BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Berdasarkan pembahasan permasalahan yang telah diuraikan di bab sebelumnya dan telah ditemukan masalah yang akan difokuskan untuk diberikan solusinya, maka solusi yang tepat ialah dengan merancang media informasi mengenai konsep sedekah menurut Islam yang cocok untuk anak-anak usia 9-12 tahun. Strategi perancangan yang dilakukan yaitu dengan cara mengenalkan jenis-jenis sedekah atau cara-cara bersedekah yang diajarkan Rasulullah SAW yang terangkum dalam hadits.

Penyampaian makna atau penjelasan dari hadits Rasulullah SAW ini dengan cara bercerita melalui kumpulan komik strip yang dibukukan dengan pendekatan visual dan verbal yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Adapun definisi komik strip secara umum merupakan rentetan kartun baris atau rentetan kartun yang biasanya bertema humor, bergambar ilustrasi sederhana, dan dengan teks sedikit (Masdiono, 2014, h. xi-xii).

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan komik strip ini bertujuan untuk mengenalkan kepada *target audience* (anak-anak SD usia 9-12 tahun) bahwa konsep sedekah dalam Islam sangatlah luas, tidak terbatas hanya dengan materi atau uang saja. Komik strip ini ingin memberikan informasi secara lengkap terkait jenis-jenis sedekah yang sesuai dengan hadits, dikemas melalui cerita-cerita ringan tentang bagaimana anak-anak bisa bersedekah di kehidupan sehari-harinya dengan mudah melalui hal-hal sekecil apapun. Diharapkan pembaca akan mendapatkan pesan moral yang positif dan juga menghibur bagi pembacanya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dilakukan untuk memberikan efek ketertarikan dan kemudahan agar pesan yang terkandung didalam komunikasi dapat diterima atau

dimengerti oleh *target audience*. Adapun dalam perancangan, pendekatan komunikasi dibagi sebagai berikut:

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal disampaikan melalui nasihat positif dengan bahasa Indonesia sehari-hari agar pesan dapat dipahami oleh semua *target audience.* Pendekatan verbal disampaikan melalui dialog antar tokoh seputar kejadian sehari-hari yang terjadi di lingkungan sekolah. Penggunaan kata-kata atau tulisan tidak akan dimuat terlalu banyak, agar pembaca yang masih berusia anak-anak tidak lelah ketika membaca dan pesan juga lebih cepat tersampaikan karena di tiap *ending* cerita akan dimuat hadits sebagai pesan moralnya.

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual yang digunakan adalah dengan menampilkan kehidupan sehari-hari seorang anak SD yang ingin menjadi *superhero* di sekolah dengan menggunakan seragam lengkap beserta dengan teman-teman serta gurunya, agar anak-anak sebagai pembaca merasa lebih dekat dan lebih memahami bahwa karakter-karakter di komik tersebut masih seusia dengannya. Background komik akan ditampilkan secara *simple* dan lebih menegaskan penggambaran kepada objek manusia, dengan tampilan tiap halaman yang *full color* agar pembaca lebih menikmatinya.

III.1.3 Materi Pesan

Pesan yang ingin disampaikan adalah tentang cara-cara bersedekah yang begitu mudahnya untuk dilakukan oleh anak-anak di kehidupan sehari-seharinya sesuai dengan hadits Rasulullah SAW. Hadits yang dipilih untuk dijadikan komik strip yang berkaitan tentang tentang cara-cara sedekah baik materi maupun non materi serta hadits tambahan sebagai kesimpulan. Materi dikemas dengan cerita lucu juga sindiran terkait fenomena yang terjadi di masyarakat yang bisa dijadikan pelajaran.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan untuk dialog antar tokoh pada komik ini menggunakan bahasa Indonesia informal, dikemas secara lugas dan sederhana, agar anak-anak yang membaca tidak canggung, mudah memahami dan merasa lebih dekat karena terbiasa menggunakan bahasa tersebut. Namun pemilihan kata-kata tetap diperhatikan agar tetap menggunakan bahasa Indonesia yang sopan. Sementara untuk *quotes* yang berisikan hadist-hadist pilihan terkait sedekah menggunakan bahasa indonesia formal dan beberapa istilah dari bahasa arab, agar anak-anak juga belajar memahami istilah bahasa arab yag terdapat dalam agama Islam.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak masyarakat yang dituju dapat diuraikan sebagai berikut:

- **Demografis**

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

  Usia : 9 – 12 Tahun

  Usia 9-12 tahun adalah usia rata-rata siswa/i kelas 4-6 SD dimana materi sedekah serta penerapan hafalan dalil dan hadits telah diajarkan.

  Pendidikan : Sekolah Dasar

  Tingkat Sosial : Semua Kalangan

  Agama : Islam

- **Geografis**

  Wilayah : Kota

  Lokasi Kota : Kota-kota besar di Indonesia

  Studi kasus : SDN 2 Sekeloa dan SD Istiqamah

- **Psikografis**

  Perancangan ditujukan kepada anak-anak masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar usia 9-12 tahun. Makmun (seperti dikutip Muid,2012) anak usia 9 -12 tahun memiliki ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6-9 tahun dengan ciri perkembangan sosial yang pesat. Pada tahapan ini anak/ siswa berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya

dengan membandingkan dirinya dengan teman sebayanya. Jika proses itu tanpa bimbingan, anak akan cenderung sukar beradaptasi dengan lingkungannya.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan perencanaan yang bertujuan agar media informasi yang dirancang yaitu berupa komik strip, efektif untuk menyampaikan pesan kepada pembaca sekaligus menarik agar pembaca tidak cepat bosan dan senang membacanya. Adapaun beberapa tahapan strategi kreatif yang digunaka diantaranya sebagai berikut :

1. Tema

Tema yang dipilih ialah tema humor yang sifatnya mendidik. Tema humor dipilih untuk mencairkan pesan di dalamnya yang memuat informasi terkait hadits yang bersifat religius, agar komik ini dapat diterima oleh pembaca dan juga dapat memberikannya pembelajaran agama yang menghibur serta lucu. Tema humor juga merupakan tema paling popular di berbagai judul komik strip, baik di Indonesia maupun luar Indonesia. Selain itu tokoh utama komik ini merupakan anak SD yang bercita-cita menjadi *superhero*, namun bukan dengan kekuatan super layaknya *superhero* umumnya, melainkan dengan kekuatan hatinya yang tulus. Penggambaran karakter anak SD sebagai *superhero* ini bertujuan agar pembaca yang masih berusia anak-anak menjadikan karakter ini sebagai tokoh panutan dan menerapkan sikapnya di kehidupan sehari-harinya.

2. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi pada komik ini menggunakan gaya ilustrasi kartun. Gaya ilustrasi disesuaikan dengan gaya gambar pribadi yang mengacu pada komik "Si Juki" dan “Komik Lieur” yang tentunya juga disesuaikan untuk *target audience* yang masih berusia anak-anak.



Gambar III.1 Refrensi gambar "Si Juki".
Sumber : http://www.sijuki.com/wp-content/uploads/2014/04/jukiaprilmop.jpg (16 Juli 2016)



Gambar III.2 Refrensi gambar "Komik Lieur".
Sumber : https://www.facebook.com/komiklieur/photos/a.588375227942041.1073741828.588371101275787/961374027308824/?type=3 (16 Juli 2016)

Gaya gambar anatomi tubuh pada karakter dibuat lebih sedehana dengan tidak terlalu kaku layaknya manusia asli. Pada bagian kepala dibuat sedikit lebih besar agar lebih menunjukan kesan humor serta makin menonjolkan ekspresi dari masing-masing karakter.

3. *Copywriting*

- ***Headline* : Sedekah itu Mudah**

Maksud dari *headline* ini adalah ingin langsung menegaskan kepada *target audience* bahwa sedekah itu benar-benar ibadah yang mudah sekali dilakukan karena dapat dilakukan dengan apapun, kapanpun, dimanapun, oleh siapapun tanpa syarat sama sekali. Sesuai dengan pesan utama yang ingin disampaikan yaitu tentang "kemudahan", maka dengan judul "Sedekah Itu Mudah" pesan yang disampaikan diharapkan langsung terkunci di benak *target audience*.

- ***Tagline* : Anak - anak juga bisa!**

Tagline ini diletakan dibawah judul "Sedekah Itu Mudah". Maksud dari *tagline* "Anak-anak juga bisa!" ini adalah menggambarkan bahwa sedekah itu benar-benar mudah sekali dipraktekan sehingga untuk usia anak-anak sekalipun bisa melakukannya. Selain itu *tagline* ini juga menggambarkan semangat dari karakter utama komik ini, yaitu Si Banu yang seakan-akan berbicara dengan tegas bahwa anak-anak juga bisa sedekah.

4. *Storyline*

Storyline dari komik ini mengikuti hadits pilihan yang diangkat terkait sedekah yang diajarkan Rasulullah beserta satu hadits yang digunakan sebagai kesimpulan sekaligus pentup komik ini. Alur dari cerita komik strip ini adalah maju, dimana cerita berlangsung secara singkat dan langsung tamat, sehingga tidak diperlukan pengenalan tokoh yang begitu panjang melainkan langsung ke isi cerita. Pembaca dapat membaca bebas dari halaman berapapun karena masing-masing cerita tidak berkaitan, melainkan setiap hadits hanya satu cerita yang langsung berakhir. Contoh *storyline* pada komik strip ini sebagai berikut :

- **Sedekah Enggan Berbuat Jahat**

  Banu kesal temannya Rukmi dijahilin Bara, Banu berniat ingin membalasanya namun niatnya diurungkan karena ia sadar Bara adalah temannya.

- **Sedekah Salam**

  Bara sedang ke rumah Anisah namun Anisah tidak kunjung keluar rumah, Bara sibuk menghubungi via ponsel lalu Banu memberi solusi dengan mengucapkan salam dan berhasil.

- **Sedekah Zikir**

  Pak Galak membentak siswa/i dan sisw/i langsung ketakutan, ternyata Pak Galak hanya memerintahkan untuk membaca zikir bersama-sama

- **Sedekah *Amar Maruf Nahi Munkar***

  Banu semangat menasehati para temannya, dengan berapi-api mengajak teman-temannya untuk berubah, namun ternyata dia malah menghadap ke papan tulis, bukan ke teman-temannya.

- **Sedekah Berbicara Yang Baik**

  Anisa memanggil Banu untuk mencegah Bara berbicara kasar di depan orang banyak, Banu panik mendengarnya. Namun setelah dilihat, ternyata Bara hanya berteriak "kasar, kasar, kasar"

- **Sedekah Membuang Rintangan**

  Bara ingin menjahili Ceplis dengan menjebaknya dengan kulit pisang agar terpleset, namun ternyata Banu menemukannya terlebih dahulu dan melemparnya ke tong sampah, namun meleset dan mengenai wajah Bara.

- **Sedekah Senyuman**

  Ceplis murung karena dijahili oleh Bara, lalu Banu membujuk dan memberi nasehat untuk tersenyum sambil menunjuk seseorang yang senantiasa tersenyum, tetapi yang ditunjuknya bukanlah orang melainkan patung.

- **Sedekah Mengangkat Barang**

  Pak Galak sedang kerepotan membawa barang bawaanya menuju kendaraannya. Banu datang membantu dan terkejut melihat kendaraan Pak Galak ternyata seekor unta.

- **Sedekah Melerai Orang Yang Bertengkar**

  Bara dan Rukmi sedang debat hingga saling adu argument dengan nada tinggi. Anisa ingin mendamaikan mereka namun tidak bisa. Banu datang dan melerai mereka dengan berteriak "Lihat ada Pak Galak" lalu mereka berdua terdiam karena takut.

