BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah langkah awal untuk membuat sebuah karya. Strategi ini dilakukan untuk mengangkat permasalahan belajar membaca al-Qur'an dengan metode Ummi dan menjadi media tambahan untuk belajar membaca al-Qur'an dengan menggunakan CD interaktif. Dengan menggunakan media CD interaktif diharapkan orang menjadi tertarik untuk belajar membaca al-Qur'an dengan menggunakan metode Ummi. Bertujuan agar proses belajarnya lebih efektif dan efisien, serta dapat dilakukan secara personal maupun berkelompok dan mudah dipahami baik itu secara visual maupun audio.

Agar perancangan ini maksimal, maka dibutuhkan pendekatan komunikasi, materi pesan, gaya bahasa, khalayak sasaran perancangan, strategi kreatif, strategi media, dan strategi distribusi untuk waktu penyebarannya.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan ini, tujuan komunikasinya adalah untuk menyampaikan informasi maupun materi terkait membaca al-Qur'an dengan metode Ummi. Agar orang menjadi mau belajar membaca al-Qur'an serta memahami kaidah-kadiah dalam membaca al-Qur'an. Kemudian, setiap orang yang mempelajari materi dalam membaca al-Qur'an dengan metode Ummi menjadi penyambung ilmu kepada teman-temannya tanpa pamrih.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi ini dilakuakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran al-Qur'an dengan metode Ummi. Dengan melakukan pendekatan komunikasi secara verbal dan visual yang disesuaikan dengan target audiens baik itu berupa gaya gambar dan ilustrasi yang menggambarkan suasana kota Bandung, dimana remaja suka berkumpul di tempat-tempat keramaian atau di tempat belanja/mall.

Para remaja menjadikan tempat tersebut sebagai sarana untuk bertegur sapa atau berkumpul bersama. Adapun tipografi yaitu yang berkesan santai dan tidak kaku, serta *layout*-nya disesuaikan dengan tema yang diangkat. Hal ini dilakukan agar dapat dipahami dan diterima dengan baik. Sehingga memunculkan keterikatan antara CD intraktif dan target audiens.

- **Pendekatan Verbal**

  Dalam penyampaian media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi menggunakan bahasa Indonesia. Karena Indonesia kaya akan budaya dan bahasa, sehingga setiap daerah mempunyai bahasa sendiri. Untuk mempersatukannya mrnggunakan bahasa Indonesia. Dalam penyampaiannya, bahasa yang digunakannya adalah bahasa sehari-hari dan formal, sehingga mudah dipahami dan dekat dengan target audiens.

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual yang digunakan untuk media ini adalah tampilan jilid atau buku Ummi remaja dan dewasa dan ilustrasi dengan menggunakan menggunakan konsep *flat design* 2D. Adapun untuk huruf hijaiyah pada jilid atau buku Ummi remaja dan dewasa menggunakan cetakan Qur'an syaamil dan huruf hijaiyah cetakan buku Ummi sendiri. Karena memiliki karakter yang mudah pada saat dibaca. Serta menggunakan latar suasana kota Bandung yaitu mall Bandung Indah Plaza dan Masjid Agung Bandung. Hal ini dibuat agar target audiens merasa nyaman saat membaca dan memberikan keterikatan emosional kepada para remaja karena tempat-tempat tersebut menjadi sarana untuk berkumpul bersama.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan dalam perancangan media pembelajaran ini mengenai belajar membaca al-Qur'an dengan metode Ummi. Mulai dari tahapan mengenal huruf hijaiyah, cara membaca huruf hijaiyah *(makhroj)*, dan ilmu tajwid.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini terdiri atas bahasa verbal dengan menggunakan bahasa Indonesia. Agar dapat dipahami oleh berbagai kalangan di Indonesia, karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu negara Indonesia. Oleh karenanya, pengguna CD interaktif ini tidak dikhususkan untuk satu daerah saja, namun diperuntukan untuk semua daerah yang ada di Indonesia.

