BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL *ASMA'UL HUSNA*

III.1. Strategi Perancangan

Setelah melalukan penelitian kepada salah satu Madrasah Ibtidaiyyah dan berbagai macam buku *Asma'ul Husna* khusus untuk anak-anak yang telah diterbitkan, maka dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyampaian informasi kepada khalayak sasaran. Maka, strategi perancangan mengangkat pembahasan mengenai *Asma'ul Husna* yang disampaikan melalui cerita teladan.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

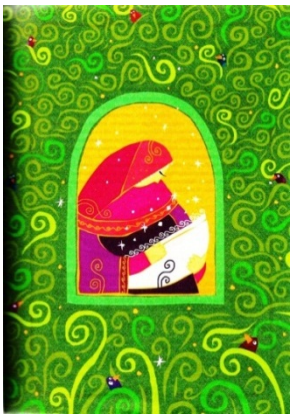
Memberikan informasi tentang *Asma'ul Husna*, yaitu makna sebenarnya dari *Asma'ul Husna* dengan cara memberikan contoh teladan pada kehidupan nyata melalui Kisah Rasulullah Saw, Para 25 Nabi dan Sahabat. Dengan mengetahuinya, diharapkan khalayak sasaran dapat mudah memahami makna dari *Asma'ul Husna* tersebut, tidak hanya sekedar mengetahui nama-nama dan artinya saja melainkan juga paham nilai-nilai baik yang terkandung di dalam nama-nama Allah SWT sehingga akan mengenal dengan baik Allah SWT dan Rasul-Nya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan yaitu dengan memberikan kesan dunia anak-anak yang ceria sesuai dengan khalayak sasaran yaitu anak-anak.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan untuk memberikan dan memunculkan kesan ceria kepada anak-anak maka menggunakan gaya ilustrasi yang merujuk pada gaya ilustrasi seorang ilustrator asal turki yaitu Osman Turhan. Namun, disesuaikan juga dengan gaya ilustrasi pribadi dengan menampilkan nuansa warna yang hangat dan paduan warna yang dapat menarik perhatian dan minat anak-anak.



Gambar III.1 Referensi contoh salah satu gaya ilustrasi Osman Turhan

Sumber : http://www.dongenguntukanak.com/mendongeng-untuk-anak-sebelum-tidur-melalui-buku-cerita-bergambar.html (16 April 2015)

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan lugas. Menggunakan kosa kata yang mudah dipahami oleh khalayak sasaran*ce.*

III.1.3 Materi Pesan

Butir-butir materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- Penjelasan singkat mengenai *Asma'ul Husna*.
- Penjelasan 99 *Asma'ul Husna* yang disertai dengan cerita.
- Cerita yang digunakan adalah kisah-kisah pilihan dari kisah Nabi Muhammad Saw, 25 Nabi dan Sahabat.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa yang disesuaikan dengan khalayak sasarans, tidak menggunakan kata-kata yang terlalu formal atau baku. Pada buku ini terdapat banyak kosa kata yang masih asing untuk anak-anak seperti nama-nama *Asma'ul Husna* yang berbahasa Arab. Oleh karena itu, dibutuhkan peran orang tua atau guru untuk menjelaskan kepada anak dan juga sebagai media untuk mempererat hubungan anak dengan orang tua atau murid dengan guru.

III.1.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan memberikan infomasi dari setiap *Asma'ul Husna* yang disertai dengan cerita dan ilustrasi yang menggambarkan secara singkat dari isi ceritanya. 1 *Asma'ul Husna* mewakili 1 cerita yang dimuat dalam 1 lembar. Judul yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah "*99 Hari Mengenal Asma'ul Husna*", dengan subjudul "*Kisah Para Nabi dan Sahabat*". Penggunakan judul utama seperti itu, dimaksudkan agar anak dapat mengenal atau mempelajarai *Asma'ul Husna* dalam 1 hari 1 lembar dan subjudul tersebut dikarenakan cerita yang digunakan adalah cerita yang diambil dari kisah 25 Nabi dan Para Sahabat Rasul Saw. Tidak hanya memuat tentang cerita dan visual saja melainkan juga mencantumkan kutipan ayat-ayat yang berhubungan dengan *Asma'ul Husna*. Sehingga diharapakan anak dapat mengetahui dan mempelajarinya secara lengkap.