- **Sedekah Jalan Menunaikan Shalat**

  Bara mengajak Banu bermain ke suatu tempat namun jauh sekali, Banu kecapekan namun Bara tetap segar bugar, tetapi ketika Banu mengajaknya ke Masjid justru Bara langsung lesu.
- **Sedekah Menunjukan Jalan Kepada Orang Buta**

  Banu melihat seorang bapak-bapak yang tidak bisa melihat sedang kebingungan mencari jalan. Banu menolong bapak tersebut dengan mengantarkan sampai tempat tujuan. Lalu dengan cepat, mereka berdua sampai di tempat tujuan, bapak tersebut bingung kenapa bisa secepat itu, ternyata mereka menggunakan pintu kemana saja milik Doraemon.
- **Sedekah Harta**

  Rukmi memamerkan barang-barang baru miliknya kepada Banu namun ketika Banu menagih untuk sedekah Rukmi langsung beralasan bawa uangnya telah habis.
- **Sedekah Air**

  Bara mengerjai Ceplis dengan membuang air minum Ceplis. Banu membalas perbuatan Banu dengan menukar air minum Ceplis dengan Banu.
- **Sedekah Kurma**

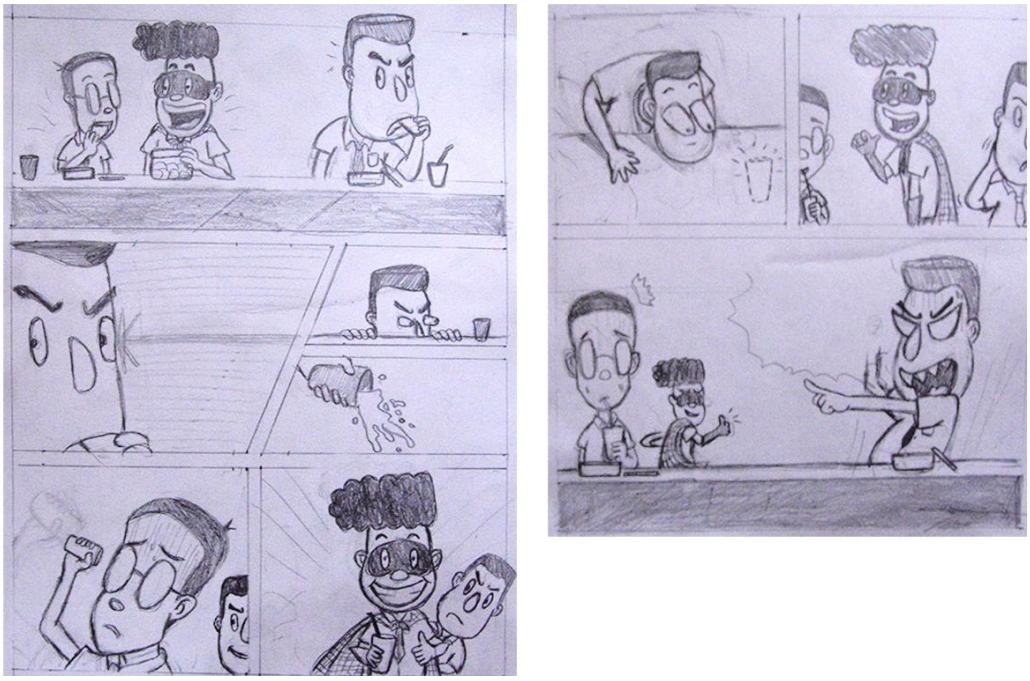
  Bara meminta sedekah kepada Banu. Banu lalu memberikan Bara sedekah dengan dibungkus kotak yang sangat besar. Bara sangat senang sekali namun kemudian kaget karena di dalamnya hanya berisikin sebiji buah kurma.
- **Sedekah Adalah Segala Kebaikan**

  Pak Galak meminta Banu untuk maju ke depan kelas untuk menjelaskan kepada teman-temannya tentang sedekah. Banu menjelaskan bahwa sedekah itu merupakan segala kebaikan.

4. *Storyboard*

Setelah menentukan *storyline*, maka langkah selanjutnya adalah menggambarkan ide cerita tersebut kedalam bentuk visual yang sudah disusun menjadi beberapa panel komik. Dalam komik ini, jumlah panel bervariasi tiap halamannya, tujuannya agar cerita lebih bervariasi untuk diikuti namun tetap akan habis dalam 1 cerita dalam 2 halaman. Panel terakhir di halaman kedua akan selalu menjadi panel

puncak (tamat) yang ukurannya selalu dibuat lebih besar dibanding panel lainnya, tujuannya untuk memberi penegasan terhadap *ending* cerita tersebut.



Gambar III.3 Contoh *storyboard* dengan sketsa yang sudah diperbaiki.
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

5. Visualisasi

Setelah *storyboard* dibuat secara manual menggunakan pensil dikertas, maka tahap selanjutnya adalah tahap visualisasi melalui proses digital dimulai dari *inking*, *coloring*, memberikan teks narasi, efek suara, efek suasana, efek gerakan, merapikan kotak panel serta menambahkan balon teks untuk diisi dengan percakapan antara tokoh di dalam komik. Visualnya terdiri dari beberapa hadist pilihan tentang cara-cara bersedekah yang dijadikan cerita melalui kumpulan komik strip.



Gambar III.4 Contoh visualisasi isi cerita komik.
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

Selain visual karakter-karakter *original* yang muncul dalam komik ini, terdapat juga karakter lain yang dipinjam sebagai pelengkap untuk mendukung isi cerita. Karakter yang muncul dalam komik ini adalah karakter Ronald Mcdonald serta Doraemon.



Gambar III.5 Karakter Ronald Mcdonald dan Doraemon
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

Karakter Ronald Mcdonald berperan dalam cerita "Sedekah Senyuman" sebagai karakter yang senantiasa tersenyum karena dia hanyalah sebuah patung badut. Sedangkan Doraemon berperan dalam cerita "Sedekah Menuntun Orang Buta"

sebagai karakter baik hati yang ikut menolong mengantarkan orang buta tersebut ke tempat tujuannya menggunakan pintu kemana saja.

