BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan ini merupakan kerangka dasar untuk membantu dalam pembuatan karya. Strategi ini untuk mengangkat permasalahan tentang perancangan informasi perang Badar, sebagai media penunjang pembelajaran siswa dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) yakni melalui multimedia interaktif. Dengan menggunakan multimedia interaktif ini bertujuannya untuk merangsang dan mempengaruhi daya tarik siswa dalam belajar untuk memahami, meneladani, dan mempelajarinya secara efektif, dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah tanpa adanya kesulitan dalam memvisualisasikan kejadian.

Perencanaan strategi ini diwujudkan untuk pencapaian tujuan dalam perancangan yang maksimal, melalui pendekatan-pendekatan komunikasi, materi pesan, gaya bahasa, khalayak sasaran perancangan, strategi kreatif, strategi media, dan strategi distribusi dan waktu penyebaran media.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah untuk menginformasikan manfaat dari pembelajaran tentang cerita perang Badar. Cerita perang Badar ini disampaikan kepada siswa untuk mengangkat nilai-nilai dan hikmah yang terkandung pada materi perang Badar. Sehingga, tujuan dalam pembelajaaran untuk memahami serta meneladani hikmah dan nilai-nilai yang ada dalam perang Badar dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari oleh siswa.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk menyusun suatu rencana yang baik diperlukan pendekatan sesuai dengan tujuan dan target sasaran yang dicapai. Hal ini menjadi terfokuskan untuk memutuskan siapa yang menjadi target, dan pesan apa yang akan disampaikan kepada target khalayak (Hanief, 2013: h.45). Oleh karna itu pendekatan komunikasi pada perancangan ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal yang dilakukan dalam perancangan ini adalah pendekatan melalui pendekatan pendidikan, menggunakan bahasa Indonesia dengan penyampaian bahasa informal, dengan dikemas secara lugas dan sederhana. Agar pesan atau tujuan yang ingin disampaikan tepat pada sasaran dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh target sasaran.

- **Pendekatan Visual**

  Strategi pendekatan visual yang dilakukan dalam media informasi ini adalah dengan menyajikan gambar-gambar yang berkaitan dengan cerita perang Badar. Dengan menggunakan visual yang bernuansa timur tengah, penokohan ilustrasinya menggunakan pakaian timur tengah seperti menggunkan kain-kain tebal yang dililit dikepala. Visual pada latarnya akan menggunakan tempat-tempat padang pasir yang ilustrasinya akan disesuaikan pada tempat kejadian. Keseluruhannya dikemas dengan teknik vektor yang akan disesuaikan pada segmentasi target sasaran.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perencanaan ini mengenai sejarah tentang perang Badar, berupa tahapan-tahapan awal mulanya terjadinya perang Badar, yakni kekuatan kaum Muslimin dalam perang Badar, musyawarah yang dilakukan sebelum perang Badar, penyelidikan atau pengintaian yang dilakukan Nabi sebelum berperang, strategi perang badar yang digunakan oleh Nabi saat berperang, pertempuran perang Badar, pasca perang Badar dan hikmah serta nilai-nilai yang terkandung dalam perang Badar terkait dengan pembelajaran siswa.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa ini berfungsi sebagai alat penghubung komunikasi antara pesan yang akan disampaikan dengan pesan yang akan diterima, memiliki satu kesatuan tanpa menimbulkan pesan yang berbeda. Hal ini untuk menyampaikan ekspresi pemikiran dan perasaan terhadap apa yang akan disampaikan menjadi sempurna. Gaya bahasa yang digunakan dalam perencanaan ini terdiri atas bahasa verbal tulisan yang mengunakan bahasa Indonesia. Dengan menggunakan unsur gaya bahasa sederhana yang lugas dan jelas.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak masyarakat tentang pembelajaran perang Badar, dapat diuraikan sebagai berikut:

- **Demografis**

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

  Usia : 16 – 18 Tahun

  Usia 16-18 tahun adalah usia rata-rata anak kelas X (sepuluh). Dimana materi ini diberikan.

  Pendidikan : Sekolah Menengah

  Tingkat Menengah ini (SMA/SMA-IT/SMK), dipilih sebagai target audien karena objek penelitian berkaitan dengan kurikulum pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ditempuh oleh siswa pada kelas X (Sepuluh).

  Tingkat Sosial : Menengah dan menengah atas

  Menurut data yang dikeluarkan oleh Janoe dalam persentasinya yang berjudul *newlanscape of marketing communication* Tingkat sosial kelas menengah ini tingkat konsumtifnya lebih tinggi dan tingkat mengakses pencarian informasinya lebih intents. Untuk menengah atas, tingkat sosial ini cenderung sudah memiliki media elektronik komunikasi baik laptop, komputer, handphone, dan lainnya yang sudah menjadi dasar gayahidupnya.

  Agama : Islam

- **Geografis**

  Wilayah : Kota

  Lokasi Kota : Kota-kota besar di Indonesia

  Kawasan : Pendidikan

Pemilihan tempat pendidikan di kawasan kota-kota besar, karena pemilihan ini dilihat dari tingkat sosial yang dimiliki target audien yang cenderung memiliki tingkat sosial menengah dan menengah Atas.

Studi kasus : SMA Pasundan 2 Bandung, SMA Al-Falah Bandung, dan SMK Al-Falah Bandung.

- **Psikografis**

  Usia 16 – 18 tahun ini adalah usia rata-rata anak sekolah kelas X (sepuluh) tingkat Sekolah Menengah. Dalam usia ini adalah fase perkembangan remaja madya atau pertengahan dimana dalam fase ini remaja sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa menganalisis dan abstrak. Dalam fase ini juga remaja sudah dapat berfikir abstrak dan memecahkan masalah (Yusuf, 2014).

  Pada masa ini remaja mulai tumbuh dalam dirinya dorongan untuk hidup, kebutuhan untuk memiliki teman yang dapat memahami dan menolongnya. Pada masa ini juga remaja sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai. Pada anak laki-laki sering aktif dalam meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan berimajinasi. Pada keduanya memiliki rasa keingintahuan pada sesuatu, tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya (Yusuf, 2014).

  Dalam sikap remaja menurut Pikunas (1967) yang mengungkapkan pendapat Luella Cole yang dikutip oleh Yusuf dalam bukunya yakni kematangan emosional, pemantapan minat-minat hetero seksual, kematangan sosial, kematangan intelektual, identifikasi diri.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan. Strategi kreatif yang dibutuhkan dalam merancang media informasi ini agar menjadikan media yang efektif untuk membantu dalam pembelajaran siswa. Dalam merancang media informasi tentang cerita perang Badar akan dikemas dengan menyajikan illustrasi, teks, musik, dan gerak.

