

BAB III STRATEGI DAN PERANCANGAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan kelompok masyarakat tertentu yang menjadi sasaran dari dibuatnya media perancangan.

Demografis

Status Pendidikan : Pelajar Menengah Pertama, Pelajar Menengah Atas

Gender : Laki-laki dan Perempuan

Status Ekonomi : Menengah - Atas

Usia : 12 – 15 Tahun (Remaja Awal)

Khalayak sasaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu masyarakat umum yang memiliki latar belakang pendidikan formal dan juga khalayak yang sempat atau mengikuti pendidikan berbasis agama atau pesantren.

Geografis

Wilayah geografis penyebaran perancangan ini yaitu meliputi kota-kota besar yang ada di Indonesia, karena media perancangan akan didistribusikan melalui toko-toko buku yang tersebar di kota-kota tersebut. Sedangkan promosi media perancangan akan disebar di lingkungan pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), dan madrasah dengan iklim tropis.

Psikografis

Menurut Konopka dalam Yusuf (2014) Fase remaja terbagi atas 3 bagian yaitu fase remaja awal, remaja madya, dan remaja akhir. Pada masa remaja awal manusia berada pada umur antara 12-15 tahun. Dalam hal ini pada masa remaja awal biasanya seseorang sudah mencapai tingkatan pendidikan di akhir sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama, hingga diakhiri pada akhir sekolah menengah pertama atau mulai memasuki sekolah menengah atas.

Dari perspektif psikologis pada masa remaja biasanya manusia akan melewati sebuah fase dimana akan timbul sebuah perasaan dari seseorang mengenai jati dirinya sehingga seseorang tersebut akan mulai mempertanyakan seputar masa

depannya, dan hubungannya dengan masyarakat serta keluarganya sebagaimana yang disampaikan oleh Erikson dalam Yusuf (2014).

Consumer Insight

Consumer insight merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan perilaku konsumen dalam menggunakan media perancangan. Usia remaja awal merupakan khalayak sasaran dari media informasi tentang keteladanan kisah serangga dalam Al Quran, oleh karena itu adapun *consumer insight* dari khalayak sasaran diantaranya :

- Masyarakat yang berada pada umur 12-15 tahun yang pada umumnya masih menjalani pendidikan sekolah menengah pertama.
- Masyarakat sekarang yang menyukai hal-hal yang menginspirasi dari kisah-kisah dalam Al Quran.
- Masyarakat yang menyukai hal-hal menarik dan cerita-cerita dalam sejarah Islam.
- Masyarakat yang teringat kembali tentang cerita-cerita yang sering didengarkannya ketika mengaji.
- Masyarakat yang meluangkan waktunya ketika libur untuk membaca buku.

Consumer Journey

Consumer Journey merupakan sebuah interaksi dari pengguna sebuah produk yang ditawarkan melalui sebuah rangkaian aktifitas, Nadhifah (2018). Oleh karena itu *consumer Journey* juga dapat dikatakan sebagai serangkaian proses yang dilakukan khalayak sasaran dalam kesehariannya dari pagi hingga malam, termasuk kegiatan apa saja yang dilakukannya diawali dari khalayak bangun dari tidur di pagi hari hingga tertidur kembali di malam hari.

Berikut adalah tabel *consumer journey* mengenai rangkaian aktifitas sehari-hari dari khalayak sasaran :

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

Suasana / Waktu	Aktifitas	Tempat	<i>Point of Contact</i>
Pagi Hari	Bangun tidur, cuci muka/wudhu, shalat subuh, baca Al Quran mandi, sarapan, pergi ke sekolah atau bermain bersama teman atau bermain gadget (jika hari libur)	Kamar, mushola rumah atau masjid, kamar mandi, ruang keluarga, pinggir jalan, Sekolah	Bantal, <i>smartphone</i> , sikat gigi, sandal, poster, sarung/mukena, Al Quran, kasur, lemari, selimut, gelas, tas, sepatu, buku cerita, seragam, buku pelajaran, piring, gelas, makanan sarapan, sajadah, tanaman, jalanan aspal, kendaraan bermotor, tiang listrik, pensil, penghapus, pulpen, rautan pensil.
Siang hari	Pulang sekolah, makan siang, shalat dzuhur, memainkan gawai,	Di jalan menuju rumah, rumah	Tanaman, jalanan, debu, tas, pensil, pulpen, buku cerita, buku pelajaran, buku tulis, penggaris, minuman, pagar, jendela, kursi

			rumah, sajadah, mukena, sarung, makanan, <i>smartphone</i> , sosial media (Instagram, Whatsapp, dan Facebook)
Sore hari	Shalat ashar, main bersama teman, memainkan gawai, bersepeda, bermain bola, mengaji.	Di halaman rumah, lingkungan masjid, lapangan.	Tanaman, sajadah, sandal, mukena, <i>smartphone</i> sarung, sepeda, Al Quran, sosial media (Instagram, Whatsapp, dan Facebook)
Malam hari	Shalat maghrib & isya, makan malam, memainkan gawai, menonton televisi, belajar, tidur	Di mushola/masjid ruang keluarga, kamar	Kursi, meja, pintu, jendela, buku, sajadah, Al Quran, meja makan, buku cerita, meja belajar, poster, sarung, figura photo, bantal, selimut, sprei, sosial media (Instagram, Whatsapp, dan Facebook)

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah sebuah konsep yang terdiri kumpulan ide dan gagasan yang nantinya akan disampaikan kepada khalayak. Strategi perancangan ini dibuat dengan tujuan agar setiap informasi dan pesan yang ada dapat diterima dan dimaknai dengan baik oleh khalayak sasaran. Dalam strategi perancangan ini, informasi yang akan disampaikan yaitu tentang keteladanan dari kisah-kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran, yang nantinya informasi tersebut akan dituangkan kedalam sebuah bentuk fisik berupa buku cerita dengan menggunakan ilustrasi atau gambar yang disesuaikan agar menarik minat baca dari khalayak sasaran. Didalam perancangan buku cerita bergambar tersebut, akan memuat berbagai kisah dari serangga dan laba-laba dalam Al Quran yang penuh makna dengan menceritakan satu-persatu dari serangga dan laba-laba tersebut dan dipadukan dengan keadaan masyarakat yang ada pada saat ini.

