BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Menurut Umar (seperti yang dikutip dari Marrus, 2001) strategi adalah suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Strategi perancangan dibuat dari hasil suatu gagasan yang diambil sesuai kebutuhan solusi yang mengacu pada aspek-aspek pendekatan studi terhadap target audiens dan juga agar informasi atau pesan yang disampaikan dapat di mengerti oleh target audiens. Oleh sebab itu, untuk memecahkan permasalahan tentang belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yaitu dengan dibuatnya perancangan informasi melalui media interaktif yang bisa diakses *smartphone android*. Adapun informasi yang akan disampaikan mengenai belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro meliputi, informasi huruf Hijaiyah, pelafalan huruf Hijaiyah yang baik dan benar, metode Iqro yang terdiri dari jilid satu dan dua serta latihan mengenai pelafalan huruf Hijaiyah melalui rekam suara. Dengan demikian strategi perancangan ini, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan target audiens akan informasi tentang belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang ingin dicapai dalam perancangan informasi belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro, antara lain:

- Agar remaja mengetahui pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yang baik dan benar sehingga remaja tidak akan mengalami kesulitan lagi dalam pelafalannya.
- Agar remaja tidak segan terhadap teman-teman dan pembimbing saat belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro karena belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro sangat penting untuk dipelajari sebelum mengenal Al-Qur’an.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan ini meliputi pendekatan verbal dan pendekatan non verbal (visual). Pendekatan tersebut diharapkan memberikan efek ketertarikan terhadap target audiens, dengan komunikasi yang disajikan dalam bentuk konten media. Pendekatan media komunikasi pada masalah belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro menggunakan *smartphone* yang merupakan produk teknologi yang sering digunakan oleh remaja. Berikut penjelasan mengenai pendekatan visual, verbal dan audio.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Visual adalah faktor yang penting dalam mencapai daya tarik target audiens. Pendekatan visual yang digunakan adalah dalam bentuk gambar vektor, karena dalam penyampaian pesan tentang belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro ini adalah melalui *smartphone* berbasis *android*. Konten atau materi pesan yang akan disampaikan mengenai pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yang berkaitan dengan audio maka dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pesan tersebut. Selain itu gambar vektor mudah dipahami dan dimengerti oleh target audieuns.

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Verbal dalam aplikasi *android* ini lebih menitik beratkan pada penggunaan bahasa bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa ini sesuai dengan target audiens yang berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa pengguna *smartphone* khususnya yang bertempat tinggal di daerah perkotaan Kota Bandung umumnya diseluruh Indonesia. Walaupun kebanyakan target audiens menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa sehari-hari, untuk tidak membatasi penggunaan aplikasi *android* ini. Memuat teks dan audio berupa informasi yang bersifat edukatif mengenai pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yang baik dan benar agar dapat bermanfaat bagi remaja pengguna *smartphone* pada umumnya.

III.1.2.3 Pendekatan Audio

Pendekatan audio yang akan digunakan dalam aplikasi *android* Aqro adalah berupa pelafalan huruf-huruf Hijaiyah dan metode Iqro yang baik dan benar. Penggunaan audio ini bertujuan agar pengguna tidak bosan dalam proses belajar menggunakan aplikasi *android* Aqro dan dapat mengetahui pengucapan huruf-huruf Hijaiyah. Music atau *backsound* yang dipakai pada aplikasi *android* Aqro adalah *genre* Islam. Pemilihan musik ini yang diletakan pada menu utama untuk memberikan kesan Islam serta dapat mempertegas suasana agar lebih kuat.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan ini yang akan disampaikan adalah huruf Hijaiyah dengan pelafalannya melalui metode Iqro. Pada awalnya akan diberikan sekilas informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada remaja tentang huruf Hijaiyah dengan metode Iqro dikarenakan sangat penting belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro sebelum mengenal Al-Qur'an. Setelah itu akan diberikan pengenalan huruf-huruf Hijaiyah beserta audionya kepada target audiens. Selanjutnya setelah target audiens mengenal huruf-huruf Hijaiyah akan diaplikasinya pada metode Iqro yang terdiri Iqro satu dan Iqro dua. Kemudian setelah target audiens mengetahui dalam pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yang baik dan benar, target audiens akan di uji dalam *voice recorder*, dalam hal ini target audiens akan menyebutkan salah satu huruf Hijiyah lalu akan keluar tingkat ke akurasiannya dan nilai benar atau salahnya dalam menyebutkan huruf-huruf Hijaiyah tersebut.

III.1.4 Gaya Bahasa

Dalam perancangan ini gaya bahasa yang digunakan disesuaikan dengan target audiens, agar pesan yang disampaikan mudah diterima dengan baik oleh target audiens. Gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa Indonesia tidak baku dan santai. Bahasa yang sehari-hari digunakan, hal ini disesuaikan dengan target audiens yaitu pelajar dan mahasiswa agar informasi dan pesan yang ingin disampaikan tidak sulit dipahami oleh target audiens.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran ini meliputi seluruh masyarakat Indonesia, karena media perancangannya akan diunggah ke *playstore*, dimana seluruh masyarakat Indonesia akan mengetahuinya mulai dari umur, status sosial dan lain-lain. Namun target audiens utama pada perancangan ini adalah para remaja pertengahan dan dewasa awal yang mempunyai kesulitan dalam pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan perancangan ini akan mempengaruhi masyarakat selain dari target audiens utama. Dengan demikian ini merupakan hal yang positif, karena jika mendapat respon yang baik dari masyarakat diharapkan semakin banyak yang tertarik untuk mempelajari pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro ini. Khalayak sasaran pada perancangan ini menggunakan beberapa cara yang digunakan, yaitu dengan cara melihat target audiens, *consumer insight* dan *consumer journey* agar memberikan gambaran untuk perancangan media yang akan dibuat.

III.1.5.1 Segmentasi

A. Demografi

- Sasaran : remaja pertengahan dan dewasa awal
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 17-23 Tahun
- Pendidikan : Pelajar dan Mahasiswa
- Agama : Islam
- Kelas Sosial : Menengah ke atas
- Target Primer : Remaja pertengahan dan orang dewasa awal yang dianggap memiliki kesulitan dalam pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro.
- Target Sekunder : masyarakat umun yang berada di Kota Bandung, umumnya diseluruh Indonesia yang dinilai belum bisa dalam pelafalan huruf Hijaiyah.

B. Psikografis

Secara psikografis siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan mahasiswa Perguruan Tinggi yang memiliki rentang usia antara 17 tahun hingga 23 tahun. Menurut Rumini Sundari (2004) masa remaja adalah peralihan dari masa anak

anak menjadi masa dewasa dimana masa ini mengalamin perkembangan dalam semua aspek untuk masuk ke masa dewasa. Menurut Kartono (1990) Remaja dikategorikan menjadi 3 kelompok, yaitu:

