BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Perancangan tayangan adzan magrib ini pada awalnya diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat terutama anak-anak mengenai makna dan fungsi adzan. Setelah anak-anak paham akan hal tersebut, tayangan adzan ini diharapkan mampu mempengaruhi atau membujuk anak agar segera mendirikan shalat dengan cara memberikan tayangan yang dapat dimengerti dan memberikan motivasi. Selain itu juga dalam tayangan ini terdapat pesan yang mengandung nilai moral yang baik dalam Islam untuk diketahui oleh anak-anak. Semua tujuan yang ingin dicapai tersebut akan terlaksana jika pesan yang ingin disampaikan mampu diterima dengan baik oleh anak-anak. Maka dari itu perlu didukung oleh proses pendekatan komunikasi yang tepat sesuai dengan kemampuan anak-anak.

- **Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang akan dilakukan adalah menyampaikan informasi melalui bentuk cerita yang mengandung unsur-unsur seperti persahabatan, ikatan sosial, dan nilai moral yang baik serta memberikan contoh pada anak-anak agar mereka termotivasi untuk melaksanakan shalat. Penyampaian cerita akan lebih didominasi melalui gambar dengan menampilkan objek-objek yang bernuansa Indonesia, seperti lingkungan pedesaan yang asri, rumah tradisional, serta aktivitasnya. Objek-objek tersebut mengalami stilisasi (penyederhanaan) bentuk, namun tetap informatif sehingga dapat dimengerti anak-anak. Keseluruhan aspek tersebut pada akhirnya akan dikemas kedalam sebuah bentuk animasi.

- **Pendekatan Verbal**

Selain ingin menyampaikan cerita, tayangan ini juga harus mengenalkan kepada anak-anak mengenai lafal adzan serta maknanya. Penyampaiannya menggunakan bahasa Arab, dan untuk maknanya menggunakan bahasa Indonesia

yang baku. Di akhir cerita, muncul sebuah pesan yang membimbing anak untuk memberi kesimpulan dari cerita dan mengajak anak-anak untuk melaksanakan shalat. Penggunaan gaya bahasa yang akan dipakai adalah bahasa Indonesia yang tidak berbelit-belit, santai, sesuai dengan pembicaraan sehari-hari agar anak mampu memahami dengan cepat apa yang disampaikan.

III.1.2 Strategi Kreatif

Setelah menentukan bagaimana pendekatan komunikasi yang akan dilakukan, maka langkah berikutnya adalah menentukan cara pengemasan tayangan adzan yang berupa cerita tersebut. Berdasarkan dari target sasaran yang masih anak-anak, maka kategori yang dipilih untuk tayangan adzan maghrib ini adalah multimedia linier karena anak-anak hanya diberikan tayangan yang berurutan dalam media televisi. Sedangkan animasi yang dipilih adalah jenis animasi karakter karena terdapat visual efek seperti perubahan posisi, warna, serta kamera. Penggunaan multimedia yang berupa animasi akan lebih disukai anak-anak karena media pembelajaran dapat menggabungkan unsur audio dan visual, maka media tersebut memberikan banyak stimulus dan rangsangan kepada panca indera anak terutama organ mata dan telinga, sehingga proses belajar menjadi tidak kaku dan lebih menarik.

Tahap awal yang perlu dilakukan dalam membuat cerita berupa animasi adalah pencarian tema cerita, menentukan premis, pembuatan sinopsis, *storyline* dan *storyboard*.

a. Tema

Tayangan animasi adzan maghrib ini menampilkan sebuah cerita singkat dan sederhana yang sehari-hari biasa terjadi di lingkungan pedesaan. Tema yang diangkat dalam cerita ini yaitu sabung ayam. Aktivitas ini biasanya masih banyak dilakukan oleh warga-warga di beberapa tempat, contohnya di desa Cicalengka - Bandung. Ini merupakan salah satu aktivitas yang tidak baik karena mengandung unsur menyakiti binatang dan seringkali dijadikan ajang berjudi. Dampaknya, anak-anak setempat bisa cenderung ikut-ikutan.

Oleh karena itu, animasi ini menceritakan bagaimana sabung ayam tersebut bisa menyakiti binatang. Dengan begitu anak-anak sejak dini diajak untuk memiliki perilaku yang baik terhadap binatang. Selain itu juga dalam cerita ini mengandung ajakan untuk mendirikan shalat.