III.1.7 Strategi Media

Strategi media melewati beberapa tahapan dengan tujuan agar *target audience* dapat menerima pesan dengan sempurna dan proporsi yang tepat. Tahap-tahap yang digunakan dalam strategi media yaitu menggunakan teknik AISAS, terdiri dari *Attention, Interest, Search, Action* dan *Share*. Jabaran dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Attention

Media-media ini bertugas untuk memperkenalkan madia utama yaitu komik strip tentang sedekah kepada *target audience* dan menggiring mereka kepada aksi yang lebih lanjut. Pada tahap ini *copywriting* akan memiliki porsi besar dalam media dengan tujuan membangun perhatian *target audience* terhadap media utama yaitu komik strip.

- **Poster**

  Poster digunakan sebagai media memprosikan sekaligus menginformasikan terntang media utama yaitu komik strip kepada calon konsumen. Poster akan di tempatkan di toko-toko buku serta di mading-mading sekolah.

2. *Interest*

- ***X-Banner***

  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.

- ***Mini Banner***

  Mini Banner digunakan untuk menginformasikan promo yang sedang berlangsung seperti diskon dan masa berlakunya. *Mini Banner* akan diletakkan diatas rak buku sehingga menarik minat pengunjung untuk menghampirinya.

- ***Banner* Karakter**

  Media *banner* karakter ini untuk menarik perhatian calon konsumen karena berbentuk karakter utama, dimana *banner* karakter tidak hanya dirancang untuk menarik perhatian namun juga sebagai *background* foto, agar ketika calon konsumen mengunggah di media sosia pribadinya, pengikutnya dapat melihat juga dan tertarik untuk foto dengan karakternya.

- **Poster**

  Poster digunakan sebagai media memprosikan sekaligus menginformasikan terntang apa saja promo yang sedang berlangsung, sampai kapan promo tersebut berlangsung dan harus kemana jika ingin mencari informasi lebih lengkap.

- ***Chain Flag***

  Chain Flag ditujukan untuk menambah estetika dan menarik perhatian para pengunjung sehingga tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut tentang informasi komik strip "Sedekah Itu Mudah"

3. *Search*

- **Sosial Media**

  Merupakan media tempat berkumpulnya para calon konsumen untuk terus mengikuti *update* terbaru dari informasi terkait media utama. Dimana akan diinformasikan paket lengkap seputar pembelian komik strip "Sedekah Itu Mudah".

4. *Action*

- **Komik Strip**

  Media utama yang digunakan adalah komik strip yang dicetak dalam bentuk buku. Komik ini mengangkat cerita tentang kehidupan seorang anak SD yang ingin menjadi *superhero* dengan menerapkan hadits nabi terkait sedekah materi dan non materi dikehidupan sehari-harinya dengan nuansa humor yang mendidik.

- **Buku Praktek**

  Buku praktek digunakan sebagai media untuk mengingatkan *target audience* untuk segera melaksanakan pesan yang terdapat dalam media utama.

- **Gantungan Kunci**

  Gantungan Kunci dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan *target audience* dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama.

- **Kaos**

  Kaos merupakan *merchandise* yang didapatkan di paket spesial. Kaos ditujukan sebagai media promosi yang melekat di diri konsumen yang membeli karena konsumen memakainya dalam aktivitas sehari-hari dan dapat dilihat dengan jelas oleh orang disekitarnya.

- **Stiker**

  Stiker merupakan *merchandise* dari paket spesial yang berisi gambar dari keenam karakter dari komik "Sedekah itu Mudah"

5. *Share*

- **Foto Profil**

  Media ini akan menyediakan bingkai foto yang dapat diisi dengan foto pribadi. Template foto yang dapat digunakan oleh pengguna akun facebook untuk menunjukan bagian dari komik strip "Sedekah itu Mudah".

III.1.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Komik ini akan dibuat dalam bentuk cetak dan akan didistribusian secara masal di toko buku. Untuk tempat pendistribusian pertama akan dilakukan di toko-toko buku di kota-kota besar seperti Jabodetabek, Bandung, Surabaya, dll. Sebagai tahap lanjutan dan keseluruhan Indonesia tergantung kesepakatan dengan penerbit. Buku ini pertama kali diterbitkan pada bulan Juli berhubungan dengan dimulainya libur pelajar serta nuansa bulan lebaran. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai waktu yang tepat dalam mendistribusikan komik ini karena sebagian besar target penjualan tidak terlalu sibuk dan mulai mencari hiburan pada waktu ini. Strategi distribusi dan waktu penyebaran media yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.1 Rencana distribusi media
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

Media	Juli				Agustus				September			
Poster 1												
X Banner												
Mini Banner												
Banner Karakter												
Chain Flag												
Poster 2												
Media Sosial												
Komik Strip												
Buku Praktek												
Stiker												
Kaos												
Gantungan Kunci												
Foto profil												

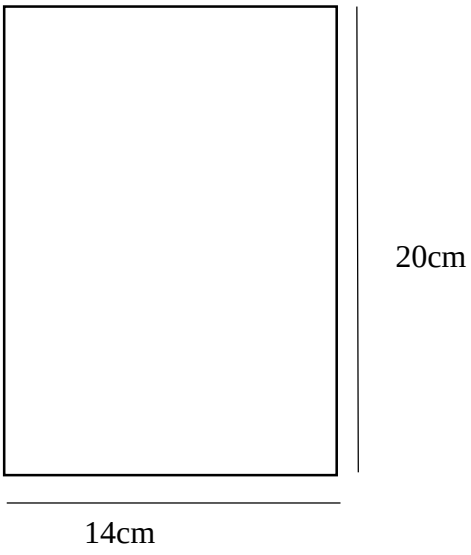
III.2 Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan komik ini ditampilkan dengan illustrasi menggunakan penggayaan kartun dan terinspirasi dari komik strip Indonesia yang sedang popular seperti Si Juki, Si Bedil, Komik Lieur, dll. Di dalamnya memuat

visual berisikan gambar-gambar lucu dengan berisikan kehidupan siswa-siswi SD di sekolah.

