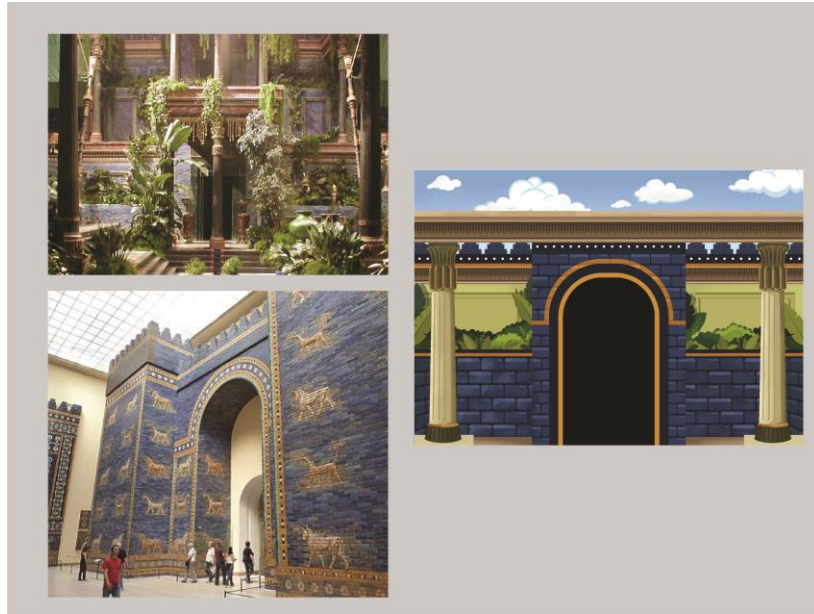
Gambar III.22 Gambar Sketsa Tokoh Prajurit Babel
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar III.23 Gambar Tokoh Prajurit Babel
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Studi Lokasi

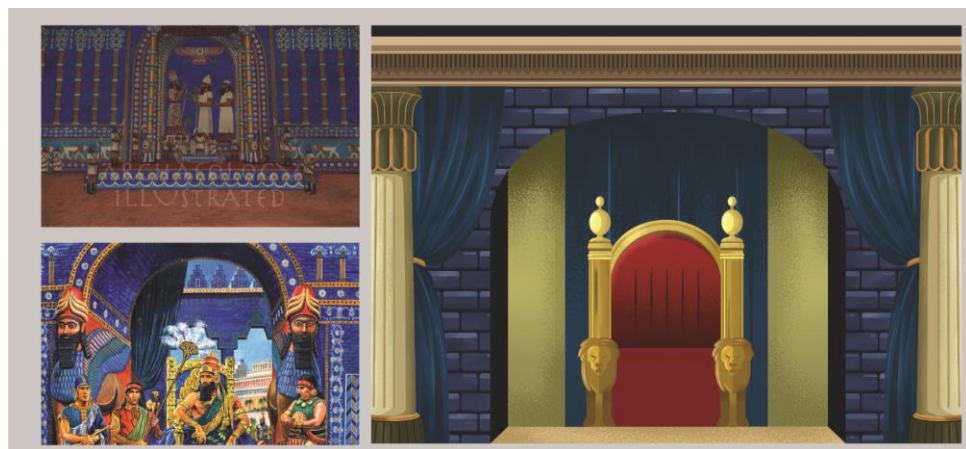
Studi lokasi dilakukan untuk mengetahui situasi tempat terjadinya suatu peristiwa. Pada kisah Sadrah, Mesakh, dan Abednego, lokasi yang digunakan adalah daerah kerajaan Babel di antaranya adalah istana Babel, dan singgasana raja.



Gambar III.24 Halaman Istana Babel
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.25 Perapian
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