Gambar III.1 Sabung Ayam di Cicalengka
Sumber: Pribadi

b. Premis (inti cerita)

Berikut ini adalah inti dari cerita yang terkandung dalam perancangan animai tayangan adzan maghrib:

- Abdul yang masih anak-anak dan senang bermain dengan temannya.
- Abdul memiliki sifat yang sedikit nakal, tampak dalam cerita ini Abdul bermain tanpa memakai baju dan mencuri ayam peliharaan neneknya untuk bermain sabung ayam dengan temannya.
- Nenek yang menyayangi peliharaannya marah oleh tingkah Abdul.
- Abdul yang takut pada neneknya kemudian lari untuk bersembunyi.
- Pada suatu saat Abdul tertidur dan bermimpi bahwa ayam tersebut marah, dan membalasnya dengan perlakuan yang serupa seperti dilakukan Abdul.
- Mimpi tersebut membuat Abdul takut dan sedih.
- Seorang ustad memberi pengertian bahwa bermain sabung ayam akan menyakiti ayam tersebut.
- Kemudian Ustad tersebut mengajak Abdul shalat berjamaah.
- Esok harinya Abdul menjadi seorang yang menyayangi binatang dan neneknya pun jadi bangga terhadap Abdul.

c. Sinopsis

Abdul merupakan seorang anak laki-laki berusia sekitar 7 tahun. Ia tinggal di sebuah pedesaan dengan lingkungan yang masih asri. Abdul termasuk anak yang sangat senang bermain dengan teman-temannya, dan seringkali tidak menuruti perintah orang tua.

Pada suatu sore hari, teman-teman Abdul sedang bermain sabung ayam (adu ayam). Melihat hal itu, Abdul tanpa pikir panjang langsung mengambil ayam peliharaan neneknya tanpa meminta izin terlebih dahulu. Abdul langsung membawa ayam tersebut untuk ikut bergabung dengan teman-temannya.

Saat nenek Abdul menghampiri kandang ayamnya untuk memberi makan, ia melihat kandang tersebut kosong. Nenek langsung berpikir bahwa itu adalah ulah Abdul. Ia langsung mencari Abdul sambil berteriak. Abdul yang mendengar teriakan nenek langsung ketakutan. Mereka lari mencari tempat persembunyian, sedangkan Abdul dengan paniknya bersembunyi di suatu tempat yang cukup kecil dan aman dari neneknya. Tidak lama kemudian nenek menemukan ayamnya yang sudah tergeletak lemah, nenek pun membawa ayam itu pulang untuk diobati.

Saat bersembunyi, Abdul tertidur dan mengalami mimpi yang buruk. Dalam mimpinya diceritakan bahwa ayam nenek tersebut marah pada perlakuan Abdul. Ayam tersebut membalas kepada Abdul dengan perlakuan yang serupa seperti yang Abdul lakukan. Abdul pun terbangun dengan perasaan takut dan sedih. Datang seorang ustad yang melihat Abdul. Kemudian ia memberitahu bahwa tindakan Abdul tersebut salah sehingga Abdul pun menyesalinya dan tidak akan mengulangi perbuatannya. Ustad tersebut kemudian mengajak Abdul shalat karena Abdul bersembunyi di dalam bedug masjid.

Esok harinya Abdul kembali menghampiri ayam peliharaan nenek. Namun kali ini bukan untuk mencurinya, tetapi Abdul memberi makan ayam tersebut. Semenjak saat itu Abdul menjadi anak yang menyayangi binatang. Nenek pun ikut senang dengan sikap Abdul.

d. *Storyline*

Berdasarkan sinopsis yang telah dibentuk, kemudian akan dikembangkan ke dalam jalan cerita yang berurutan, atau biasa disebut dengan *storyline*.