Perancangan ini siswa dapat berinteraksi didalamnya, dan ikut terlibat dalam media pembelajaran materi perang Badar. Sehingga, tujuan dalam pembelajaran ini dapat tercapai.

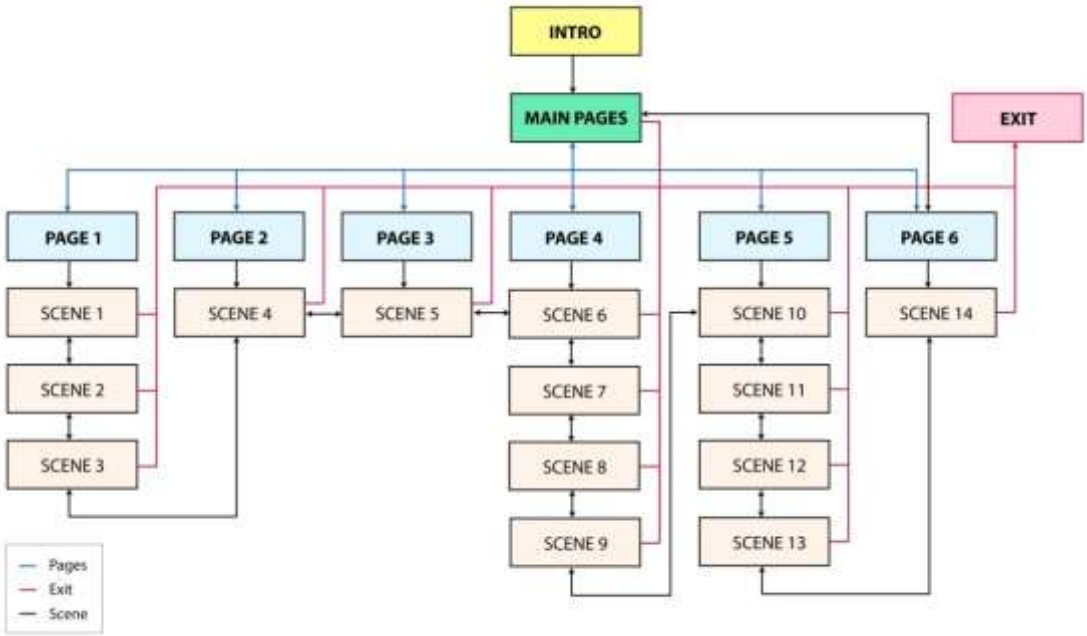
III.1.6.1 Sistem Navigasi

Dalam perancangan multimedia interaktif cerita tentang perang Badar ini, terbagi menjadi 14 (empat belas) adegan halaman. Yang disetiap adegan halamannya menceritakan kejadian-kejadian yang terdapat pada materi perang Badar, yang sudah dikelompokan menjadi enam tema besar, yakni :

1. Resume singkat terjadinya perang Badar.
2. Kekuatan pasukan kaum Muslimin dalam perang Badar.
3. Musyawarah sebelum perang Badar.
4. Penyelidikan Nabi Muhammad SAW sebelum perang Badar.
5. Pertempuran perang Badar.
6. Pasca perang Badar.

Dari pembagian adegan tersebut perancangan sistem navigasi dalam cerita perang Badar ini, sebagai berikut :

Tabel III.1 Bagan navigasi



Sumber : Dokumen pribadi (2015)

dalam pembelajaran siswa. Dalam merancang media informasi tentang cerita perang Badar akan dikemas dengan menyajikan illustrasi, teks, musik, dan gerak. Perancangan ini siswa dapat berinteraksi didalamnya, dan ikut terlibat dalam media pembelajaran materi perang Badar. Sehingga, tujuan dalam pembelajaran ini dapat tercapai.

III.1.6.2 Konten

Konten pada perancangan ini adalah berupa rancangan cerita dalam perang Badar. Isinya berupa text yang keluar yang berfungsi sebagai narasi dalam setiap halamannya. Sesuai dengan *sitemap* yang sudah dirancang. Konten ini juga merupakan bagian-bagian halaman yang akan divisualkan. Berikut konten tentang cerita perang Badar :

PAGE 1
Resume Tentang Perang Badar

Scene 1

Perang Badar adalah salah satu perang pertama dalam Islam dengan motif ingin mengembalikan kestabilan ekonomi yang buruk saat itu. Perang ini merupakan peperangan antara kaum Muslimin dan kaum Quraisy. Dimana kaum Quraisy yang mengegerkan kaum Muslim, karena ketidaksukaan dan kedengkian terhadap Nabi Muhammad SAW yang berdakwah untuk penyebaran Agama Islam.

Scene 2

Perang ini terjadi karena kaum Quraisy mengambil alih secara sepihak harta benda kaum Muslim, sehingga membuat perekonomian kaum Muslimin menjadi tidak stabil. Maka hal inilah yang membuat perang Badar itu terjadi.

Scene 3

Harta benda yang dimiliki oleh kaum muslimin dibawa ke Makkah untuk diperdangkankan kepada kaum Quarisy, guna memperoleh keuntungan. Maka perang Badar pun tidak bisa dihindari. Perang Badar ini terjadi pada tanggal 17 Ramadhan 2 Hijriah atau 13 Maret 624 Masehi.

***PAGE* 2**
Kekuatan Pasukan Kaum Muslimin Dalam Perang Badar

Scene 4

Kekuatan pasukan perang Badar, Nabi Muhammad SAW berangkat dengan kekuatan 313 prajurit, teridiri dari kaum Muhajirin dan Ansar. Komando tertinggi tetap dipegang oleh Nabi Muhammad SAW sendiri.

***PAGE* 3**
Musyawarah Sebelum Perang Badar

Scene 5

Perang Badar ini menjadi situasi yang sulit bagi Nabi. Nabi tidak ingin perang Badar ini terjadi. Musuh dengan segala kedengkian dan permusuhan serta dalam jumlah yang sangat tidak seimbang, yang membuat Nabi bertanya-tanya apakah pasukannya dapat menghadapi mereka?".

Nabi meminta pendapat dan pertimbangan kepada sahabat-sahabatnya. Dalam perang ini Abu Bakar, Umar, dan Miqdad ibn Amr mendukung dan berpendapat lebih baik maju terus untuk memperjuangkan Agama Allah SWT.