III.1.6 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam media informasi ini adalah dengan menggunakan teori media perancangan primer dan sekunder yaitu media primer merupakan media utama yang memberikan informasi yang lengkap dan sekunder media pendukung terhadap media utama.

- **Media Utama**

Media utama yang digunakan dalam perancangan media informasi *Asma'ul Husna* ini adalah berupa Buku Cerita Bergambar. Buku Cerita Bergambar merupakan buku yang berisi tentang informasi yang dikemas dalam bentuk cerita disertai dengan visual-visual gambar yang mendukung untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan kepada yang membacanya. Adapun yang dimaksud dengan cerita bergambar adalah cerita yang memuat pesan melalui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan yang menjadi satu kesatuan dalam sebuah cerita. (Rothlein Meinbach, 1991 : 90)

Cerita bergambar juga bermanfaat sebagai suatu metode pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan disebabkan karena dapat meningkatkan minat belajar anak, yaitu mendorong semangat belajar, mudah didapatkan di koran dan toko buku, berisi cerita tentang kehidupan sehari-hari, dan memberikan gaya belajar yang bervariasi. Davis (1997 : 21). Para siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar, dan juga terhadap cerita. Ketertarikan tersebut sangat penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Cris F. Menurutnya, untuk mencapai hasil belajar yang paling efisien adalah dengan menyukai yang dipelajari atau daya tarik pembelajaran itu. Dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan cerita bergambar akan menarik minat anak setidaknya pada keinginan untuk menyimak dan membaca, serta membantu anak memahami yang bersifat abstrak dalam cerita seperti berupa nilai-nilai kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah. Oleh karena itu, media utama yang digunakan berupa Buku Cerita Bergambar.

- **Media Pendukung**

a. Smart Card

Merupakan media pendukung yang didesain seperti kartu yang akan disesuaikan jumlah kartunya dengna jumlah setiap *Asma'ul Husna* yang berfungsi untuk membantu khalayak sasaran mengingat *Asma'ul Husna* serta untuk menarik perhatian anak-anak.

b. Pembatas Buku

Pembatas Buku merupakan media yang dapat ditempatkan atau digunakan untuk membatasi halaman buku.

c. Gantungan Kunci dan Pin

Gantungan Kunci dan Pin adalah benda yang sangat sering dipakai dan dibawa kemana-mana dan media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama.

d. T-Shirt

Media ini digunakan untuk souvenir yang akan dijual selain media utama. Dan juga sebagai hadiah pada event-event tertentu.

e. *Sticker*

Stiker merupakan media pendukung yang cukup simple dan mempunyai tempat penebaran atau penyimpanan yang cukup luas dan mnjangkau informasi yang cukup luas.

f. *Totebag*

Totebag banyak digunakan oleh semua kalangan karena mudah dan sederhana. Media ini bagian dari souvenir yang akan dijual selain media utama.

- **Media Promosi**

Media promosi lebih ditujukan kepada target market yang menjadi sasaran. Bersifat memberikan informasi, membujuk dan mempengaruhi target market untuk membeli media utama. Beberapa media promosi yang digunakan yaitu:

a. Poster

Penempatan media poster ditempatkan dimana lokasi tempat penjualan media utama dan tempat-tempat yang banyak dikunjungi segmentasi *audience* yang menjadi sasaran seperti toko buku dan sekolah.

b. *Flyer*.

Flyer diberikan lansung kepada target market, pemilihan lokasi ditempat yang banyak didatangi target market seperti sekolah dasar.

c. X Banner

Dipasang pada meja atau letak buku-buku ilustrasi sebagai media utama dipajang dan dipasarkan agar pembeli mudah melihat dari kejauhan.

d. Flag Chain

Dipasanng pada langit-langit ruangan untuk menarik perhatian para pembeli.

