BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah khalayak yang menjadi sasaran kegiatan komunikasi organisasi, baik karena organisasi memiliki kepentingan terhadap khalayak tersebut, maupun karena khalayak tersebut adalah objek utama yang tindak tanduknya dapat menguntungkan maupun merugikan tim. Khalayak sasaran ditentukan berdasarkan masalah yang terjadi, siapa yang menjadi korban dan apa penyebabnya. Khalayak sasaran ditentukan melalui tiga tahap penentuan yaitu; segmentasi, *consumer insight* dan *consumer journey*.

1. Segmentasi

   Informasi ini ditujukan untuk beberapa segmentasi masyarakat. Adapun segmentasi ini terbagi dalam beberapa segmen, diantaranya:

   - Demografi

     Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan.
     Usia : 9-12 tahun
     Pendidikan : SD (Sekolah dasar)
     Ekonomi : Masyarakat menengah dan keatas
     Agama : Islam

   - Geografi

     Tempat : Indonesia
     Wilayah : Perkotaan

   - Psikografi

     Mempunyai imajinasi, rasa ingin tahu, menyukai karakter kartun. Menurut Putu Andani seorang psikolog anak dan remaja, Anak sangat mudah menyerap dan memahami informasi di gambar, video,

flashcard, dan film," kata Putu dalam *talkshow* di *Mother & Baby Fair*, Balai Kartini, Jakarta, Kamis (29/9/2016).

2. *Consumer Journey*

Consumer Journey adalah proses mencari dan memahami keadaan costumer secara mendalam. Aspek demografi, psikografi atau apa saja yang dilakukan costumer mulai dari bangun tidur di pagi hari hingga tidur lagi di malam hari.

Table III.1 *Consumer Journey*

NO	KEGIATAN	TEMPAT	*POINT OF CONTACT*
1	Bangun Tidur	Kamar tidur	Poster,Stiker,. Jam Dinding
2	Sarapan Pagi	Ruang Makan	,Piring Wadah air, gawai
3	Berangkat Sekolah	Jalanan	Poster, Gantungan Kunci, Stiker, angkutan umum, Banner
4	Belajar	Sekolah	Buku, Kotak Pensil, Poster, Stiker, Xbanner, Banner
5	Pulang Sekolah	Jalan	Poster, Gantungan Kunci, Stiker,

6	Makan Siang	Ruang Makan	Stiker, gawai
7	Bermain	Halaman Rumah, Ruang Keluarga	Mainan, gawai, Televisi, Jam Dinding
8	Makan Malam	Ruang Makan	Cangkir air, Piring,
9	Mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah)	Meja Belajar di Kamar Tidur	Poster, Stiker, Buku, Kotak Pensil, jam Dinding
10	Tidur	Kamar Tidur	Poster, Stiker, Jam dinding

III.2 Strategi Perancangan

Diharapkan dari perancangan media ini menjadi yang dapat menjadikan anak mempunyai kebiasan seperti *Rosulullah* SAW dan dapat mengajarkan pada teman-temannya dan juga generasi penerusnya.

Dalam media informasi ini tentang mengajarkan kebiasaan *Rosulullah* kepada anak khususnya pada kebiasaan makan *Rosulullah* diperlukan strategi yang tepat agar dapat kepada anak di usia 9 sampai 12 tahun. Strategi perencanaan yang baik dapat menjadikan efek yang diharapkan.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi sangat diperlukan agar pesan tersampaikan dengan tepat dan baik kepada khalayak sasaran. Pendekatan menggunakan bahasa yang sesuai dan dapat dimengerti oleh khalayak sasaran. Tujuan Pembuatan buku ilustrasi Bergambar ini

adalah menginformasikan atau memberi pengetahuan kepada khalak sasaran tentang kebiasaan yang *Rosulullah* lakukan di setiap harinya

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Agar informasi dapat diterima dengan baik oleh penerimanya, maka diperlukan pendekatan komunikasi dalam merancang media informasi tentang mengajarkan kebiasaan *Rosullulah* kepada anak. Pendekatan tersebut terdiri dari dua metode yaitu

1. Pendekatan Komunikasi Visual

   Pendekatan visual adalah pendekatan melalui penglihatan. pendekatan visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Pendekatan visual yang ingin dilakukan penulis dalam perancangan media buku ilustrasi anak adalah mengunakan gambar ilustrasi kartun, teks dan warna yang dirancang secara menarik agar dapat memberikan kenyamanan kepada *target audient.*