Storyline di sini merupakan deskripsi dari tiap visualisasi yang ditampilkan. Berikut adalah *storyline* dari cerita :

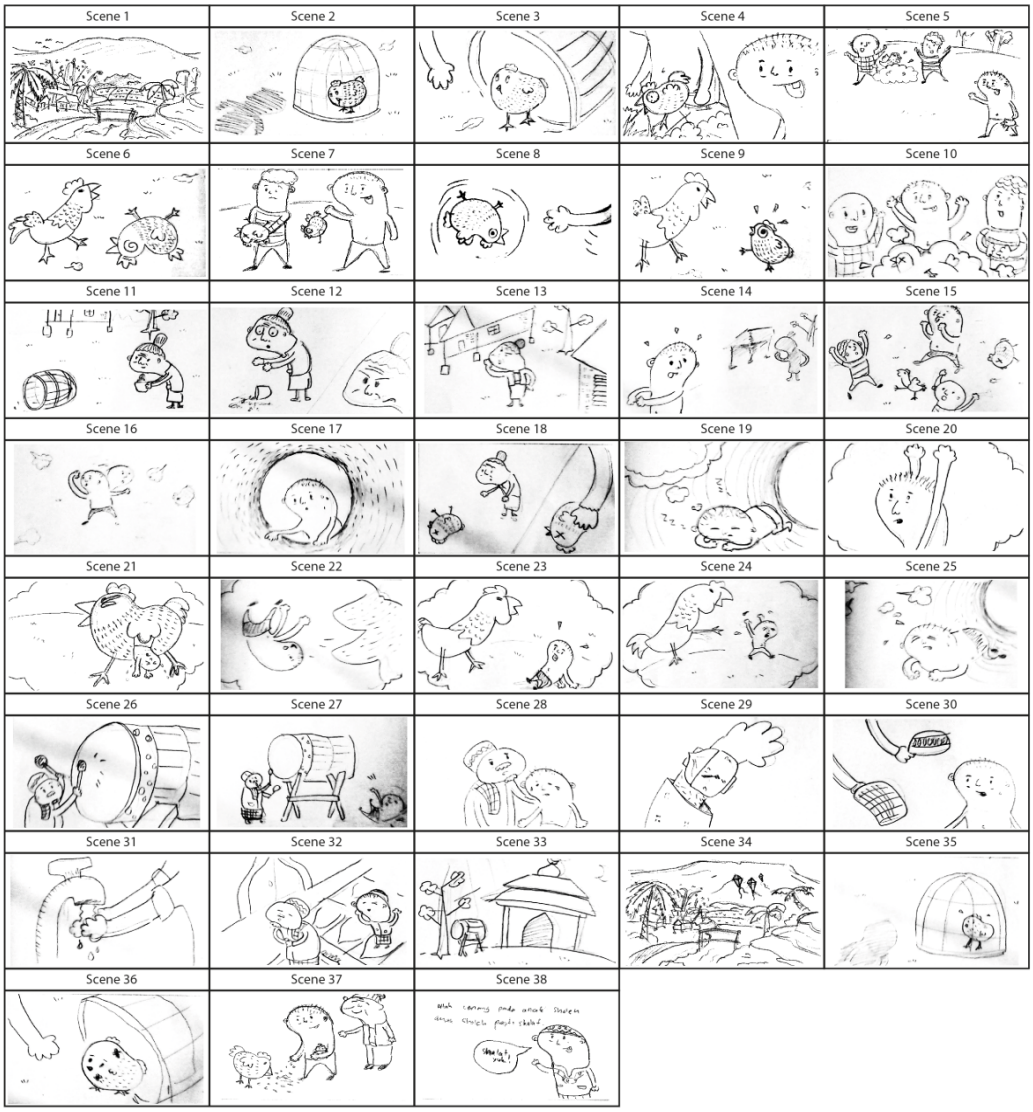
1. Memperlihatkan suatu pedesaan yang masih asri dengan pemandangan sawah, sengkedan, jembatan, pemukiman, gunung serta langit senja menunjukkan waktu mendekati maghrib.
2. Ayam peliharaan nenek yang berada di dalam kandang sedang mencari makan. Kemudian ada bayangan Abdul mendekat.
3. Kandang ayam dibuka oleh Abdul. Terlihat tangan Abdul mengambil ayam tersebut yang sedang menatap ke arahnya.
4. Abdul sedang berjalan dengan ayam di tangan kirinya, namun ayam tersebut kesakitan karena Abdul membawa ayam tersebut dengan hanya memegang sebelah kakinya.
5. Dua orang teman Abdul tengah bermain sabung ayam, dan mereka bergembira. Abdul datang menghampiri sambil membawa ayam yang dia ambil.
6. Ayam milik teman Abdul selesai berkelahi. Salah satunya sudah terbaring kesakitan, sementara yang lain masih bertahan.
7. Abdul menunjukkan bahwa dia membawa ayam, dan siap bermain sabung ayam.
8. Abdul melemparkan ayam yang dibawanya tanpa rasa kasihan.
9. Ayam yang dibawa Abdul ketakutan ketika melihat ada ayam lain yang lebih besar akan menyerangnya.
10. Abdul bersama teman-temannya gembira melihat ayam mereka berkelahi.
11. Di tempat lain, nenek Abdul berjalan mendekati kandang untuk memberi makan ayam peliharaannya.
12. Nenek kaget karena ayamnya tidak ada, kemudian ekspresi nenek berubah menjadi marah karena ia tau bahwa itu adalah tingkah Abdul.
13. Nenek berjalan mencari Abdul sambil berteriak-teriak dengan ekspresi yang masih marah.
14. Abdul terkejut mendengar suara neneknya dari kejauhan.