Sa'ad ibn Mu'adz berkata:

"Kami sudah beriman kepada engkau. Kami sudah membenarkan engkau. Kami telah bersaksi bahwa apa yang telah engkau bawa adalah benar. Kami sudah memberikan sumpah dan janji kami untuk patuh dan taat. Maka majulah Rasulullah seperti yang engkau kehendaki. Demi yang telah mengutus engkau dengan kebenaran. Tak seorangpun diantara kami yang akan mundur. Sesunguhnya kami dikenal orang-orang sabar dan jujur dalam pertempuran. Semoga Allah memperlihatkan kepada engkau tentang diri kami, bawalah kami bersama berkah Allah".

Nabi merasa senang dengan apa yang dikatakan sahabat-sahabatnya yang membuat semangat yang tinggi. Kemudian Nabi bersabda:

"Majulah kalian dan terimalah kabar gembira, karena Allah telah menjanjikan satu dari dua pihak kepadaku. Demi Allah, seakan-akan saat ini aku bisa melihat tempat kematian mereka."

***PAGE* 4**

Penyelidikan Rasulullah Sebelum Perang Badar

Rasulullah SAW melanjutkan perjalanan menuju Ad-Dabbah, yaitu sebuah bukit pasir yang menyerupai gunung yang kokoh, kemudian tibalah mereka di dekat Badar. Nabi Muhammad SAW melakukan pengintaian untuk mencari informasi tentang pasukan Quraisy.

Scene 6

Saat itu, Nabi Muhammad SAW berpapasan dengan kakek-kakek yang sedang menetap disana, Nabi bertanya kepada kakek tersebut untuk diminta informasi tentang keberadaan pasukan kaum Quraisy. Hasil yang diperoleh Nabi, bahwa pasukan Quraisy sudah sampai di tempat sekitar Badar.

Sore harinya, Nabi mengirim beberapa mata-mata lagi untuk mengintai dan mencari informasi tentang musuh. Nabi memberi tugas kepada Ali bin Abi Thalib, Az-Zubair bin Al-Awwam dan Sa'ad bin Abi Waqqas, dengan beberapa orang lainnya. Mereka mengintai di daerah mata air Badar.

Scene 7

Setelahnya mereka sampai di Badar, mereka menemukan dua orang yang diprediksi adalah pesuruh dari kaum Quraisy yang sedang mengambil air di mata air Badar tersebut. Kemudian dua orang tersebut langsung di belenggu dan dibawanya kehadapan Rasulullah SAW. Nabi mencari tentang keberadaan kaum Quraisy dari dua orang pesuruh kaum Quraisy.

Scene 8

Setelah Nabi menguak informasi tentang keberadaan kaum Quraisy dari dua orang pesuruh kaum Quraisy, disitulah tanda-tanda peperangan semakin dekat dan mencekam para kaum Muslimin. Walaupun jumlah pasukan yang tidak seimbang Nabi Muhammad SAW yakin akan pertolongan Allah SWT dalam perang yang akan terjadi nanti.

Scene 9

Nabi Muhammad SAW memberikan motivasi pasukannya bahwa “Inilah Makkah yang menghantarkan jantung hatinya kepada kalian, Makkah mengerahkan seluruh kekuatannya”. Pasukan kaum Muslimin menjadi optimis, dengan tetap yakin bahwa jika mereka berjihad kepada Allah SWT, maka Allah SWT akan menolongnya.

***PAGE* 5**
Pertempuran Perang Badar

Allah menurunkan hujan yang deras, hingga kaum Quraisy basah kuyup yang menghambat langkah mereka untuk maju di peperangan. Tetapi bagi kaum Muslim hujan itu simbol keberhasilan mereka dan menghilangkan jiwa-jiwa saitan dalam dirinya. Yang membuat hatipun menjadi satu untuk berjihad kepada Allah SWT.

Scene 10

Perang Badar terjadi pada hari Jum’at, 17 Ramadhan 2 H. Kekuatan pasukan kaum Quraisy dengan lebih dari 1000 orang pasukan. Dengan komando tertinggi yang dipimpin oleh Abu Jahal bin Hisyam. Kaum Quraisy berangkat meninggakan Makkah dengan sikapnya yang angkuh dan riya kepada manusia, serta menghalangi orang-orang yang berjuang dari jalan Allah.

Scene 11

Pertempuran di awali dengan duel antara Al-Aswas, sosok seorang laki-laki yang kasar dan buruk akhlaqnya. Al-Aswas pun keluar dari pasukan Quraisy dengan berkata, “Aku bersumpah kepada Allah. Aku benar-benar akan mengambil air dari kolam kalian, aku akan menghancurkannya, Aku lebih baik mati karenanya”.
Hal ini di sambut oleh Hamzah bin Abdul-Muthtalib r.a. setelah saling berhadapan, Hamzah langsung menyabet dengan pedang kepada Al-Aswas hingga terjatuh dan meninggal.

Scene 12

Setelah beradu tanding, ini merupakan awal yang buruk bagi kaum Quraisy. Kemarahan mereka memuncak, kaum Quraisy langsung meyerang kaum

Muslimin secara serentak. Untuk meluruskan dan menata barisan, Nabi Muhammad SAW mengeluarkan perintah supaya pasukannya tidak memulai pertempuran. Nabi juga menyampaikan petunjuk tentang peperangan dengan sabdanya :

"Jika kalian merasa jumlah musuh kalian lebih banyak jumlahnya, maka lepaskanlah anak panah kepada mereka. Dahului mereka dalam melepaskan anak panah. Kalian tak perlu buru-buru menghunus pedang kecuali setelah mereka dekat dengan kalian".

Scene 13

Dengan pertempuran yang berlangsung dengan sengit. Nabi Muhammad SAW menegapkan kepalanya dengan berkata "Bergembiralah wahai Abu Bakar, Inilah jibril yang datang di atas gulungan-gulungan debu." Dalam waktu singkat, kaum Quraisy mulai berjatuhan menghadapi serbuan dari kaum Muslimin. Atas doa dari Nabi Muhammad SAW dengan isi do'anya :

"*Ya Allah penuhilah bagiku apa yang Engkau janjikan kepadaku. Ya Allah, sungguh aku mengingatkan-Mu akan sumpah dan janji-Mu. Ya Allah, jika pasukan ini hancur pada hari ini, tentu Engkau tidak akan disembah lagi. Ya Allah, kecuali Engkau menghendaki untuk tidak disembah untuk selama-lamanya setelah hari ini."*

***PAGE* 6**
Pasca Perang Badar

Scene 14

Pada akhirnya kaum Muslimin memenangkan peperangan Badar ini, dengan pertolongan Allah yang menurunkan para malaikat untuk membantu dalam perang Badar tersebut. Orang-orang kaum Quraisy melarikan diri dari perang Badar, ada pula yang menjadi tawanan. Kekalahan yang diterima oleh kaum Quraisy ini menjadikan luka yang mendalam bagi kaum Quraisy dan kaum Kafir yang ada di Madinah.