Hal ini menjadi penting karena, gaya bahasa menjadi salah satu alat penghubung komunikasi antara komunikator kepada komunikan agar memiliki kesamaan persepsi atas sebuah pesan yang dikirimkan.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

- *Consumer Insight*

  Sebuah keinginan dari benak seseorang. Remaja dan orang dewasa yang ingin belajar kembali membaca al-Qur'an dengan metode baru yang mudah dipelajari dan dipahami dengan cara yang berbeda yaitu menggunakan visual dan audio serta tidak membosankan. Selain melihat dan membaca, namun juga bisa mendengarkan.

- *Consumer Journey*

  Sebuah kebiasaan yang biasa dilakukan oleh seseorang atau pun sebuah kelompok. Seperti aktivitas dari bangun tidur, mandi, sarapan, berangkat sekolah atau kerja, waktu berkumpul dengan teman, dan waktu mengerjakan tugas. Adapun waktu-waktu luang yang biasa digunakan untuk mengobrol, olahraga, diperpustakaan dapat dimanfaatkan untuk belajar kembali membaca al-Qur'an.

III.1.6 Strategi Kreatif

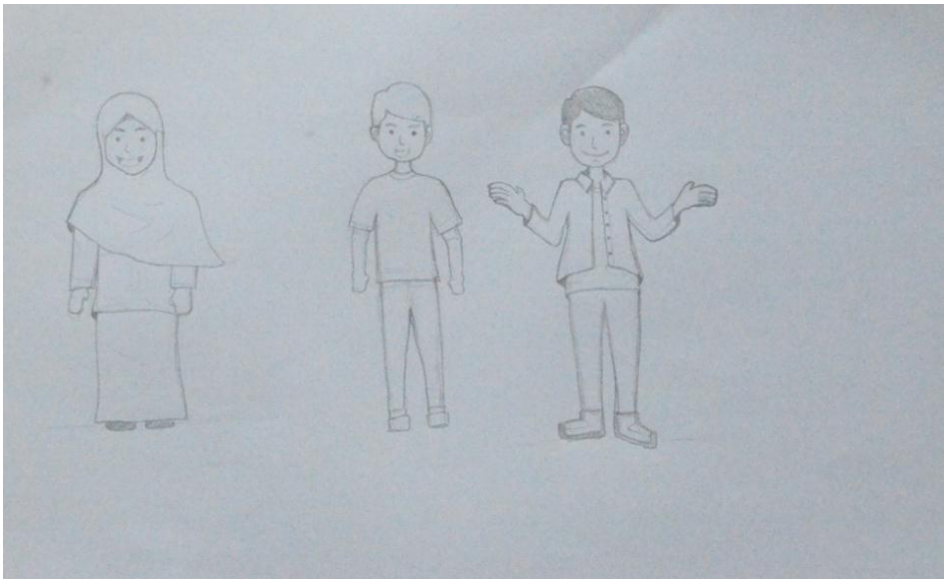
Strategi kreatif merupakan sebuah cara untuk menunjang perencanaan yang telah ditentukan. Strategi kreatif dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi, agar proses pembelajarannya lebih menarik dan efektif.

Dalam perancangan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi menggunakan media CD interaktif akan dikemas dengan menggabungkan visual, audio, maupun audio visual. Didalamnya terdapat materi jilid Ummi Remaja dan Dewasa baik itu berbentuk audio maupun visualnya. Pengguna CD interaktif ini dimudahkan dengan penyampaian materi yang berbeda menggunakan audio. Bila mennggunakan jilid saja, pengguna hanya bisa membaca tanpa mendengarkan, namun dengan menggunakan CD interaktif ini, proses pembelajaran menjadi dua arah antara media dan pengguna, dimana pengguna bisa memilih pembahasan yang diinginkan tanpa didampingi oleh pengajar.

