BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak Sasaran adalah hal yang penting dalam mengamati dan menentukan kalangan yang akan dituju dalam sebuah perancangan yang akan dipublikasikan. Khalayak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011) berarti kelompok tertentu dalam masyarakat yang menjadi sasaran komunikasi, sedangkan sasaran dalam hal ini adalah komunikan atau manusia yang dituju. Fungsi khalayak sasaran ini agar perancangan yang dibuat dapat diterima dengan tepat sasaran. Berikut ini adalah pemilihan khalayak sasaran media yang akan dirancang dari segi demografis, psikografis, geografis, *consumer journey* beserta *consumer insight*nya.

- Demografis
  - Usia : Anak-anak usia 7-9 tahun

    Usia 7-9 tahun adalah masa anak-anak dimana sudah mulai dapat memahami suatu cerita dalam teks dan merupakan usia efektif untuk menanamkan pengetahuan mengenai peristiwa dalam Alkitab.
  - Status Sosial : Menengah-atas

    Penentuan kalangan menengah atas ini didasari oleh banyaknya ketidakmampuan orangtua pada kalangan ini untuk menciptakan media pengajaran sendiri karena kesibukan dan kepadatan jam kerjanya. Selain itu biaya produksi dan penjualan media yang dirancang yang ternilai mahal.
  - Agama : Kristen Protestan

    Kisah Daniel di Gua Singa ini terdapat pada ajaran agama Kristen Protestan. Meskipun terdapat juga pada Katolik, namun pendistribusian dan *mandatory* perancangan ini dibatasi pada kalangan Kristen Protestan meskipun dapat dikonsumsi juga oleh kalangan Katolik.

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

  Kisah Daniel di Gua Singa merupakan kisah yang harus diketahui oleh semua umat Kristiani yang di dalamnya terdapat laki-laki dan perempuan.

- Psikografis
  - Anak-anak yang sudah dapat memahami deskripsi sebuah cerita melalui bahasa verbal dan ilustrasi.
  - Anak-anak yang dalam proses transisi dari taman kanak-kanak dan belajar memahami cerita melalui menggambar.
  - Anak-anak yang memiliki kecenderungan pada hal-hal yang dapat membangkitkan daya imanjinasi dalam cerita sehingga bisa turut membayangkan hadir dalam cerita.
  - Anak-anak yang cenderung menyukai hal-hal yang baru yang belum pernah dilihat dan ditemui.

- Geografis

  Target audiens berdasarkan geografis mencakup pada anak-anak dan orangtua kristen protestan di Indonesia. Penentuan ini didasari oleh penelitian yang dilakukan di Indonesia dan penggunaan bahasa Indonesia pada media yang dirancang.

- Target Sekunder.

  Target sekunder untuk buku cerita Kisah Daniel di Gua Singa ini adalah orangtua umat kristen yang memiliki anak usia 7-9 tahun. Hal ini dikarenakan pentingnya peran orangtua dalam berkontribusi dalam penyampaian pesan kepada anak-anak.

- *Consumer Journey*

  *Consumer journey a*dalah rangkaian kegiatan khalayak sasaran yang dituju serta dinilai potensial untuk mempengaruhi khalayak sasaran berdasarkan titik yang sering dijumpai dan benda-benda apa saja yang disekitarnya. Titik

yang sering dijumpai yaitu berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak usia 7-9 Tahun mulai dari bangun tidur, bersekolah, kegiatan di rumah hingga menjelang tidur. Berikut ini adalah tabelnya.

Waktu	Kegiatan	Titik
06. 00	Bangun tidur dan saat teduh	Bantal, jam dinding, sendal kamar, Alkitab
06. 30	Mandi	handuk, sikat gigi, tempat sabun
06. 50	Berpakaian	Lemari, laci
07. 00	Sarapan	Piring,cangkir, sendok garpu, tissue
07. 30	Berangkat sekolah	Tas,tumbler, sepatu, jam tangan
08. 00	Berada di sekolah	Alat tulis, alat warna, buku
16. 00	Pulang sekolah	Payung, masker, gantungan kunci
18. 00	Istirahat di rumah	Permainan, sendal rumah, kaos santai
18. 30	Mandi & Cuci wajah	Handuk, sikat gigi, tempat sabun
17. 00	Waktu keluarga	bantal, hiasan rumah, jam dinding,Alkitab
20. 00	Tidur	lampu tidur, bantal, piyama, buku cerita

