BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Khalayak adalah kelompok tertentu dalam masyarakat yang menjadi sasaran komunikasi, sedangkan sasaran adalah sesuatu yang menjadi tujuan atau prioritas. Khalayak sasaran merupakan sekelompok masyarakat yang menjadi target skala prioritas dalam pembuatan suatu karya sehingga menjadi acuan dalam menentukan konsep konten dan pendekatan dalam berkarya.

Khalayak sasaran terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu berdasarkan demografis, geografis, dan psikografis. Ketiga kategori tersebut menjadi penentu dalam pembuatan konten komunikasi dan menjadi acuan dalam perancangan karya.

Untuk media informasi mengenai menanamkan mental anti narkoba sejak dini dengan hal positif khalayak sasarannya adalah:

III.1.1 Demografis

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Usia : 10 – 13 tahun
Status Ekonomi : Menengah kebawah
Pekerjaan : Pelajar
Warga Negara : Indonesia

Pemilihan target audiens merupakan anak – anak SD kelas 4 sampai kelas 6. Pemilihan audiens tersebut sebagai pembekalan mental anti narkoba ketika akan memasuki SMP.

Buku masih menjadi media yang sangat dekat dengan anak – anak ditambah buku yang menggunakan ilustrasi yang tepat dapat menambah pengetahuan dan menikmatinya dengan cara melihat ilustrasi tersebut. Media buku untuk beberapa kalangan sangat susah untuk didapat sehingga pada program ini media informasi juga menyediakan bentuk digital sehingga bisa diunduh oleh semua kalangan

III.1.2. Geografis

Bandung kota merupakan objek dari pembahasan dari program BNN ini, sehingga para audiens adalah pelajar sekolah dasar yang berada di Bandung kota. Para audiens dibekali informasi terkait narkoba dan bagaimana cara menanamkan hidup positif, sehingga ketika para pelajar memasuki tingkat SMP sudah dibentengi dengan informasi berupa ilmu untuk tidak mengenal narkoba.

III.1.3. Psikografis

Psikografis adalah karakteristik tentang kepribadian, sikap atau sifat yang mempengaruhi gaya hidup seseorang. Psikografis mencakup beberapa segi seperti pendapat, sikap, keyakinan, dan keinginan tentang aspek-aspek yang berkaitan dengan gaya hidup (James F. Engel, 1994, hal 368).

Berikut psikografis untuk anak usia 10-13 tahun:

- Sensitif
- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Sedang mencari jati diri
- Suka bermain dan membaca

III.1.4. Consumer Insight

Target audiens yang merupakan anak – anak atau pelajar SD menengah kebawah. audiens berprilaku aktif dan ceria ketika belajar dan bermain.

Berikut *insight* dari target audiens:

- Bermain dan belajar adalah kegiatan sehari-hari
- Ceria dan aktif
- Sehat

Target audiens yang merupakan anak – anak SD sangat senang belajar dan bermain sehingga media informasi yang ada berada disekitar anak yang sedang belajar dan bermain. Media tersebut secara tidak langsung menyampaikan atau membantu dalam menyampaikan pesan pada audiens ketika sedang melakukan kegiatan.

III.1.5. Consumer journey

Untuk menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media-media yang akan digunakan maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran dengan tepat maka diperlukan daftar aktifitas dari target audien. *Consumer journey* ini lah yang nantinya akan digunakan untuk aplikasi dari media yang telah dibentuk.

Berikut *consumer journey* untuk media informasi menanamkan anti narkoba sejak dini:

Tabel III.1. *Consumer journey*

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Waktu	**Aktivitas**	***Point of Contact***
04:30 – 05:30	Bangun tidur, shalat	Kamar, peralatan shalat, poster
05:30 – 06:30	Mandi	Peralatan mandi, kaca
06:30 – 07:00	Sarapan	Dapur, peralatan makan
07:00 – 07:30	Berangkat sekolah	Kendaraan, jalan raya, billboard, poster
07:30 – 09:00	Belajar disekolah	Ruang kelas, mading, buku, alat belajar
09:00 – 09:30	Istirahat	Kantin, mading
09:30 – 11:00	Kembali belajar	Ruang kelas, mading, buku, alat belajar
11:00 – 11:30	Pulang	Kendaraan, jalan raya, billboard, poster
11:30 – 12:30	Istirahat, shalat, makan	Rumah, dapur, peralatan makan
12:30 – 15:00	Bermain	Lapangan, warung, teras rumah
15:00 – 16:00	Istirahat, shalat	Kamar, peralatan shalat, poster
16:00 – 18:00	Mengerjakan PR	Kamar, poster, alat belajar
18:00 – 19:30	Istirahat, shalat, makan	Rumah, dapur, peralatan makan
19:30 – 20:00	Belajar	Kamar, poster, alat belajar
20:00 – 04:30	Tidur	Kamar, poster

III.2. Strategi Perancangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan unntuk mencapai sasaran khusus. Dalam hal ini strategi perancangan adalah perencanaan yang terstruktur untuk membentuk suatu konsep yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan yang berdasar dari khalayak sasaran.

Strategi perancangan media informasi mengenai "menanamkan mental anti narkoba sejak dini" disampaikan kepada target audiens melalui buku ilustrasi. Menurut *Exford Dictionary*, buku adalah hasil karya yang ditulis dan dicetak dengan halaman – halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan, sedangkan Ilustrasi adalah gambaran suatu alur cerita guna menjelaskan salah satu adegan (Kumismiati, 1999, hal46). Dengan media buku ini diharapkan dapat diterima dan tersampaikan pada target audiens baik secara konten maupun visual dan mampu menarik perhatian pembaca.

Ada 3 materi atau konten yang ada pada buku ilustrasi ini. Konten tersebut terbagi menjadi 3 bagian. Pertama adalah definisi narkoba dan dampak yang dihasilkan, memberikan pengetahuan dasar terkait objek narkoba dan dampaknya pada pengguna. Kedua adalah kiat – kiat agar audiens aman dari narkoba, fenomena yang terjadi dimasyarakat seperti bentuk narkoba yang dijadikan menjadi jajanan anak – anak sangat berbahaya, dan bagaimana cara audiens mengatasi masalah tersebut. Ketiga adalah hidup positif agar target audiens dapat menyalurkan energinya pada hal yang positif.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari media buku cerita bergambar ini adalah memberikan informasi maupun pengetahuan tentang narkoba dan bahayanya, dan cara agar terhindar dari narkoba yang ada disekitar. Selain memberikan informasi tentang narkoba dalam buku ini juga mengajarkan agar hidup positif beserta contohnya didampingi dengan ilustrasi agar konten baik visual maupun verbal dapat diterima. Dengan adanya buku cerita bergambar ini diharapkan dapat membantu dalam menanamkan mental anti narkoba sejak dini sehingga dapat membantu meminimalisir pengguna dan penyalahgunaan narkoba dikemudian hari.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Komunikasi berasal dari Bahasa Latin *Communis* yang berarti sama. Komunikasi berarti membuat kesamaan dengan orang lain, sehingga dapat diartikan bahwa komunikasi adalah membuat antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan) mencapai suatu kesamaan (pemikiran) (Solihin, 2014, hal1).