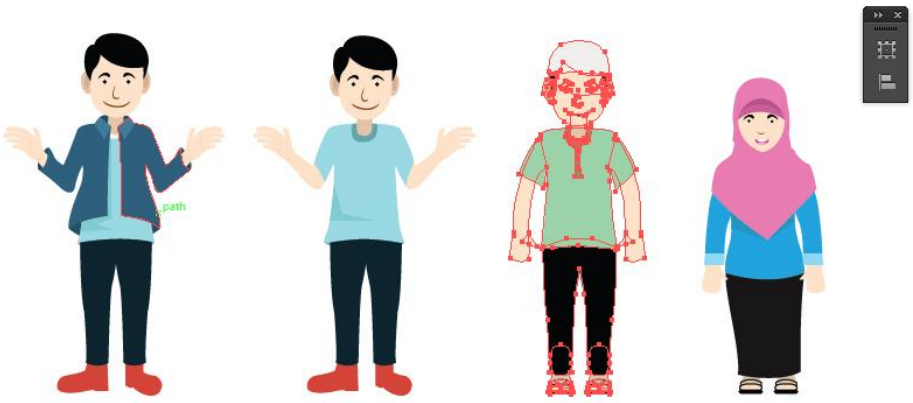
Media CD interaktif ini dirancang agar pengguna dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Dengan cara seperti ini pengguna akan lebih tertarik lagi dalam proses belajar dan tujuan dari pembelajrannya dapat dicapai. Gaya ilustrasi digunakan sederhana yang disesuaikan dengan gaya gambar penulis. Karakter yang dibuat nampak datar dengan mata yang kecil hanya dengan titik.



Gambar III.1 Asistensi awal karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.2 Sketsa perubahan karakter dari asistensia awal
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.3 Hasil *tracing* dari sketsa perubahan karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.1.7 Strategi Media

Media merupakan alat atau perantara untuk menghubungkan dan menyampaikan sebuah pesan. Begitupun dalam komunikasi, membutuhkan sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dari sumber kepada penerimanya. Oleh karena itu, dengan adanya strategi media akan terfokus dalam memproduksi media yang sesuai dengan target audiens. Media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media primer dan media sekunder.

a. Media Primer

Media primer yang digunakan untuk multimedia interaktif mengenai media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi adalah CD interaktif yang di dalamnya berisi tahapan mengenal huruf hijaiyah, cara membaca huruf hijaiyah *(makhroj),* dan ilmu tajwid. Sedangkan elemen-elemen yang terdapat multimedia interaktif tersebut berupa teks, ilustrasi, huruf hijaiyah, gambar, dan suara yang dikemas nuansa yang unik dan menarik.

b. Media Sekunder

Media sekunder adalah media yang berfungsi sebagai media pendukung untuk menyampaikan dan mengenalkan media primer. Adapun media pendukung yang digunakan untuk memperkenalkan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi, yaitu :

- **Poster**

  Poster merupakan sebuah media yang berfungsi mempublikasikan serta memberikan informasi kepada khalayak umum. Ukuran yang kan digunakan dalam pembuatan poster, yaitu ukuran A3 untuk ditempelkan di mading atau papan informasi yang berada di sekolah-sekolah sebagai media untuk memperkenalkan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi. Dicetak di atas kertas *art paper* 210 gram dengan menggunakan *digital printing* dan cetak *offset.*

- ***X-Banner***

  Digunakan di lokasi media utama dipajang dan ditawarkan agar target audiens dapat melihat dari kejauhan dan mendapatkan informasi tambahan.

- **Kalender**

  Kalender merupakan sarana informasi yang bisa dimanfaatkan kegunaannya. Menggunakan visual yang bertemakan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi dengan multimedia interaktif akan menjadi pengulangan dalam alam bawah sadar tentang media pembelajaran ini.

- ***T-Shirt***

  Fungsinya dari *t-shirt* hampir sama dengan poster, yaitu untuk memperkenalkan dan mempromosikan CD interaktif media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi. Selain menjadi media promosi, *t-shirt* juga dapat dipakai oleh pengguna, sehingga memberikan kebanggaan sendiri.

- **Stiker *Vinyl***

  Stiker digunakan sebagai media sekunder untuk mengingat CD interaktif media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi. Dicetak menggunakan *digital printing* dalam ukuran bervariasi 10x5 cm, 10x10 cm, dan diameter 10 cm. Untuk ditempel di kaca depan rumah, buku, binder, meja belajar, motor, dan lainnya.

- **Pembatas Buku dan *Mushaf* Al-Qur'an**

  Pembatas buku dan *mushaf* al-Qur'an digunakan untuk media pengingat CD interaktif media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi yang berukuran 3 x 15 cm dicetak menggunakan *digital printing* di atas kertas *art paper* 260 gram. Berfungsi sebagai pembatas buku maupun *mushaf* al-Qur'an.