Alasan dipilihnya media buku cerita bergambar sebagai media utama yaitu, untuk melestarikan budaya membaca di kalangan pelajar dan umum, dan untuk memberikan kesan yang menyenangkan dengan membaca buku dikarenakan menggunakan gambar dan ilustrasi agar pesan yang disampaikan didalam informasi mampu di tanggap dengan baik oleh khalayak sasaran.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Untuk menginformasikan kepada khalayak tentang kisah-kisah mulia dari para serangga dalam Al Quran, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran mengenai akhlak yang baik. Dan menjadikan masyarakat lebih menghargai serangga sebagai makhluk ciptaan Allah.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan ini yaitu akan menampilkan gaya visual yang dapat mudah diterima oleh semua umur dikarenakan khalayak sasaran informasi ini yaitu remaja 12-15 tahun. Maka gaya visual yang akan digunakan meliputi ilustrasi berupa gambar kartun khususnya kartun jepang (*anime*). Menurut Hidayatullah, Sabana dan Sanjaya (2017) Kartun adalah sebuah humor atau sindiran melalui gambar yang sering dimuat kedalam surat kabar atau majalah. Dari hal tersebut dapat dikatakan penggunaan kartun berguna untuk memberikan kesan yang menarik dari setiap informasi yang akan disampaikan. Gaya visual kartun Jepang sendiri dirasa sudah tidak asing di kalangan masyarakat Indonesia dikarenakan kehadiran film-film kartun jepang (*anime*) sudah sejak lama hadir di televisi lokal Indonesia, dan sangat populer di kalangan remaja dan anak-anak lewat serial-serialnya sebagai contoh Naruto, Doraemon, dan Dragonball. Gaya visual kartun Jepang yang dipilih yaitu gaya visual dari kartun-kartun Jepang yang dikhususkan untuk anak sehingga mampu memberikan kesan ceria.

Oleh karena itu tujuan dipilihnya gaya visual dari kartun animasi Jepang (*anime*) yaitu karena gaya visual *anime* mudah diterima di kalangan masyarakat dan, diharapkan mampu menarik perhatian pembaca dikarenakan memuat konten yang bermanfaat namun tetap menghibur.



Gambar III.1 Kartun Doraemon

Sumber : <https://www.rcti.tv/program/doraemon>
(Diakses Pada: 10 Agustus 2019)

Selain itu juga bertujuan untuk menarik minat baca semua umur, dan mampu memberikan pengalaman yang baru, sehingga pesan yang disampaikan dalam perancangan dapat dengan mudah dan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Dalam penyampaian informasi dari perancangan tentang keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran pendekatan verbal yang digunakan yaitu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini dikarenakan karena bahasa Indonesia merupakan bahasa yang lebih umum dengan masyarakat sehingga memudahkan dalam penyampaian pesan yang akan disampaikan dalam perancangan.

III.2.3. *Mandatory*

Mandatory dalam pembuatan media informasi ini yaitu penerbit Noura, Noura merupakan bagian dari penerbit mizan yang baru berdiri di tahun 2012. Meskipun Noura masih memiliki sejarah yang singkat namun Noura sudah banyak menerbitkan buku-buku *best seller* dari lokal dan yang sudah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia baik itu fiksi, non fiksi dan karya-karya dari ulama besar. Penerbit Noura beralamat di Jl. Jagakarsa Raya no. 40 Rt 07 Rw04 Jakarta Selatan dengan kode pos 12620.



Sumber : <https://www.linkedin.com/company/noura-books-publishing>
(Diakses Pada: 1 Juli 2019)

III.2.4. Materi Pesan

Pesan yang disampaikan dalam perancangan ini yaitu :

- Memberikan pesan mengenai pentingnya kebersihan di lingkungan sekitar.
- Memberikan pesan mengenai pentingnya untuk saling menghargai antara satu sama lain untuk menciptakan kerukunan.
- Memberikan pesan agar selalu bersyukur, atas apa yang telah diberikan oleh Allah SWT.
- Menyampaikan pesan agar setiap masyarakat tidak terlalu mengejar kepentingan di dunia, dan tidak mengesampingkan kepentingan untuk mencari bekal di akhirat.

III.2.5. Gaya Bahasa

Keraf, dalam Kusumawati (2010) mengatakan bahwa gaya bahasa merupakan kumpulan kata pilihan yang berguna dalam menangani kecocokan dalam penggunaan kata dan klausa dalam kepentingan berbahasa. Penggunaan gaya bahasa dalam perancangan ini ditempatkan pada judul buku “Inspirasi Dari Si Mungil”, yang dimana gaya bahasa yang digunakan yaitu menggunakan jenis gaya bahasa metonimia, Keraf dalam Kusumawati, (2010) mengungkapkan jika gaya bahasa metonimia merupakan sebuah gaya bahasa yang menggunakan sebuah kata yang memiliki pertalian yang mendekati dalam menyatakan sebuah istilah lain. Sebagai contoh pada kata “Si Mungil” yang merujuk kepada serangga dikarnakan serangga dan laba-laba memiliki ukuran tubuh yang kecil.

Sedangkan untuk konten buku menggunakan bahasa yang bersifat informatif dengan maksud memberikan informasi sebenar benarnya kepada khalayak pembaca dengan menarasikan kejadian apa saja yang terjadi di dalam cerita yang diilustrasikan di dalam gambar. Hal ini bertujuan agar informasi dan pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan baik oleh khalayak sasaran. Ada pun gaya bahasa yang digunakan hanya untuk kepentingan judul yaitu dengan menggunakan majas personifikasi.

III.2.6. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan sebuah hal penting yang dilakukan ketika membuat sebuah perancangan informasi, di dalam strategi kreatif memuat berbagai ide atau gagasan yang akan dibuat agar sebuah perancangan informasi dapat menarik perhatian bagi masyarakat serta khalayak sasaran dan, mampu menginformasikan setiap pesan yang dengan baik sehingga memberikan dampak yang positif.

- *Copywriting :*

Menurut Agustrijanto (2002) *copywriting* merupakan cara membangun sebuah emosi dan imajinasi melalui penggunaan struktur kata yang dapat mempengaruhi alam bawah sadar dari khalayak sasaran. Tujuan dibuatnya *copywriting* di dalam sebuah perancangan yaitu untuk menarik perhatian khalayak sasaran secara verbal dengan cara mengolah kata semenarik mungkin, biasanya *copywriting* digunakan untuk menjadi pengiring judul sebuah buku. oleh karena itu judul dari informasi perancangan ini yaitu “Inspirasi dari si Mungil” karena serangga dan laba-laba merupakan binatang yang kecil namun setiap kisah-kisahanya di dalam AL Quran mampu memberikan inspirasi dan *copywriting* yang akan digunakan dalam perancangan ini menggunakan kalimat (Kumpulan kisah menginspirasi dari para serangga dan laba-laba) dari *copywriting* tersebut dimaksudkan jika perancangan informasi ini memuat tentang hal-hal baik yang bisa dipelajari oleh masyarakat dengan mengetahui kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran.