Hati kaum Muslimin dipenuhi kecintaan kepada Allah yang telah memuliakan umat Muslim dengan nikmat dan pertolonganNya. Lalu Allah mengingtakan kepada mereka dengan firmannya :

"Dan ingatlah (hai para muhajirin), ketika kalian masih sedikit tertindas di bumi (Makkah). Kalian takut orang-orang Makkah akan menculik kalian, maka Allah memberikan kalian tempat menetap (madinah) dan dijadikannya kalian kuat dengan pertolongan-Nya kalian rezeki dari yang baik-baik agar kalian bersyukur". (Al-Anfal [08]: 26).

III.1.7 Strategi Media

Media adalah sebuah wadah atau tempat atau perantara untuk menghubungkan sesuatu. Dalam komunikasi, media ini menjadi sebuah alat yang dapat mempermudah penyampaian pesan yang disampaikan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Menurut Laswell dalam buku Tommi (2009: h.5) yang berjudul Pengantar teori dan manajemen komunikasi menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses yang menggambarkan siapa, mengatakan apa, dengan cara apa, dengan cara apa, dan efeknya apa. Disini menjelaskan bahwa komunikasi juga dapat diartikan sebagai pertukaran pemahaman, terhadap pesan yang disampaikan. Dengan adanya komunikasi ini, pemberi pesan dapat menyalurkan tujuannya kepada penerima pesan. Sehingga akan adanya timbal balik antara keduanya, baik dalam melakukan tindakan atau dalam proses komunikasi itu sendiri.

Bentuk interaksi seseorang dalam penyampaian pesan melalui perantara, atau alat dari pemberi pesan atau sumber pesan kepada penerima pesan. Hal ini bertujuan untuk pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik melalui media yang digunakan.

Dengan Adanya strategi media ini tujuannya supaya media yang akan diproduksi dapat terkofuskan. Media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Dalam strategi media ini menggunakan metode model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Yang dijelaskan dari perusahaan periklanan yakni Dentsu dalam webnya menjelaskan bahwa model ini merupakan salah satu proses agar konsumen dapat mengakses dengan mudah, untuk mendapatkan hasil dari media yang dirancang. Serta konsumen dapat berpendapat langsung dengan apa yang sudah didapat. Yakni dengan menggunkaan Perhatian, di mana konsumen pertama pemberitahuan produk atau iklan. Setelah itu, konsumen melakukan pencarian informasi, dan kemudian

membuat pembelian (*Action*), setelah itu konsumen dapat membagikan informasi dengan orang lain melalui media sosial. Dengan hal tersebut dalam perancangan ini menggunakan model AISAS, sebagai berikut:

1. ***Attention*** **(Tahap Perhatian)**

   Tahap *attention* ini merupakan tahap untuk membangun perhatian calon konsumen dan membuat rasa penasaran konsumen agar konsumen tertarik dan terlibat dalam informasi yang disampaikan. Dalam hal ini, media yang digunakan dalam tahap ini sebagai berikut :

   - **Poster**

     Cambridge Advanced Learner's Dictionary, Cambridge University Press (2003: h.966) yang di kutip oleh Deni Sofiansyah dalam skripsinya mengartikan poster "*a large printed picture, photography or notice which you stick or pin to a wall or board, usually for decoration or to advertise something"*. Yang artinya gambar yang dicetak dengan ukuran besar, bisa dalam fotografi atau pemberitahuan yang biasanya di tempel di dinding atau papan, biasanya untuk hiasan atau untuk mengiklankan sesuatu. Media poster ini sebagai media pendukung dalam mempromosikan dan menginformasikan tentang media penunjang pembelajaran tentang cerita perang Badar kepada calon konsumen. Poster yang akan dibuat berukuran A3 dan dicetak di atas *art paper* 210 gram. Poster ini akan ditempatkan toko buku sebagai bentuk perhatian untuk mempromosikan produk penjualan, dan ditempelkan di sekolah-sekolah sebagai informasi singkat tentang perang Badar.

   - **Label Diskon**

     Label diskon ini dibuat sebagai media pendukung untuk menarik perhatian calon konsumen yang berisikan informasi tentang promosi dan potongan harga. Label ini dibuat dalam bentuk lingkaran dengan diameter 10 cm.

   - **Stiker**

     Stiker dipergunakan sebagai media pendukung untuk membentuk perhatian kepada calon konsumen dari media utama. Stiker ini akan dicetak dengan teknis *cutting* dengan ukuran 10 x 5 cm, untuk ditempel di

berbagai media yang dimiliki target audien. Dapat di tempel di kendaraan, kaca rumah, madding, binder, meja belajar, dan lainnya.

2. *Interest* (Tahap Ketertarikan)

Tahap *interest* ini merupakan tahap untuk membangun ketertarikan calon konsumen dan membuat calon konsumen melakukan pencarian produk CD interaktif cerita perang Badar. Dalam hal ini, media yang digunakan dalam tahap ini sebagai berikut :

- ***Flayer***

  Flayer atau biasa disebut dengan surat edaran yang disebarluaskan kepada masyarakat dengan cara dibagikan langsung kepada konsumen atau bisa didapatkan di toko-toko penjualan. *Flayer* ini digunakan sebagai media pendukung yang berisikan informasi bersifat personal kepada calon konsumen. Informasi yang diberikan lebih detail untuk memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang produk CD interaktif cerita perang Badar.

- ***X-banner***

  X-banner ini digunakan sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi dengan pondasi berbentuk "X" dicetak menggunakan material *FL Korea Superhiries* dengan ukuran 160x60 cm. Media *X-banner* ini digunakan untuk menarik perhatian calon konsumen dengan memberikan informasi dan promosi produk hasil dari perancangan yang dibuat. Media ini akan diletakan di toko-toko penjualan sebagai bentuk promosi penjualan.

- **Kartu Diskon**

  Kartu diskon digunakan sebagai media pendukung untuk menarik calon konsumen sehingga calon konsumen tertarik untuk membeli produk yang dipromosikan. Dalam perancangan ini kartu diskon dibuat dalam ukuran 12x6 cm. yang disebarluaskan melalui kegiatan-kegiatan sekolah, kuis, dan internet.