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Consumer Insight*

  Consumer Insight adalah suatu upaya untuk memahami keinginan konsumen atau khalayak sasaran. Perancangan ini lebih cenderung ditujukan pada orangtua yang peduli dan hendak melakukan pendidikan kekristenan melalui media kreatif agar memudahkan anaknya untuk memahami kisah Nabi Daniel di Gua Singa yang terkandung dalam Alkitab.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yaitu rangkaian rencana berupa konsep yang dibuat untuk khalayak sasaran yang dituju. Strategi perancangan ini menjadi hal yang sangat penting karena menjadi inti dalam sebuah perancangan. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini yaitu memberikan informasi mengenai kisah Daniel di gua singa. Hal ini diperlukan karena dalam kisah ini terkandung nilai-nilai religius yang dapat di sampaikan orangtua kepada anak-anak dalam rangka menumbuhkan pengetahuan mengenai kisah Daniel saat di gua singa yang terkandung dalam Alkitab. Pemilihan media Informasi ini dipilih karena dapat memuat banyak pesan yang berpotensi untuk menjelaskan perihal atau informasi tertentu.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi yang penting lainnya dalam strategi perancangan adalah pendekatan komunikasi. Pendekatan komunikasi adalah cara menyampaikan suatu pesan agar dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan melalui verbal, visual ataupun audio. Pendekatan yang dipilih dan digunakan dalam perancangan ini melalui pendekatan agama yang kontennya mengacu pada Alkitab. Adapun cara pendekatan yg digunakan hanya melalui pendekatan verbal dan pendekatan visual. Berikut ini adalah penjelasan pendekatan yang dipilih.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal memiliki porsi besar dalam menyampaikan informasi. Pengertian dari bahasa verbal yaitu bahasa yang dituaikan melalui tulisan ataupun lisan. Adapun bahasa verbal yang dipilih yaitu melalui tulisan atau teks berupa cerita yang diambil dari Alkitab yang dikemas dengan penyampaian *story telling* atau gaya bercerita yang dapat dipahami oleh anak-anak usia 7-9 tahun dengan fungsi tulisan menjelaskan gambar. Penggunaan bahasa Indonesia pada perancangan ini disesuaikan dengan khalayak sasaran.

- Pendekatan Visual

  Peran bahasa visual dalam menyampaikan pesan memiliki porsi yang tidak kalah pentingnya dengan peran bahasa verbal karena telah digunakan oleh orang-orang pada zaman dahulu sebelum mengenal tulisan. Penyampaian visual yang dipilih yaitu melalui ilustrasi berupa gambar yang menjelaskan

tulisan agar mudah dipahami oleh anak-anak. Ilustrasi yang diambil yakni gaya ilustrasi yang mengacu pada bangsa media persia.

Fungsi Visual pada perancangan ini yaitu menjelaskan tulisan. Setiap objek yang terkandung dalam tulisan dituaikan melalui visual agar mudah dipahami. Adapun contoh-contoh pendekatan visual yang diambil yaitu menggunakan visual yang tidak proposional secara anatomi serta memiliki keunikan. Hal itu dikarenakan anak-anak pada masanya senang menuaikan segala hal termasuk menggambar secara jujur tanpa dibuat-buat.



Gambar III.1 Visualisasi ilustrasi persia anak-anak 1
Sumber: https://s-media-cache
ak0.pinimg.com/originals/41/5e/c0/415ec08
01b48e182f394e3efdb04cec1.jpg
(Diakses pada 09/06/2017)



Gambar III.2 Visualisasi ilustrasi anak persia 2
Sumber:https://www.loc.gov/exhibits/thousand-years-of-the-persian-book/images/pb0073_enlarge.jpg
(Diakses pada 09/06/2017)

III.2.3 *Mandatory*

Peran *mandatory* adalah sebagai lembaga atau perusahaan yang berperan sebagai pemberi mandat atau pihak yang terkait dalam perancangan. Pihak yang menjadi *mandatory* dalam perancangan ini adalah dari Visi *Christian Store* yang beroperasi sebagai toko buku sekaligus penerbit khusus buku-buku kerohanian yang tersebar di Indonesia. Selain itu adapula Gereja Injili Indonesia yang bekerjasama dengan Visi *Christian Store*. Tersebarnya Gereja Injili di Indonesia bahkan hingga mancanegara menunjukkan bahwa gereja ini adalah gereja yang besar dan berpotensi untuk mewujudkan sekaligus pemberi mandat dalam perancangan media yang akan dibuat.

Gereja Injili GII Hok Im Tong menjadi salah satu *mandatory* utama yang mewakili gereja Injili di Indonesia. GII Hok Im Tong merupakan gereja besar yang tersebar hampir di seluruh nusantara bahkan luar negri sehingga berpotensi untuk terjun dalam peran *mandatory* dalam perancangan ini.