15. Abdul berteriak kepada teman-temannya bahwa neneknya datang. Mereka pun lari mencari tempat persembunyian.
16. Teman-teman Abdul berhasil menemukan tempat persembunyian sedangkan Abdul masih mencari. Sementara ayam milik nenek sudah tergeletak karena kalah.
17. Dalam keadaan panik, Abdul menemukan tempat sembunyi. Ia tidak menyadari bahwa itu bedug dekat masjid.
18. Nenek menemukan ayamnya yang tergeletak. Ia pun membawa ayam itu pulang untuk diobati dan berhenti mencari Abdul.
19. Ketika bersembunyi, Abdul tertidur dan bermimpi.
20. Dalam mimpinya, Abdul seperti berjalan namun ada sesuatu yang aneh.
21. Ternyata Abdul sedang dibawa oleh ayam neneknya yang berubah menjadi besar. Ayam tersebut memegangi kaki Abdul yang dalam keadaan terbalik.
22. Abdul dilemparkan oleh ayam tersebut.
23. Abdul terkejut dan ketakutan karena ada ayam jago besar yang akan menyerangnya (seperti yang dialami oleh ayam peliharaan nenek).
24. Abdul berlari sambil menangis karena dikejar ayam besar tersebut.
25. Abdul pun terbangun dari mimpinya karena saat itu terdengar suara bedug.
26. Terlihat seorang Ustad yang sedang memukul bedug menandakan masuk waktu shalat maghrib.
27. Abdul terjatuh dari dalam bedug. Ustad pun terlihat kaget dan kebingungan.
28. Terlihat Abdul sedang sedih dan takut atas mimpi yang dialaminya. Ustad menghampiri Abdul sambil mengusap punggungnya untuk menenangkan Abdul.
29. Ustad memperlihatkan bahwa sudah waktunya shalat.
30. Ustad memberikan perlengkapan shalat yang ada di masjid untuk mengajak Abdul shalat.
31. Abdul pun langsung mengikuti dan berwudhu.

32. Ustad dan Abdul shalat berjamaah di dalam masjid.
33. Terlihat suasana masjid dari luar.
34. Memperlihatkan kembali suasana pemandangan pedesaan menandakan hari telah berganti.
35. Ayam peliharaan nenek sudah kembali berada dalam kandang dengan bekas luka. Ada bayangan Abdul mendekat, ayam tersebut terkejut.
36. Abdul membuka kurungan dan mengambil ayam yang sedang ketakutan.
37. Ternyata Abdul tidak mengambila ayam untuk bermain sabung ayam lagi. Sekarang ia mengambil ayam tersebut untuk memberinya makan. Nenek di belakangnya menghampiri Abdul sambil tersenyum karena senang atas perubahan sifat Abdul yang menjadi penyayang binatang.
38. Sebagai penutup, muncul sebuah pesan yang memberitahu bahwa menyayangi binatang itu baik. Dan kemudian mengingatkan dan mengajak anak-anak yang menonton untuk segera melakanakan shalat.

e. *Storyboard*

Setelah alur cerita tersusun dalam *storyline*, kemudian deskripsi adegan tersebut dikembangkan kedalam sketsa visual atau disebut juga dengan *storyboard*. *Storyboard* ini berupa panel-panel yang menyusun dari kiri ke kanan kemudian ke bawah dan seterusnya. Setiap panel menggambarkan gestur setiap karakter juga komposisi antar tiap karakter. Berikut adalah *storyboard* dari cerita:



Gambar III.2 *Storyboard*

III.1.3 Strategi Media

Setelah semua informasi dibentuk ke dalam sebuah cerita, dan kemudian dikemas menjadi sebuah tayangan animasi, maka kemudian perlu dipertimbangkan media yang tepat untuk penyampaian kepada anak-anak.