- **Buku Panduan**

  Buku panduan sebagai informasi singkat CD interaktif media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi yang akan didapatkan bersamaan dengan CD interaktifnya. Buku panduan sederhana ini akan dibuat dalam ukuran 12-16 cm yang dicetak di atas kertas *art paper* 80-100 gram dengan menggunakan *digital printing*

- **Pin**

  Pin digunakan sebagai media sekunder untuk selalu mengingatkan target audiens terhadap media primer. Serta memunculkan rasa memiliki terhadap media utama. Akan dibuat dalam lingkaran yang berdiameter 4,5 cm dan dapat ditempel di tas, kerudung, serta baju dari target audiens.

- **Gantungan Kunci**

  Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens serta menumbuhkan rasa memiliki dari CD interaktif ini. Dibuat dengan diameter 4,5 cm. Dapat digunakan untuk gantungan kunci rumah, motor, mobil, dan lainnya.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media

Bentuk media yang dipasarkan berupa CD interaktif dan disertakan buku atau jilid Ummi remaja dan dewasa. Strategi untuk mendistribusikan ini akan dilakukan diberbagai tempat penjualan seperti toko buku, sekolah yang menggunakan metode Ummi, toko buku *online*, dan toko kaset. Sedangkan untuk penyebaran media sekunder dapat dilakukan ditempat yang berhubungan dengan target audiens, seperti majalah dinding di sekolah, kantin, dan di perpustakaan. Waktu penyebaran media ini dilakukan pada saat siswa sekolah menengah atas (SMA) memasuki tahun ajaran baru.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual perancangan ini menggunakan ilustrasi kartun dengan gaya *flat design* dan menggunakan teknis vektor. Dengan menggunakan gaya gambar pribadi dan men-*tracing* dengan menggunakan aplikasi untuk vektor. Dengan

tujuan agar pengguna CD interaktif merasakan kenyamanan dalam menggunakan dan penyampaian materi menjadi lebih menarik dan efektif.

Dewasa ini, perkembangan teknologi begitu pesat, sehingga memungkinkan sebuah pembelajaran dapat terbantu agar mudah disampaikan dan mudah dipahami. CD interaktif adalah salah satunya. Karena dapat menggabungkan dan menggerakan beberapa elemen visual seperti teks, gambar, ilustrasi, dan suara dengan teknik animasi 2D.

Dalam aplikasinya menggunakan CD, kemudian dimasukan dalam sistem kerja komputer dengan menggunakan komputer PC atau laptop sebagai media pendukungnya. Adapun perencanaan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi sebagai berikut.

III.2.1 Format Desain

Format desain perancangan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan teknik ilustrasi dan ukurannya 1024 x 768 *pixel* yang merupakan ukuran umum sebuah LCD. Serta agar dapat mengenyesuaikan dengan ukuran-ukuran LCD yang ada. Jenis *file* yang diberikan dalam CD interaktif ini yaitu format *.exe* dan format *.swf* yang di *burning* atau di *backup* kedalam CD.