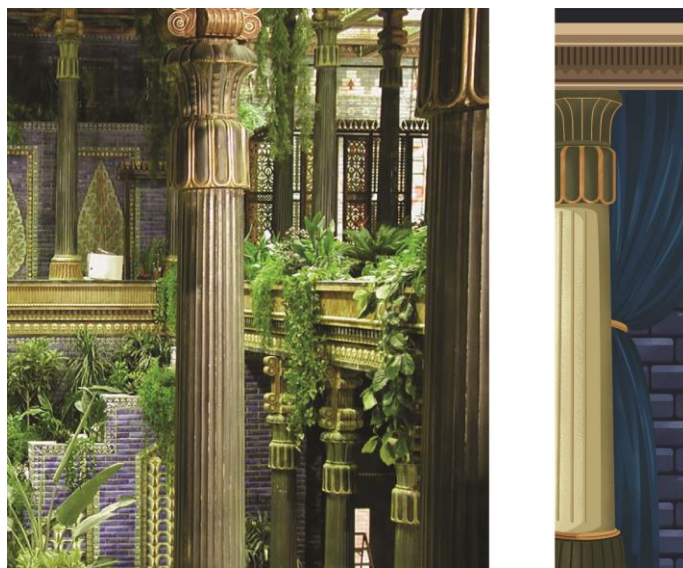
Gambar III.26 Singgasana Raja
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Studi Properti

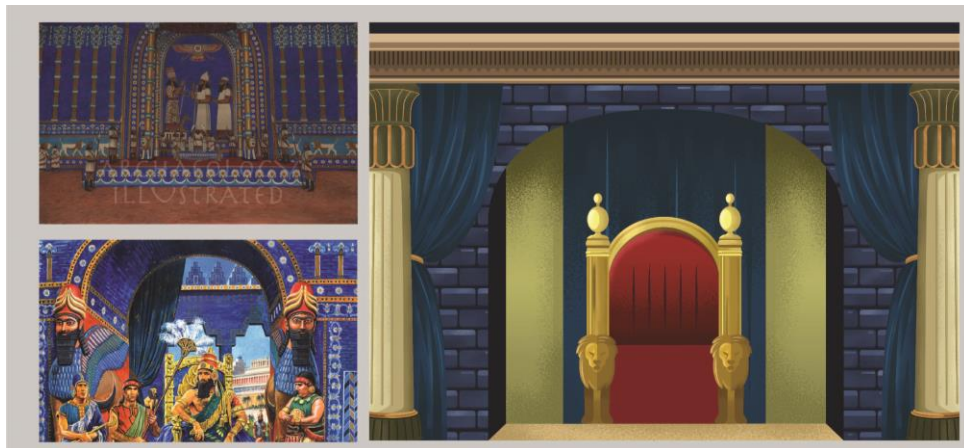
Studi properti dilakukan untuk mempelajari benda-benda yang digunakan pada peristiwa dalam cerita. Properti yang digunakan pada kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego meliputi beberapa benda yang terdapat di dalam istana Raja Nebukadnezar seperti pilar, kursi raja, patung emas, dan pakaian yang digunakan tokoh.



Gambar III.27 Pakaian Bangsa Babel
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.28 Pilar Istana
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.29 Singgasana Raja
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

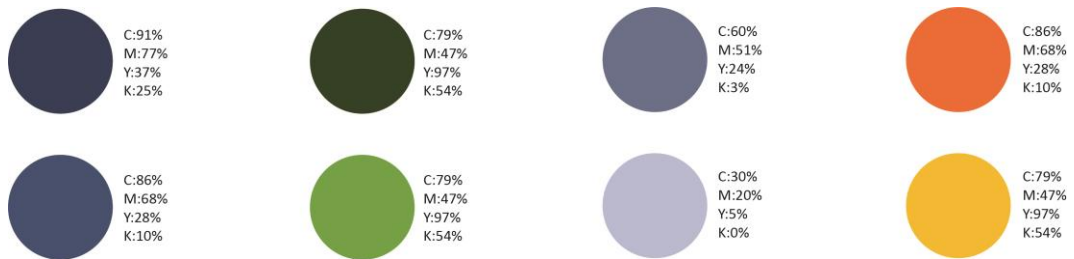


Gambar III.30. Patung Emas Nebukadnezar
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.5. Warna

Pemilihan warna dalam perancangan sebuah desain harus tepat untuk mendukung emosi yang terbangun dari khalayak. Menurut Linschoten dan Mansyur dalam laman goodminds.id (2016), warna dapat mempengaruhi kelakuan dan memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan menentukan selera seseorang. Dalam perancangan buku *pop-up* kisah Sadrakh, Mesakh, dan Abednego, warna yang

digunakan adalah warna primer dengan kesan *bright* dan didominasi dengan warna biru. Pemilihan warna tersebut berdasarkan dengan warna yang berada pada lingkungan daerah Babel.



Gambar III.31 Skema Warna
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)