- *Storyline*

Storyline atau yang bisa disebut alur cerita memuat penjelasan mengenai sebuah kejadian dari awal hingga akhir sebuah cerita, yang menampilkan tokoh-tokoh dan konflik yang terjadi. *Storyline* dalam perancangan informasi keteladanan mengenai kisah serangga dan laba-laba dalam AL Quran ini akan menghadirkan tokoh-tokoh (manusia) yang nantinya akan dilibatkan terhadap setiap konflik yang melibatkan para serangga di dalamnya, sehingga dari hal tersebut nantinya akan mengangkat kisah serangga dan laba-laba di dalam Al Quran untuk dijadikan sebagai teladan

dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. *storyline* yang ada pada perancangan kisah mulia serangga dan laba-laba dalam Al Quran ini terbagi menjadi beberapa bagian cerita yang dimana setiap cerita dibedakan berdasarkan kisah serangga dan laba-laba yang berbeda.

Berikut ini adalah tabel *storyline* dari kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran

Tabel III.2 Cerita Kisah Lebah dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Keterangan
1	Diawali dengan aktifitas tokoh utama yang bernama Miki yang akan hendak pergi ke sekolah bersama temannya yang bernama Dilma
2	Miki dan Dilma bertemu dengan serangga lebah sehingga mereka ketakutan
3	Miki dan Dilma menyelamatkan diri dengan bersembunyi di Pak RT
4	Pak RT yang hadir dalam cerita kemudian memberi tahukan mengenai hal-hal seputar lebah dan menceritakan tentang kisah lebah dalam Al Quran
5	Miki menjadi tertarik dan takjub setelah mengetahui kisah lebah dalam Al Quran.

Tabel III.3 Cerita Kisah Semut dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi

Scene	Keterangan
1	Diawali dengan pertengkaran antara Miki dan Siska
2	Datanglah ibu guru Farida untuk melerai Miki dan Siska, Miki kemudian menjelskan apa yang telah terjadi.
3	Miki dan Siska diberi tahu tentang arti saling menghargai, kemudian memberi tahukan tentang kisah semut dalam Al

	Quran.
4	Menceritakan tentang cerita semut dalam Al Quran
5	Miki dan Siska kembali berbaikan

Tabel III.4 Cerita Kisah Belalang dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Keterangan
1	Diawali dengan Miki dan kak Mira yang sedang berlibur ke rumah nenek.
2	Ketika perjalanan pulang Miki dan kak Mira bertemu dengan petani yang sedang kebingungan
3	Petani memberitahukan jika sawahnya diserang oleh hama belalang, Kak Mira kemudian memberitahukan agar pak tani tetap tabah, sambil menceritakan tentang kisah belalang dalam Al Quran
4	Menceritakan tentang cerita belalang dalam Al Quran
5	Pak tani menjadi mengerti dan menjadi merasa lebih baik.

Tabel III.5 Cerita Kisah Rayap dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Keterangan
1	Saudara Miki yang bernama Faisal berkunjung ke rumah Miki dan sedang memainkan game di ponselnya. Miki mengajak Faisal untuk ikut shalat maghrib berjama'ah ke masjid, namun Faisal tak menghiraukannya.
2	Faisal terjatuh dari kursi yang didudukinya dikarenakan telah lapuk dimanakn rayap.
3	Miki kemudian memperingatkan kepada Faisal agar jangan terlalu tergoda dengan urusan di dunia
4	Miki menceritakan kisah tentang semut di dalam Al Quran
5	Faisal kemudian bergegas pergi menuju Masjid, dan

	meninggalkan ponselnya.
--	-------------------------

Tabel III.6 Cerita Kisah Lalat dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Keterangan
1	Miki terlihat sedang sakit perut. Dilma yang ada bersama Miki terlihat khawatir akan keadaan Miki.
2	Miki memberitahukan jika ia jajan di luar lingkungan sekolah, Miki menyalahkan kehadiran lalat lah yang menyebabkan Miki sakit perut.
3	Perut Miki kembali sakit, dan Dilma menasehati miki agar tidak berprasangka buruk.
4	Dilma menceritakan tentang kisah lalat dalam Al Quran
5	Miki membawa bekal sendiri dari rumah dan lebih berhati-hati ketika memilih makanan

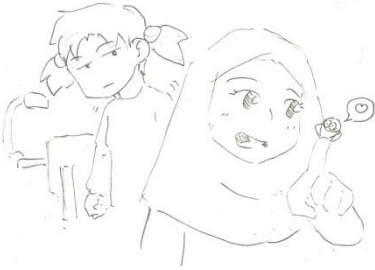
Tabel III.7 Cerita Kisah Laba-laba dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Keterangan
1	Miki yang sedang belajar ketakutan karena ada laba-laba diatas lampu belajarnya.
2	Teriakan Miki mengundang reaksi dari kak Mira yang langsung menghampirinya.
3	Kak Mira kemudian mengamankan laba-laba tersebut sambil memberi nasihat kepada mik tentang kebersihan kamarnya melalui kisah laba-laba dalam Al Quran.
4	Kak Mira menceritakan tentang kisah laba-laba dalam Al Quran.
5	Miki kemudian membersihkan kamarnya agar bersih dan tidak mengundang serangga atau laba-laba ke kamarnya.

- *Storyboard*

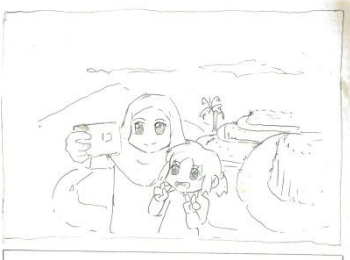
Menurut Nurhasanah, & Destyany (2011) *Storyboard* adalah kumpulan dari sketsa gambar yang dibuat secara berseri yang berfungsi sebagai alat untuk menentukan jalan dari sebuah cerita secara visual. Seperti yang dikatakan dalam kutipan tersebut, pembuatan *storyboard* sangat dibutuhkan agar mempermudah dalam menentukan gambaran dari latar cerita yang akan ditampilkan. Berikut adalah contoh rangkaian *storyboard* dari kisah-kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran.