Gambar III.1 Referensi Visual 1
Sumber:https://prodidkvuntar.files.wordpress.com/2012/02/404749_1015050609313
1699_548741698_8911273_2065290999_n.jpg

Diakses pada (23/5/2017)

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan berupa tulisan yang memiliki peranan penting dalam sebuah media komunikasi, agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Pendekatan verbal yang akan digunakan dalam media buku ilustrasi ini mengunakan bahasa yang baku, bahasa yang sedehana dan mudah dipahami oleh khalayak sasaran. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia, karena target sasaran berada di Indonesia. Bentuk komunikasinya mengunakan kata atau kalimat yang bertujuan untuk memberitahu atau mengarahkan. Sifat bahasa sendiri bersifat formal, karena materi yang disampaikan dalam media ini berupa informasi yang merujuk pada mendidik.

III.2.3 *Mandatory*



Gambar III.2 Logo DAR! Mizan

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-9vkTOBqUuRI/VVASs2GJ5WI/AAAAAAAAAA4/Y7v2Hk1IMPY/s1600/LOGO%2BNEW-DAR!%2BPNG.png

Diakses pada (23/5/2017)

Mandatory artinya setiap negara anggota mempunyai kewajiban mengikuti ketentuan yang direkomendasikan oleh Organisasi Penerbangan Sipil Internasional (ICAO), bilamana negara anggota tersebut tidak dapat mengikuti rekomendasi tersebut mempunyai kewajiban untuk memberi tahu hukum nasionalnya yang disebut *filing defferences* (Pasal 37 Konvensi Chicago 1944); Dan perancangan informasi pada media buku ilustrasi anak berkerja sama dengan Penerbit DAR!. Dibentuk pada 1992 sebagai Divisi Anak dan Remaja (DAR!) Penerbit Mizan Pustaka. Divisi ini menandai kemunculannya dengan meluncurkan beragam produk inovatif. Tahun 2003, DAR! bertransformasi menjadi entitas bisnis terpisah yang bernama PT Mizan Bunaya Kreativa. Namun, brand DAR! Mizan yang lekat di hati pembaca tetap dipertahankan. DAR! Mizan mengembangkan 7 lini produk dan 28 seri di dalamnya. DAR! Mizan juga secara teratur selalu memenangkan berbagai penghargaan dari Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI). DAR! Mizan juga melahirkan lini Pelangi Mizan yang menerbitkan buku referensi dan karya ensiklopedia eksklusif yang dipasarkan secara langsung ke konsumen. Selain produk buku dan audiovisual, perusahaan ini juga memproduksi permainan edukatif sebagai pelengkap dan sekarang mulai merambah produksi buku-mainan (*toybooks*).

III.2.4 Materi Pesan

Pesan juga sering disebut sebagai informasi. Pengertian dari pesan atau informasi dapat diartikan sebagai inti dari komunikasi, di mana sebuah pesan akan berkaitan dengan apa yang dikomunikasikan.

Materi pesan yang ingin di sampaikan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah agar anak-anak mengetahui kebiasaan keseharian rosulullah seperti bangun sebelum fajar, makan secukupnya, gemar berjalan kaki, menjaga kebersihan, tidak pemarah, tidak iri hati, dan selalu optimis.

III.2.5 Gaya Bahasa

Rancangan Buku ilustrasi anak ini mengunakan gaya bahasa Paradoks. kata Paradoks berasal dari bahasa yunani yang berarti suatu pendapat yang bertentangan. Majas ini merupakan kelompok majas pertentangan yang menyatakan dua hal yang saling

berbeda. Ciri khas yang membedakan majas paradoks dengan majas pertentangan lainnya yaitu dalam majas ini mengungkapkan dua hal yang saling bertentangan dalam satu kalimat namun kedua hal tersebut menyatakan suatu kebenaran.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategis kreatif merupakan ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan. Dalam perancangan media buku ilustrasi ini dibutuhkan perancangan kreatif yang baik dan menarik agar dapat di terima dengan mudah oleh audient dan juga agar isi pesan dapat dengan mudah di pahami dan di mengerti dengan mudah oleh anak yang usia 9 sampai 12 tahun. Buku ilustrasi ini lebih di utamakan pada visual, isi di dalam rancang buku ilustrasi ini yang mengambarkan seorang anak yang memiliki kebiasaan buruk yang divisualisasikan dengan istilah *Chibi* yang berasal dari jepang dalam bahasa indonesia yang berarti seorang atau binatang pendek atau kecil istilah kata itu dipopulerkan oleh kalangan pengemar manga dan anime, dengan mengunakan gaya visual itu di harapkan dapat menarik perhatian anak, dan dipadukan dengan warna-warna yang menarik agar anak dapat langsung mengerti isi pesan yang dari perancangan buku ini. Rancangan buku ilustrasi ini sangat minim dengan tulisan itu dikarenakan untuk bertujuan agar anak tidak terlalu bosan dengan membaca dan juga dengan minimnya tulisan yang juga dapat menjadi media belajar anak untuk membaca.