Pada pendekatan komunikasi menyesuaikan dengan target audiens atau khalayak sasaran yang sudah ditentukan. Dari terget audiens atau khalayak sasaran dapat ditentukannya konten informasi maupun visual yang tepat.

Pendekatan komunikasi ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu pendekatan visual dan pendekatan verbal.

III.2.2.1. Pendekatan Visual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dengan panca indra (mata) atau berdasarkan penglihatan. Dalam pendekatan visual berarti perancangan menentukan visual atau ilustrasi yang digunakan agar mudah dipahami dan diingat oleh target audiens.

Pada media informasi ini menggunakan ilustrasi *vector*. Penggayaan mendekati gaya *flat design* yang menyesuaikan dengan audiens. Penggunaan *figure* atau karakter yang ada dibuat seperti karakter kartun. Selain itu penggunaan warna – warna pastel yang variatif sehingga dapat menarik perhatian, untuk anak – anak SD terutama kelas 4 – 6 sangat tertarik dengan visual yang berwarna.

Konten atau informasi yang diilustrasikan mulai dari definisi dari narkoba, dampak yang dihasilkan narkoba pada tubuh, dan bagaimana cara agar terhindar dari narkoba yang ada disekitar diantaranya narkoba yang dicampur dengan jajanan anak – anak. Informasi yang diilustrasikan dibantu dengan penggunaan jenis *font* atau huruf yang menarik untuk menambah dalam hal menarik perhatian audiens.

III.2.2.2. Pendekatan Verbal

Verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan) secara tertulis. Pendekatan verbal pada media informasi menggunakan Bahasa Indonesia yang besifat semi formal dan menggunakan Bahasa sehari – hari. Pendekatan ini berdasarkan materi penyuluhan berupa informasi, dengan target audiens anak – anak yang menggunakan bahasa sehari – hari dapat dengan mudah dipahami. Selain itu penggunaan bahasa tersebut membuat audiens dan media informasi menjadi terasa lebih intim (dekat).

III.2.3. *Mandatory*

Mandatory merupakan lembaga yang sangat berperan dalam menjadi landasan media informasi ini tersebar kepada audiens. Lembaga yang terkait biasanya lembaga pemerintah atau negara untuk masalah sosial dan lembaga swasta untuk masalah umum seperti barang dan jasa.

Gambar III.1. Logo BNN

Sumber: *jabar.bnn.go.id/bnnk/bandung*

Media informasi ini bekerjasama dengan lembaga negara yaitu BNN Bandung Karena pembahasan informasi berfokus pada objek penelitian narkoba, bagaimana cara menghindarinya, dan bagaimana hidup positif agar terjauh dari narkoba.

Media buku cerita bergambar ini berlandaskan atas gerakan Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan, dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) yang merupakan program nasional BNN. *Mandatory* sangat mendukung dalam mendistribusikan dengan kegiatan penyuluhan atau program BNN.

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan pada buku cerita bergambar ini merupakan mnateri penyuluhan pada tahun 2015 ditambah dengan beberapa materi tambahan dan di beri alur cerita agar informasi yang ada dapat menyempurnakan pesan yang ada. Ada 4 materi dalam buku cerita bergambar ini.

1. Apa itu narkoba?
   Menjelaskan secara umum apa itu narkoba dan dampaknya.

2. Dampak narkoba
   Menjelaskan dampak narkoba secara langsung. Secara langsung berarti dampak yang diakibatkan pada tubuh seperti menyebabkan gigi rontok, kurang gizi, agresif.

3. Cara agar terhindar dari narkoba
   Menjelaskan beberapa cara agar terhindar dari narkoba disekitar seperti berhati hati dalam membeli jajanan, berhati hati dalam bergaul, dan jangan pernah merokok.

4. Hidup positif (sehat)
   Menjelaskan beberapa hal positif yang bisa menjauhkan dari bahaya narkoba. Beberapa hal tersebut merupakan hal yang sering dilakukan oleh anak – anak. Berikut beberapa hal tersebut:

   - Belajar
   - Olahraga
   - Bermain
   - Ibadah
   - Makan makanan sehat

III.2.5. Gaya Bahasa

Menggunakan Bahasa Indonesia sedangkan untuk gaya bahasa penyampaian informasi disampaikan dengan bahasa semi formal atau bahasa sehari – hari yang ringan dan langsung pada pembahasan agar audiens tidak bingung dan dapat dengan mudah untuk memahami pesan yang disampaikan.

III.2.6. Strategi Kreatif

Strategi kreatif sangat dibutuhkan agar terciptanya buku ilustrasi yang menarik. Strategi kreatif membantu merancang konsep karya yang baik dan terstruktur. Berikut beberapa strategi kreatif yang meliputi *copywriting*, *storyline, storyboard*, dan visualisasi.

III.2.6.1. *Copywritting*

Copywritting adalah kreatifitas atau seni dalam mengolah pesan atau tulisan yang bisa merubah prilaku target audiens sesuai dengan apa yang diinginkan.



Gambar III.2. *Copywritting* Judul Buku

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Penggunaan judul “Savian dan Kawan – Kawan (Hidup Positif Anti Narkoba)” ini karena penggunaan Savian (karakter utama) dan kawan – kawan terlihat seperti buku cerita. Agar audiens lebih tertarik dengan cerita yang merupakan informasi tentang narkoba.

III.2.6.2. Karakter



Gambar III.3. Savian Altezza

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Nama Lengkap : Savian Altezza

Umur : 10 tahun

Tanggal lahir : 2 Agustus, 2007

Hobi : Aktif berolahraga



Gambar III.4. Arsalan Putra

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Nama Lengkap : Arsalan Putra

Umur : 10 tahun

Tanggal lahir : 24 Juli, 2007

Hobi : bermain.



Gambar III.5. Barna Yandi

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Nama Lengkap : Barna Yandi

Umur : 10 tahun

Tanggal lahir : 29 Januari, 2007

Hobi : makan, bermain dengan hewan.