- **Media Utama**

Berdasarkan permasalahan di awal mengenai kurangnya perhatian para pengelola televisi terhadap tayangan adzan maghrib, maka telah ditentukan satu media utama sebagai strategi media. Media yang akan digunakan yaitu melalui tayangan adzan maghrib di televisi.

Tayangan adzan maghrib di televisi disiarkan setiap hari. Selain itu juga tayangan tersebut dapat disaksikan semua orang termasuk anak-anak secara serentak baik disengaja maupun tidak, serta tanpa mengeluarkan biaya khusus untuk menyaksikannya. Dengan demikian, media tersebut dipilih karena memiliki potensi yang besar untuk dijadikan media pembelajaran bagi anak-anak.

- **Media Pendukung**

Dalam hal ini, media pendukung merupakan media tambahan berupa media cetak yang berfungsi untuk memberitahukan tayangan adzan maghrib ini, dapat juga mengarahkan orangtua untuk membimbing anaknya memahami tayangan adzan, serta dapat menjadi media pengingat. Media pendukung yang digunakan diantaranya poster, *flyer*, dan stiker.

III.1.4 Strategi Distribusi

Pada awalnya tayangan ini akan ditawarkan kepada televisi anak *Spacetoon*. *Spacetoon* adalah saluran televisi khusus untuk anak-anak, khususnya yang berusia di bawah 15 tahun serta keluarga dengan berbagai latar belakang dan status sosial. *Spacetoon* memiliki komitmen untuk selalu menyiapkan tontonan yang dapat menghibur dan sekaligus mendidik. Mereka juga ikut berperan aktif dalam pembinaan jiwa, raga, moral, kepribadian, keterampilan, serta memperluas wawasan kebangsaan anak-anak Indonesia *(www.spacetoon.co.id)*. Dengan demikian, tujuan dari perancangan animasi tayangan adzan ini sangat cocok dengan visi misi yang dimiliki *Spacetoon*. Saat ini *Spacetoon* telah mengudara di beberapa kota seperti Jakarta, Bandung, Garut, Medan, Surabaya, Malang, Kediri, Jember, dan Madiun. Jika tahap ini telah tercapai, maka di kemudian hari diharapkan tayangan adzan ini mampu mengisi stasiun televisi nasional yang lain seperti Global TV dan MNC TV agar tayangan ini mampu disaksikan oleh anak-anak secara lebih luas.

Tayangan adzan maghrib ini akan ditawarkan ke beberapa stasiun televisi tersebut untuk mengisi adzan maghrib di bulan Ramadhan, tepatnya pada tanggal

21 Juli 2012. Pada bulan Ramadhan, adzan maghrib merupakan sesuatu yang ditunggu banyak masyarakat baik melalui masjid setempat atau televisi. Sehingga masyarakat terutama anak-anak akan memiliki perhatian lebih terhadap tayangan adzan maghrib di televisi.

Untuk media pendukung yang terdiri dari poster, *flyer*, dan stiker, akan didistribusikan ke taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) di Bandung. Berdasarkan data Susenas (2003), terdapat 354 TK di Bandung dengan jumlah murid 11.437 orang. Dan berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (2010), terdapat 775 SD di Bandung dengan jumlah murid 226.796 orang. Oleh karena itu jumlah poster yang akan dicetak adalah sekitar 1500 eksemplar untuk menjangkau jumlah TK dan SD di Bandung. Sedangkan *flyer* dan stiker akan dicetak sekitar 100.000 eksemplar untuk menjangkau jumlah murid dan orangtua anak-anak.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Berdasarkan strategi media yang telah ditentukan, maka format desain dari tayangan adzan maghrib ini akan menyesuaikan dengan format yang telah umum dipergunakan dalam televisi. Format yang digunakan yaitu *landscape* dengan ukuran panjang 720 *pixel* dan lebar 576 *pixel*. Ketentuan lainnya adalah *frame rate* 24 *fps* dan *pixel aspect ratio* D1/DV Pal (1.07).