- Remaja Awal. Remaja awal adalah remaja berumur sekitar 12-15 tahun. Pada masa ini remaja mengalami perubahan pada fisik dan perkembangan daya intelektual sehingga berdampak pada rasa ingin tahuan yang besar pada dunia luar. Pada masa ini remaja cenderung tidak lagi menganggap dirinya kanak-kanak namun masih memiliki kebiasaan pada masa kanak-kanak. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.
- Remaja Pertengahan. Pada masa petengahan ini remaja berusia sekitar 15-18 tahun. Pada masa ini remaja masih memiliki sifat kanak-kanak akan tetapi ada hal baru yang muncul pada remaja di usia ini, yaitu kesadaran akan kepribadian. Maka perasaan ragu-ragu yang ada pada masa remaja awal mulai hilang dan timbul rasa percaya diri pada diri sendiri. Rasa percaya diri ini menimbulkan penilaian kepada prilaku yang dilakukannya, selain itu remaja pada masa ini mulai mencari dan menemukan jati dirinya.
- Remaja Akhir. Remaja akhir adalah fase remaja yang terakhir dimana remaja ini berusia sekitar 18-21 tahun. Pada masa ini remaja sudah bisa berfikir secara benar dan mengenali dirinya, pada fase ini remaja sudah mulai menggariskan bagaimana pola hidup dan tujuan yang akan dijalankannya. Pada fase ini remaja sudah mencapai titik kedewasaan dimana sudah mengambil keputusan untuk bagaimana membawa dirinya mencapai tujuannya.
- Dewasa awal adalah masa peralihan dari masa remaja. Menurut Vailant (1998), membagi masa dewasa awal menjadi tiga masa, yaitu masa *pembentukan* (20-30 tahun) dengan tugas perkembangan mulai memisahkan diri dari orang tua, membentuk keluarga baru dengan pernikahan dan mengembangkan persahabatan. Masa *konsolidasi* (30-40 tahun), yaitu masa konsolidasi karir dan memperkuat ikatan perkawinan. Masa *transisisi* (sekitar usia 40 tahun), merupakan masa meninggalkan kesibukan pekerjan dan melakukan evaluasi terhadap hal yang telah diperoleh. Selain itu

Hurlock (1993) dalam hal ini telah mengemukakan beberapa karakteristik dewasa awal dan pada salah satu intinya dikatakan bahwa dewasa awal merupakan suatu masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperolehnya.(h. 53)

C. Geografis

Dari segi geografis khalayak sasaran meliputi daerah perkotaan diseluruh Indonesia.

III.1.5.2 *Consumer Insight*

Pemahaman atau anggapan terhadap pembelajaran huruf Hijaiyah dengan metode Iqro, yaitu:

- ***Hope***: Semua masyarakat ingin lancar dalam pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro sebelum belajar membaca Al-Qur'an terutama pada remaja pertengahan dan dewasa awal yang menjadi target audiens dalam perancangan ini, namun tidak semua remaja bisa lancar dalam pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro. Remaja ingin belajar pelafalan huruf Hijaiyah dengan mudah, santai, tanpa pembimbing dalam pembelajaran.
- ***Myth***: Belajar huruf Hijaiyah itu dilakukan saat masih kecil.
- ***Hidden truth***: Belajar huruf Hijaiyah wajib dilakukan sebelum mengenal Al-Qur'an.
- ***Behavior***: Masyarakat saat ini banyak menggunakan teknologi modern seperti *smartphone* berbasis *android* dalam kehidupan sehari-hari dan membantu aktivitasnya terutama untuk remaja pertengahan dan dewasa awal.
- ***Essence****:* Orang yang lancar membaca Al-Qur'an dengan pelafalan huruf Hijaiyah yang baik dan benar, kelak mendapat tempat di dalam Surga bersama-sama dengan rasul-rasul yang mulia.

III.1.5.3 *Consumer Journey*

Target audiens dari perancangan ini adalah pelajar dan mahasiswa, untuk menentukan media yang akan digunakan dapat dilihat dari aktifitas dari target audiens dengan *point of contact* sebagai berikut :

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Sumber: Dokumen pribadi, 2016.

Waktu	Aktivitas	Tempat	*Point Of Contact*
04:30	Bangun tidur, wudhu, shalat	Kamar tidur	*Smartphone*, internet, poster, kasur, jam weker, handuk, Sajadah.
05:00	Beres-beres kamar , mandi.	Kamar tidur, kamar mandi	Kaos lengan panjang, tas, buku, sepatu, handuk.
06:00	Sarapan dan siap – siap	Meja makan,	Piring, sendok, garfu, mug, televisi, tas, buku, kalender, jam dinding, cangkir.
06:45	Sekolah dan pergi kuliah	Jalan raya	Spanduk, gantungan kunci, stiker, poster, *billboard*, pin, *neon box*.
07:30-15:00	Sekolah , kuliah, shalat, istirahat, pulang sekolah dan kuliah	Sekolah, kampus, mushola, tempat makan, jalan raya.	Meja, kursi, alat tulis, buku, jam dinding, pin, kalender, buku catatan, *smartphone*, komputer, laptop, *tablet* piring, gelas, alat shalat, Spanduk, gantungan kunci, stiker, poster, *billboard*.
15:00:18:00	Shalat, nongkrong	Mushola, Jalan, kafe.	Peralatan shalat, jam dinding, kalender, *smartphone*, stiker, poster, pin.
18:00	Pulang ke rumah, Mandi, shalat	Jalan raya, Kamar mandi, kamar tidur	Spanduk, gantungan kunci, stiker, poster, *billboard*, pin, handuk, gayung, alat shalat, *smartphone*.
19:00	Makan, nonton tv, main laptop/komputer,	Ruang makan, ruang tengah, kamar tidur,	Piring, sendok, kursi, sofa, *smartphone* (sosial media, browsing), mug.

	searching, shalat		
20:00	Belajar	Kamar	Buku, jam dinding, meja belajar, kalender, tas.
22:00	Main *smartphone*, tidur.	Kamar tidur	*Smartphone* (sosial media, browsing), kasur, jam weker.

Dari *journey* diatas diperoleh informasi tempat dan benda yang sering dijumpai oleh pelajar dan mahasiswa. Tempat dan benda tersebut adalah tempat tinggal, ruang belajar, Sekolah, kampus, *smartphone*, internet, media sosial, poster, stiker, dan lain-lain. Benda dan tempat tersebut memungkinkan untuk dijadikan sebagai media promosi.

III.1.6 Pemberi Mandat

Perancangan media informasi belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan ini. Pihak yang berwenang dalam perancangan informasi ini adalah Kementrian Agama Kota Bandung.

Gambar III.1 Logo Departemen Kementrian Agama

Sumber: http://www.kemenagkotabandung.com/img/kontenmenu/logo-kemenag-2013.png

(diakses pada 10/05/2016)

III.1.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada target audiens, agar mampu tersampaikan dengan baik. Dalam perancangan media informasi ini adalah untuk menarik minat remaja agar belajar huruf Hijaiyah

dengan metode Iqro tanpa segan dan mengetahui pelafalan huruf Hijaiyah yang baik dan benar. Adapun strategi kreatif yang digunakan yaitu sebagai berikut:

- *Copywriting*

Copywriting akan digunakan untuk menentukan nama aplikasi, *headline* dan *body text*. *Copywriting* akan digunakan pada aplikasi media belajar huruf Hijaiyah dengan Iqro. Untuk *copywriting* nama aplikasi akan bersumber dari singkatan aplikasi Iqro yaitu "Aqro" yang berarti pandai membaca. Nama tersebut cocok untuk mewakili aplikasi *android* ini yang lebih menekankan pada pelafalan huruf Hijaiyah dengan metode Iqro.

- *Headline*

Headline yang digunakan pada aplikasi *android* ini "Belajar Huruf Hijaiyah", sedangkan "dengan metode Iqro" berada tepat dibawah *button*, agar terlihat lebih menarik.