- ***Desktop Background***

  Desktop background digunakan untuk media pengingat, yang di gunakan untuk *desktop background* pada komputer atau pc. *Desktop background* dibuat dengan ukuran 1024 x 768 px, dan akan menyusaikan dengan ukuran LCD pada umumnya.

3. *Search* (Tahap Pencarian)

Tahap *interest* ini merupakan tahap untuk membangun ketertarikan calon konsumen dan membuat calon konsumen melakukan pencarian produk CD interaktif cerita perang Badar. Dalam hal ini, media yang digunakan dalam tahap ini sebagai berikut :

- **Poster Digital**

  Poster digital dipergunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan produk kepada calon konsumen melalui media sosial dan web-web penjualan *online*. Hal ini untuk menginformasikan tentang manfaat dari media utama, untuk meningkatkan daya jualnya. Poster digital ini akan dibuat dengan ukuran 150 x 300 px sebagai media iklan di web.

4. *Action* (Tahap Aksi)

Tahap *action* ini merupakan tahap untuk membangun ketertarikan calon konsumen dan membuat calon konsumen melakukan pencarian produk CD interaktif cerita perang Badar. Dalam hal ini, media yang digunakan dalam tahap ini sebagai berikut :

- **CD Interaktif**

  CD interaktif ini merupakan media utama yang digunakan dalam membuat media penunjang pembelajaran tentang cerita perang Badar adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) yakni melalui multimedia interaktif. Dengan hal ini, perancangan media utama yang digunakan ialah multimedia interaktif yang berupa CD Interaktif yang berisi tentang cerita perang Badar, meliputi sejarah perang Badar, tahapan-tahapan terjadinya perang Badar, dan mengangkat nilai-nilai dan hikmah

dari materi perang Badar kepada siswa. Unsur-unsur dalam multimedia ini menggunakan teks, suara, gambar, dan gerak, dengan dikemas dengan kemasan yang menarik.

- **Pin**

  Pin dipergunakan sebagai media gimmick untuk mengingatkan target audien dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Pin ini akan dicetak dengan ukuran diameter 3 cm, dapat dipasang diberbagai media yang dimiliki oleh target audien seperti di tas, baju, dan lainnya.

- **Gantungan Kunci**

  Gantungan Kunci dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audien dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Gantungan kunci ini akan dicetak dengan ukuran diameter 3 cm, dapat dipasang diberbagai media yang dimiliki oleh target audien seperti di tas, baju, dan lainnya.

- **Pembatas Buku**

  Pembatas buku dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audien dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Pembatas buku ini akan dicetak dengan ukuran diameter 12 x 5 cm, dapat dipergunakan untuk pembatas buku pelajaran atau buku yang dimiliki oleh konsumen.

- **Pinsil**

  Pinsil ini dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audien dari media utama. Pinsil ini juga sebagai alat tulis bagi konsumen untuk membangun rasa memiliki terhadap media utama.

- **Penghapus**

  Penghapus ini dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audien dari media utama. Penghapus ini juga sebagai alat tulis bagi konsumen untuk membangun rasa memiliki terhadap media utama.

- **Buku Catatan**

  Buku catatan ini dibuat sebagai media pengingat dalam perancangan ini. media ini sebagai alat bantu konsumen untuk mencatat hal-hal penting atau lainnya yang berkaitan dengan keseharian konsumen. Buku catatan ini dibuat dalam ukuran 14.5 x 15 cm.

- **Mini *X-banner***

  Mini *x-banner* ini digunakan untuk menyampaikan informasi dengan pondasi berbentuk "x". Media mini *x-banner* dalam perancangan ini akan berisi informasi dan promosi produk hasil dari perancangan yang dibuat. Hal ini yang akan membantu dalam menyampaikan informasi dan promosi, yang akan diletakan di toko-toko penjualan dan diletakan meja-meja *display* untuk memberikan informasi tentang multimedia cerita perang Badar.

5. *Share* (Tahap Membagikan)

Tahap *share* ini merupakan tahap untuk membangun kepercayaan konsumen dan membuat konsumen berpendapat dengan apa yang sudah digunakan. Konsumen dapat membagikan pengalamannya, kritik, dan saran, baik dalam CD interaktif yang digunakan dan hasil yang didapatkan dari mempelajari cerita perang Badar melalui media sosial. Dalam hal ini, media yang digunakan dalam tahap ini sebagai berikut :

- **Poster Digital**

  Poster digital dipergunakan sebagai media pendukung untuk memberikan informasi tentang cara membagikan pengalaman, kritik, saran, melalui media sosial dengan hastag #PIC_PerangBadar. Poster digital ini akan dibuat dengan ukuran 150 x 300 px.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Bentuk media yang dipasarkan berupa CD Interaktif. Strategi dalam pendistribusian ini akan dilakukan peyebaran diberbagai tempat penjualan, yaitu di toko buku yang memiliki fasilitas penjualan kaset, toko online dan tempat-tempat yang terjangkau oleh siswa dan guru sebagai target konsumennya. Waktu

penyebaran media ini dilakukan pada saat siswa masuk pada semester dua kelas sepuluh. Hal ini dikarenakan materi perang Badar ini disampaikan kepada siswa saat masuk semester semester dua.

Tabel III.2 Distribusi media

MEDIA		BULAN															
		JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
Tahap Perhatian *(Attention)*																	
1	Poster																
2	Label Diskon																
3	Stiker																
Tahap Ketertarikan *(Interest)*																	
1	Flayer																
2	X-Banner																
3	Kartu Diskon																
4	Desktop Background																
Tahap Pencarian *(Search)*																	
1	Poster Digital																
Tahap Aksi *(Action)*																	
1	CD Interaktif																
2	Pin																
3	Gantungan Kunci																
4	Pembatas Buku																
5	Alat Tulis (Pinsil, Penghapus, Rautan, Buku Catatan)																
6	Mini X-Banner																
Tahap Membagikan *(Share)*																	
1	Poster Digital																

Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan ini akan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan teknis vektor, dengan mengunakan warna timur tengah yang khas yang di ambil dari warna-warna padang pasir, dan ornamen-ornamen khas timur tengah. Visual-visualnya akan dikemas secara menarik untuk menimbulkan rasa ketertarikan kepada siswa, sehingga pesan yang disampaikan akan mudah diterima oleh siswa. Dalam kemajuan Teknologi Informasi dan Komputer saat ini, sangat memungkinkan sebuah pembelajaran bisa terbantu agar lebih efektif dalam penyampaian materi. Salah satunya dengan multimedia interaktif. Dengan menggunakan gambar, teks, suara, dan teknik animasi 2D. Dalam format pengaplikasiannya menggunakan CD yang akan dimasukan kedalam sistem kerja komputer atau laptop sebagai alat bantu dalam menggunakan CD interaktif ini. Berikut rincian perencanaan visual dalam perancangan media penunjang pembelajaran cerita perang Badar.