III.1.7 Strategi Distribusi

Strategi distribusi untuk menyalurkan produk kepada konsumen dan memaksimalkan efesiensi promosi dilakukan melalui beberapa cara penjualan:

- Pendistribusian kesekolah-sekolah

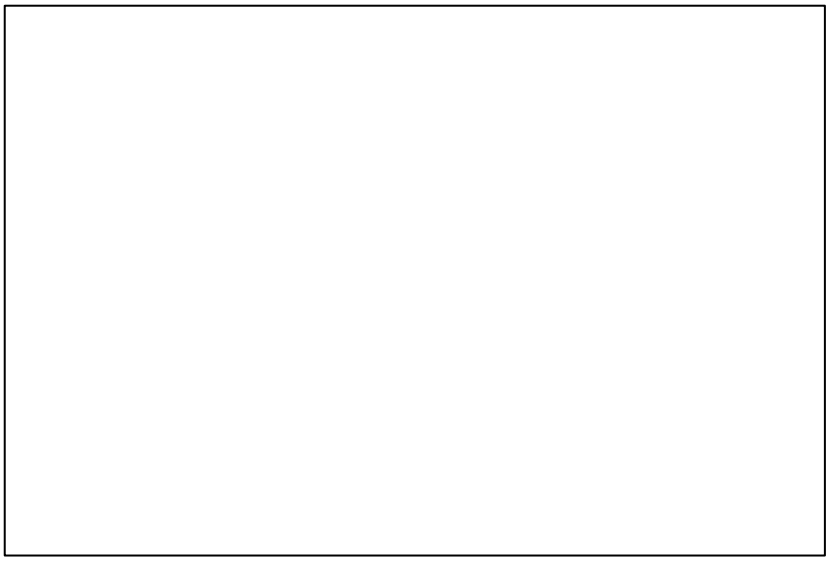
Karena khalayak sasaran adalah anak-anak yang berusia 6-8 tahun, maka pendistribusian lebih disasarkan kesekolah-sekolah melalui kerjasama.

- Pendistribusian kedistributor retail.

Pendistribusian melalui distributor retail seperti toko buku.

Tabel III. 1 Tabel Distribusi Media Tahun 2015 Akhir

Sumber: pribadi (2015)



Pada bulan Oktober hingga pertengahan bulan November, akan dilakukan promosi dengan penempelan poster dan pembagian flyer di sekolah, sekitar sekolah, dan di toko buku. Bertujuan untuk memperkenalkan tentang buku cergam *Asma'ul Husna* dan juga mengajak untuk membelinya. Dan juga bersamaan dengan promosi akan mendapatkan harga spesial dengan berbagai *souvenir* lengkap.

Dalam penjualan media utama yaitu buku cerita cerita bergambar akan dibagi menjadi dua macam paket penjualan, yaitu:

- Paket Ekonomis

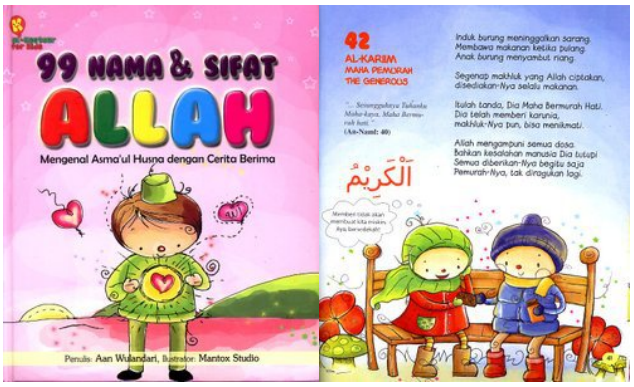
Pembeli dapat membeli hanya buku cerita bergambarnya saja seperti membeli buku pada umumnya. Mendapatkan satu stiker dan satu pembatas buku yang terdapat didalam buku tersebut.

- Paket Spesial

Jika pembeli membeli dengan paket ini maka akan mendapatkan buku cergamnya dengan beberapa media pendukung sebagai *souvenir* seperti *totebag*, pin, stiker, pembatas buku, *smart card* dan *T-Shirt*. Tentunya dengan harga yang lebih mahal dibandingkan dengan harga paket ekonomis.

III.2. Konsep Visual

Konsep visual dalam buku cerita bergambar *Asma'ul Husna* ini menggunakan gaya visual yang menampilkan gambaran suatu keadaan dari inti cerita dengan mengacu pada buku cerita gambar lainnya yang menceritakan kisah Nabi Muhammad Saw atau Nabi-nabi lainnya diimbangi dengan ilustrasi yang unik dan warna-warna cerah yang dimaksudkan untuk menciptakan rasa menarik dan tidak membosankan. Dengan mengacu kepada buku "*99 Nama & Sifat Allah: Mengenal Asma'ul Husna dengan Cerita Berima*".