- *Body Copy*

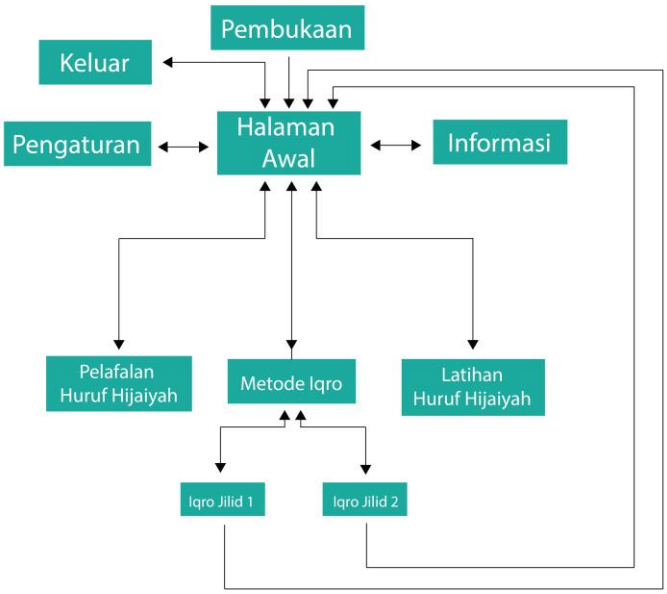
Merupakan isi konten dari aplikasi *android*, diantaranya sekilas mengenai informasi huruf Hijaiyah. *Body copy* ini berupa visual dan text yang mendukung agar target audiens mudah memahaminya.

- *Voice Recorder*

Voice recorder adalah suara yang direkam, dimana pengguna akan menyebutkan salah satu huruf Hijaiyah lalu direkam oleh aplikasi *android* ini sehingga pengguna atau *user* dapat mengetahui ketepatan dalam pelafalan huruf Hijaiyah yang baik dan benar. Strategi kreatif *voice recorder* sebagai nilai jual pada aplikasi *android* ini dikarenakan belum adanya aplikasi *android* tentang belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yang menyediakan fasilitas *voice recorder.*

- Sistem Navigasi

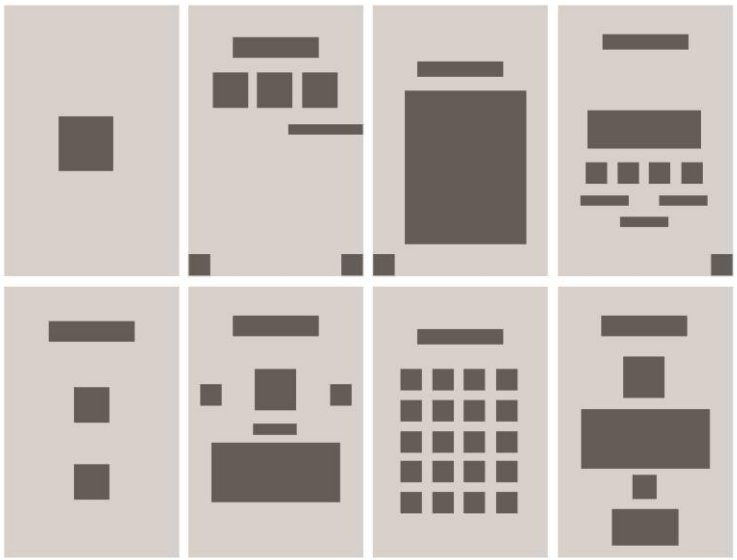
Sistem navigasi bagian dari aplikasi yang berguna untuk memandu pengguna dan mengantarkan pengguna pada isi yang diinginkan seperti membuka konten yang ada pada aplikasi tersebut dari awal masuk hingga keluar. Sistem ini akan mempermudah akses pengguna disetiap halaman yang terdapat dalam aplikasi *android* belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro. Dalam aplikasi *android* huruf Hijaiyah dengan metode Iqro, terdapat 4 menu yaitu halaman awal, pelafalan huruf Hijaiyah, metode Iqro dan latihan huruf Hijaiyah.



Gambar III.2 Sistem Navigasi
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

- *Wireframe*

Wireframe adalah kerangka dasar/sketsa mengenai halaman-halaman menjadi acuan yang akan dibuat. Secara garis besar *wireframe* ini terdiri dari garis dan kotak-kotak untuk memberitahukan posisi dari masing-masing elemen aplikasi *android* ini. Sebelum memasuki pada visual, memerlukan *wireframe* terlebih dahulu. Berikut tampilan *wireframe* yang akan dibuat pada aplikasi *android* ini:



Gambar III.3 *Wireframe* Aplikasi *Android*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

III.1.8 Strategi Media

Strategi media pada perancangan aplikasi interaktif ini berupa media yang dalam pemilihannya disesuaikan dengan kebutuhan solusi dengan mengacu kepada target audiens. Media tersebut terbagi dalam media utama dan media pendukung. Menurut Cangara dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (2006) "media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak" (h.119).

Dilihat dari permasalah yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan. Strategi media yang akan digunakan untuk perancangan media informasi belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro di Kota Bandung adalah media komunikasi sebagai media utama menggunakan aplikasi *android.* Adapun media tambahan lainnya yang disebut media pendukung yang berguna untuk membantu keefektifan media utama dalam meyampaikan pesan kepada target audiens.

1. **Media utama**

Media utama yang digunakan yaitu media interaktif yang diaplikasikan pada *smartphone* berbasis *android.* Seels dan Glasgow (seperti dikutif Arsyad, 2006) mengemukakan bahwa media interaktif adalah sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media penyampaian materi yang dirancang dengan komputer sebagai pemanfaatan teknologi yang menggunakan unsur seperti teks, gambar, audio dan lain-lain untuk menyampaikan suatu pesan terhadap pengguna (*user*). Media utama ini merupakan teknologi modern yang banyak digunakan oleh masyarakat yang berada diperkotaan khusunya Kota Bandung umumnya seluruh Indonesia. *Smartphone* berbasis *android* dapat menyimpan data, menggunakan aplikasi dan mengakses internet. Aplikasi *android* dirancang sebagai media pembelajaran salah satunya aplikasi *android* huruf Hijaiyah dengan metode Iqro

ini. Dengan demikian media utama yang akan dirancang adalah media interaktif berupa aplikasi berbasis *android* yang bernama Aqro. Aplikasi berbasis *android* ini dipilih berdasarkan target audiens yang banyak menggunakan *smartphone* sebagai bagian dari kebutuhan untuk beraktivitas serta kebiasaan remaja saat ini yang ingin memiliki *gadget* atau *smartphone* canggih.

2. Media Pendukung

Media pendukung mempunyai peran yang sebagai penguat media utama dengan tujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan popularitas aplikasi *android* ini. Pemilihan media pendukung berdasarkan target audiens untuk memudahkan penyampain informasi. Media pendukung untuk aplikasi *android* ini meliputi:

- *Web banner*

Web banner adalah Bagian yang tidak bergerak dalam dokumen *Web* sekalipun kita menggulung *scrollbar* sampai ke akhir dokumen. *Web banner* juga bisa diartikan sebagai tulisan besar untuk mempromosikan sesuatu. Bentuk iklan digital yang dipakai di jaringan internet biasanya merupakan bagian dari suatu halaman *web* yang dipakai untuk menarik perhatian dan menyampaikan informasi kepada pengguna internet.

- *X-Banner*

X-banner merupakan media promosi yang sedang *trend* saat ini yang biasa ditempatkan di dekat pintu masuk pada *event* atau seminar, pameran suatu produk. Aplikasi *android* Aqro ini harus dipromosikan kepada masyarakat luas yang bertujuan agar target audiens mengetahui aplikasi ini. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mempromosikan aplikasi *android* ini diantaranya dengan mengadakan sebuah *event* atau seminar.