Gambar III.3 Logo Visi
Sumber: www.klikvisi.com
(Diakses pada 15/06/2017)



Gambar III.4 Logo GII Hok Im Tong
Sumber : www.jamesgwee.com
(Diakses pada 15/06/2017)

III.2.4 Materi Pesan

Kisah Daniel di Gua Singa memiliki banyak pesan-pesan religius. Diantaranya adalah teladan akan taatnya Nabi Daniel kepada Tuhan serta kemuliaan dan penyelamatan yang dilakukan oleh Tuhan. Situasi pada saat Tuhan menunjukkan kekuasaannya mengandung pesan bahwa Tuhan yang Daniel sembah adalah Tuhan yang nyata dan penuh kasih karena telah menyelamatkan Nabi Daniel. Nilai-nilai positif inilah yang diharapkan dapat diterima oleh penerima pesan.

III.2.5 Gaya Bahasa

Penyampaian gaya bahasa dalam sebuah perancangan media informasi pada umumnya menggunakan beberapa retorika dalam sebuah produk, namun dalam perancangan ini tidak menggunakan cara tersebut karena yang digunakan adalah bahasa *story telling* yang disampaikan secara lugas oleh orangtua kepada anak-anak secara naratif. *Story telling* yaitu teknik penyampaian cerita yang disampaikan sebagai sudut pandang orang ketiga. Story telling dilakukan agar pendengar dapat menyimak cerita melalui teks, gambar ataupun suara lisan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah upaya dalam perancangan yang mengedepankan nilai-nilai yang menarik dan potensial untuk dipublikasikan. Adapun strategi kreatif yang digunakan adalah mengemas nilai-nilai yang terkandung dalam Alkitab khusunya bagian Kitab Daniel menjadi sebuah cerita berbentuk Papetole yang berwujud 3 dimensi yang dapat mudah dicerna dan menambah keinginan untuk disimak oleh

anak-anak melalui sudut pandang orang ketiga yaitu seseorang yang sedang bercerita. Media informasi ini melalui tahap-tahap diantarannya pembuatan Sinopsis, *Storyboard* dan *storyline* sebagai berikut.

- Sinopsis

  Media ini menceritakan informasi tentang kisah Daniel di gua Singa. Cerita dan informasi yang diambil ini merupakan cerita yang diadaptasi dari Alkitab tanpa merubah sedikitpun alur dan konteks ceritanya. Media ini bercerita mengenai perjalan Daniel pada masa dibawah pemerintahan Raja Darius. Raja Darius merupakan raja yang berkuasa setelah kekalahan kerjaan Babilonia. Pada masa itu tahun 539 Sebelum Masehi, Raja Darius mengangkat 120 Wakil kerajaan dan diangkatlah 3 pejabat tinggi. Daniel adalah seseorang yang memilki kelebihan dalam bernubuat dan menafsirkan mimpi raja sehingga Daniel ditempatkan sebagai pejabat yang berkuasa atas seluruh kerajaan. Kasih sayang yang dilimpahkan Raja Darius membuat para pejabat lain iri hati dan ingin menjatuhkan Daniel, namun para pejabat itu tidak mampu menemukan kesalahan sedikitpun pada Daniel. Rasa iri hati para pejabat itu membawa Daniel menjadi bersalah karna tuduhan sehingga Daniel dijebloskan ke Gua Singa. Namun Tuhan sangat menyangi Daniel dan pada akhirnya Daniel diselamatkan.

  - *Storyline*

    Storyline merupakan urutan dari awal hingga akhir pada sebuah cerita yang berisi mengenai konten cerita di tiap babak. *storyline* berisikan alur, latar, dan segala hal yang terjadi pada tiap babak halaman, namun hanya berupa tulisan belum ke arah visualisasi. Adapun *storyline* yang dibuat seperti berikut.

    - Babak 1

      Disebuah istana milik Kerajaan Media Persia berlatarkan pintu dengan pilar-pilar yang memperlihatkan pohon palem asal Persia, Raja Darius mengangkat 120 Wakil kerajaan dan mengangkat 3

pejabat tinggi lainnya. Saat itu Daniel terpilih menjadi pejabat yang berkuasa atas seluruh kerajaan.

- Babak 2

  Tampak ketiga pejabat tinggi itu membelakangi Nabi Daniel dan Raja Darius dan menunjukkan ketidaksenangan kepada Nabi Daniel karena merasa iri akan kasih sayang yang diberikan Raja Darius kepada Daniel berkat kelebihan yang Daniel miliki.