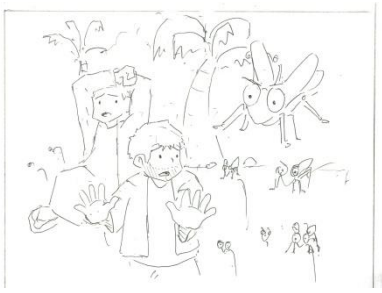
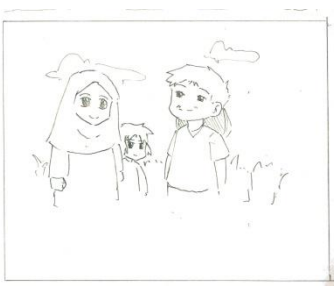
Tabel III.8 *Storyboard* Kisah Laba-laba dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Visual	Keterangan
1		Miki ketakutan karena laba- laba Latar : Kamar, malam hari.
2		Kak Mira menghampiri miki Latar : Kamar, malam hari
3		Kak Mira mengamankan laba-laba sambil bercerita Latar : Kamar, malam hari

4		Cerita laba-laba dalam Al Quran ketika orang Quraisy mencari Nabi Mhammad SAW Latar : Gurun, siang hari
5		Miki membersihkan Kamar Latar : Kamar, siang hari

Tabel III.9 *Storyboard* Kisah Belalang dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Visual	Keterangan
1		Miki dan kak Mira sedang berfoto Latar : Sawah, siang hari

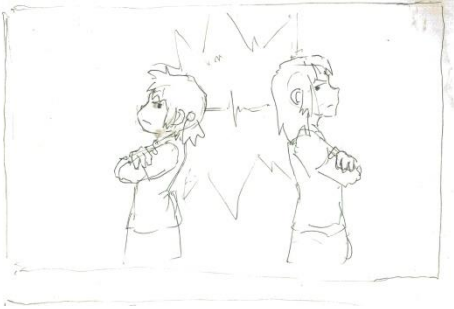
2		Miki dan kak Mira bertemu petani Latar : Sawah, siang hari
3		Petani mengeluhkan serangan hama belalang Latar : Sawah, siang hari
4		Cerita Belalang dalam Al Quran Latar : Gurun. Siang
5		Petani merasa tercerahkan. Latar : Sawah, siang hari

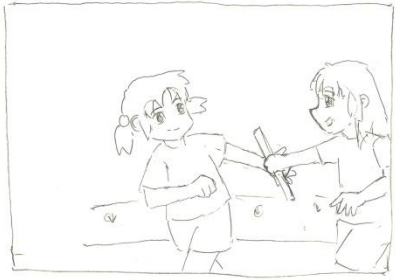
Tabel III.10 *Storyboard* Kisah Lebah dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Visual	Keterangan
1		Miki sedang pergi menuju sekolah Latar : Jalan dekat rumah, pagi hari
2		Kak ketakutan bertemu lebah Latar : Jalanan, pagi hari
3		Miki dan Dilma bersembunyi di balik pak RT Latar : Jalanan, pagi hari
4		Pak RT menceritakan kisah lebah Latar : Sarang lebah buatan, siang hari

5		Miki merasa baikan karena madu Latar : Rumah
---	--	--

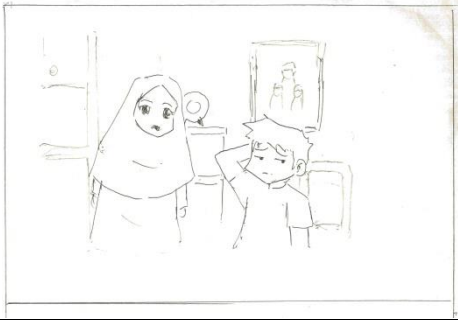
Tabel III.11 *Storyboard* Kisah Semut dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Visual	Keterangan
1		Miki dan Siska sedang bertengkar Latar : Sekolah, pagi hari
2		Bu Guru Farida datang menghampiri Latar : Sekolah, pagi hari
3		Bu Guru Farida meleraikan Miki dan Siska. Latar : Sekolah, pagi hari

4		Cerita Semut dalam Al Quran Latar : Gurun, siang hari
5		Miki dan Siska kembali berteman Latar : Sekolah, pagi hari

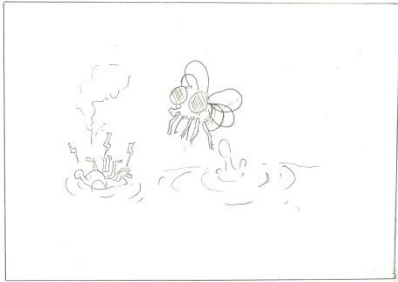
Tabel III.12 *Storyboard* Kisah Rayap dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Visual	Keterangan
1		Faisal sedang bermain game di kursi, miki mengajaknya untuk shalat. Latar : Rumah, sore hari.
2		Faisal terjatuh dari kursi yang ia duduki Latar : Rumah, sore hari.

3		Miki menasehati Fasial Latar : Rumah, sore hari.
4		Cerita semut dalam Al Quran Latar : Kediaman Nabi Sulaiman
5		Faisal bergegas untuk shalat. Latar : Rumah, sore hari.

Tabel III.13 *Storyboard* Kisah Lalat dalam Al Quran
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Scene	Visual	Keterangan
1		Miki sakit perut Latar : Sekolah, siang hari

2		Miki menjelaskan tentang jajanan Latar : Sekolah, siang hari.
3		Sakit perut Miki kembali kambuh, Dilma menasehatinya. Latar : Sekolah, siang hari.
4		Cerita lalat dalam Al Quran Latar : Air
5		Miki membawa bekal dari rumah. Latar : Sekolah, siang hari.

- Visualisasi:

Bentuk visualisasi dalam perancangan ini yaitu akan mengubah rangkaian cerita yang telah dirancang melalui proses penentuan *storyline* dan *storyboard* untuk dijadikan sebuah buku cerita bergambar yang memuat ilustrasi dan teks narasi, yang diawali dengan pembuatan ilustrasi sketsa manual, dan kemudian dilanjutkan dengan proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak komputer (*software*).

III.2.7 Strategi Media

III.2.7.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan informasi keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran ini menggunakan media buku cerita bergambar. Menurut Adipta, Maryaeni, Hasanah (2016), buku cerita bergambar adalah sebuah cerita dengan gaya bahasa yang disampaikan secara ringan dan menggabungkan gambar sebagai sebuah kesatuan yang utuh. Buku cerita bergambar dapat diartikan sebagai buku bacaan yang menampilkan sebuah cerita tertentu, yang berisi tulisan dan ilustrasi dalam penyajian cerita yang disampaikan. Cerita dalam buku memuat berbagai cerita yang berkaitan dengan kisah-kisah serangga dan laba-laba sebagai bahan pembelajaran untuk memecahkan masalah. Ilustrasi yang dimuat dalam buku cerita bergambar ini menggunakan gaya visual dari kartun jepang (*anime*), penyampaian cerita di dalam buku cerita ini pun di sesuaikan agar menarik namun tetap informatif untuk menarik minat pembaca di semua kalangan, serta memberikan kesan yang menyenangkan ketika membaca buku tersebut. Alasan dipilihnya media buku dalam perancangan informasi keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran ini yaitu, karena buku merupakan media informasi yang mudah diterima di masyarakat luas dan juga untuk menarik minat masyarakat terutama kaum remaja dan anak-anak untuk membaca buku.