Sumber: https://s-media-cache
ak0.pinimg.com/736x/2b/be/76/2bbe76c039a57c17d1779509dba6ea84.jpg
3131699_548741698_8911273_2065290999_n.jpg

Diakses pada (14/06/2017)

III.2.7 Strategi Media

Kata strategi diambil dari bahasa yunani yaitu *stratos* yang artinya setara, dan media adalah sarana, alat atau saluran, jadi strategi media adalah suatu proses perencanaan suatu media, yang meliputi proses penyusunan, rencana, penjadwalan yang menunjukan bagaimana waktu dan ruang periklanan akan mencapai tujuan pemasaran. Strategi media perlu dikembangkan dari strategi media yang lebih umum.

1. Media Utama (Buku Ilustasi)

   Media utama yang ingin dirancang adalah sebuah buku ilustrasi, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman dan ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang

dimaksud daripada bentuk. Pengambilan media buku ilustrasi ini diambil karena untuk mengurangi pengunakan gawai terhadap anak yang mana buku ilustrasi ini lebih memfokuskan untuk mengajarkan kebisaasaan *Rosulullah* kepada anak dari pada gawai yang mempunyai berbagai banyak konten yang dapat menganggu proses untuk memahami isi pesan yang di sampaikan.

2. Media Pendukung

   Media pendukung adalah media yang bertujuan mengarahkan khalayak untuk melihat media utama. Media pendukung di buat semenarik mungkin agar audient tertarik dan ingin mengetahui isi dari media utamanya,ini adalah media pendukung yang sudah di tentukan

   - Pin
   - Gatungan Kunci
   - Buku Catatan
   - Buku Mengambar
   - X Banner
   - Poster
   - Flayer

III.2.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi dilakukan di lakukan dari beberapa bagian yaitu di utamakan di Toko Buku, Perpustakaan, PAUD (Pedidikan anak Usia Dini) dan di SD (Sekolah Dasar). dan waktu penyebaran media dilakukan pada bulan juli sampai oktober 2017

Table III.2 Table Distribusi

Tempat	Media	Hari						
		Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu
Toko Buku	Utama dan Pendukung							

Perpustakaan	Pendukung							
Paud(Pendidikan Anak Usia Dini)	Pendukung							
SD (Sekolah Dasar)	Pendukung							

Table III.3 Table Jadwal Distribusi

Media Promosi Buku Ilustrasi		Wilayah Penyebaran	Lokasi
Media Utama	Buku Ilustrasi	Toko Buku Perpustakaan Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) SD (Sekolah Dasar)	Bandung dan kota besar di seluruh indonesia
Media Pendukung	Pin Gantunagn Kunci Buku Catatan Buku Gambar X banner Poster		

III.3 Konsep Desain

Konsep desain adalah dasar pemikiran Perancang didalam usahanya memecahkan tuntutan desain maupun masalah desain. Pengertian konsep menurut Peorwadarminta; berasal dari kata bahasa latin yaitu *Conseptus* yang berarti tangkapan. Konsep adalah hasil dari tangkapan atau hasil penerjamahan manusia, ketika dihadapkan pada sebuah tuntutan. Konsep Desain buku ilustasi ini mengutamakan visual dari pada tulisan dan juga di padukan dengan warna-warna yang menarik yang bertujuan supaya agar anak dengan mudah memahami isi pesan yang disampaikan dalam buku ilustrasi ini dengan mengutamakan visualisasi diharapkan anak dapat berimajinasi dalam mempelajari isi dalam buku ilustrasi ini dan dengan tulisan yang minim diharapkan dapat membantu menyampaikan isi pesan yang akan di cerna oleh anak

III.3.1 Format Desain

Format Desain halaman Buku ilustrasi landscape dengan ukuran 14,8 x 21 cm atau A5 Bahan pembuatan buku ilustrasi ini mengunakan *Cover* (*Art paper* tebal) halaman buku (*Art paper* tipis)

III.3.2 Tata Letak / *Layout*

Layout didalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemenelemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di sini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu infomasi yang efektif . Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.Tata letak di susun secara acak dimana font tidak menganggu dari isi dari pesan yang ada dalam ilustrasinya

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Rancangan buku ilustrasi mengunakan font "*Animated*" karena banyak digunakan pada buku ilustrasi anak.