III.2.1 Format Desain

Format desain dibuat dengan format portrait dengan ukuran 14cm x 20 cm dan dicetak dengan kertas *art paper*, *full color* dengan format bolak balik. Bagian sampul akan dicetak dengan art paper 260gr dengan laminasi *glossy*, sehingga sampul tidak mudah rusak dan memiliki permukaan yang lembut. Bagian isi akan dicetak dengan *art paper* 150gr dan buku akan di softcover jilid lem dengan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.



Gambar III.6 Ukuran halaman komik
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

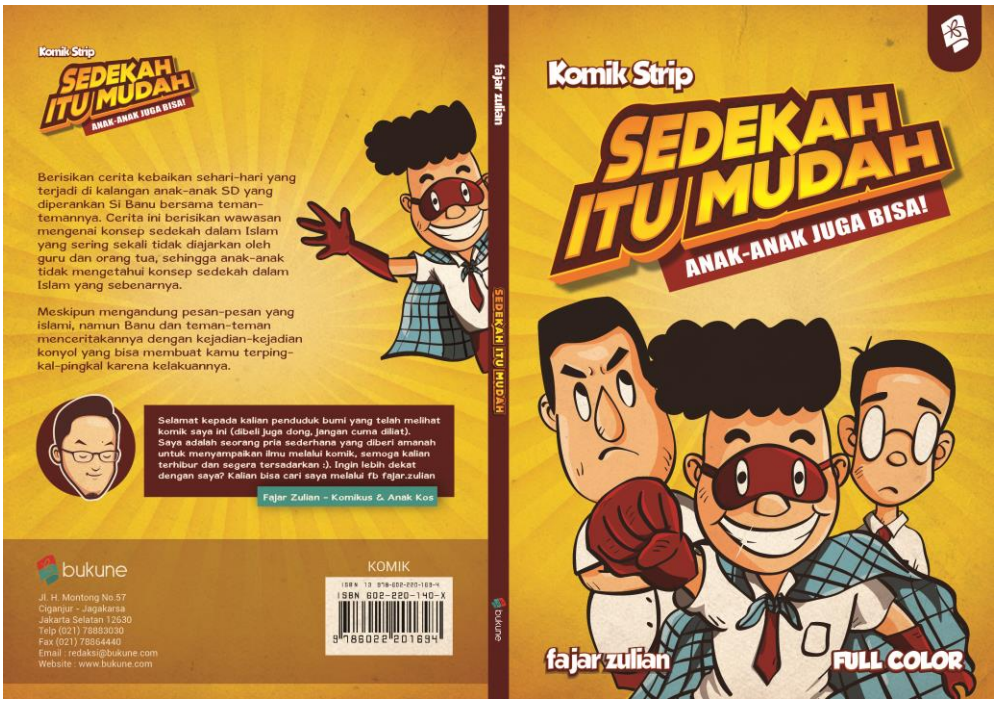
III.2.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam desain. *Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk menunjang kosep atau pesan yang dibawanya (Surianto Rustan ,2009, h.0).

- ***Cover***

  Bagian *cover* depan di isi dengan logo judul komik dengan ukuran yang mendominasi bertujuan sebagai *point of interest* bagi para pengunjung toko buku yang melihatnya. Selain logo buku, juga terdapat *tagline*, logo penerbit,

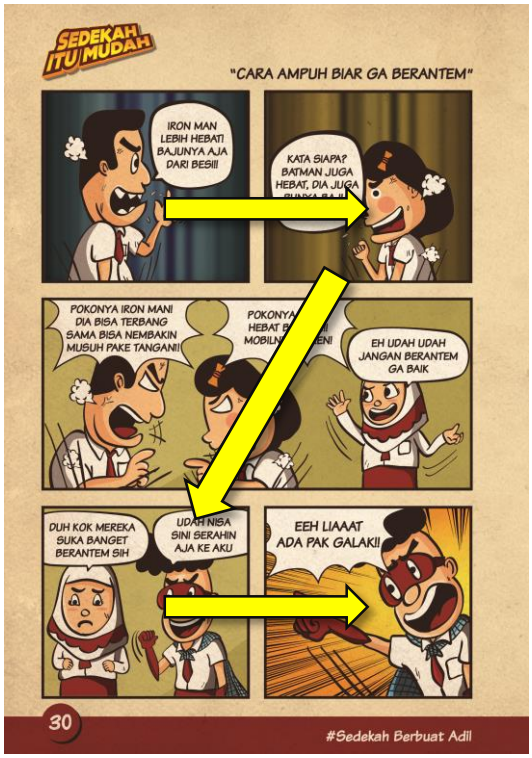
nama pembuat komik, dan ilustrasi *cover* depan yang berisikan tokoh utama Si Banu Jarwadi yang sedang berpose seperti "Superman" didampingi dengan teman-temannya yaitu Bara dan Ceplis. Pada Bagian belakang akan diisi dengan judul berukuran kecil, sinopsis singkat, profil singkat penulis, alamat penerbit, *barcode* penjualan, dan ilustrasi karakter.



Gambar III.7 Sampul komik depan (kanan) dan belakang (kiri)
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- **Panel**

  Panel merupakan bagian yang akan di isi dengan peristiwa atau suatu adegan di dalam komik. Panel pada komik ini akan di baca dari kiri kanan dan dari atas kebawah seperti membaca buku. Panel yang sebelah kiri dibaca terlebih dahulu, kemudian ke panel sebelah kanannya, lalu dilanjutkan ke panel kiri bawah panel pertama, dan berakhir pada panel disebelah kanannya.



Gambar III.8 Alur baca panel
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- **Balon Dialog**

  Balon dialog yang digunakan berbentuk variatif disesuaikan dengan ekspresi atau nada bicara pada masing-masing karakter, misal saat sedang berbicara dengan nada normal, berteriak atau marah. Hal ini bertujuan agar pembaca lebih mendalami isi dari setiap adegan dalam komik.