- Poster

Poster merupakan sebuah sarana penyampaian informasi yang sudah lama dipergunakan karena sifatnya jelas, sederhana dan menarik perhatian. Aplikasi Aqro tentunya harus dipromosikan kepada masyarakat luas dengan tujuan agar target audiens mengentahui keberadaan aplikasi Aqro ini. Poster untuk promosi

atau mengiklankan aplikasi *android*. Poster ini terdiri dari poster cetak dan poster digital yang akan disebarkan di tempat-tempat yang strategis untuk poster cetak dan untuk poster digital disebarkan melalui *facebook, instagram* dan *twitter*.

- Spanduk

Spanduk adalah sebuah media informasi yang memberitahu informasi kepada masyarakat banyak yang biasanya dipasang dipinggir jalan, pintu masuk kompleks ada juga dipasang di tembok-tembok perusahaan. Spanduk pada perancangan ini yang berisikan informasi aplikasi Aqro mengenai huruf Hijaiyah dengan metode Iqro yang akan di pasang di tempat-tempat strategis yang ada di Kota Bandung. Spanduk dengan ukuran yang besar dapat mudah tertangkap isinya oleh target audiens yang akan dipajang di tepi jalan atau melintang di tengah jalan sehingga dapat terbaca oleh pengguna jalan yang melewatinya.

- *Flyer*

Flyer merupakan bentuk iklan kertas yang memiliki ukuran tak lebih dari A5 untuk mempromosikan produk, acara atau *event*. Media cetak ini yang menjelaskan informasi tentang aplikasi *android* Aqro secara singkat namun jelas, biasanya ditujukan untuk target audiens dengan disebarkan secara langsung di tempat-tempat yang ramai.

- Jejaring sosial

Pada masa sekarang internet sudah banyak digunakan sebagai media berkomunikasi. Diantaranya adalah *Facebook, Twitter* dan *Instagram*. Dengan demikian memilih jejaring sosial sebagai media pendukung untuk memberikan informasi tentang aplikasi *android* ini kepada masyarakat luas.

- *Cover* DVD *Case* dan DVD *Label*

Aplikasi *android* Aqro ini akan diarsipkan untuk para pemberi mandat, aplikasi tersebut akan disimpan dan dikemas dalam sebuah DVD. *Cover* DVD dan *label* DVD akan dimanfaatkan sebagai media pendukung. Hal ini bertujuan untuk

membedakan *Cover* DVD *Case* dan DVD *Label* aplikasi *android* Aqro dengan aplikasi yang lainnya.

- *Merchandise*

Merchandise adalah segala bentuk produk yang ditujukan sebagai hadiah. Dalam hal ini *merchandise* diberikan secara cuma-cuma kepada orang yang telah mengikuti acara kegiatan produk terutama acara kegiatan rilis pertama aplikasi *android* ini. *Merchandise* dipilih untuk menunjang media utama yang akan diberikan kepada siswa dan mahasiswa yang akan diberikan sebagai cindramata pada saat aplikasi *android* Aqro ini rilis pertama kali dalam acara keagamaan yaitu acara tahun baru Hijriyah, diantaranya sebagai berikut:

a. Gantungan kunci

   Gantungan kunci merupakan salah satu pernak-pernik yang sangat unik yang nantinya dapat mengingat produk tersebut. Gantungan kunci juga digunakan sebagai sebuah hiasan kunci yang biasanya dihubungkan dengan rantai kecil dengan ukuran dan bentuk yang bervariasi.

b. Stiker

   Stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kecil kertas atau plastik yang ditempelkan yang biasanya dijadikan sebagai media promosi untuk suatu produk atau acara. Stiker ini tidak menghabiskan banyak tempat karena ukurannya relatif kecil. Stiker dipasang di kendaraan, dipintu, dibuku dan lain-lain agar orang lain mengetahuinya.

c. Kaos lengan panjang

   Kaos lengan panjang adalah pakaian sederhana ringan untuk tubuh bagian atas, biasanya lengan pendek. Kaos lengan panjang ini djadikan media pendukung agar masyarakat dapat mengingat aplikasi *android* ini.

d. *Tote bag*

   Tote bag merupakan tas jingjing yang banyak digunakan oleh remaja, untuk menyimpan barang, karena dapat membawa apa saja yang ringan-ringan. *Tote bag* ini dijadikan sebagai *merchandise* agar dapat mengingat aplikasi *android* ini.

III.1.9 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan penyampaian pesan kepada khalyak sasaran yang dilakukan dalam waktu tiga bulan yaitu bulan Agustus, September, Oktober 2016. Aplikasi *android* Aqro diperkenalkan pada rilis pertama pada tanggal 2 Oktober yang bertepatan dengan hari besar Islam yaitu Tahun Baru Hijriyah. Namun selama 2 bulan sebelumnya sudah disebarkan media-media pendukung seperti Poster, spanduk, *flyer*, dan lain-lain untuk menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan pada rilis pertama aplikasi *android* Aqro. Maka strategi distribusi media yang digunakan sebagai saluran penyebaran media adalah sebagai berikut:

Tabel III.2 Jadwal Distribusi media
Sumber: Dokumen pribadi, 2016.

No.	Media	Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Aplikasi *Android* Aqro												
2.	Poster												
3.	*Web banner*												
4.	Spanduk												
5.	*Flyer*												
6.	Sosial Media												
7.	Stiker												
8.	*X-Banner*												
9.	*Cover* dan *Label DVD*												
10.	Gantungan Kunci												
11.	Kaos Lengan Panjang												
12.	*Totebag*												

Tabel III.3 Distribusi Media dan Lokasi Penyebaran
Sumber: Dokumen pribadi, 2016.

No.	Media	Lokasi penyebaran
1	Aplikasi *Android* Aqro	*Playstore*
2	Poster	Sekolah, Kampus, *café,* tembok jalan, tempat umum, taman rekreasi, jejaring sosial
3	*X-banner*	Lokasi rilis perdana
4	*Flyer*	Sekolah, Kampus, tempat umum, taman
5	*Web banner*	*Website*
6	Spanduk	Di depan sekolah, kampus, di pinggir jalan
7	Sosial Media	*Youtube, Twitter, Instagram, Facebook*
8	*Cover* dan *Label DVD*	Diberikan kepada Departemen Keagamaan
9	Stiker	Diberikan di sekolah, kampus, tempat umum, taman, *car free day*
10	Gantungan Kunci	Lokasi rilis perdana
11	Kaos lengan panjang	Lokasi rilis perdana
12	*Totebag*	Lokasi rilis perdana

III.2 Konsep Desain

Untuk mendapatkan hasil visual yang konsisten, dinamis, dan tepat sasaran, maka perancangan aplikasi *android* Aqro tidak terlepas dari sebuah rancangan visual yang baik agar informasi yang berbentuk visual dapat diterima dan dimengerti oleh target audiens.

Konsep desain dalam perancangan aplikasi ini memadukan unsur-unsur Islam serta modern yang membentuk kepada sebuah kesatuan dan seimbang, Konsep visual yang digunakan adalah visual yang sederhana namun kontras sehingga memberikan kesan yang baik kepada target audiens dengan penggunaan unsur visual seperti warna, tata letak, tipografi serta audio yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi *android* Aqro ini. Berikut adalah beberapa konsep visual yang digunakan dalam perancangan media informasi belajar huruf Hijaiyah dengan metode Iqro ini.