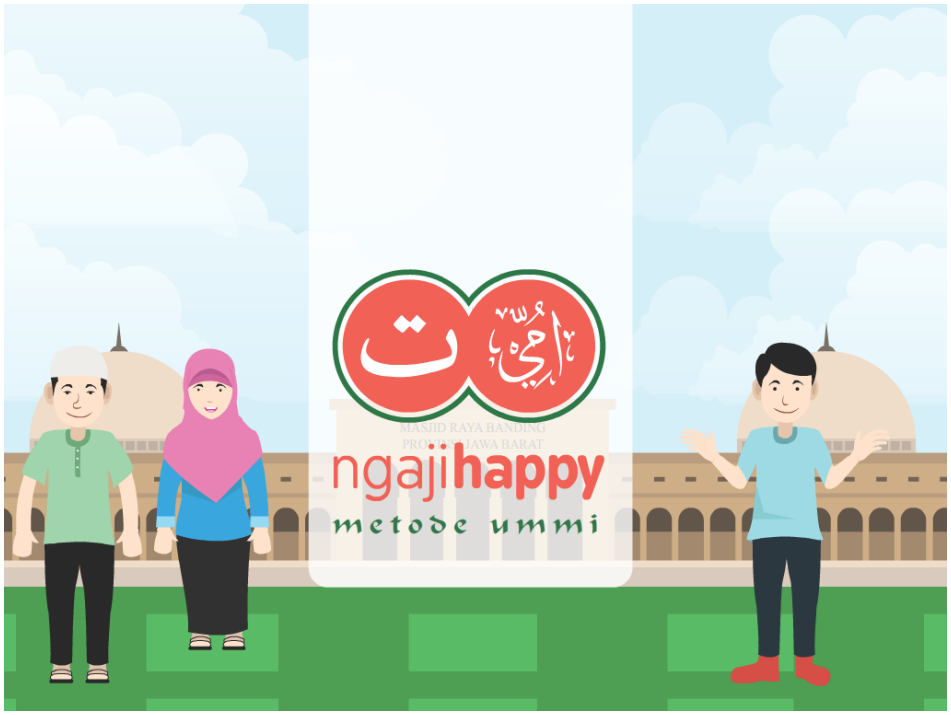
Gambar III.4 Sampul CD interaktif ngaji *happy* metode Ummi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.2 Tata Letak *(Layout)*

Dalam perancangan media pembelajaran ini, tata letak *(layout)* menjadi salah satu unsur yang penting agar tampilan nyaman saat dilihat. Adapun elemen-elemen visual yang digunakan seperti teks, tipografi, gambar dan ilustrasi harus terlihat nyaman saat dilihat. Dengan menggunakan *grid system* dan pola baca sehingga menimbulkan komposisi yang baik. Hal ini dilakukan dengan cara sistematis agar, kualitas tampilan, tata letak dan *layout* nyaman dan enak dipandang saat digunakan.



Gambar III.5 Contoh *layout intro*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.6 Contoh *layout home*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.7 Contoh isi materi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.3 Logo

Logo merupakan identitas atau wajah sebuah produk. Dalam perancangan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi menggunakan media CD interaktif menggunakan logo sederhana yang berasal dari logo metode Ummi sendiri dan ditambahkan dengan huruf *"Ta"*. Dimana huruf *"Ta"* tersebut menjadi *gestalt* yang menyerupai *emoticon* senyum. Dikolaborasikan dengan warna merah yang mewakili semangat anak muda dan hijau mewakili identitas agama Islam. Kemudian ditambahkan *tagline* "Ngaji *Happy* metode Ummi" agar menambah kesan bahwa ngaji atau membaca al-Qur'an itu menyenangkan. Berikut logo yang digunakan dalam perancangan ini.



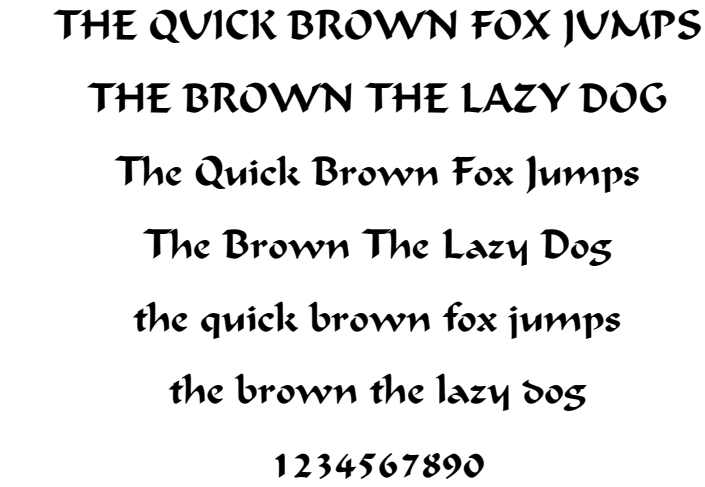
Gambar III.8 Logo ngaji *happy* metode Ummi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.4 Huruf

Huruf adalah sebuah tanda baca untuk berkomunikasi. Dalam perencanaan media pembelajaran ini menggunakan tiga jenis huruf yang sesuai dengan tempatnya, yaitu *Headline, Sub Headline,* dan Teks. Menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan jilid atau buku Ummi remaja dan dewasa, serta beberapa huruf *sans serif* untuk *sub headline* dan teks. Huruf yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang mudah dipahami dan tegas.