Gambar III.4 font "animated"

Sumber: Dokumentasi pribadi(2017**)**

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Konsep Ilustasi dalam buku ini dibuat dengan mengunakan gaya manga jepang yang sering sebut *chibi* atau dalam bahasa indonesia di sebut anak Kecil atau orang yang pendek. Revernsi penulis dari karakter ini adalah dari karakter ipin serial animasi dari malaysia upin dan ipin, karakter ipin dipilih karena sangat cocok dalam perancangan buku ilustrasi ini dan yang membedakan dari karakter yang penulis buat dan ipin iyalah dari rambut pada karakter ipin tidak memiliki rambut dan karakter yang yang penulis buat memiliki rambut yang sangat lebat dan pada baju karakter yang di rancang mengunakan motif putih dan hijau di mana warna itu adalah warna yang di sukai oleh *Rosulullah* SAW
Dan juga sayap yang dipasang pada belakang karakter yang bermotif batik yang menandakan karakter ini adalah sebagai indentitas negara dimana karakter ini di buat yaitu di indonesia



Gambar III.5 ilustrasi

Sumber: Dokumentasi pribadi(2017)



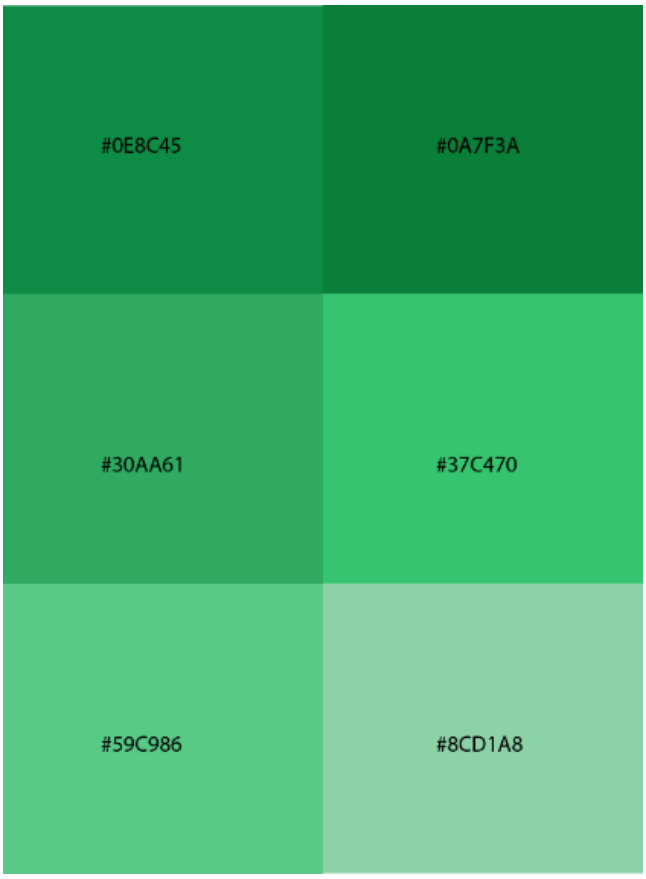
Gambar III.6 Karakter ipin di serial animasi upin & ipin

Sumber http://hero.wikia.com/wiki/Ipin

(2017)

III.3.5 Warna

Konsep Warna dalam pembuatan buku ilustrasi ini mengunakan beberapa warna dan yang paling dominan adalah warna hijau.Warna hijau merupakan salah satu dari warna sekunder hasil penggabungan antara Kuning dan Biru, Hijau menyejukan, dan warna yang banyak dijumpai pada daun-daun ini bermanfaat untuk mengurangi stres. warna hijau juga memiliki makna Kesuburan, Kesegaran, Kedamaian dan Keseimbangan. Di dalam Islam Warna hijau adalah warna kegemaran *Rasulullah* SAW. Kubah Masjid Nabawi sendiri berwarna hijau. Simbol-simbol Islam di seluruh dunia adalah berwarna hijau. Warna hijau juga mampu menjadikan pandangan mata nyaman.



Gambar III.5 Warna Hijau

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)