- Babak 3

  Para pejabat itu bersepakat untuk mencari kesalahan Nabi Daniel dan mengintip Nabi Daniel dari jendela rumahnya yang dekat dengan pepohonan. Kemudian mereka menemukan Nabi Daniel sedang beribadah kepada Allah dan para pejabat menunjukkan ekspresi liciknya.

- Babak 4

  Nabi Daniel akhirnya dituduh telah menyembah Allah lain selain raja kemudian dari atas gua dilemparkanlah Daniel ke dalam Gua Singa yang gelap dan dalam. Nabi Daniel berteriak saat jatuh mendekati singa-singa yang ganas dan sedang kelaparan. Tampak Raja Darius dan pejabat lainnya memperlihatkan Daniel dari atas gua. Raja Darius melambaikan tangannya dan menunjukkan ekspresi cemasnya sementara para pejabat itu tertawa dengan puas.

- Babak 5

  Tidak lama kemudian di dalam gua singa muncul dan tampaklah malaikat beserta cahayanya yang dikirimkan oleh Tuhan yang Daniel sembah. Malaikat itu mengepakan sayapnya dan melebarkan tangannya kepada Daniel yang sedang berdoa meminta pertolongan kepada Allah. Tampak pula singa-singa itu menjadi baik dan riang

terhadap Daniel karena Tuhan telah mengatup mulut singa itu agar tidak memakan Daniel.

- Babak 6

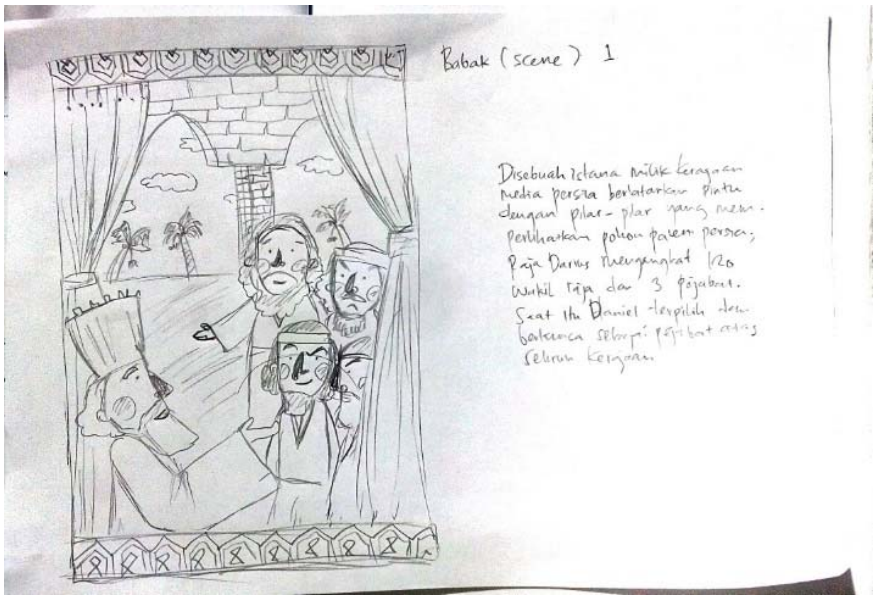
  Sementara itu, di malam hari yang sudah larut, Raja Darius memperlihatkan wajahnya yang muram karena mengkhawatirkan Nabi Daniel. Raja Darius menopang dagunya pada jendela yang memperlihatkan ruang dalam istana dan memperlihatkan pohon palem persia diluar istana.

- Babak 7

  Langit sudah berganti hari menjadi pagi, tampak pemandangan gua dari tampak luar di dekat istana. Raja Darius berada di luar istana dan mendapatkan Daniel selamat dari singa-singa itu dengan ekspresi bahagianya Raja Darius mmerintahkan orang-orang yang ada di istana khusunya seluruh bangsa untuk menyembah Tuhan yang disembah Daniel dan tampak manusia-manusia sedang bersorak-sorai.

- *Storyboard*

  Storyboard merupakan tahap yang berkaitan dengan *storyline*. Konten yang ada pada *storyboard* pada dasarnya sama dengan *storyline* hanya saja dalam *storyboard* telah dituaikan ke dalam bentuk visual, namun hanya sebatas sketsa beserta keterangan yang berkaitan dengan gambar dan berurutan dari awal, klimaks hingga antiklimaks yang dicantumkan dalam format tiap babak atau *scene*. *Storyboard* memiliki fungsi sebagai gambaran atau acuan saat membuat suatu cerita. *Storyboard* ini berisi tentang hal-hal yang akan dituaikan pada cerita mulai dari gestur, penggambaran karakter, latar waktu dan tempat hingga objek-objek berkaitan yang akan ada di dalam cerita. Gambar III.5 dan Gambar III.6 adalah *storyboard* yang dibuat.