- **Calligrapher Normal**

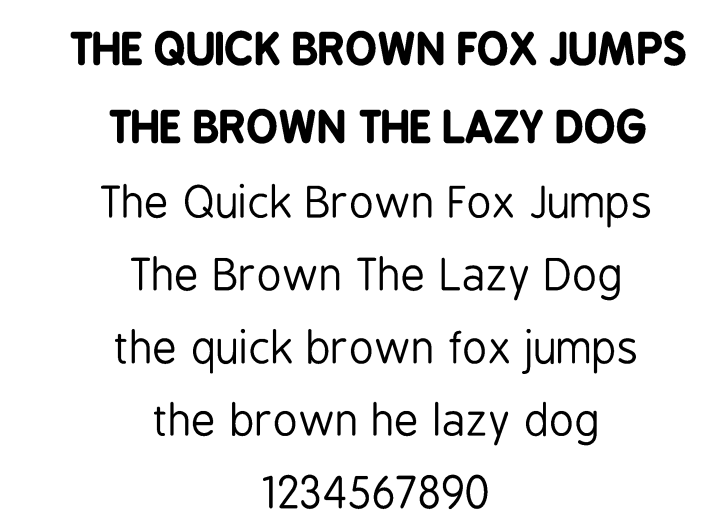
  Jenis huruf ini digunakan untuk *headline* pada perancangan media pembelajaran al-Qur'an dengan metode Ummi. Karena huruf ini adalah jenis huruf yang digunakan pada *logotype* metode Ummi.



Gambar III.9 Tampilan *font* Calligraher Normal
Sumber : www.dafont.com (2015)

- **Bpreplay**

  Jenis huruf ini digunakan untuk teks pada setiap materi yang di sampaikan dalam perancangan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi.



Gambar III.10 Tampilan *font* Bpreplay
Sumber : www.dafont.com (2015)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar, baik itu manusia, hewan, tumbuhan, benda mati, alam, abstrak dan lainnya. Ilustrasi dalam perancangan ini adalah sebagai objek untuk menggambarkan sesuatu dan memberikan gambaran kepada target audiens suatu cerita, tulisan, maupun informasi sehingga lebih mudah untuk dipahami. Dengan menggunakan ilustrasi akan menambah kesan yang sesuai dengan target audiens dan mempermudah dalam menjelaskan sebuah pesan atau informasi yang terkait dengan perancangan media pembelajaran membaca al-Qur'an dengan metode Ummi.

- **Studi Karakter**

  Karakter dalam multimedia interaktif ini adalah remaja yang ada di daerah Lembang berusia antara 15-18 tahun. Dengan ciri khasnya dari pakaiannya yang menggunakan kaos dan celana *jeans.* Serta perempuan yang menggunakan kerudung. Memilih remaja yang berada di daerah Lembang karena tempat tersebut merupakan daerah yang berbatasan dengan kota Bandung.

  Remaja di Lembang termasuk remaja yang labil akan situasi dan kondisi, bila hari ini ramai orang membuat komunitas, maka mereka akan ikut atau pun membuat sebuah komunitas. Rata-rata remaja Lembang sering bermain dan berkumpul di kawasan kota Bandung.



Gambar III.11 Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

- **Studi Lokasi**

  Lokasi yang akan muncul dalam CD interaktif ini adalah kawasan yang sering didatangi oleh remaja, seperti mall, taman, dan lainnya. Berikut contoh latar yang penulis ambil dari beberapa tempat yang sering didatangi oleh para remaja yaitu Bandung Indah Plaza (BIP) dan Masjid Raya Bandung. Serta beberapa angkot jurusan Bandung sebagai tambahan ilustrasi untuk menguatkan lokasi yang dibuat.