III.2.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi perang Badar sebagai media penunjang pembelajaran siswa melalui multimedia interaktif ini disajikan dengan illustrasi dengan gaya visual menggunakan teknik vektor. Format desain multimedia interaktif dirancang dengan ukuran 1024 x 768 pixel yang merupakan ukuran layar LCD/CRT. Ukuran ini juga akan otomatis menyesuaikan dengan ukuran-ukuran LCD pada umumnya. Jenis file yang akan diberikan dalam CD interaktif ini berupa format *.exe* dan format *.swf* yang akan di *backup* dalam CD dan akan dikemas secara menarik.

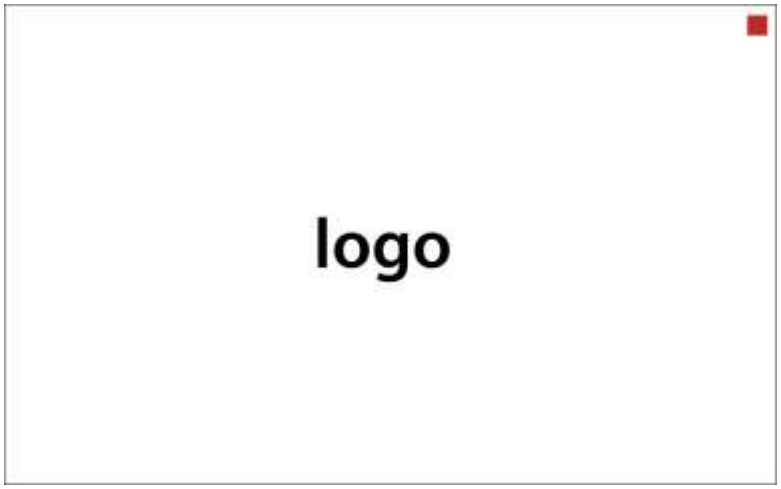


Gambar III.1 Desain cover CD
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

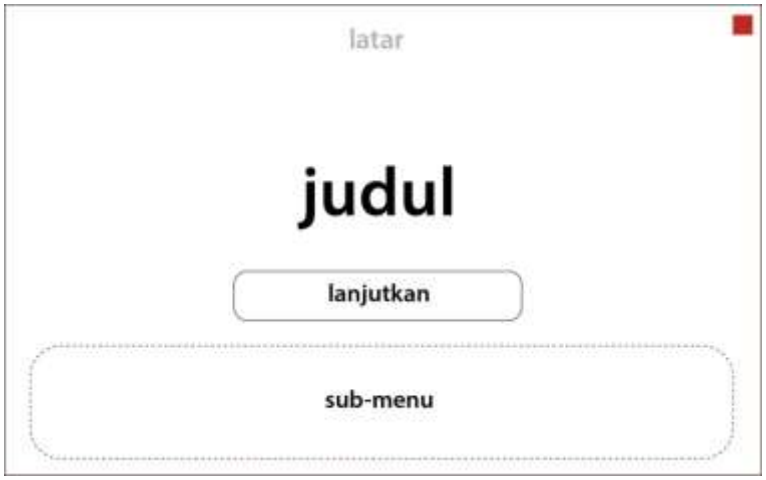
Unsur atau elemen dalam visual, seperti garis, titik, bidang, warna, ilustrasi, meliputi gambar dan foto adalah bagian utama yang perlu menjadi perhatian dalam tata ungkap teknik visual. Seperti yang dijelaskan oleh Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul Layout (2009: hal.0) yakni "*Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendujung kosep atau pesan yang dibawanya." Untuk tata letak atau *layout* dalam perancangan ini, semua elemen yang terkandung didalamnya disusun secara sistematis dengan menggunakan *grid system* dan pola baca sehingga akan menghasikan suatu kesatuan komposisi yang baik, nyaman untuk dilihat, dan

sebagai panduan dalam pengoperasian multimedia interaktif ini. Berikut contoh layout dalam perancangan ini :



Gambar III.2 *Layout intro*
Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Pada halaman intro ini adalah halaman pembuka dari perancangan multimedia interaktif, berisikan logo-logo mandatori dan sponsor yang terlibat dalam perancangan seperti logo Akal Interaktif dan logo Sarang Kreatif Indonesia.



Gambar III.3 *Layout main pages*
Sumber : Dokumen Pribadi (/2015)

Pada halaman *main pages* ini berisikan tentang judul utama yakni “Perang Badar” dan sub-sub menu atau daftar isi yang dapat memudahkan *user* mengunjungi tema-tema yang diinginkan.



Gambar III.4 *Layout* isi materi
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

Pada halaman *main pages* ini berisikan tentang judul utama yakni "Perang Badar" dan sub-sub menu atau daftar isi yang dapat memudahkan *user* mengunjungi tema-tema yang diinginkan.



Gambar III.5 *Layout* halaman keluar
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

Pada halaman keluar ini berisikan tentang pertanyaan pilihan kepada *user*, apakah *user* benar-benar ingin meninggalkan halaman tersebut atau tidak.

III.2.3 Huruf

Tipografi sebagai huruf merupakan tanda baca sebagai alat cara berkomunikasi. Dalam perancangan huruf yang baik, pesan yang akan disampaikan berupa tulisan akan diterima dengan baik oleh target audien. Huruf yang akan digunkaan dalam perancangan ini, akan dipertimbangkan dalam jarak antara karakter huruf, antar kata dan antar baris, sehingga menimbulkan keseimbangan dan mudah dibaca. Huruf yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat dan sederhana, huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah:

- *Pieces of Eight*

  Huruf ini digunakan untuk *headline* dalam perancangan ini, karena huruf ini mewakili dan memberikan kesan kekuatan yang ada dalam dalam perang Badar.