Gambar III.6. Vidya Altezza

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Nama Lengkap : Vidya Altezza

Umur : 8 tahun

Tanggal lahir : 3 April, 2009

Hobi : membaca buku



Gambar III.7. Afrah Aliyah

Sumber: dokumen pribadi (2017)

Nama Lengkap : Afrah Aliyah

Umur : 9 tahun

Tanggal lahir : 29 Desember, 2008

Hobi : membaca buku, *hiking*

III.2.6.3. Storyline

Storyline merupakan inti dari sebuah naskah yang berasal dari gagasan utama, gagasan utama pada buku cerita ini merupakan materi dari penyuluhan BNN ditambah dengan alur cerita yang dibuat menarik. Penambahan seperti adanya karakter-karakter yang berperan dalam menyampaikan pesan atau informasi mengenai narkoba agar lebih dekat dengan audiens.

Berikut *storyline* yang dimulai dari *cover*, *intro*, isi hingga *outro*

- Sampul: Savian dan Kawan – Kawan "Hidup Positif Anti Narkoba" Dengan semua karakter yang terlibat pada buku cerita ini ditempatkan disebuah tempat (lapangan) dengan latar perumahan dan pegunungan menjadi sebuah kesatuan *background*. Ekspresi yang digunakan pada karakter dibuat tersenyum agar terlihat ramah pada audiens.

- Pengenalan Karakter

  Mmeberikan gambaran karakter secara visual maupun verbal (informasi singkat tentang karakter). Secara visual mempresentasikan masing – masing karakter dengan *pose* atau gaya berbeda – beda. Sedangkan secara verbal menerangkan mulai dari nama, hal yang disukai atau hobi hingga cita – cita.

- Definisi Narkoba

  Pada pembukaan konten definisi menggunakan sebuah pertanyaan "apakah kamu tahu apa itu narkoba?". Dengan karakter yang berada dibawah pertanyaan tersebut sebagian terlihat kebingungan hanya ada satu karakter yang mengacungkan tangannya keatas. Karakter yang mengacungkan tangannya tersebut berpakaian seperti dokter dan menjelaskan secara umum apa itu narkoba "Zat – zat alami maupun kimiawi yang apabila dimasukkan kedalam tubuh baik secara Oral (minum, hirup, hisap, sedot) maupun secara injeksi/suntikan dapat mengubah pikiran, suasana hati atau perasaan dan prilaku seseorang''. Dengan background ruang dokter atau ruang periksa.

- Dampak Narkoba

  Setelah memaparkan definisi umum narkoba, selanjutnya menggambarkan secara visual dampak yang dihasilkan langsung oleh narkoba pada tubuh pengguna. Saat ini ada penemuan narkoba jenis baru *Flakka* yang mengakibatkan sikap agresif berlebihan pada pengguna seperti kerasukan dan dapat berakibat melukai pengguna itu sendiri maupun oranglain. Seperti halnya mayat hidup atau sering disebut *zombie* digambarkan dengan visual orang kurus dengan beberapa kondisi. Penggunaan karakter *zombie* ini cukup mewakili beberapa dampak yang diakibatkan oleh narkoba secara langsung (fisik), ditambah gejala gejala yang dihasilkan oleh narkoba dalam bentuk verbal.

- Cara agar terhindar dari narkoba yang ada disekitar

  Banyaknya jenis narkoba baru yang belum dimasukkan kedalam undang – undang, selain itu narkoba yang dicampur dengan makanan dan jajanan anak – anak. Pada bagian ini meceritakan bagaimana cara membentengi diri dari narkoba baik narkoba secara utuh maupun yang sudah menyamar menjadi makanan. Pertama menjelaskan untuk lebih berhati – hati dalam membeli jajanan, menjelaskan narkoba yang sudah dicampur dengan makanan. Kedua adalah berhati – hati dalam bergaul, bergaul dengan teman yang baik akidah dan akhlaknya. Yang ketiga adalah jangan merokok alasannya karena merokok menjadi gerbang utama hal – hal buruk.

- Hidup Positif

  Beberapa kegiatan yang baik lakukan oleh audiens agar terhindar dari penyalahgunaan narkoba, seperti menggambarkan kegiatan belajar dan apa yang didapat ketika beljar. Kedua adalah olahraga, menjelaskan beberapa jenis olahraga yang familiar di Indonesia setelah itu menjelaskan dampak positif dari olahraga yang dapat membuat tubuh sehat dan kebal dari penyakit. Ketiga adalah bermain, dengan bermain membuat kita lebih cekatan dan dapat meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas. Keempat adalah ibadah, ibadah membuat hati dan jiwa bersih, ibadah juga mendekatkan kepada tuhan sehingga tuhan menjaga dari segala bahaya terutama narkoba. Yang terakhir adalah makan makanan sehat, makanan memberikan gizi dan stamina untuk tumbuh.

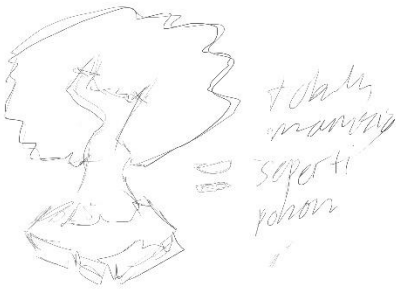
III.2.6.4. *Storyboard*

Storyboard merupakan naskah yang dibuat dalam bentuk gambar sketsa, yang memberikan gambaran nyata tentang naskah. *Storyboard* dibuat secara berurutan dan detail menyesuaikan dengan *storyline*.

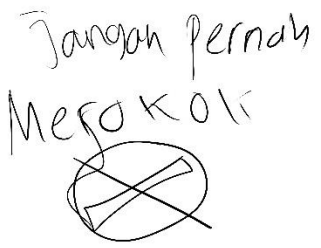
Tabel III.2. *Storyboard*

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

No	*Storyboard*	Keterangan
1		*Cover* Buku
2		Daftar Isi
3		Pengenalan karakter Savian Altezza
4		Pengenalan karakter Arsalan Putra dan Barna Yandi

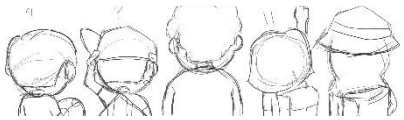
5		Pengenalan karakter Vidya Altezza dan Afrah Aliyah
6		Pertanyaan untuk definisi narkoba
7		Definisi narkoba secara umum sumber BNN Bandung
8		Visualisasi dampak narkoba pada tubuh.
9		Perumpamaan tubuh yang seperti pohon

10		Pohon yang diberi makan (hal positif) akan tumbuh besar
11		Apabila diberi racun seperti narkoba (hal negatif) dia akan layu dan mati
12		Cara agar terhindar dari narkoba
13		Pertama adalah hati hati dalam membeli jajanan
14		Kedua berhati-hati dalam bergaul dan memilih teman

15		Jangan pernah Merokok!
16		Merokok merupakan gerbang hal-hal buruk seperti narkoba
17		Intro hidup positif agar terhindar dari narkoba
18		Karakter Vidya dan Afrah sedang duduk diatas buku besar. Vidya memegang buku dan membacanya
19		Karakter Vidya dan Afrah sedang membaca bersama sama.