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan benda-benda yang dibuat dengan tujuan untuk mendukung promosi informasi perancangan agar mampu untuk memancing

perhatian khalayak dan merasa antusias dengan kehadiran informasi perancangan yang kita buat. Berikut adalah berbagai media pendukung yang digunakan :

a. Tahap Informasi

- ***X-Banner***

X-Banner adalah sebuah media promosi yang biasanya berbentuk persegi panjang vertikal yang memuat definisi atau konten dari sebuah produk, yang menggunakan kerangka besi berbentuk pola “X” sebagai tumpuannya. Dalam perancangan informasi keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran akan menggunakan *X-Banner* sebagai media pendukung, sebagai sarana untuk menginformasikan tentang ulasan dari konten perancangan informasi.

- **Poster dan Poster Digital**

Poster adalah sebuah media cetak yang digunakan untuk mempromosikan produk barang atau jasa yang memuat informasi seputar barang dan jasa tersebut dan didesain semenarik mungkin agar menarik perhatian. Penggunaan poster sebagai media pendukung yaitu agar mampu menginformasikan mengenai kehadiran dari media informasi buku cerita bergambar. Penyebaran poster akan dikelompokkan menjadi 2 yaitu melalui pemasangan secara langsung dengan menempelkannya di madding sekolah, tempat mengaji, atau tempat lain yang banyak didatangi remaja dan anak-anak. Sedangkan untuk poster digital nantinya akan disebar melalui media sosial seperti *Instagram*, *Whatsapp* dan *Facebook*.

- ***Chain Flag***

Chain flag adalah sebuah media berbentuk seperti bendera berukuran kecil yang dihubungkan antara satu bendera dan bendera lainnya menggunakan tali. *Chain flag* biasanya digunakan untuk mendekorasi sebuah perayaan yang bertujuan agar memberikan kesan yang semarak. *Chain flag* berfungsi sebagai media promosi sekaligus media dekorasi untuk

memberikan kesan semarak ketika mempromosikan perancangan, agar dapat menarik antusiasme dan perhatian dari khalayak sasaran.

b. Tahap Pengingat

- **Sandaran *Handphone***

Handphone merupakan benda yang sangat tidak dapat dipisahkan keberadaannya dengan masyarakat saat ini, termasuk khalayak sasaran karena setiap kalangan baik usia muda hingga tua memerlukan benda tersebut untuk berbagai kepentingan. Oleh karena itu sandaran *handphone* dirasa akan menjadi media pendukung yang baik, karena sandaran *handphone* bermanfaat untuk menaruh *handphone* masyarakat agar tak disimpan sembarangan dikala ingin istirahat dan juga dapat digunakan untuk menonton tayangan video.

- **Stiker**

Souvenir berupa stiker berguna untuk menghias sesuatu, sehingga akan sangat bermanfaat untuk mengingatkan khalayak mengenai media informasi yang dibuat, dikarenakan stiker mampu ditempatkan dimana saja termasuk dapat juga ditempatkan di benda kesayangan khalayak seperti buku catatan harian, laptop, meja belajar, tempat pensil dan lainnya.

- **Jepitan Kayu Hias**

Jepitan kayu hias digunakan sebagai *souvenir* untuk khalayak yang memiliki hobi tentang fotografi sehingga mereka senang untuk memajang pengalaman mereka dengan menggantungkannya sehingga menjadi hiasan kamar yang menarik. Selain itu jepitan kayu dapat juga digunakan sebagai pengganti penjepit kertas agar dokumen yang ada tidak berantakan dan tetap rapi.

- **Pembatas Buku**

Pembatas buku berguna untuk membantu khalayak dalam memberikan penanda halaman ketika selesai membaca buku, agar dapat dengan mudah menemukan kembali halaman yang terakhir dibaca ketika hendak akan membacanya kembali. Maka pembatas buku dapat dijadikan *souvenir* yang baik untuk khalayak terutama bagi khalayak yang gemar membaca buku.

- **Gantungan Kunci**

Gantungan Kunci merupakan sebuah hiasan dengan pengait dari rantai besi atau kawat yang sudah sering ditemui, gantungan kunci biasanya berbentuk menyerupai identitas atau ciri khas dari suatu daerah atau hal yang berkaitan dengan dibuatnya gantungan kunci tersebut. Gantungan kunci dijadikan sebagai *merchandise* karena dapat digunakan sebagai penghias benda-benda yang sering digunakan oleh khalayak sasaran di kesehariannya, seperti tas, tempat menyimpan pensil, kunci rumah, dompet, dan lainnya.

- **Tempat Kunci**

Tempat kunci adalah sebuah benda yang dibuat dengan tujuan sebagai tempat menyimpan kunci rumah, lemari, kendaraan dan lainnya. Tempat kunci biasanya dilengkapi pengait sebagai media untuk menggantung kunci yang disimpan. Tempat kunci digunakan sebagai penghias untuk ditempatkan di ruang tamu, selain berguna untuk menyimpan kunci agar tidak ditaruh sembarangan, tempat kunci juga dapat digunakan untuk menyimpan barang-barang lain seperti koleksi gantungan kunci dan untuk menyimpan *headset*.

III.2.8. Strategi Distribusi

Strategi distribusi dibutuhkan untuk mengatur jadwal pendistribusian media informasi agar dapat disampaikan kepada khalayak sasaran dengan baik, selain itu

strategi distribusi juga diperlukan agar setiap promosi dari media informasi yang ditawarkan baik media utama maupun media pendukung dapat dinikmati oleh khalayak. Maka diperlukan manajemen waktu yang baik dan pemilihan lokasi yang strategis agar media informasi mendapatkan respon yang baik dari khalayak. Dalam pendistribusian buku cerita bergambar kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran akan disebar ke berbagai toko buku seperti Gramedia dan Togamas yang tersebar di beberapa kota besar di Indonesia pada tanggal 20 September 2019 hingga 30 Desember 2019. dengan harga Rp.70.000, dan menggunakan metode cetak *offset* agar media utama dapat diproduksi secara massal. Untuk menarik minat khalayak, maka dalam pendistribusian buku cerita bergambar kisah mulia serangga dan laba-laba dalam Al Quran, akan di sertai dengan penyebaran gimmick dan media untuk mempromosikannya.

Berikut adalah tabel dari strategi distribusi media informasi:

Tabel III.14 Strategi Distribusi Tahun 2019
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Jenis Media	Media	September 2019		Oktober 2019		November 2019		Desember 2019	
Media Utama	Buku Cerita Bergambar								
Media Promosi	X-Banner								
	Poster & Poster Digital								
Merchandise & Gimmick	Pembatas Buku								
	Stiker								
	Sandaran Handphone								
	Jepitan Kayu								

Alasan ditentukannya jadwal distribusi berikut karena pada tanggal-tanggal tertentu yang ada di bulan September hingga Desember banyak diisi dengan hari libur anak sekolah, terutama menjelang akhir tahun di bulan Desember. Karena pada tanggal tersebut, merupakan hari libur akhir semester yang relatif panjang, sehingga memungkinkan akan banyak pengunjung yang mendatangi toko buku.