III.2.1 Format Desain

Format desain dalam perancangan aplikasi *android* ini disesuaikan dengan tampilan *smartphone* pada umunya. Dalam membuat desain yang baik dan menarik diperlukan konsep untuk menentukan format desain yang akan dibuat. Format desain yang digunakan aplikasi *android* Aqro adalah sebagai berikut :

Media : *Smartphone android*
Ekstensi : *Apk (android package)*
Android versi : Diatas *Jelly Bean* 4.1.2
Orientasi : *Potrait*
Resolusi : 540 x 960px (5 *inchi*)
Frame rate : 30fps
Audio : .Mp3, .Wav

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-*layout* itu sama dengan mendesain (Surianto Rustan, 2008). Berdasarkan definisi tersebut maka tata letak atau *layout* sangat mendukung untuk aplikasi *android* Aqro sebagai media utama dalam perancangan ini. Adapun prinsip *layout* menurut Surianto Rustan (2008), diantaranya sebagai berikut:

- Urutan menunjuk pada aliran membaca.
- Penekanan menunjuk pada objek-objek penting dalam urutan pembacaan.
- Keseimbangan menunjuk pada pembagian berat ruang, termasuk ruang isi dan kosong (ruang sela).
- Kesatuan menunjuk pada usaha menciptakan kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan.
- Konsistensi menunjuk pada kontrol estetik tampilan keseluruhan. Konsistensi kian terasa pada penerbitan berkala. Konsistensi selain sebagai

kontrol estetik terutama berguna bagi koordinasi keseluruhan material yang dilayout.

Perancangan tata letak atau *layout* untuk aplikasi *android* Aqro ini dirancang meliputi penempatan teks, gambar dan elemen visual lainnya dengan pengaturan yang sederhana dengan *balance* atau keseimbangan yang terdapat pada prinsip *layout*, sehingga mudah dan dimengerti ketika menggunakan aplikasi *android* Aqro ini.



Gambar III.4 Referensi *layout*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Berikut merupakan contoh *screenshot* tata letak yang digunakan pada perancangan media utama aplikasi *android* Aqro, berdasarkan konsep prinsip *layout* dan referensi yang telah ditentukan:



Gambar III.5 Tampilan *layout* aplikasi *android* Aqro
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

III.2.3 Huruf

Huruf merupakan unsur yang mempunyai peranan penting dalam penyampaian pesan, pemilihan jenis huruf yang digunakan untuk membantu memberikan kesan pada komunikasi pesan yang ingin disampaikan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) huruf dapat diartikan sebagai "tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa". Maka dari itu huruf dapat dijadikan sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi dengan lawan bicara. Menurut Danton Sihombing (2001) menjelaskan bahwa "Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif" (h.58). Huruf yang baik adalah huruf yang mudah dibaca dan nyaman baik dari segi proporsi, spasi, ukuran maupun penempatannya. Menurut Rustan (2011) menjelaskan bahwa "pada umumnya kategori serif dan sans serif paling baik untuk *text type* karena ditujukan untuk itu, sedangkan dekoratif dan *script* untuk display" (h.80). Pada perancangan aplikasi *android* Aqro ini menggunakan huruf *script* untuk display yaitu huruf "ArabDances", yang digunakan pada judul aplikasi. Sedangkan huruf sans serif yang digunakan yaitu huruf "Candara" untuk *body text*, karena huruf ini tidak membuat lelah mata dan nyaman untuk dibaca.

ArabDances

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! @ $ % * ( ) _ + : " < > ? , . / ; ' [ ]

Candara

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! @ # $ % & * ( ) _ + { } : " <> ? , . / ; ' [ ]

Gambar III.6 Huruf yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

III.2.4 Gaya Visual (Ilustrasi)

Ilustrasi merupakan penjelas informasi yang akan diberikan kepada target audiens. Menurut Kusmiyati (1999) menjelaskan "ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alus cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan" (h.46). Sedangkan menurut Adi Kusrianto (2007) mengatakan bahwa "illustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual" (h.170). Dari kedua pengertian tersebut, ilustrasi merupakan elemen terpenting dalam desain komunikasi visual, yang dapat menjelasken suatu adengan melalu visual atau gambar.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi *android* Apro ini adalah desain yang sederhana dan datar, dengan gaya yang minimalis akan menghindari tekstur dan efek bayangan. Ilustrasi yang digunakan sering disebut *flat design*, karena aplikasi *android* Aqro ini lebih menekankan pada konten sehingga dipilihlah gaya ilustrasi tersebut. *Microsoft* yang pertama kali menciptakan *flat design* lebih memilih menciptakan tampilan yang sangat sederhana yang menyerupai bentuk benda aslinya dari pada menciptakan efek yang menyerupai benda aslinya. *Flat Design* adalah Desain yang mengusung bentuk sederhana dengan membuang segala bentuk *effect* gradasi, bayangan, *glossy* dan lain-lain.

Ilustrasi *Flat design* sangat cocok digunakan untuk *smartphone* karena dengan gaya yang minimalis atau sederhana tidak akan membuat mata lelah sehingga mata lebih cepat mengenali objek. Bagi kalangan remaja pertengahan dan dewasa awal *flat desain* bisa dibilang sangat cocok untuk digunakan pada layar *smartphone* yang mereka gunakan dikarenakan dengan desain yang sederhana atau minimalis mereka sangat menyukainya. Berikut beberapa referensi yang akan digunakan pada gaya visual ilustrasi ini:



Gambar III.7 Referensi Visual *flat design* 1

Sumber: http://dhakapixel.com/wp-content/uploads/2015/12/handsome-man-with-laptop-illustration-l.jpg

(di akses pada 10/05/2016)



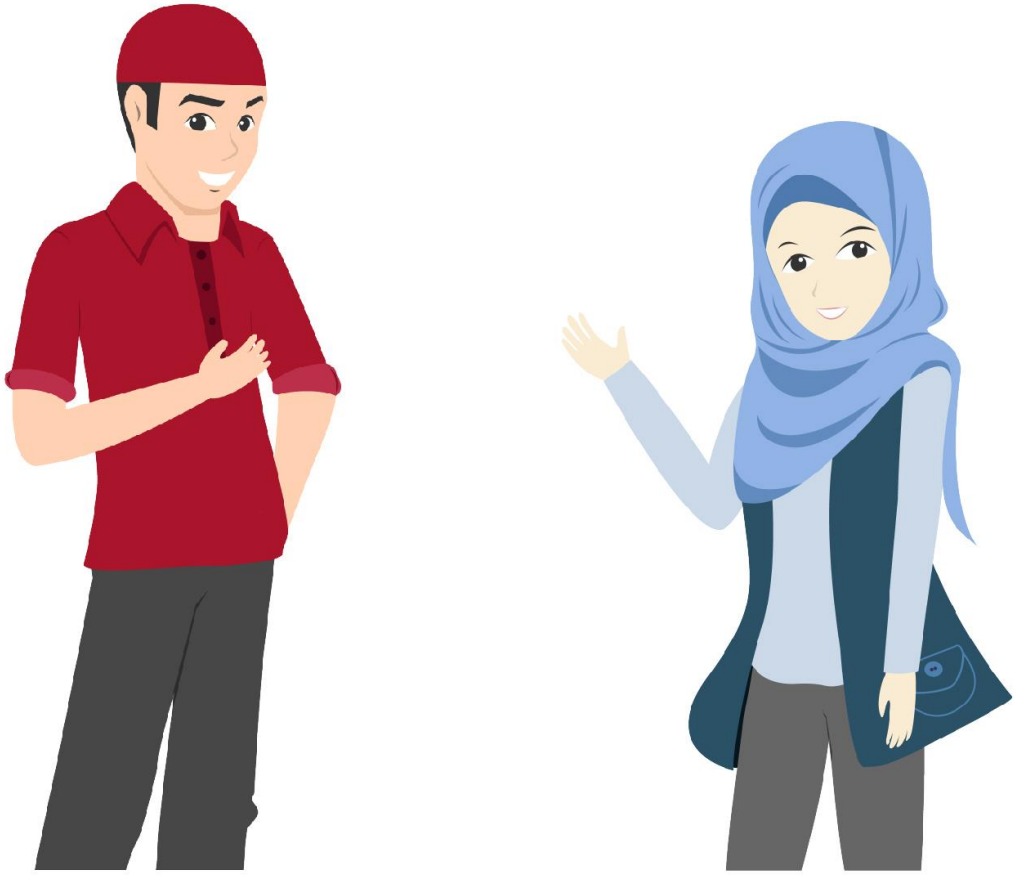
Gambar III.8 Referensi Visual *flat design* 2

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/357895501614206144/

(di akses pada 10/05/2016)

III.2.4.1 Karakter

Perancangan aplikasi *android* Aqro ini menggunakan dua karakter yang Fadlan dan Shifana. Dua karakter tersebut yang merekam audio pelafalan huruf Hijaiyah dan metode Iqro.