III.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dibuat secara manual dengan bentuk yang menarik untuk merangsang pandangan anak-anak. Elemen-elemen pembentuk visual cenderung membulat atau lengkung. Objek-objek digambarkan dalam bentuk yang sederhana, dapat mengalami distorsi seperti proporsi tubuh pada karakter, juga dapat mengalami pengurangan detail pada objek. Namun bentuk-bentuk tersebut masih informatif agar anak-anak di usia 6-10 tahun mampu mengenali bentuk-bentuk tersebut dengan mudah.

Berikut ini adalah beberapa contoh gambar yang menjadi referensi visual:



Gambar III.3 Referensi Visual
Sumber:
http://3.bp.blogspot.com/_1aCjqije_rQ/S0VWYsrt4yI/AAAAAAAAAAU/E6A9bvLMh3U/s320/Ilustrasi+puzzle.jpg
http://multiply.com/mu/hafizsan/image/5/photos/147/500x500/33/ilustrasi-indonesia.jpg?et=DTuIIGVjk989F%2C%2CnqhA%2BQw&nmid=126867572
http://komunitasdesainindonesia.org/sample5/wp-content/uploads/2012/05/kartun-indonesia1.jpg
(14 Juli 2012)

III.2.3 Warna

Pemilihan warna yang digunakan adalah warna-warna cerah agar menarik perhatian anak-anak dan menimbulkan kesan warna ceria. Warna-warna tersebut mengacu kepada warna-warna yang terdapat pada mainan serta benda-benda yang dekat dengan anak-anak berusia 6-10 tahun.



Gambar III.4 Studi Warna
Sumber: Pribadi

Untuk teknis pewarnaan langsung menggunakan media komputer, namun hasil dari pewarnaan tampak seperti menggunakan cat air. Berikut ini adalah beberapa referensi gambar dengan pewarnaan menggunakan cat air yang mencerminkan gaya anak-anak:



Gambar III.5 Referensi Teknis Pewarnaan
Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-u0vMGhIwK1U/TmTftV22h2I/AAAAAAAABck/J9rKAu7PgZI/s1600/adu%2Bbalap%252Ctinta%2Bcina-cat%2Bair-pensil%2Bwarna%2Bdiatas%2Bkertas%2BA4%252C2011.jpg
http://1.bp.blogspot.com/_vCKA9s3HRcU/TN9lkZqKXsI/AAAAAAAAAVU/E7wOqD5EbfU/s1600/takut%2Btakjub.jpg
http://www.paulgravett.com/articles/eb_001/slow_20.jpg

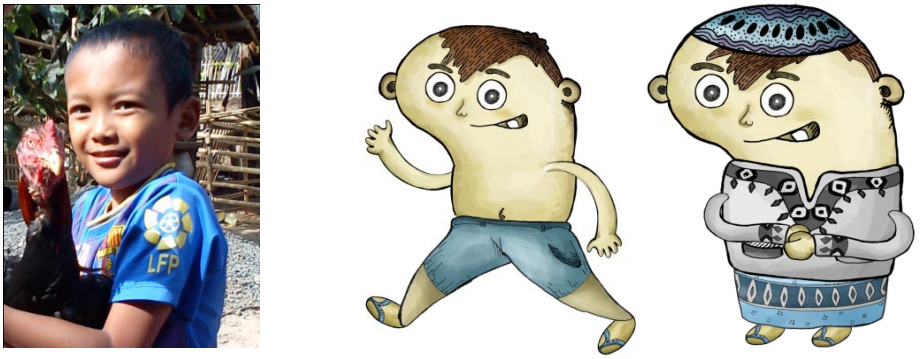
III.2.4 Studi Karakter

Dalam perancangan animasi ini, karakter-karakter digambarkan dengan gaya ilustrasi kartun. Menurut Nugroho (seperti dikutip Basnendar, 2010) kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi dan simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Oleh karena itu, karakter-karakter yang ditampilkan dalam visualisasi berbentuk kartun ini ditujukan agar dapat lebih diterima oleh anak-anak.