Berikut ini adalah tabel dari tempat dan waktu distribusi.

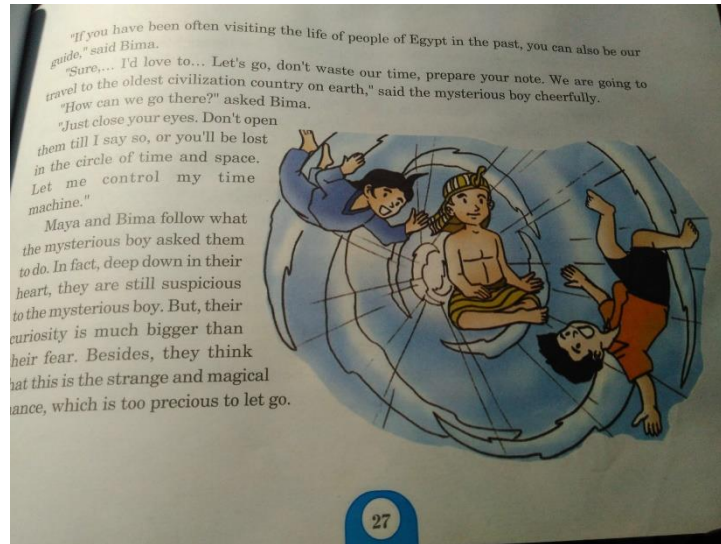
Tabel III.15 Waktu dan Tempat Distribusi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Nama Media	Cara Distribusi	Tempat Distribusi
Media Utama	Dikirim langsung distributor	Toko buku
X-Banner	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Poster & E Poster	Dikirim langsung & Melalui divisi promosi.	Toko buku, mading sekolah, media online
Chain Flag	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Pembatas Buku	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Stiker	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Sandaran Handphone	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Jepitan Kayu	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Tempat Kunci	Dikirim langsung distributor	Toko buku
Gantungan Kunci	Dikirim langsung distributor	Toko buku

III.3 Konsep Visual

Pembuatan prancangan informasi tentang keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran dilakukan dengan menggunakan konsep visual. Tujuan dari konsep visual yaitu untuk mengetahui serta memaparkan apa saja konsep awal dari media informasi hingga berbagai konten dan elemen visual yang tersedia di dalamnya. Dalam perancangan buku cerita kisah serangga dan Al Quran ini konsep visual yang ditawarkan yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghadirkan cerita disertai ilustrasi yang digemari anak-anak serta

menggunakan komposisi warna yang bernuansa cerah agar memberikan kesan ceria.



Gambar III.3 Referensi Visual
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

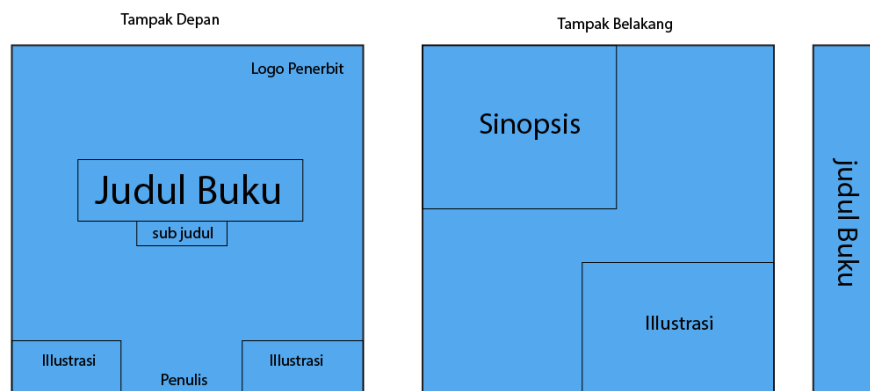
II.3.1 Konsep Desain

Dalam perancangan buku cerita bergambar keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran akan diaplikasikan kedalam ukuran 20x20 cm dengan menggunakan kertas *artpaper*, serta penyesuaian pada cover buku dengan cara dijilid *hard cover*. Nantinya Perancangan ini akan dicetak menggunakan metode cetak *offset* dikarenakan akan diproduksi secara masal.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Dalam merancang sesuatu, tata letak merupakan hal yang sangatlah penting. Menurut Ardhanariswari, dan Hendariningrum (2014) *layout* merupakan sebuah cara untuk mengukur secara seksama unsur sebuah naskah seperti gambar, tulisan, dan Ilustrasi. Pada perancangan buku bergambar keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran tata letak disesuaikan agar pembaca khususnya khalayak sasaran mendapatkan kenyamanan ketika membacanya, sehingga informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

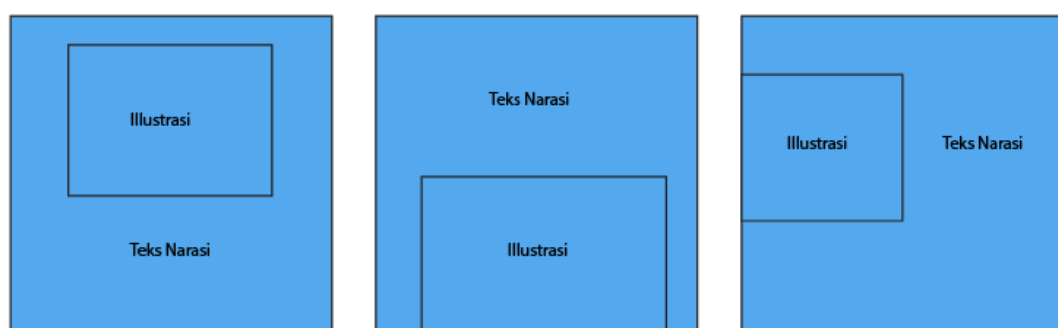
Berikut adalah *layout* dari *cover* perancangan buku cerita bergambar keteladanan kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran.



Gambar III.4 *Layout Cover Buku*
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Pada tampilan tata letak *cover* buku bagian depan menampilkan judul yang di posisikan di tengah, hal ini dikarenakan agar judul buku menjadi pusat perhatian ketika melihat *cover* bagian depan buku, dan diikuti dengan sub judul buku yang ditampilkan di bawahnya dengan tampilan yang lebih kecil, ini dimaksudkan untuk menginformasikan lebih jelas mengenai isi dari konten buku. Selain judul dan sub judul, pada *cover* buku dilengkapi juga dengan ilustrasi yang dibuat mengitari bagian pinggir dari *cover* buku untuk menambah kesan menarik. sedangkan untuk bagian belakang buku, diisi dengan sinopsis dari isi buku.