Gambar III.9 Karakter pada aplikasi *android* Aqro
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016

Fadlan adalah seorang remaja muslim yang berusia 21 tahun. Fadlan sebagai mahasiswa yang baru masuk kuliah. Fadlan memiliki kepribadian sama dengan anak-anak seusianya, yaitu baik, rajin, pintar dalam mengaji dan lain-lain. Sedangkan Shifana adalah seorang remaja muslimah yang berusia 19 tahun. Shifana juga sebagai mahasiswa yang baru masuk kuliah. Shifana memiliki kepribadian sama dengan remaja muslimah seusianya, yaitu baik, ceria, rajin, cerdas, modern, pintar dalam mengaji dan lain-lain. Fungsi karakter tersebut sebagai karakter utama pada aplikasi *android* Aqro karena aplikasi *android* Aqro ini umumnya akan digunakan oleh remaja laki-laki dan perempuan.

- Studi Visual Karakter



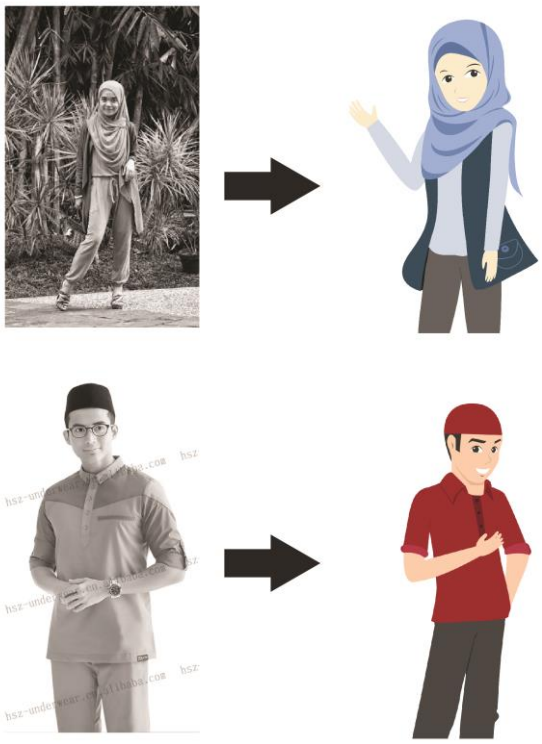
Gambar III.10 Referensi karekter
Sumber: http://image.shutterstock.com/z/stock-vector-muslim-woman-fashion-wearing-purple-veil-or-scarf-with-jacket-and-line-skirt-outfit-include-flat-356672123.jpg
(di akses pada 10/05/2016)



Gambar III.11 Studi visual karakter
Sumber: http://cevirotas.com/wp-content/uploads/2014/10/hijab-style-3.jpg
(di akses pada 10/05/2016)



Gambar III.12 Studi visual karakter 2
Sumber:
http://sc01.alicdn.com/kf/HTB1iBOKJXXXXXa_aXXX760XFXXX3/220301491/HTB1iBOKJXXXXXa_aXXX760XFXXX3.png
(di akses pada 10/05/2016)

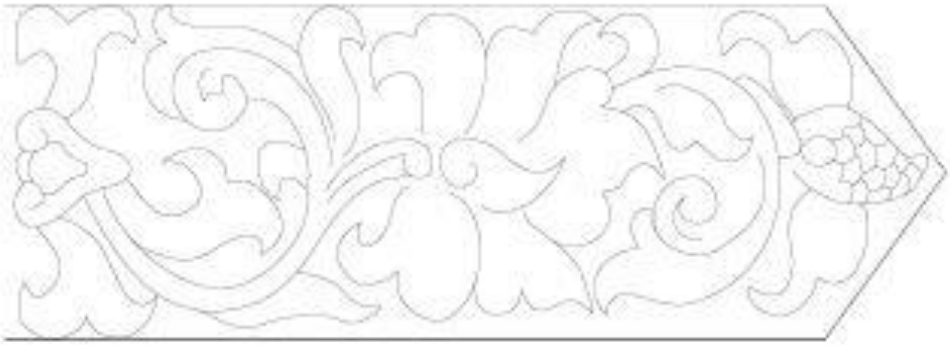


Gambar III.13 Karakter aplikasi *android* Aqro
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016

Gaya ilustrasi ini digunakan karena karakter tersebut gambaran remaja pertengahan dan dewasa saat ini, dengan gaya *style* yang modern dan sederhana.

- Studi Visual Ornamen Islam

Ornamen yang pertama digunakan pada aplikasi *android* ini yaitu ornamen *Lunglungan* yang terdapat pada mesjid *Gedhe* Keraton Yogyakarta. Menurut Jeksi Darmo (2014) menjelaskan "kata *lunglungan* berasal dari kata *lung* dan *ulung-ulung*. Kata *lung* yang berarti batang tumbuhan melata yang masih muda yang berbentuk melengkung, bagiannya terdiri dari bentuk tangkai, daun, bunga, dan buah yang dilukiskan secara *distilisasi*" (h.72). Ornamen *Lunglungan* biasanya memberikan kesan keindahan. Ornamen ini digunakan sebagai bingkai atas agar lebih terasa agama Islamnya.



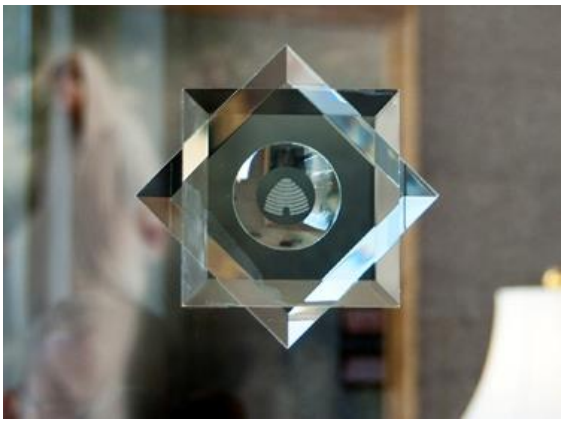
Gambar III.14 Studi Visual Ornamen Islam
Sumber: Dikutif dalam skripsi Jeksi darmo (2014) Gambar Ulang *Lunglungan*, Ismunandar (1993, 16)
(dilihat pada 10/05/2016)



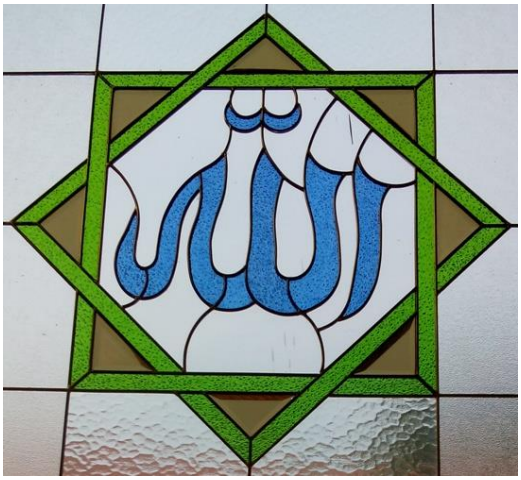
Gambar III.15 Ornamen aplikasi *android* Iqro
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016