Gambar III.9 Contoh Balon Kata Saat Nada Bicara Normal
Sumber: Dokumen pribadi (2016)



Gambar III.10 Contoh Balon Kata Saat Berteriak / Nada Tinggi
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- ***Background***

  Background komik ini ditampilkan secara sederhana, hanya berupa warna ditambah efek bayangan serta efek garis-garis ketika adegan tertentu, seperti saat terkejut, kaget, atau marah. Hal ini bertujuan untuk lebih menegaskan penggambaran kepada objek karakter serta membebaskan *target audience* untuk berimajinasi sesuka hatinya terkait latar tempat saat cerita itu berlangsung.



Gambar III.11 *Background* Saat Adegan Biasa
Sumber: Dokumen pribadi (2016)



Gambar III.12 *Background* Saat Adegan Terkejut
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Huruf merupakan satuan alfabet, angka, tanda baca dan lain-lain, sementara tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. (Surianto Rustan, 2014, h.16). Huruf yang digunakan dalam komik strip "Sedekah Itu Mudah" mempunyai tingkat keterbacaan yang baik, agar pesan yang ingin disampaikan dapat mudah dipahami dan jelas.

- **Huruf Pada *Headline***

  Huruf pada *headline* "Sedekah Itu Mudah" menggunakan jenis tipografi sans serif dengan *font* Dock 11 dengan huruf capital tebal dan posisi miring ke atas. Dirancang seperti ini karena ingin mengeuatkan pesan bahwa sedekah benar-benar mudah dengan ukuran huruf yang besar, dibuat miring ke arah kanan atas sebagai bentuk bahwa komik ini merupakan terobosan terbaru yang sangat bermanfaat untuk perubahan positif.



Gambar III.13 Judul Komik Strip "Sedekah itu Mudah"
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

!@#$%*(),./;' []\

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Gambar III.14 *Font* Dock 11
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

- **Huruf Pada *Tagline***

  Huruf pada *tagline* "Anak-Anak Juga Bisa" menggunakan jenis huruf sans serif dengan *font* Impact. Huruf ini juga memiliki karakter yang tebal dan digunakan untuk menunjang kesan semangat anak-anak yang seperti menegaskan bahwa sedekah benar-benar mudah karena anak kecil sekalipun bisa melakukanya.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+,.;'[]\

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Gambar III.15 *Font* Impact
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Huruf Pada *Bodytext***

  Huruf pada *bodytext* menggunakan jenis huruf script dengan *font* Komika Text. Pemilihan jenis *font* ini karena sesuai dengan komik strip umumnya dan juga untuk menyampaikan kesan keakraban karena seperti tulisan tangan serta mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Gambar III.16 *Font* Komika Text
Sumber : Dokumen Pribadi

Huruf Komika Text sebagai *bodytext* ini digunakan pada semua dialog percakapan antar tokoh, judul cerita, narasi cerita, deskripsi, dan *quote.* Huruf yang digunakan sebagai percakapan antar tokoh menggunakan huruf besar semua sementara untuk deskripsi menggunakan huruf besar dan kecil.



Gambar III.17 Contoh penggunaan huruf pada dialog percakapan.
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)



Gambar III.18 Contoh penggunaan huruf pada deskripsi
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

- **Huruf Pada Efek Suara**

  Huruf pada efek suara menggunakan jenis huruf script dengan *font* Komika Text dengan ukuran lebih besar daripada huruf pada dialog, agar menjadi pusat perhatian bagi para pembaca. Efek suara digunakan untuk menggambarkan situasi atau kesan yang ingin di munculkan.



Gambar III.19 Contoh penggunaan huruf pada efek suara
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

III.2.4 Ilustrasi

Kusrianto (2006) menjelaskan “Ilustrasi adalah seni gambar yang di manfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual”. Ilustrasi sangat dibutuhkan dalam perancangan komik sedekah itu mudah, agar *target audience* dapat lebih memahami pesan yang terkandung dalam hadist karena didukung oleh ilustrasi yang menarik dan menghibur.

- **Studi Karakter**

  Karakter merupakan elemen penting di dalam sebuah komik karena berfungsi sebagai pendeskripsi dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.Seperti pembahasan sebelumnya, karakter yang ingin ditonjolkan adalah karakter yang sebaya dengan *target audience*, yaitu anak-anak usia 9-12 tahun. Karakter utama bernama Banu merupakan karakter yang terobsesi menjadi seorang *superhero* layaknya tingkah laku anak seumurnya yang memakai sarung sebagai jubah kebanggannya sehingga seolah-olah dapat terbang layaknya seorang Superman. Dimana referensinya mengikuti gambar berikut :



Gambar III.20 Referensi Visual *Superhero* Anak-Anak
http://assets.kompasiana.com/statics/crawl/552c27696ea83433798b4568.jpeg?t=o&v=700 (16 Juli 2016)

  Walaupun dirinya tidak memiliki kekuatan super seperti Superman ataupun Spiderman, tapi Ayahnya mengajarkannya untuk selalu menolong orang-orang disekitarnya dengan cara bersedekah kapanpun dan dimanapun dirinya berada.



Gambar III.21 Karakter Utama “Banu Jawardi”
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

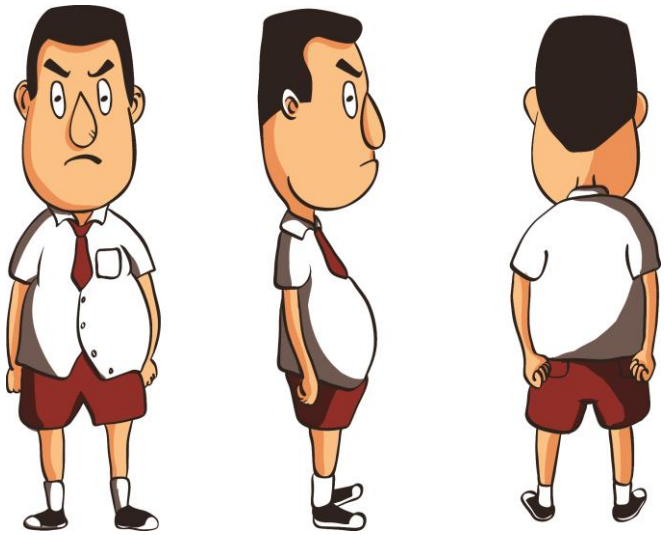
Selain ingin seperti Superman, sarung yang dikenakannya bertujuan agar ketika waktu shalat tiba, dirinya selalu siap untuk shalat dimanapun dirinya berada. Selain menggunakan sarung sebagai jubah, Banu juga memakai topeng layaknya *superhero* lainnya agar identitas wajah aslinya tidak diketahui oleh orang banyak, sehingga dirinya dikenal karena perbuatan baiknya saja, bukan karena fisiknya. Rambutnya disisir ke sebelah kanan sebagai tanda dirinya selalu mengarah kepada kebaikan.