20		Karakter Vidya dengan baju dokter. Memberikan gambaran bahwa vidya bercita-cita menjadi dokter
21		Karakter Savian sedang memegang bola basket.
22		Arsalan sedang menendang, Barna sedang memegang bola voli, dan Savian sedang drible menggambarkan beberapa cabang olahraga
23		Savian memakai baju jirah roma menggambarkan setelah olahraga tubuhnya menjadi kebal
24		Arsalan sedang memandang Savian dan Barna bermain

25		Arsalan dan Savian sedang fokus bermain layangan dan Barna sedang mengelus kucing
26		Arsalan berlari dengan cepat. Berlari dengan kucing yang dielus oleh barna.
27		Savian, Barna, Arsalan memakai baju islami untuk ibadah
28		Savian menjadi imam Barna dan Arsalan menjadi mukmim
29		Karakter dilindungi dengan sebuah lingkaran

30		Karakter Barna sedang memegan sendok dan garpu besar
31		Barna dengan tubuh kekar berotot setelah makan
32		Outro menampilkan beberapa karakter dengan dialog ucapan ssampai jumpa

III.2.6.5. Visualisasi

Visualisasi adalah hasil dari pesan atau cerita yang dijadikan kedalam bentuk karya visual (gambar) sehingga pesan lebih cepat dimengerti. Berikut visualisasi dai *storyline* hingga *storyboard* yang didigitalkan.



Gambar III.8. Visualisasi *cover*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.9. Visualisasi isi

Sumber: dokumen pribadi (2017)

III.2.7. Strategi Media

Media informasi merupakan sebuah alat yang diperuntukan menyampaikan pesan atau gagasan sebagai wadah untuk target audiens menerima informasi. Media terbagi menjadi 2 yaitu media utama dan media pendukung. Media utama merupakan media yang paling dekat degan target audien yang mampu memberikan informasi secara optimal, sedangkan media pendukung adalah media – media yang dapat membantu media utama untuk menyampaikan pesan pada audiens.

Pada permasalahan terkait menanamkan anti narkoba sejak dini media utama yang dipilih adalah buku ilustrasi, sedangkan media pendukung berupa alat yang sering berinteraksi dengan audiens. Pemilihan media utama dan pendukung tersebut diharapkan dapat membantu media informasi menanamkan anti narkoba sejak dini dengan efektif.

III.2.7.1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui cerita disertai ilustrasi atau gambar (Bunata, 2010). Pemilihan buku cerita bergambar sebagai media utama dapat menampung informasi – informasi terkait bagaimana cara menanamkan anti narkoba sejak dini, selain itu media buku merupakan media yang sangat dekat setiap harinya

dengan anak – anak atau pelajar SD. Materi BNN yang merupakan materi penyuluhan dijadikan konten dalam buku cerita bergambar ini. Beberapa materi yang cukup banyak dapat ditampung dalam media buku ini dengan disertai ilustrasi atau gambar berfungsi sebagai visualisasi dari materi pesan yang ada. Selain materi yang sudah ada ditambahkan cerita yang cukup ringan agar tidak membuat jenuh audiens.

III.2.7.1.1. Manfaat dan Fungsi Media Utama

Berikut manfaat dan fungsi menurut Mitchell (seperti dikutip Nurgianto, 2005) memaparkan beberapa poin tentang manfaat dan fungsinya:

- Membantu dalam perkembangan emosi audiens
- Membantu audiens mengenali dan belajar tentang dunia dan keberadaanya.
- Belajar tentang individu lain, hubungan sosial dan perkembangan perasaan audiens
- Dapat membuat senang audiens
- Mengapresiasi keindahan
- Menstimulasi imajinasi audiens

III.2.7.2. Media Pendukung

Media pendukung meliputi media yang membantu target audiens untuk lebih mengenal media utama. Media penfukung terdiri dari tahap informasi dan tahap pengingat, berikut yang merupakan tahap informasi:

- Poster berukuran A3+

  Berisikan informasi untuk perhatian audiens yang bersifat ajakan untuk mengenal media utama. Media ini dipilih karena sangan membantu dalam mempromosikan atau memperkenalkan media utama yang akan disebarkan pada bulan juni, untuk penyebaran poster dilakukan 6 bulan sebelum penyebaran media utama. Untuk bulan pertama penyebaran poster disekolah dasar di Bandung, penempatan dimading sekolah,

perpustakaan, kantin, dan beberapa titik sekolah yang sering dijadikan berkumpulnya audiens.

- X – *Banner*

  Ditempatkan ketika program penyuluhan BNN dilaksanakan seperti diluar kelas dekat pintu masuk untuk menarik perhatian audiens. Selain menarik perhatian ada beberapa informasi tambahan tentang media utama. Pemilihan x banner membantu visual penyuluhan BNN agar para audiens tidak jenuh dengan materi yang akan disampaikan

- Brosur

  Dibagikan ketika program penyuluhan sedang berjalan. Didalamnya terdapat sebagian informasi dan link untuk mendapatkan media utama.

  Pemilihan media ini didasarkan pada keterbatasan media utama yang disebarkan disetiap sekolah, dalam keterbatasan tersebut media utama dibuat versi digital agar audiens yang belum atau tidak dapat membaca buku secara langsung bisa membaca secara digital. Dalam brosur tersebut terdapat cara bagaimana mendapatkan atau mengunduh buku versi digital.

- Kaos

  Kaos digunakan oleh penyuluh dari BNN. Pemilihan kaos ini agar para penyuluh terlihat tidak seperti penyuluh pada umumnya yang memakai seragam atau kameja resmi.

- Stiker

  Stiker dibagikan ketika penyuluhan selesai. Berperan sebagai pendukung media utama versi digital, pemilihan stiker ini agar anak-anak dapat menempelkan stiker pada benda benda kesayangannya sehingga dapat membantu dalam memperluas media utama versi digital.