- Studi Visual Ornamen Islam kedua

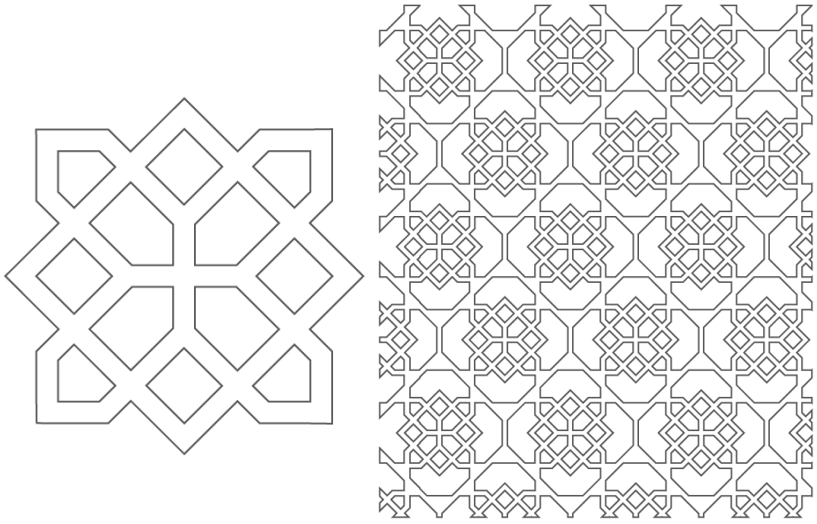
Ornamen Islam yang kedua digunakan pada aplikasi *android* ini yaitu ornamen segi delapan yang sering terdapat pada mesjid-mesjid yang berada di Indonesia. Ornamen gambar segi delapan adalah melambangkan tentang mata angin (asal angin datang) atau arah seperti utara, timur, selatan, barat dan sebagainya. Hubungan *ka'bah* dengan beberapa arah meliputi: utara, rukun Iraqi, timur, rukun hajar aswad, selatan, rukun Yamani, dan barat, rukun Syam. Ornamen ini digunakan sebagai *background patterns* agar lebih terasa agama Islamnya.



Gambar III.16 Studi visual ornamen Islam
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/7e/1e/67/7e1e67747c58c7cde5cf516651e28c27.jpg
(di akses pada 10/05/2016)



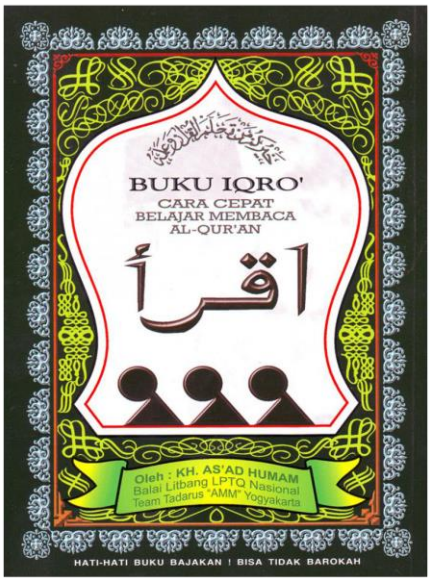
Gambar III.17 Studi visual ornamen Islam 2
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-37E_QEBXu6g/VlGb6ltBCaI/AAAAAAAABOA/QEe527u_0DM/s1600/kaligrafi%2Bmotif%2Bbintang%2Bsegi%2Bdelapan.jpg
(di akses pada 10/05/2016)



Gambar III.18 Ornamen Islam sebagai *background pattern*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016

- Studi Visual *Icon* pada aplikasi *android* Aqro

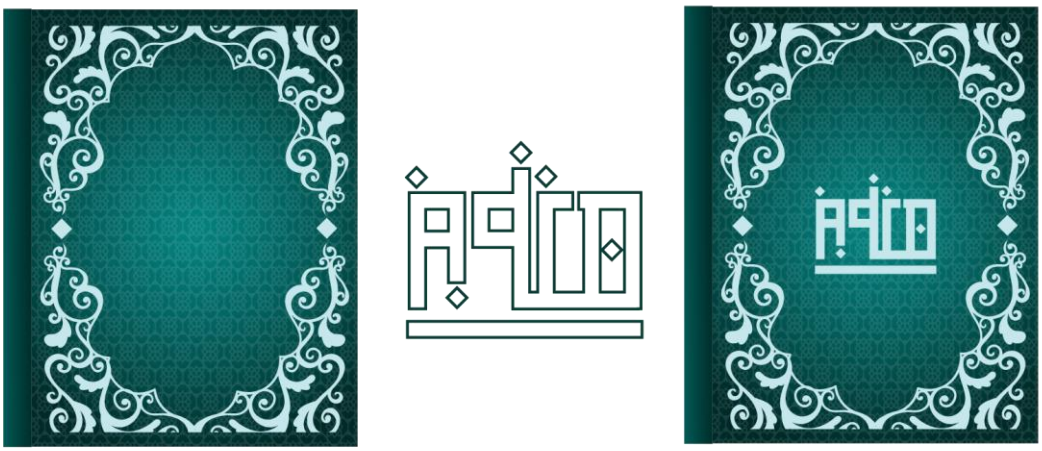
Icon aplikasi yang digunakan yaitu seperti buku Iqro karena menggunakan buku Iqro sebagai studi visualnya. tulisan yang berada ditengahnya merupakan nama aplikasi tersebut yaitu "Aqro", menurut bahasa Arab yang berarti pandai membaca. Huruf yang digunakan yaitu Huruf Arab sebagai studi visualnya. Dapat dlihat studi visualnya dibawah ini:



Gambar III.19 Studi visual *background* pada *icon*
Sumber: http://www.produk-islami.com/content/uploads/mtoc/product_images/bukuiqro.jpg
(di akses pada 10/06/2016)



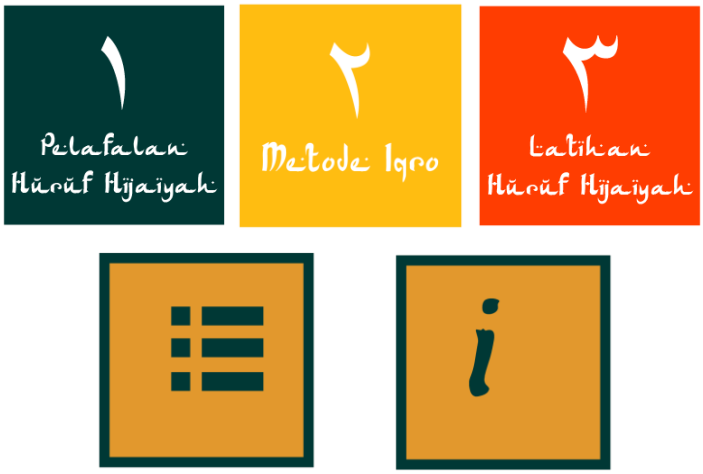
Gambar III.20 Studi visual tipografi pada *icon*
Sumber: http://www.devereuxictr.org/wp-content/uploads/2016/04/Download-arabic-fonts.jpg
(di akses pada 10/06/2016)



Gambar III.21 *Icon* aplikasi *android* Aqro
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016

III.2.5 *User Interface*

Ada beberapa macam tampilan tata muka atau *interface* pada aplikasi a*ndroid* Aqro ini yakni *button* menu utama dibuat dengan bentuk yang besar agar memudahkan pengguna untuk menyentuh *button* tersebut. Beberapa tampilan tata muka dan *button*, diantaranya sebagai berikut:



Gambar III.22 Tampilan *button*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.