  THE QUICK BROWN FOX JUMPS
  OVER THE LAZY DOG

  The Quick Brown Fox Jumps
  Over The Lazy Dog

  THE QUICK BROWN FOX JUMPS
  OVER THE LAZY DOG

  1234567890

- *Vijaya*

  Huruf ini digunakan sebagai kalimat yang disajikan dalam setiap halaman adegan pada multimedia interaktif. Dengan landasan tingkat keterbacaan yang baik. Sementara untuk media-media pendukung huruf *Vijaya* ini digunakan sebagai sub *headline* dalam perancangan ini, karena huruf ini mewakili dan

memberikan kesan yang memberikan kekuatan dalam menceritakan sejarah perang Badar.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG

The Quick Brown Fox Jumps
Over The Lazy Dog

the quick brown fox jumps
over the lazy dog

1234567890
!@#$%^&*()<>:;”’{}[]

- *Swis721 BT Light*

  Huruf ini digunakan sebagai *body text* dalam media-media pendukung yang ditampilkan sebagai informasi yang lebih detail perancangan ini, karena huruf ini mewakili dan memberikan kesan yang memberikan kekuatan dalam menceritakan sejarah perang Badar.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG

The Quick Brown Fox Jumps
Over The Lazy Dog
the quick brown fox jumps
over the lazy dog

1234567890
!@#$%^&*()<>:;”’{}[]

III.2.4 Illustrasi

Illustrasi adalah gambar reka bentuk yang dapat berupa gambar orang, binatang, tumbuhan, benda mati, abstrak dan sebagainya. Ilustrasi menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang bertujuan menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan atau informasi tertulis lainnya sehingga tulisan tersebut lebih mudah dipahami. Kusrianto (2006) menjelaskan "Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang di manfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual". Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempertegas pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan informasi media pembelajaran siswa tentang cerita perang Badar.



Gambar III.6 Contoh illustasi nuansa timur tengah
Sumber : http://hajiumrahziarah.files.wordpress.com/2010/01/img_1455.jpg (16/4/2015)



Gambar III.7 Referensi visual
Sumber : http://hajiumrahziarah.files.wordpress.com/2010/01/img_1455.jpg (16/4/2015)

Teknik illustrasi yang di gunakan dalam perancangan ini menggunakan teknik vektor, dengan gambar 2D. *Software* yang digunakan ialah *adobe illustrator* untuk tahap pembuatan karater, pewarnaan, dan *finishing*. Berikut proses studi ilustrasi pada perancangan cerita perang Badar :

III.2.4.1 Studi Logo Perang Badar

Logo perang Badar ini menggunakan jenis huruf "*Pieces of Eight*" yang telah dimodifikasi. Dalam logo ini terdapat elemen visual yakni kubah masjid dan pedang. Kubah masjid menandakan perang Badar adalah cerita perang yang mengatasnamakan umat Islam, yang tidak bisa lepas dari rumah Allah SWT yakni masjid. Pedang diartikan sebagai tanda perang yang memiliki makna kekuatan dan pertahanan. Berikut hasil dari logo perang Badar dalam perancangan ini :



Gambar III.8 Pedang Arab
Sumber : http://www.oriental-arms.com/photos/items/40/001940/ph-0.jpg (22/6/2015)



Gambar III.9 Kubah masjid Nabawi Madinah
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-NhqORFwr4dY/UbHwYvCzOaI/AAAAAAAAPXQ/UgHBzIj11rg/s1600/ada_apa_dengan_Kubah_hijau_nabawi_bag2.jpg (22/6/2015)



Gambar III.10 Logo perang Badar
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.4.2 Studi Latar

Latar yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif ini menggunakan latar khas dari timur tengah yakni suasana padang pasir. Padang pasir ini disesuaikan dengan keadaan sekitar yang disesuaikan alur cerita.



Gambar III.11 Referensi padang pasir 1
Sumber : http://statis.dakwatuna.com/wp-content/uploads/2013/10/padang-pasir-dan-pohon-kurma-2.jpg (22/6/2015)



Gambar III.12 Referensi padang pasir 2
Sumber : http://islamstory.com/sites/default/files/padang-pasir-pohon-matahari.jpg (22/6/2015)



Gambar III.13 Hasil akhir latar padang pasir
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

Kemudian selain latar padang pasir, dalam perancangan multimedia interaktif ini menggunkan latar suasana perumahan di sekitaran Madinah. Yang tidak lepas dari nuansa timur tengah.



Gambar III.14 Referensi perumahan timur tengah 1
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-NhqORFwr4dY/UbHwYvCzOaI/AAAAAAAAPXQ/UgHBzIj11rg/s1600/ada_apa_dengan_Kubah_hijau_nabawi_bag2.jpg (22/6/2015)



Gambar III.15 Referensi perumahan timur tengah 2
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-NhqORFwr4dY/UbHwYvCzOaI/AAAAAAAAPXQ/UgHBzIj11rg/s1600/ada_apa_dengan_Kubah_hijau_nabawi_bag2.jpg (22/6/2015)



Gambar III.16 Hasil latar perumahan timur tengah
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.4.3 Studi Karakter

Studi karakter ini menggunakan oranng-orang arab yang memiliki khas timur tengah. Dengan menggunakan balutan kain dikepala dan jubah yang sudah menjadi budaya arab. Karakter kaum Muslim dibuat dengan sosok wajah yang cerah dan senyum. Karena hal ini menggambarkan sosok orang-orang Muslim dengan keimanannya. Berikut studi karakter orang-orang Muslim dan tentara perangnya :



Gambar III.17 Referensi karakter kaum Muslim 1
Sumber : Film Umr bin Khatab seri 11 [Video] (22/6/2015)



Gambar III.18 Referensi karakter kaum Muslim 2
Sumber : Film Umr bin Khatab seri 11 [Video] (22/6/2015)



Gambar III.19 Hasil karakter kaum Muslimin
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

Karakter orang Quraisy dibuat dengan sosok wajah yang garang dan menakutkan. Karena hal ini menggambarkan sosok orang-orang Quraisy dengan kemarahan dan kebenciannya. Berikut studi karakter orang-orang Quraisy dan tentara perangnya :



Gambar III.20 Referensi karakter kaum Quraisy 1
Sumber : Film Umr bin Khatab seri 11 [Video] (22/6/2015)



Gambar III.21 Referensi karakter kaum Quraisy 2
Sumber : Film Umr bin Khatab seri 11 [Video] (22/6/2015)



Gambar III.22 Hasil karakter kaum Quraisy
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

Selanjutnya adalah studi karakter binatang yang digunakan perancangan multimedia ini. Binatang yang digunakan adalah kuda dan unta. Kuda dan unta adalah kendaraan berperang baik kaum Muslimin dan kaum Quraisy. Berikut studi karakter binatang unta dan kuda :