Selanjutnya adalah studi karakter pendukung dalam komik ini, yaitu teman-teman sekelas Banu. Referensinya masih menggunakan penggambaran siswa SD dengan atribut lengkap sebagai berikut :



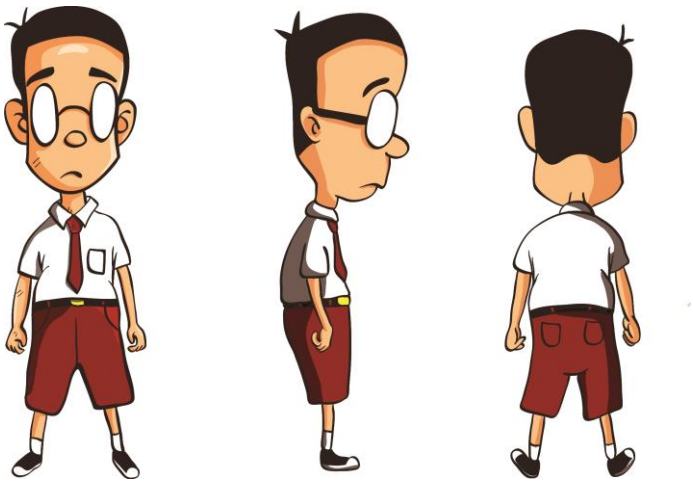
Gambar III.22 Referensi Anak SD
Sumber :
http://img.okeinfo.net/content/2011/05/13/337/456561/cmekUM67NZ.jpg
(16 Juli 2016)

Karakter pendukung yang pertama adalah Bara Digdaya. Merupakan karakter antagonis dalam komik ini yang sifatnya berlawanan dengan Banu. Bara merupakan siswa nakal yang hobinya menjahili teman-temannya. Badannya paling besar di sekolahnya dan sudah tiga kali gagal naik kelas.



Gambar III.23 Karakter Pendukung “Bara Digdaya”
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Karakter pendukung kedua adalah Ceplis Sapari. Merupakan sahabat dekat Banu yang memiliki tubuh pendek dengan kacamata besar karena keseringan membaca buku dalam waktu lama dengan jarak dekat. Ceplis merupakan karakter yang lemah dan sering dijahili oleh Bara Digdaya.



Gambar III.24 Karakter Pendukung “Ceplis Sapari”
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Karakter pendukung ketiga adalah Dwi Rukmi. Rukmi adalah anak dari keluarga yang kaya raya. Merupakan siswi yang baik namun pelit sekali ketika memiliki sesuatu. Suka sekali memamerkan barang-barang baru miliknya ke teman-teman di kelasnya.



Gambar III.25 Karakter Pendukung “Dwi Rukmi”
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Karakter pendukung keempat adalah Adilah Anisah. Merupakan Siswi yang Cantik, pintar dan baik sekali dengan teman-temannya. Suka memberikan nasehat serta membantu temannya yang kesulitan belajar, salah satunya Bara yang lemah dalam memahami pelajaran.



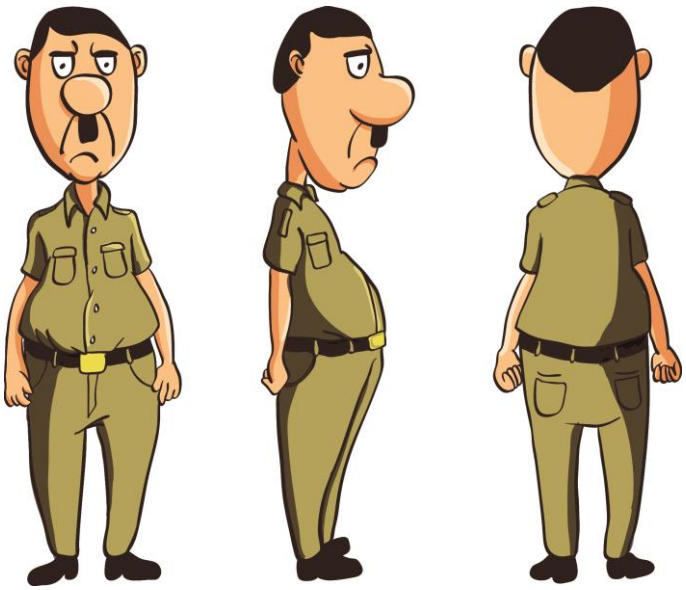
Gambar III.26 Karakter Pendukung “Adilah Anisa”
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Sementara itu juga terdapat satu karakter guru yang berperan sebagai guru agama dari para siswa-siswi dalam komik ini. Referensi pakaian guru mengambil dari gambar berikut :



Gambar III.27 Referensi pakaian guru
Sumber : https://s3.bukalapak.com/img/376937361/large/image.jpg
(16 Juli 2016)