Berikut ini adalah gambar tata letak (*layout*) untuk isi buku :



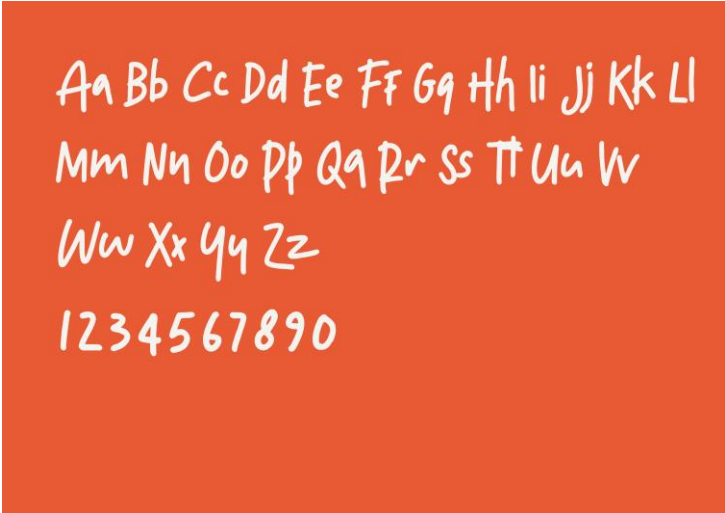
Gambar III.5 *Layout Isi Buku*
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Jenis tata letak yang digunakan dalam konten buku hampir semuanya menggunakan jenis tata letak *picture window*. Seperti yang dikatakan Putri (2017) *picture window* merupakan jenis tata letak yang dimana setiap ilustrasi ditampilkan dengan jelas dan cenderung besar, serta diberi ulasan berupa teks *headline*.

III.3.3 Tipografi

Menurut Ardhanariswari, dan Hendariningrum (2014) tipografi merupakan aktifitas seni dalam menentukan jenis jenis huruf dari berbagai macam desain jenis huruf yang ada, menggabungkan dengan jenis huruf yang lain, dan menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Dalam perancangan media informasi buku cerita bergambar kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran, penggunaan huruf dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu huruf yang akan digunakan sebagai judul dan sub judul, serta huruf yang akan digunakan sebagai *bodytext*. Huruf yang akan dijadikan sebagai judul dan sub judul yaitu jenis huruf yang memiliki karakter *handwritten* agar menjadi daya tarik bagi kalangan remaja dan anak-anak serta memberikan kesan ceria dan lucu,. Sedangkan untuk penggunaan huruf pada *bodytext* jenis huruf yang digunakan yaitu jenis huruf yang mampu memudahkan khalayak sasaran ketika membaca tulisan yang ditampilkan. Karena menurut Sihombing (2001) tipografi adalah contoh dari wujud komunikasi yang memiliki sifat efektif dari segi verbal dan *property visual*.

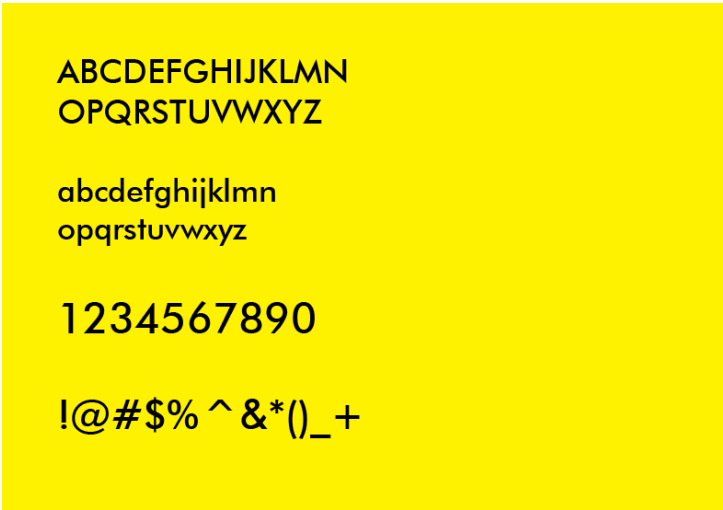
Jenis *font* atau huruf yang digunakan dalam pemakaian judul yaitu menggunakan *font Moonlime*, *font* ini di desain oleh Ardyanatypes, *font* ini dibagikan secara gratis dari www.befonnts.com dalam versi *demo* dan digunakan untuk keperluan pribadi, sedangkan untuk kepentingan komersial dan versi lengkap dikhususkan membelinya. *Font* ini sangat cocok digunakan sebagai judul karena memberikan kesan yang menyenangkan karena memiliki bentuk yang dinamis.



Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz
1234567890

Gambar III.6 Font Moonlime
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Font yang digunakan dalam penulisan *bodytext* yaitu menggunakan font *Futura Md Bt*, font ini diciptakan oleh Paul Renner pada tahun 1927 dan telah terdaftar sebagai merek dagang dari Baur Types, font ini merupakan font yang disediakan dari Microsoft dan dapat digunakan secara komersial. Font *Futura* termasuk ke dalam jenis font sans-serif dikarenakan memiliki ciri-ciri tidak memiliki ekor di tiap ujungnya. Penggunaan font ini bertujuan agar mempermudah khalayak sasaran dalam membaca teks yang ada di dalam buku cerita, sehingga khalayak sasaran merasa nyaman dalam menikmati cerita yang ada.



ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

1234567890

!@#\$%^&*()_+

Gambar III.7 Font Futura
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.3.4 Ilustrasi

Dalam Perancangan buku cerita bergambar kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran, Ilustrasi yang akan digunakan yaitu ilustrasi yang mampu memberikan kesan menyenangkan dan ramah untuk semua kalangan, hal ini dikarenakan khalayak sasaran dari perancangan ini yaitu anak remaja antara usia 12-15 tahun. Maka perancangan buku cerita bergambar kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran akan menggunakan gaya visual kartun jepang (*anime*). Selain itu aspek lain seperti *background* dan *property* yang ada disesuaikan gaya visualnya agar menarik perhatian khalayak sasaran.

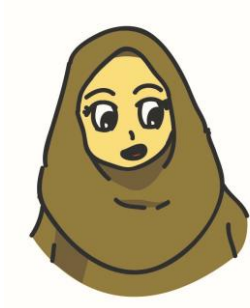


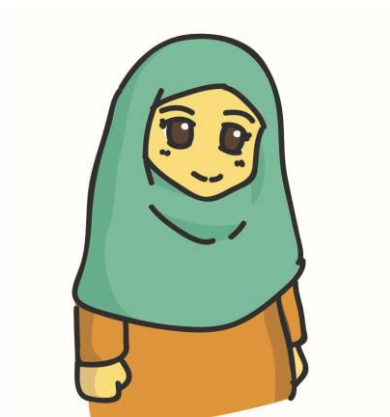
Gambar III.8 Referensi Ilustrasi
Sumber : <https://www.crunchyroll.com/nichijou-my-ordinary-life>
(Diakses Pada: 1 Juli 2019)