- Pin
  Membantu media utama dalam menyampaikan pesan. Meskipun ukuran yang kecil, cukup dalam memberikan informasi untuk membantu mengingat media utama.

Selanjutnya adalah tahap pengingat, pada tahap pengingat media bersifat berdiri sendiri, meskipun tanpa media utama tetap dapat memberikan informasi dalam skala kecil. Pada tahap ini media yang digunakan adalah media yang dekat dengan keseharian audiens yang telah ditentukan di *costumer journey*. Pada *costumer journey* terdapat beberapa media yang sering berinteraksi dengan audiens, hal ini menjadi peluang untuk media memberikan informasi agar audiens selalu mengingat.

- *Totebag*
  Berisi informasi untuk berhati hati dalam membeli jajanan. Pemilihan totebag ini membantu audiens dalam kegiatan sahari-hari seperti sekolah, untuk membawa benda yang sering digunakan seperti buku, mainan, makanan atau bekal.

- Pembatas buku
  Berisi informasi untuk semangat belajar agar terjauh dari narkoba. Ketika belajar para audiens membutuhkan alat untuk menandai sesuatu seperti halaman terakhir yang audiens baca. Pemilihan pembatas buku menjadikan salah satu pendekatan media pendukung untuk mengingatkan tentang narkoba.

- *Note Book*
  Berisi informasi bahwa dengan belajar dapat menjauhkan dari narkoba. Pemilihan notebook ini berdasarkan audiens yang membutuhkan buku catatan dengan visual unik agar audiens tidak jenuh.

- *Drawing Book*
  Menggambar menjadi hal yang disukai anak-anak. Karena pertumbuhan kreatifitas dan imajinasi dapat disalurkan melalui karya

seni gambar. Pemilihan media ini diharapkan dapat menampung kreatifitas audiens.

- Tempat makan, minum
  Anak-anak pasti memiliki barang pribadi yang disukai, terutama alat makan sendiri. Pemilihan media ini membantu audiens agar tidak jajan sembarangan dan lebih memilih membawa bekal dari rumah.

- Tempat alat tulis
  Anak-anak sangat membutuhkan alat tulis untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pemilihan alat ini dapat membantu mengemas perlatan tulus anak-anak, ditambah dengan visual yang dapat memberikan informasi untuk mengingatkan.

Untuk media pendukung tahap pengingat merupakan merchandise yang diberikan kepada siswa-siswi yang dapat menjawab pertanyaan dari penyuluh ketika program berlangsung.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan sarana produsen untuk memasarkan atau menyebarkan barang dan jasanya, dalam hal ini media buku cerita bergambar merupakan barang yang didistribusikan oleh pihak BNN ke sekolah – sekolah dasar di Bandung. Media utama dan media pendukung didistribusikan ketika program penyuluhan akan dilaksanakan. Pada bulan Desember 1987 Majelis Umum PBB menetapkan tanggal 26 Juni sebagai International Day against Drug Abuse and Illicit Trafficking (Hari Anti Narkoba Internasional). Tanggal tersebut menjadi hari program penyuluhan dilaksanakan, sebelum tanggal tersebut beberapa media disebarkan untuk memperkenalkan program penyuluhan agar audiens mengetahui bahwa akan ada program penyuluhan pada tanggal tersebut.

Tabel III.3. Penyebaran Media

Sumber: Dokumen Probadi (2017)

2018																							
No	Media	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Media Utama																								
1	Buku																								
	Media Pendukung																								
2	Poster																								
3	X - Banner																								
4	Brosur																								
5	Kaos																								
6	Stiker																								
12	Pin																								
	Media Pengingat																								
7	Notebook																								
8	Drawing Book																								
9	Totebag																								
10	Stiker Merch																								
11	Pembatas Buku																								
12	Alat Makan																								
13	Tempat Pensil																								

Keterangan:

- Buku disebar melalui perpustakaan sekolah pada bulan narkoba sedunia
- Media buku disebarkan 10 buku persekolah untuk meminimalkan pengeluaran dari pihak penyelenggara dan pembuat dari media informasi buku.
- Karena keterbatasan dari media utama, pihak penyelenggara membuat media versi digital (*E book*) membuat audiens dapat membaca dan mengunduhnya kapanpun dan dimanapun.
- Poster disebarkan beberapa bulan sebelum hari H untuk memperkenalkan media utama dan program penyuluhan.
- X – *Banner* digunakan ketika penyuluhan sedang berlangsung disimpan didepan kelas atau diluar dekat pintu masuk
- Kaos digunakan oleh para penyuluh dari BNN Bandung.
- Media pengingat dibagikan kepada audiens yang dapat menjawab pertanyaan dari penyuluh.

III.3. Konsep Visual

III.3.1. Format Desain

Desain dibuat *horizontal*, dengan ukuran 17,6cm X 25cm (B5), pemilihan ukuran cukup untuk menampung konten pesan terutama pesan verbal ditambah visual atau ilustrasi.



Gambar III.10. Buku Cerita Bergambar

Sumber: dokumen pribadi (2017)

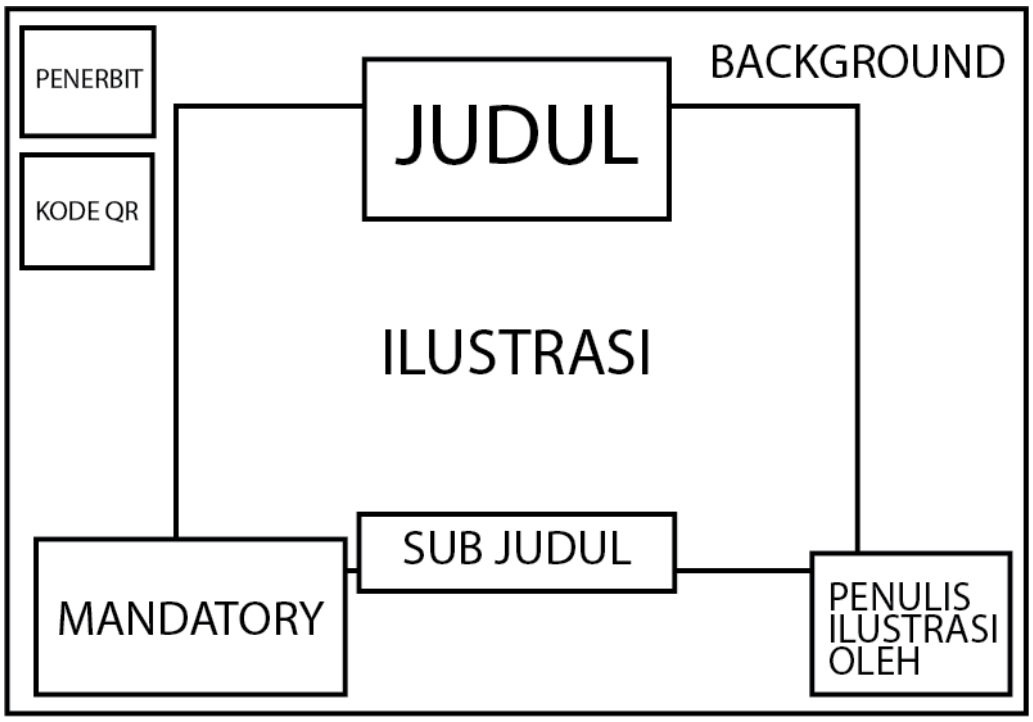
III.3.2. *Layout* (Tata Letak)