Gambar III.23 Referensi unta 1
Sumber : https://nurdinbaladi.files.wordpress.com/2013/05/unta.jpg (22/6/2015)



Gambar III.24 Referensi unta 2
Sumber : https://pcinutaiwan.files.wordpress.com/2013/01/screenshot-from-2013-01-01-142252.png (22/6/2015)



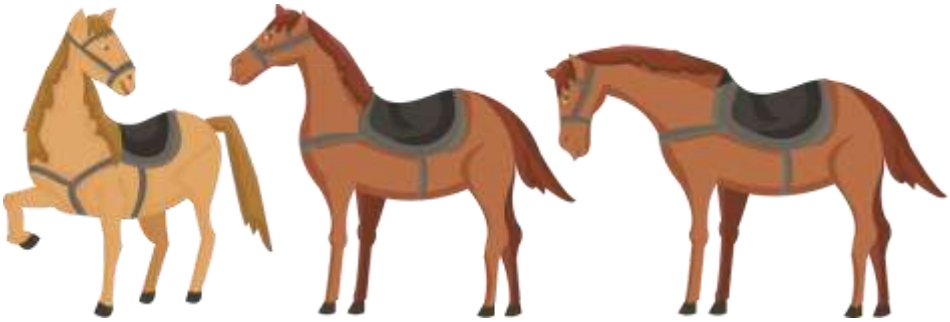
Gambar III.25 Hasil karakter unta
Sumber : Dokumen pribadi (2015)



Gambar III.26 Referensi kuda 1
Sumber : https://imaniarina.files.wordpress.com/2010/05/kuda.jpg (22/6/2015)



Gambar III.27 Referensi kuda 2
Sumber : https://mahmudshah.files.wordpress.com/2014/09/40b10-untitled-bmp.jpg?w=468 (22/6/2015)



Gambar III.28 Hasil karakter kuda
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.4.4 Studi Properti

Studi properti ini dirancang sebagai alat pelengkap dalam perancangan multimedia ini. Tambahan-tambahan pada elemen visual yang ada disetiap halamannya menjadi elemen visual yang dapat membantu didalam perancangan multimedia interaktif ini lebih menarik. Berikut studi properti dalam perancangan ini :

- Gentong

  Gentong ini digunakan untuk menyimpan persediaan makanan dan barang-barang lainnya untuk berdagang. Yang biasanya diletakan di depan rumah.



Gambar III.29 Referensi gentong
Sumber : https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTOf8_bzdK2OyJUDuquhNGjW7hbVOMAVhS5M5K9I-7JLOhrNHrxKA (20/6/2015)



Gambar III.30 Hasil akhir ilustrasi gentong
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

- Tombol *next* dan *preview*

  Tombol next dan preview ini menggunakan ornamen atau motif dalam seni Islam. Motif ini diambil dari corak arsitek masjid yang biasa digunakan untuk mihrab atau tempat imam sembahyang dan corak-corak untuk menghiasi masjid menjadi indah.



Gambar III.31 Referensi Masjid Nabawi Madinah
Sumber : https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTOf8_bzdK2OyJUDuquhNGjW7hbVOMAVhS5M5K9I-7JLOhrNHrxKA (20/6/2015)



Gambar III.32 Hasil akhir ilustrasi tombol *next* dan *preview*
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

- Pedang Arab

  Pedang ini digunakan oleh kaum Muslimin dan kaum Quraisy untuk berperang, sebagai pertahanan dan menyerang musuh.



Gambar III.8 Referensi pedang Arab
Sumber : http://www.oriental-arms.com/photos/items/40/001940/ph-0.jpg (22/6/2015)



Gambar III.33 Hasil akhir ilustrasi pedang Arab
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

- Tombak

  Tombak ini digunakan oleh kaum Muslimin dan kaum Quraisy untuk berperang, sebagai pertahanan dan menyerang musuh.



Gambar III.34 Referensi tombak
Sumber : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/7/71/Dory_Spear.jpg (22/6/2015)



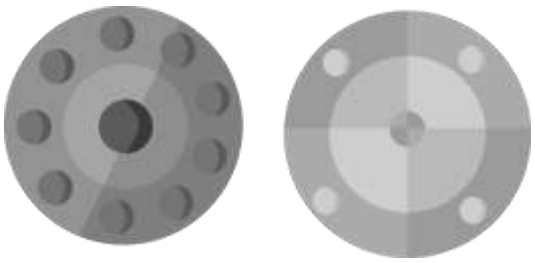
Gambar III.35 Hasil akhir ilustrasi tombak
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

- Perisai

  Perisai ini digunakan oleh kaum Muslimin dan kaum Quraisy untuk berperang, sebagai pertahanan menutup diri untuk melindungi bagian-bagian tubuh dari serangan musuh.



Gambar III.36 Referensi perisai
Sumber : http://www.vikingsword.com/vb/attachment.php?attachmentid=19255&stc=1 (22/6/2015)



Gambar III.37 Hasil akhir ilustrasi perisai
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

- Ikon Kursor

  Menurut Wikipedia kursor merupakan alat petunjuk atau indikator posisi pada monitor komputer. Ikon kursor pada umumnya bervisual tanda panah sebagai petunjuknya. Dalam perancangan multimedia ini dirancang dengan menggunakan mata tombak sebagai kursosrnya.



Gambar III.38 Referensi ikon kursor
Sumber : http://vader.joemonster.org/upload/qfo/1090728653a27666_mickey.jpg (22/6/2015)



Gambar III.39 Hasil akhir ilustrasi ikon kursor
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Seperti yang dijelaskan oleh Adi Kusrianto dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007: 46) yakni "Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lainnya".

Warna yang digunakan dalam perancangan media informasi ini menggunakan tema warna *"pantone solid coated"* yakni warna-warna yang dihasilkan memiliki

perpaduan antara warna biru, merah, kuning, cokelat, hitam, dan putih yang memberikan kesan hangat dan *soft*, warna ini diambil dari warna-warna yang khas dari Timur Tengah. Warna-warna ini juga diambil dari tempat-tempat yang ada di timur tengah seperti padang pasir, perumahan, pakaian, dan tempat kejadian perang Badar. Warna yang digunakan juga diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Tujuannya supaya memberikan kekuatan dan mendukung elemen grafis lainnya untuk membantu pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Warna-warna yang digunakan sebagai berikut :



Gambar III.40 Contoh warna psc
Sumber : Dokumen pribadi (2015)