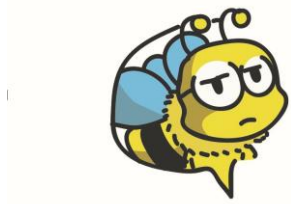
- Studi Karakter

Tabel III.16 Studi Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Miki	 Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=H29GHLvK1wQ (Diakses Pada : 15 Juli 2019)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Dilma	 Sumber : https://id.pinterest.com/pin/403775922839422788/ (Diakses Pada: 15 Juli 2019)

 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Siska	 Sumber : http://www.bingkaiberita.com/profil-yuki-kato/ (Diakses Pada: 15 Juli 2019)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Pak RT	 Sumber : https://www.tribunnews.com/seleb/2019/06/29/fakta-tersembunyi-haji-bolot-pernah-tiga-tahun-tempati-bekas-kandang-kini-juragan-ratusan-kontrakan (Diakses Pada: 15 Juli 2019)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Ibu Farida	 Sumber :

	http://jadiberita.com/91101/poppy-indrawati-guru-sd-cantik-bak-model-jadi-berita.html (Diakses Pada: 15 Juli 2019)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Faisal	 Sumber : Dokumen Pribadi
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019) Nama Karakter : Kak Mira	 Sumber : https://www.pantau.com/berita/begini-wajah-oki-setiana-dewi-saat-pertama-kali-berhijab (Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

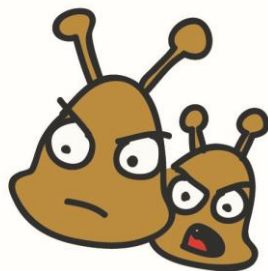
Nama Karakter : Lebah



Sumber

:

<https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/khazanah/12/06/08/m5a5oy-subhanallah-inilah-mukjizat-lebah-madu>
(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Nama Karakter : Rayap



Sumber : <https://www.rumah.com/berita-properti/2017/7/156574/trik-manjur-basmi-rayap-di-rumah>

(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Nama Karakter : Laba-laba



Sumber

:

<https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/khazanah/12/06/08/m5a5oy-subhanallah-inilah-mukjizat-lebah-madu>
(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)
Nama Karakter : Belalang



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)
Nama Karakter : Semut



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)
Nama Karakter : Lalat



Sumber:
<https://aceh.tribunnews.com/2018/02/01/belang-ancam-perhelatan-piala-dunia-2018-di-rusia>
(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber:
<https://www.wajibbaca.com/2018/09/semut-hitam.html>
(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber:
<https://sumsel.tribunnews.com/2017/04/26/makanan-anda-dihinggapi-lalat-waspada-ini-bahayanya>
(Diakses Pada: 15 Juli 2019)

- Studi Lokasi

Tabel III.17 Studi Lokasi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Sumber :

<http://www.smaxav->

[llg.sch.id/page/lingkungan-sekolah-yang-asri%20/](http://www.smaxav-llg.sch.id/page/lingkungan-sekolah-yang-asri%20/)

(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



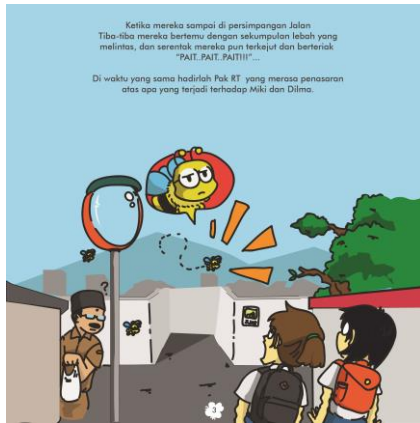
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Sumber :

<https://www.idntimes.com/travel/destination/ahmad-nashir/10-potret-indahnya-terasering-panyaweuyan-majalengka-c1c2>

(Diakses Pada: 15 Juli 2019)



Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

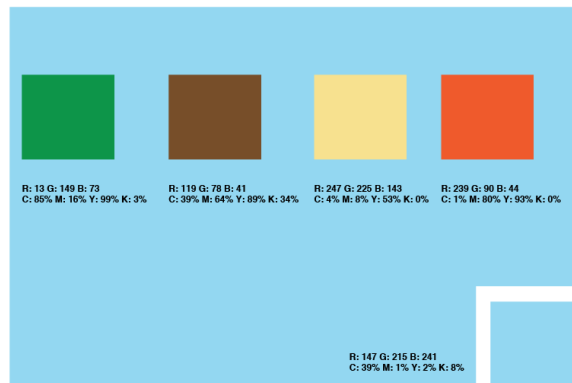


Sumber :
https://www.123rf.com/photo_77643094_japanese-street-scenery.html
 (Diakses Pada: 15 Juli 2019)

III.3.5 Warna

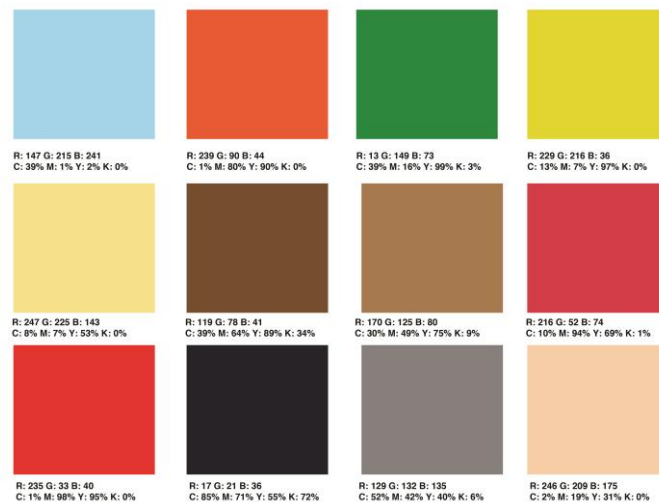
Salah satu tujuan dari Perancangan buku cerita bergambar tentang kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran ini adalah untuk memberikan kesan yang menyenangkan bagi khalayak sasaran dalam membacanya, Putra (2018) mengatakan jika warna-warna cerah mampu mempengaruhi dalam menumbuhkan rasa semangat seseorang. oleh karena itu nuansa warna yang diperlukan dalam perancangan ini yaitu nuansa warna yang mampu menggambarkan suasana ceria. Maka warna-warna yang dipilih adalah warna cerah serta penuh dengan berbagai macam warna, agar meningkatkan rasa semangat ketika khalayak sasaran membaca buku cerita bergambar ini.

Berikut ini adalah warna dominan yang digunakan didalam perancangan buku cerita bergambar kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran :



Gambar III.9 Warna-warna yang Menjadi Dominan
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Sedangkan berikut adalah warna-warna yang didominasi dengan nuansa cerah yang digunakan di dalam perancangan buku cerita bergambar kisah mulia serangga dan laba-laba dalam Al Quran.



Gambar III.10 Nuansa Warna yang Digunakan Dalam Perancangan
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)