Layout menurut Gavin Amborse (2005) dalam Lia Anggraini (2014, 74) *layout* adalah penyusunan dari elemen – elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik, hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Secara umum *layout* adalah tata letak ruang atau bidang. Dalam sebuah *layout* terdapat beberapa elemen seperti teks, visual atau gambar. Tujuannya adalah menampilkan antara konten pesan teks dan visual yang telah dikonsep menjadi lebih komunikatif, menarik dan mudah diterima oleh audiens.

Konsep *layout* sangat berpengaruh dalam penyampaian pesan. Selain memanfaatkan ruang, penempatan *layout* juga dapat menambah kesan menarik.

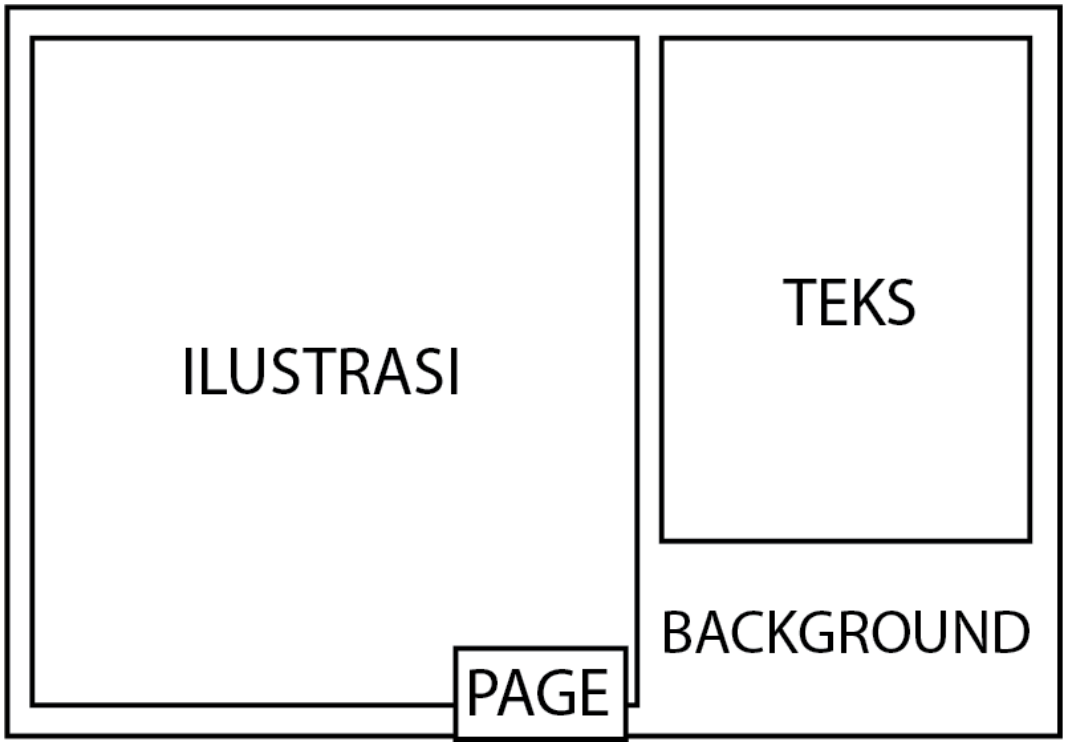
Dengan penempatan *layout* visual dan teks yang tepat membuat nyaman untuk dilihat dan dari segi pesan dapat membantu dalam penyampaian.

Pada media buku cerita bergambar ini, penggunaan elemen visual 80% dan teks 20% untuk *cover* sedangkan untuk isi 70% visual dan 30% teks dan untuk *cover* belakang 60% visual 40% teks.



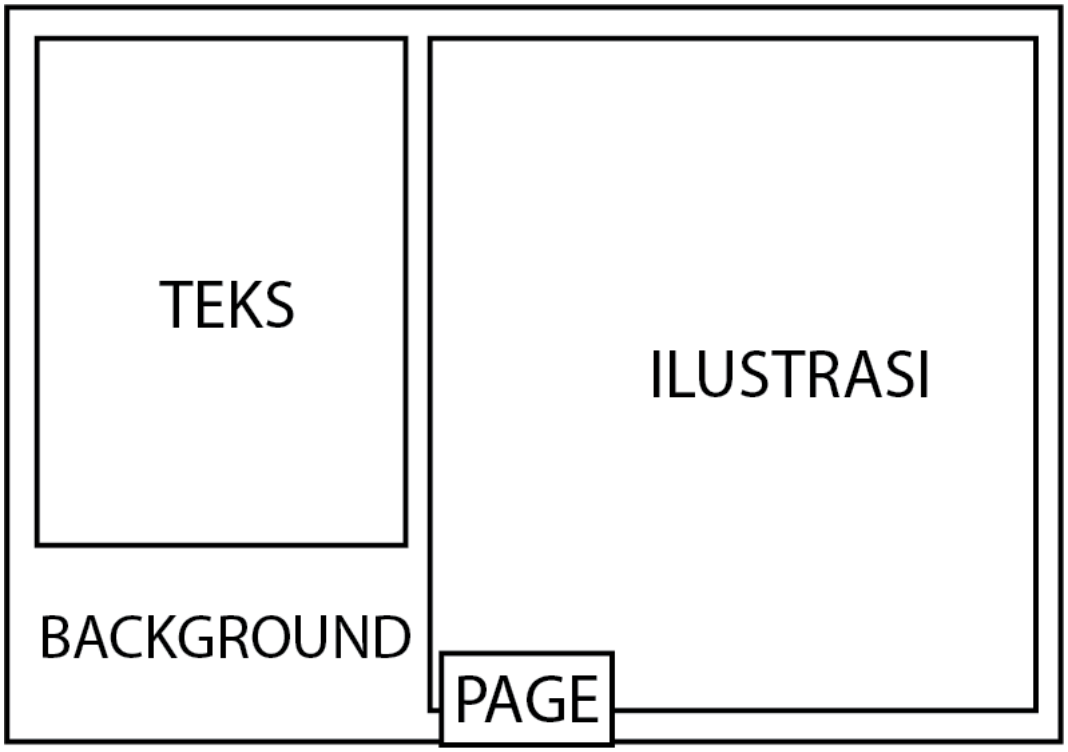
Gambar III.11. *Layout Cover*

Sumber: dokumen pribadi (2017)