Karakter dalam animasi ini memiliki gestur tubuh yang cenderung bungkuk. Hal tersebut dikarenakan karakter-karakter ini merupakan gambaran orang sunda yang terkenal sopan dan ramah, seperti mengucapkan salam sambil membungkukkan badan. Berikut ini adalah studi setiap karakter yang terdapat dalam perancangan animasi ini:

a. Abdul Rahim

Merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Ia berusia 7 tahun, sangat senang bermain dengan teman-temannya, dan seringkali tidak menuruti perintah orang tua. Dalam bahasa Arab, “Abdul Rahim” berarti hamba Allah yang penyayang. Ini merupakan doa dari orangtuanya yang ingin menjadikan anaknya seorang yang penyayang kepada sesama makhluk Allah.



Gambar III.6 Studi Karakter Abdul Rahim

Sumber: Pribadi

b. Nenek Shofah

Abdul tinggal bersama neneknya yang bernama Shofah. Nenek Shofah memiliki ayam peliharaan yang selalu dirawat dengan baik. Dalam bahasa Arab, “Shofah” artinya pemaaf. Sesuai dengan isi cerita bahwa nenek yang selalu memaafkan tingkah nakal Abdul.



Gambar III.7 Studi Karakter Nenek Shofah

Sumber: Pribadi

c. Ustad Hadi

Dalam bahasa Arab, “Hadi” artinya pemimpin. Dalam cerita ini Ustad Hadi menjadi orang yang memimpin Abdul shalat berjamaah dan memberikan nasihat atas perilaku nakal Abdul.



Gambar III.8 Studi Karakter Ustad Hadi

Sumber: Pribadi

d. Naufal dan Udin

Abdul memiliki teman sebaya yang bernama Naufal dan Udin. Mereka adalah teman bermain Abdul sehari-hari. Untuk membedakan dengan tokoh utama, maka gestur Naufal dan Udin dibuat cenderung tegak.



Gambar III.9 Studi Karakter Naufal dan Udin

Sumber: Pribadi

III.2.5 Studi Lokasi

Pengambilan lokasi untuk cerita animasi pada tayangan adzan maghrib ini disesuaikan dengan target sasaran yang berada di Bandung. Maka lokasi yang diambil mengambil tema suasana pedesaan dengan lingkungan yang masih asri dengan pemandangan sawah, sungai, dan gunung. Latar belakang mengambil bentuk gunung Tangkuban Parahu sehingga mudah dikenali bahwa lokasi ini terdapat di Bandung, Jawa Barat – Indonesia.



Gambar III.10 Studi Lokasi

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-ipMZc_llqac/WutmI/AAAAAAAACSk/Y5m2tkofnMU/s1600z/Gunung+Tangkupan+Perahu.jpg,

III.2.6 Studi Properti

Untuk memperkuat kesan dan pesan yang ingin disampaikan, maka dilakukan studi properti sebagai berikut:

1. Rumah Jolopong, merupakan rumah tradisional masyarakat Jawa Barat yang sampai saat ini masih banyak terdapat di pedesaan.
2. Masjid dan bedug masjid.
3. Ayam jago, kandang ayam dan makanannya.
4. Pakaian khas Sunda, seperti kebaya dan samping.
5. Pakaian Muslim, peci, sarung.
6. Jemuran
7. Pohon-pohon, seperti bambu, kelapa, pisang.



Gambar III.11 Studi Properti 1

Sumber: Pribadi

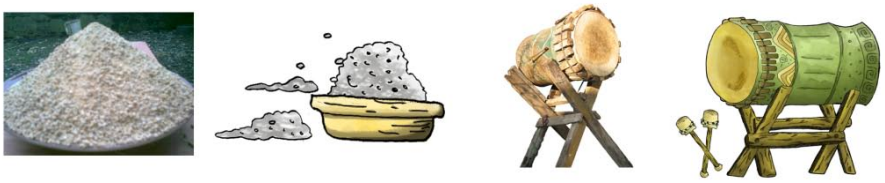


Gambar III.12 Studi Properti 2

Sumber: http://stat.ks.kidsklik.com/statics/files/2011/06/13082785831549460056.jpg

http://ayamdikiraapusan.files.wordpress.com/2011/02/ayam.jpg

http://www.rrimakassar.com/wp-content/uploads/2012/04/13171886621167737007.jpg



Gambar III.13 Studi Properti 3

Sumber:

http://www.datasunda.org/pl/images/s_musical_instruments_instruments_de_musique_waditra__alat-alat_musik_/bedug/bedug-01.jpg