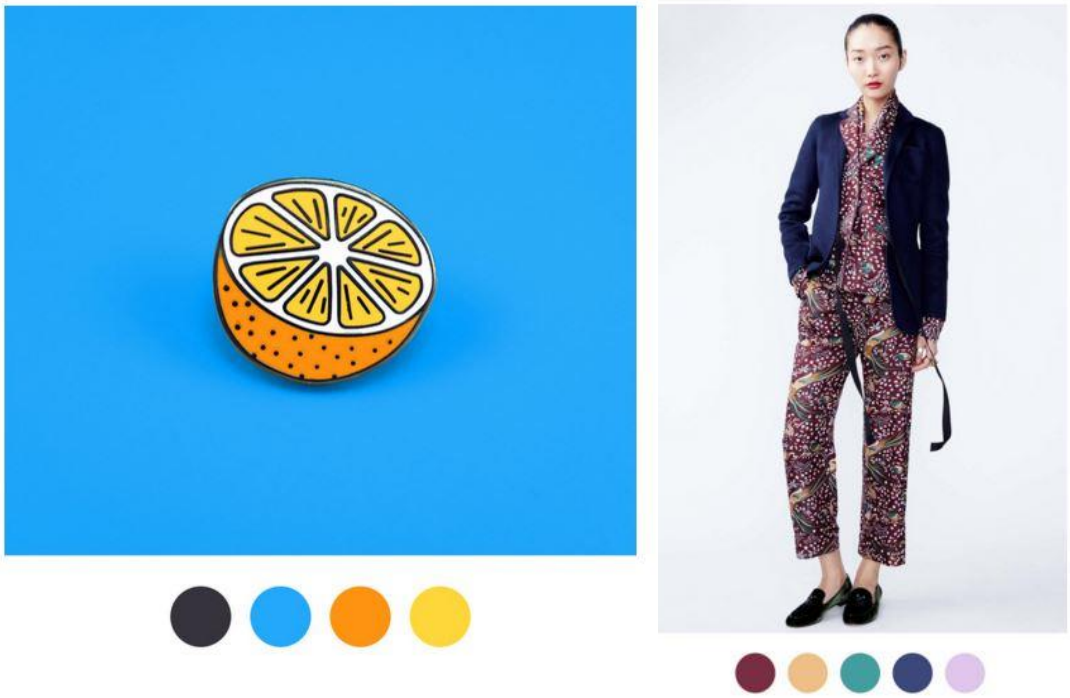
Gambar III.23 Tampilan *user interface*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

III.2.6 Warna

Warna yang akan dipakai untuk perancangan aplikasi *android* ini adalah warna dengan mode RGB karena hasil dari perancangan aplikasi ini ditampilkan pada layar *smartphone*. Kusrianto (2007) menjelaskan "warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukis dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam yang menyentuh suatu kepekaan

penglihatan sehingga mampu mengubah perasaan, perhatian dan minat seseorang" (h.46). Menurut Surianto Rustan (2009), beberapa kesan yang ditimbulkan oleh warna-warna diatas adalah sebagai beriku:

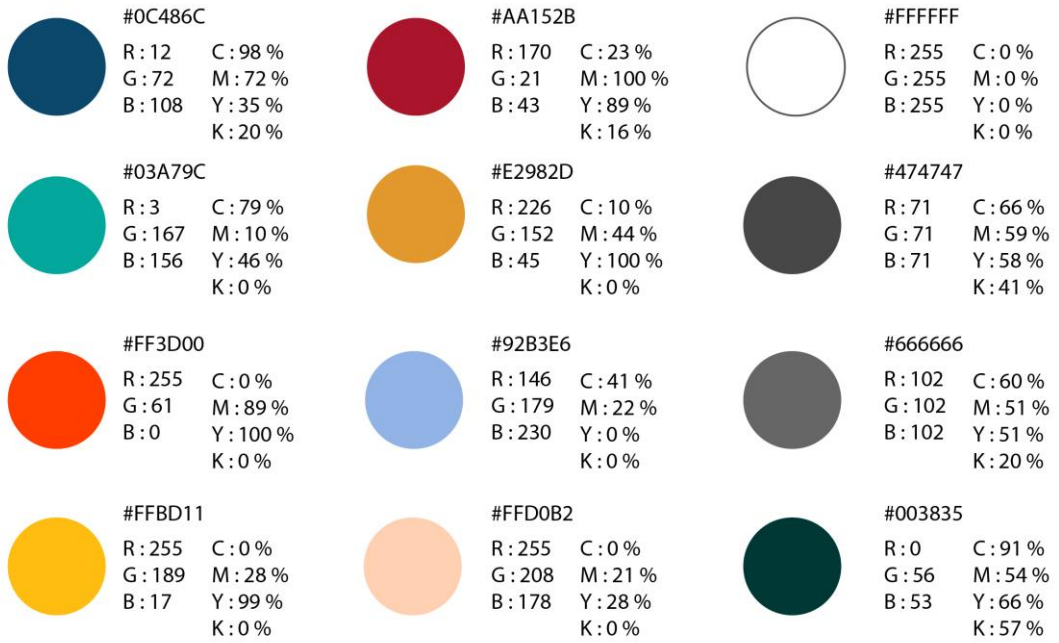
- **Hijau** **:** Masa muda, islam, alam, dingin, keseimbangan, tenang, harmoni, stabil, kreatif.
- **Biru** **:** Damai, kesatuan, tenang, harmoni, sejuk, teknologi, keagamaan, bumi.
- **Kuning** **:** Gembira, bahagia, sinar matahari, harapan, persahabatan.
- **Coklat** **:** Tenang, alam, makhluk hidup, stabil, tanah.
- **Merah** **:** Suci, tulus, energy, kuat, gairah, gembira, panas.
- **Orange** **:** Kebahagian, energi, keseimbangan, panas, kesenangan.
- **Hitam** **:** Baru, modern, misteri, elegan, serius, kesatuan.
- **Putih** **:** Suci, netral, masa muda, damai, simpel, kehidupan.



Gambar III.24 Referensi warna
Sumber: http://www.color-collective.com/
(di akses pada 10/05/2016)

Setelah melihat beberapa warna diatas beserta referensi warna, maka warna yang digunakan pada aplikasi *android* Aqro ini adalah warna-warna yang cerah dan

bahagia karena aplikasi ini ditunjukkan kepada remaja pertengahan dan dewasa awal seperti yang menjadi dominan yaitu warna tosca karena disesuainya dengan remaja sekarang lebih *trend* dan menyukai warna-warna yang lembut. Maka warna-warna yang dipilih, sebagai berikut:



Gambar III.25 Warna yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

III.2.7 *Background* Musik

Musik yang digunakan sebagai latar belakang untuk perancangan aplikasi *android* Aqro ini adalah musik instrumental ber-*genre* Islami. Untuk membangun *mood* santai dan tenang saat menggunakan aplikasi ini. Ciri-cirinya yaitu tidak agresif (bersifat santai), memiliki tempo yang sedang dan menciptakan suasana yang tenang. *Background* musik ini hanya akan muncul pada halaman awal saja yang merupakan menu utama aplikasi *android* Aqro ini. Untuk halaman yang lainnya tidak menggunakan *background* musik karena ada suara yang akan menyebutkan huruf-huruf Hijaiyah tersebut.