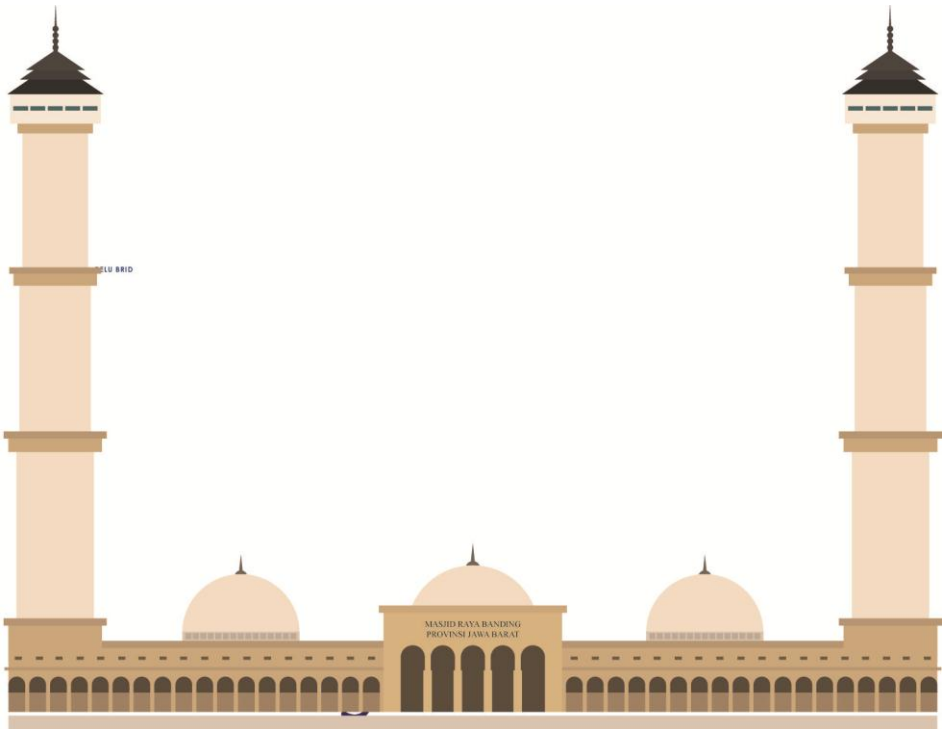
Gambar III.12 Referensi Bandung Indah Plaza
Sumber : http://photos1.blogger.com/blogger/3354/2207/1600/bip.0.jpg (2015)



Gambar III.13 Studi latar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.14 Referensi Masjid Agung Bandung
Sumber : http://infobandung.co.id/wp-content/uploads/2015/06/masjid-raya-bandung.jpg (2015)



Gambar III.15 Studi latar Masjid Agung Bandung
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.16 Referensi angkot Bandung
Sumber : http://trifanews.com/wp-content/uploads/2011/03/aaa.jpg (2015)



Gambar III.17 Referensi mobil taksi *bluebird*
Sumber : http://bandungtraveler.com/wp-content/uploads/2012/10/Taksi-Blue-Bird-Bandung.jpg (2015)



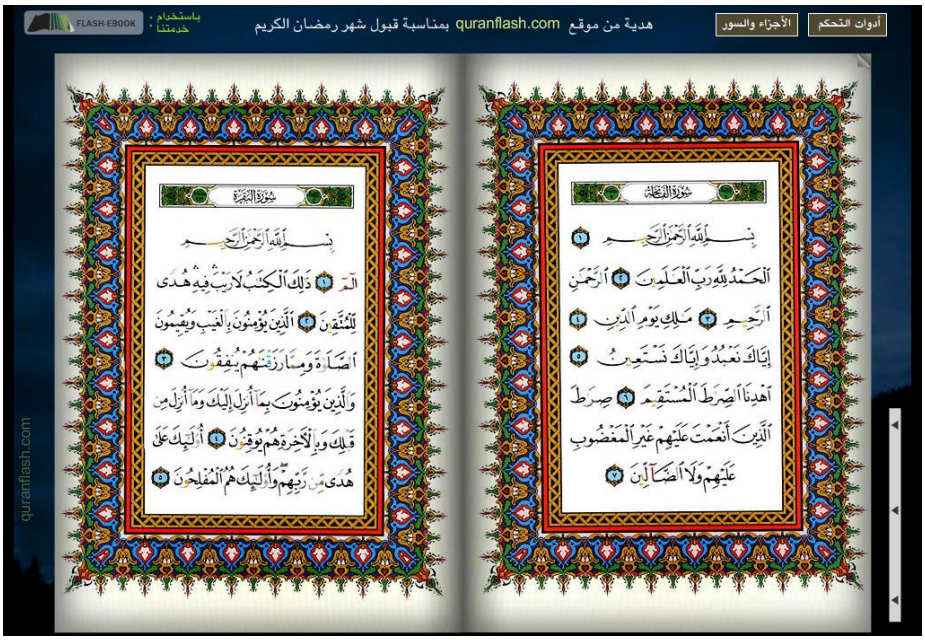
Gambar III.18 Referensi mobil taksi cipaganti
Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-en-vVoNmF0s/Tu_tXpKt1HI/AAAAAAAABXs/HtFQ7gz3Wsg/s1600/cipaganti.jpg (2015)