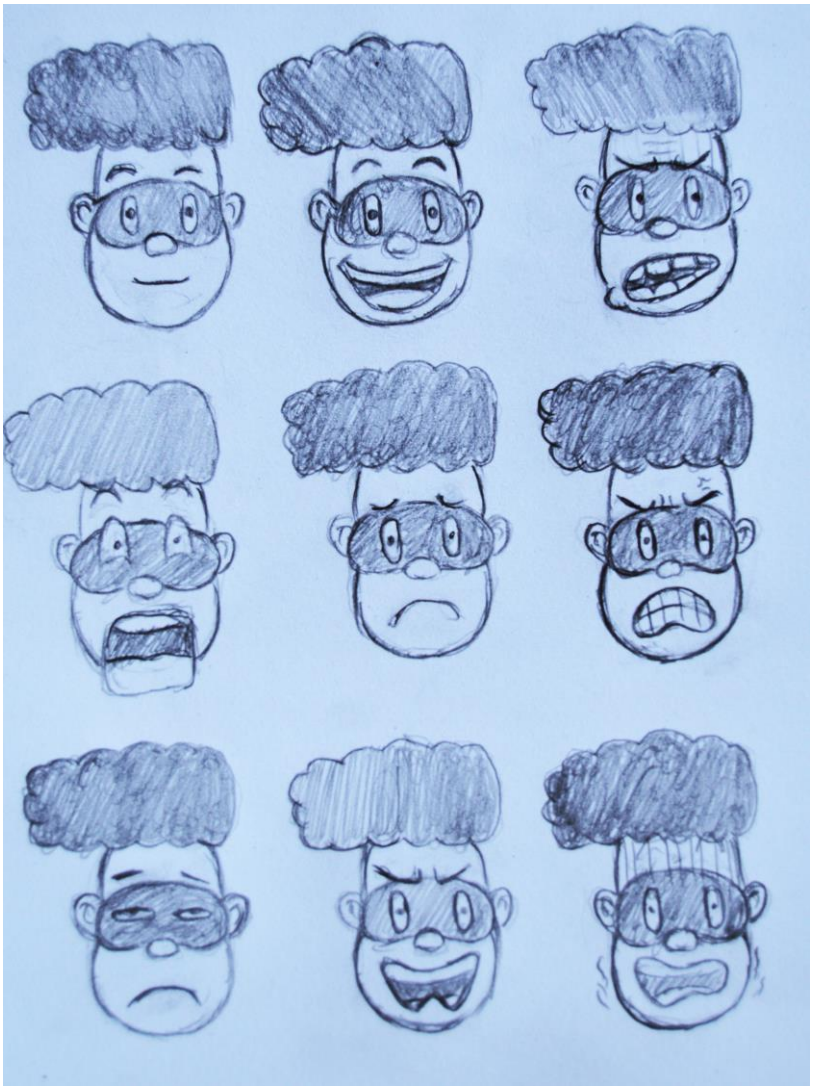
Galak Gamanto merupakan guru agama yang tegas, selalu serius dan berwajah seram tetapi sangat sayang dengan siswa-siswinya. Suka membuat Banu dan kawan - kawan waspada karena takut disuru menjawab soal di depan kelas. Materi yang sering diajarkannya di kelas adalah tentang cara-cara mudah bersedekah.



Gambar III.28 Karakter Guru “Galak Gamanto”
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

- **Studi Ekspresi**

  Menurut kamus bahasa Indonesia, ekspresi artinya pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Setiap manusia memiliki emosi yang sangat beragam seperti marah, sedih, datar, senang, yang melalui keinginan manusia itulah ditentukan apakah emosi akan berubah menjadi ekspresi yang seharusnya atau memberikan ekspresi lain daripada emosi yang dirasakan. Oleh karena itu, dalam pembuatan komik ini, ekspresi menjadi poin utama agar pembaca dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter, sehingga karakter dalam komik ini seolah-olah hidup.



Gambar III.29 Ekspresi Karakter Banu
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Dalam komik ini Karakter Banu merupakan karakter yang selalu muncul, sehingga diperlukan bermacam-macam ekspresi baik ketika tersenyum, sedih, takut, terkejut, marah dan semangat.

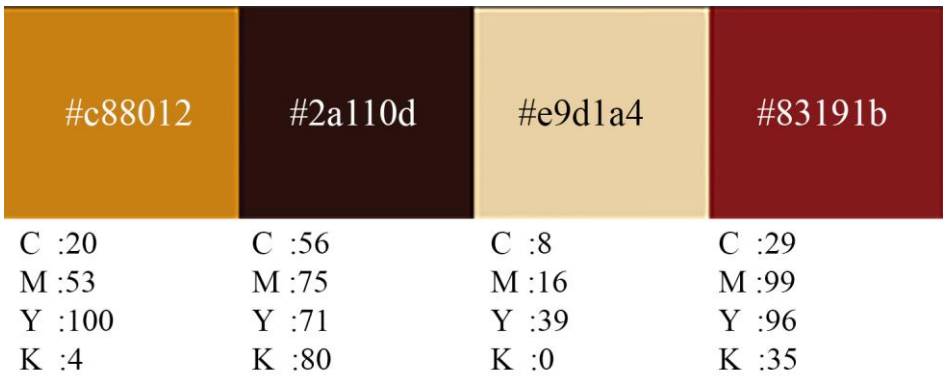
Sementara itu untuk karakter lainnya, yaitu Bara, Ceplis, Rukmi, Anisa, Pak Galak hanya memiliki beberapa ekspresi disesuaikan dengan karakter masing-masing tokoh.



Gambar III.30 Ekspresi Karakter Bara, Ceplis, Rukmi, Anisa, Pak Galak
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

III.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam perancangan media informasi berupa komik strip ini, karena warna memberikan kesan tersendiri di benak para pembaca yang merupakan anak-anak. Warna juga menjadi ciri khas yang membedakan komik ini dengan komik lain. Berikut warna yang digunakan pada komik ini :



Gambar III.31 Contoh skema warna
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

Warna-warna yang digunakan pada halaman dalam buku ini adalah warna-warna yang memiliki kesan kuno. Warna ini dipilih untuk menampilkan kesan sebagai kertas harta karun, karena diharapkan buku ini dapat dimaknai sebagai harta karun yang berisikan ilmu yang berharga serta bermanfaat bagi anak-anak di masa yang akan datang serta sebagai awal sejarah perubahan karakter anak-anak untuk mau bersedekah.