Gambar III.12. *Layout* Isi versi 1

Sumber: dokumen pribadi (2017)



Gambar III.13. *Layout* Isi versi 2

Sumber: dokumen pribadi (2017)

III.3.3. Tipografi

Tipografi berasal dari Bahasa Yunani *typos* berarti bentuk dan *graphein* berarti menulis sehingga dapat diartikan tipografi adalah seni dan teknik mengatur huruf. Pengaturan huruf meliputi pemilihan jenis, ukuran, spasi, ruang (Anggraeni, 2016, hal 51).

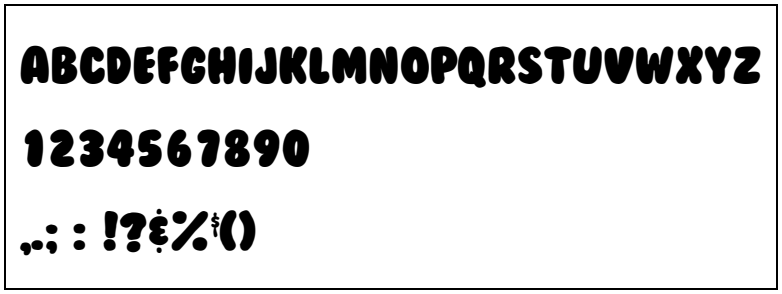
Penggunaan tipografi sangat penting dalam menyampaikan pesan terutama pesan verbal. Pada media informasi ini penggunaan tipografi sangat penting karena selain keterbacaan (*readability*) bentuk tipografi juga sangat berpengaruh dalam menyempurnakan pesan.



Gambar III.14. *Font Niagraphobia*

Sumber: dokumen pribadi

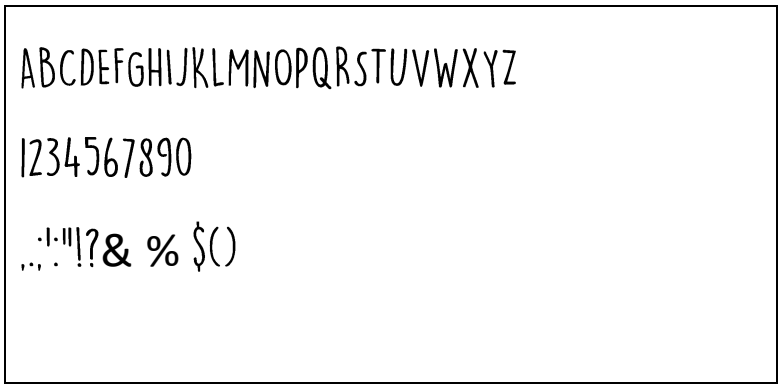
Untuk *title* menggunakan *font Niagraphobia*. *Font* ini selain keterbacaan yang baik juga terlihat tegas dan jelas ketika dilihat dari jarak yang cukup jauh. Penggunaan *font* ini tegas dan kuat seperti karakter utama Savian.



Gambar III.15. *Font Bubblegum*

Sumber: dokumen pribadi

Untuk subjudul dan *text* menggunakan *font Bubblegum, font* ini memiliki kontur bulat lembut ketika dilihat dan dibaca cukup menarik terutama untuk anak – anak



Gambar III.16. *Font DK Lemon Yellow Sun*

Sumber: dokumen pribadi

Font ini digunakan untuk dialog karakter selain keterbacaan yang cukup mudah ini masih dapat terlihat untuk ukuran 11pt. Penggunan *font* ini Karena bentuk yang lucu *font* ini juga unik seperti hasil tulis tangan

III.3.4. Referensi

III.3.4.1. Referensi Visual Karakter



Gambar III.17. *Little Design 1*

Sumber: https://www.instagram.com/p/BBfD_Y-PCTw/?taken-by=sign.vic&hl=en



Gambar III.18. *Little Design 2*

Sumber: https://www.instagram.com/p/BM86TkMjPd8/?taken-by=sign.vic&hl=en

III.3.4.2. Referensi Karakter

Berikut referensi karakter beserta hasil akhir desain karakter.



Gambar III.19. Referensi karakter Savian

Sumber: Internet dan Dokumen Pribadi



Gambar III.20. Referensi karakter Arsalan

Sumber: Internet dan Dokumen Pribadi



Gambar III.21. Referensi karakter Barna

Sumber: Internet dan Dokumen Pribadi



Gambar III.22. Referensi karakter Vidya

Sumber: Internet dan Dokumen Pribadi



Gambar III.23. Referensi karakter Afrah

Sumber: Internet dan Dokumen Pribadi

III.3.4.3. Referensi Visual *Asset* Lingkungan



Gambar III.24. *Flat Design Building*

Sumber: https://id.pinterest.com/mack158/flat-design-building/



Gambar III.25. *Flat design landscape*

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/117726977738723852/

III.3.4.4. Referensi Lingkungan



Gambar III.26. Referensi warung

Sumber: http://jadiberita.com/wp-content/uploads/2015/09/buka-warung.jpg



Gambar III.27. Referensi kedai/took buku

Sumber: http://annida-online.com/foto_berita/Foto%20Toko%20Buku%20Dokarim.JPG-1256392500.jpg



Gambar III.28. Referensi tempat cukur

Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/54/89/e6/5489e6c5c13b4fed5ebb29060672f48b--barber-shop-names-barbers.jpg



Gambar III.29. Pemandangan gunung

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-a22F0Vu_P_4/VpECic7mJrI/AAAAAAAAA3g/JV8heMMAvDY/s1600/bali-mountain-volcano.jpg

Berikut hasil visualisasi dari referensi lingkungan mengikuti referensi visual *asset*:



Gambar III.30. Warung

Sumber: dokumen pribadi



Gambar III.31. Toko/kedai buku

Sumber: dokumen pribadi



Gambar III.32. Tempat Cukur

Sumber: dokumen pribadi



Gambar III.33. Lingkungan

Sumber: dokumen pribadi

III.3.4. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambaran suatu alur cerita guna menjelaskan salah satu adegan (Kusmiati, 1999, 46). Ilustrasi disini berguna untuk memperjelas teks pemaparan agar pesan yang ada menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens

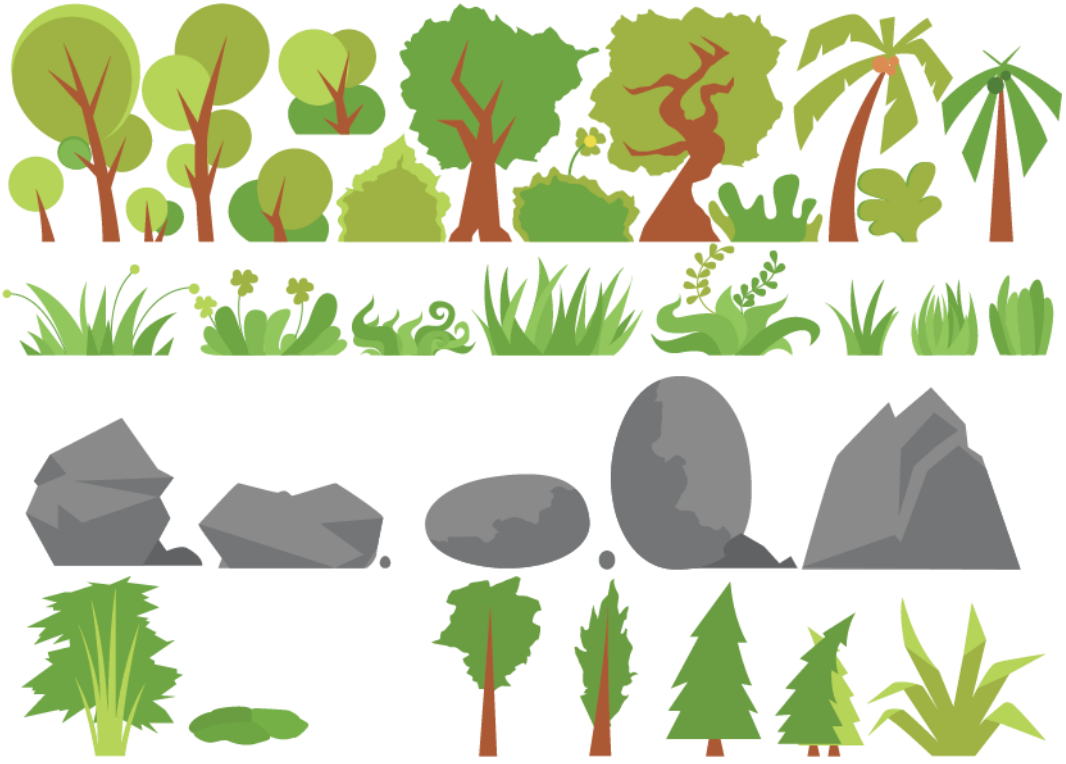
Ilustrasi yang digunakan pada media buku cerita bergambar ini menggunakan ilustrasi *vector*. Dari bentuk mengikuti kartun *flat design*, pemilihan gaya ini merupakan salah satu langkah agar audiens menikmati dan memahami isi buku ini.

Berikut beberapa *asset* yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini:



Gambar III.34. Karakter

Sumber: dokumen pribadi (2017)



Gambar III.35. *Asset* 1

Sumber: dokumen pribadi (2017)



Gambar III.36. *Asset* 2

Sumber: dokumen pribadi (2017)

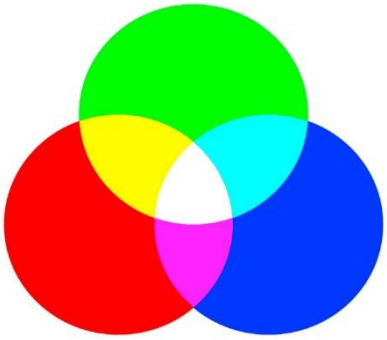


Gambar III.37. *Asset* 3

Sumber: dokumen pribadi (2017)

III.3.5. Warna

Warna merupakan bagian penting dari objek visual. Dengan warna bisa memunculkan identitas atau citra yang ingin disampaikan, warna bisa membuat atau merubah perasaan *mood* audiens, dapat menarik perhatian, menggambarkan sebuah keadaan. Didalam warna juga terdapat makna tersendiri, setiap warna memiliki arti. Menurut Haidar (2009, 23) warna adalah spektrum tertentu yang terdapat didalam suatu cahaya yang sempurna (berwarna putih).

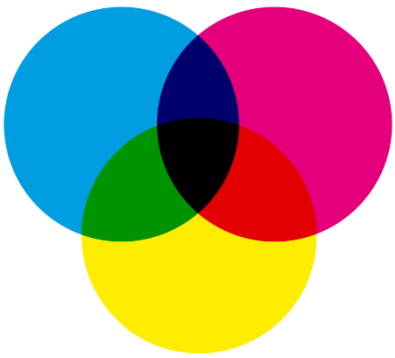


Gambar III.38. *Additive Color/RGB*

Sumber: https://fabricadigital.org/wp-content/uploads/rgb.jpg

Warna aditif (*additive color*) biasanya terdapat pada *display* digital seperti televisi, monitor komputer, layer *handphone*. Warna *additive* ini merupakan warna yang berasal/dihasilkan dari warna putih. Apabila seluruh warna digabungkan akan menghasilkan warna putih

Sedangkan menurut Aminuddin (2009, 10) Warna merupakan unsur rupa yang dihasilkan dari pigmen atau disebut zat warna/CMYK (*cyan, magenta, yellow, key/black)*



Gambar III.39. *Substractive Color/CMYK*

Sumber: https://fabricadigital.org/wp-content/uploads/cmyk.jpg

Warna CMYK merupakan warna substraktif yang menjadi standar dalam percetakan.

Media informasi ini menggunakan warna – warna pastel, warna cerah yang sering disukai anak – anak menjadi salah satu pendekatan media informasi ini. Selain itu warna pastel membuat nyaman ketika dilihat. Jenis warna yaitu CMYK Karena hasil akhir adalah media buku cetak, kecuali untuk versi digital menggunakan jenis RGB.

Pada media buku ini berikut warna – warna yang dominan digunakan:



Gambar III.40. Warna Pastel 1

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.41. Warna Pastel 2

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.42. Warna Pastel 3

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.43. Warna Pastel 4

Sumber: Dokumen pribadi (2017)