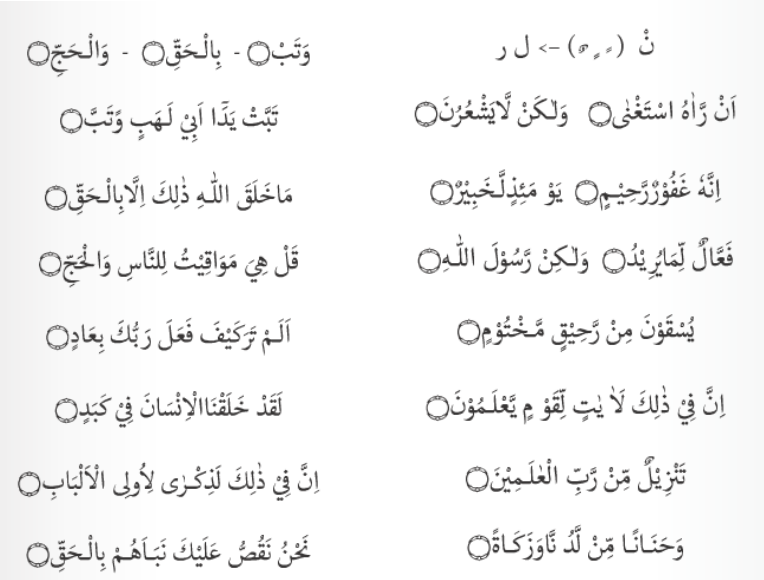
Gambar III.19 Studi ilustrasi angkot Bandung
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

- **Studi Huruf Hijaiyah**

  Dalam pernacangan media CD interaktif ini terdapat huruf hijaiyah sebagai materi utama yang disampaikan. Proses penulisannya dilakukan dengan cara manual menggunakan *typeface* Adobe Naskh Medium. Dengan menggunakan *typeface* ini, huruf hijaiyahnya terbaca dengan jelas dan nyaman dilihat. Berikut contoh huruf hijaiyah yang terdapat pada media CD interaktif ini.



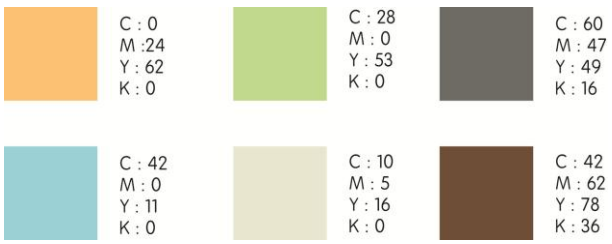
Gambar III.20 Referensi huruf hijaiyah
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.21 Huruf hijaiyah yang digunakan dalam media CD interaktif
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.6 Warna

Warna merupakan elemen grafis yang sangat penting, karena dapat memberikan kesan dan pesan kepada *target audience.* Gaya warna yang dipilih berdasarkan kebiasaan remaja yaitu warna-warna yang cerah dan muda. Seperti hijau mudah, biru muda, merah, orange, biru, dan kuning. Dunia remaja masih sangat berkembang, mereak menerima apa yang menurutnya itu menarik dan hal itu diwakilkan oleh warna-warna yang cerah, karena menarik perhatian. Teknik pengambilan gambar dapat didapat dengan *keyword* "tempat nongkrong", karena remaja suka kompul dan nongkrong bersama. Warna yang sering keluar diambil dari gedung BIP atau Bandung Indah Plasa :



Gambar III.22 Studi warna
Sumber : Dokumen Pribadi (2015)