Gambar III.2 Referensi Buku

Sumber : http://www.goodreads.com/book/show/99-nama-sifat-allah.html (17 April 2015)

Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi yang sesuai minat pribadi yang mengambil dari gaya Ilustarasi Osman Turhan, yaitu seorang *illustrator* buku anak-anak yang berasal dari Turki. Gaya ilustrasinya lebih banyak menggunakan gambaran kartun dengan bentuk-bentuk sederhana yang dipadukan dengan banyak warna.



Gambar III.3 Referensi Contoh Gaya Ilustrasi

Sumber : buku "*365 Hari Bersama Nabi Muhammad Saw*" (2014)

III.2.1 Format Desain

Buku cerita bergambar ini akan dibuat dengan ukuran 24,3 cm x 20,2 cm. Buku menggunakan material sampul *hardcover*, dan isi menggunakan *Art Paper*.

III.2.2 Tata Letak/ *Layout*

Tata letak/*layout* teks dan gambar ilustrasi pada setiap halaman kurang lebih akan seperti pada gambar III.3 di bawah ini, namun pada setiap halamannya tata letak tersebut bisa berubah-ubah sesuai kondisi dari teks dan gambar ilustrasi yang sedang dibahas.



Gambar III.4 Contoh Penempatan Teks dan Ilustasi

Sumber : pribadi (2015)



Gambar III.5 Nama *Asma'ul Husna* beserta artinya

Sumber : pribadi (2015)



Gambar III.6 Narasi Cerita dan Kutipan Al-Quran

Sumber : pribadi (2015)



Gambar III.7 Ikon untuk membuat pembaca lebih mudah

Sumber : pribadi (2015)

Dan dalam cara membaca buku cerita bergambar ini seperti buku pada umunya yang dimulai dari kiri ke kanan.



Gambar III. 8 Referensi Contoh *Layout*

Sumber : http://www.goodreads.com/book/show/7876298-99-nama-sifat-allah.html

(16 April 2015)

III.2.3 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik adalah harus mengutamakan tingkat keterbacaan. Selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan.

Pada perancangan media informasi ini menggunakan tiga jenis huruf yaitu;

1. **Porkys**

Abcbdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 .,?!;:'"&()*#_-

Huruf ini digunakan pada bagian nama-nama *Asma'ul Husna* dan nomor. Huruf ini memiliki karakter bentuk yang membulat sehingga memberikan kesan lucu serta penempatan setiap huruf tidak biasanya dengan huruf-huruf yang tegak lurus melainkan dibuat miring sehingga memunculkan kesan unik dan dinamis. Oleh sebab itu, huruf ini digunakan karena cocok untuk anak-anak.

2. Cinnamon Cake

Abcbdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 .,?!;:‘“&()*#_-

Huruf ini digunakan pada bagian makna atau arti nama-nama *Asma'ul Husna* ke dalam Bahasa Indonesia. Pengguanaan huruf berfungsi untuk membedakan dengan nama-nama *Asma'ul Husna*nya. Bertujuan untuk memudahkan dalam membaca dan huruf ini memiliki karakter bentuk yang sama namun tidak tebal seperti Porky's melainkan tipis.

3. Aladin

Abcbdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 .,?!;:'"&()*#_-

Huruf ini digunakan pada bagian yang berfungsi sebagai body text yang meliputi bagian cerita dan penjelasan dari Al-Quran. Huruf ini memberikan kesan seperti huruf arabic. Oleh sebab itu huruf ini digunakan untuk memberikan kesan Islami.

III.2.4 Ilustrasi

Illustrasi digunakan dengan maksud membantu memudahkan pembaca untuk memahami pesan yang akan disampaikan yaitu mengenai *Asma'ul Husna*. Illustrasi di gunakan pada saat menjelaskan bagaimana gambaran singkat dari cerita tersebut sehingga memudahkan pembaca untuk berimajinasi, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar III.9 Salah satu Ilustrasi

Sumber : pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan harus sesuai dengan isi konten dan karakter yang dibuat serta merujuk pada ketertarikan khalayak sasaran terhadap warna. Karena khalayak sasaran merupakan anak-anak pada usia dini yaitu 6-8 tahun, maka dapat diketahui pada masa ini perlu memberikan stimulus dengan berbagai macam warna yang terang, hangat, solid yang akan didominasi oleh warna-warna primer dan sekunder tanpa menghilangkan kesan ceria.