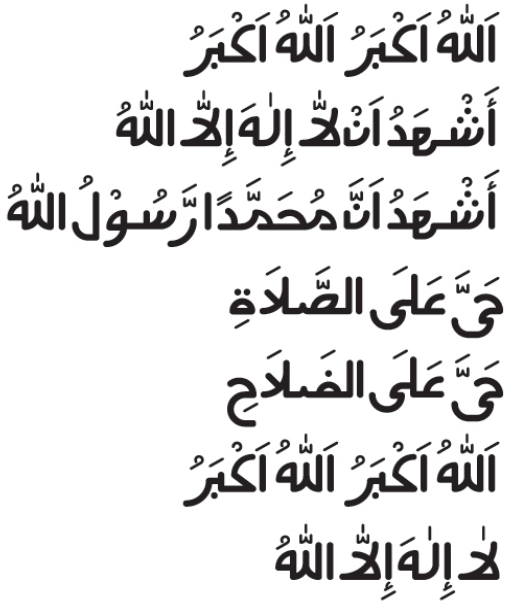
http://4.bp.blogspot.com/BVX7FdqwXIc/TVTY0HQGS0I/AAAAAAAAAAM/pAEU8ZN3Nn4/s1600/fur+511A.jpg

III.2.7 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan memiliki karakter yang santai, tidak kaku, bebas, sesuai dengan karakteristik dari seorang anak. Namun yang terpenting jenis tipografi tersebut memiliki anatomi huruf yang jelas sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi agar anak-anak mampu mengenali dengan jelas dan mampu membacanya dalam waktu yang singkat.

Terdapat 2 jenis alfabet yang digunakan dalam perancangan animasi tayangan adzan maghrib ini, yaitu huruf Arab (*Hijaiyah*) dan alfabet Latin. Huruf Arab digunakan untuk menampilkan lafal adzan. Bentuk huruf Arab yang digunakan dirancang secara khusus dan tidak merubah stuktur dari huruf *Hijaiyah*. Modifikasi tersebut disesuaikan dengan gaya ilustrasi yang dipakai dan

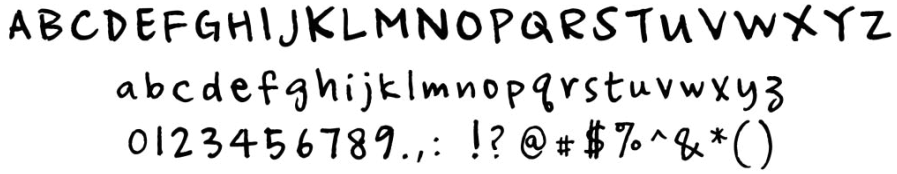
target sasaran. Berikut ini adalah bentuk huruf Arab yang digunakan dalam lafal adzan:



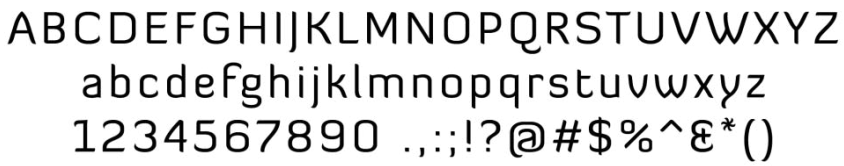
Gambar III.14 Studi Tipografi untuk Lafal Adzan

Sedangkan untuk jenis alfabet Latin, jenis tipografi yang digunakan merupakan huruf yang tidak berkait dan berkesan seperti tulisan anak-anak. Jenis *font* yang digunakan yaitu Ampersand. Sedangkan untuk judul digunakan jenis *font* Diavlo Bold yang memiliki karakter lebih tegas sebagai penanda sesuatu yang penting dan memiliki karakter liukan yang lembut.

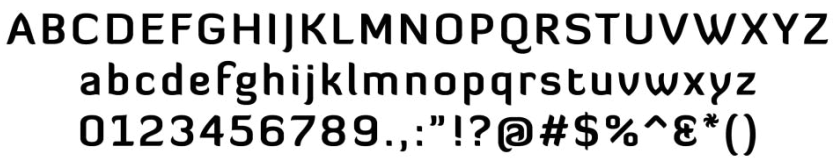
- Ampersand



- Diavlo Regular



- Diavlo Bold



- Diavlo Black



- Barlow Solid



Gambar III.15 Studi Tipografi untuk Teks