Gambar III.5 Contoh *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.6 *Storyboard* Keseluruhan Cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.2.7 Strategi Media

Pemanfaatan media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan menjadi hal yang utama dalam perancangan ini. Pemanfaatan itu dapat diartikan sebagai strategi media. Dalam hal ini media dirancang sedemikian rupa agar langsung dapat dirasakan oleh khalayak. Adapun strategi media dibagi menjadi dua yaitu meliputi media utama dan media pendukung.

- Media Utama

  Media utama merupakan media yang menjadi strategi utama dalam menyampaikan pesan. Media utama dinilai lebih efisien dan mampu untuk menyampaikan pesan serta tujuan yang hendak diraih. Adapun media utamanya adalah buku cerita bergambar 3 dimensi berbentuk *paper tole*. Menurut Onie (2005) menjelaskan dalam bukunya berjudul *Paper Tole (Seni Mengkreasikan Gambar Dua Dimensi Menjadi Tiga Dimensi)*, mengatakan bahwa " seni *paper tole* adalah seni kerajinan tangan yang mengkreasikan sekumpulan kertas bergambar 2 dimensi yang serupa menjadi gambar yang terlihat 3 dimensi".

  Bentuk *paper tole* yang memberikan kesan kedalaman pada gambar membuat anak-anak tertarik karena dapat melihat adanya sisi perspektif di dalamnya. Sedangkan pemilihan media buku cerita bergambar didasari oleh adanya budaya mendongeng di kalangan khalayak sasaran khususnya sebelum anak anak melakukan aktivitas tidur. Oleh karena itu, dengan adanya kegiatan mendongeng maka dibuatlah media utama yang dapat menjadi bahan untuk mendongeng tersebut.

- Media Pendukung

  Media pendukung adalah rangakaian media sekunder yang diciptakan guna untuk membantu media utama dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Peran media pendukung berperan untuk mempromosikan suatu produk hingga

dapat diterima dan dikonsumsi oleh khalayak. Ada beberapa kelompok media media pendukung diantaranya adalah.

1. Media Cetak Promosi

   Media cetak promosi dalam hal ini adalah media fisik yang digunakan untuk membantu proses publikasi berupa konten-konten yang berkaitan dengan pemberitahuan munculnya perancangan buku *paper tole* ini. Adapun media promosi yang akan dibuat yaitu.

   - *X-Banner*

     X- Banner adalah media untuk menyampaikan informasi yang memiliki bidang pada umumnya 60 cm x 160 cm dengan konstruksi penyangga agar dapat berdiri tegak dengan kaki berbahan besi yang berbentuk silang. *X-Banner* ini akan memuat tentang informasi mengenai *launching* buku cerita bergambar *paper tole* ini dan kemudian akan dipasang pada saat acara penyelenggaraan *launching* buku dan dipajang di beberapa toko buku.

   - Poster

     Pengertian umumnya poster adalah selembaran kertas media informasi yang tidak ditentukan ukurannya. Kertas tersebut berisi muatan pesan singkat dengan memuat komposisi, teks dan visual di dalamnya agar menjadi daya tarik dan perhatian orang yang melihatnya dalam waktu singkat, kemudian kertas tersebut diaplikasikan dengan ditempel pada dinding atau bidang tertentu. Zaman ini beberapa tempat modern seperti toko buku atau khususnya di seluruh gereja GII Hok Im Tong menyediakan media layar digital LED *(Light Emitting Diode)* di beberapa sudut gereja untuk memuat konten poster berbentuk digital. Media pendukung poster ini nantinya akan ditunjukkan selama masa promosi berlangsung.

- Brosur

  Brosur adalah salah satu bagian media promosi yang berguna untuk memberikan informasi cenderung memuat sedikit panjang guna untuk dibaca namun tidak melupakan sisi komposisi dan keindahannya. Penyediaan brosur ini nantinya akan disebarkan dan disisipkan selama masa promosi melalui warta gereja yang ada dan dibagikan kepada ribuan jemaat setiap hari minggu saat kebaktian orang dewasa di setiap gereja.

- *Photo Booth*

  Photo booth adalah suatu titik atau tempat yang dihias sedemikian rupa guna mengundang daya tarik khalayak untuk turut berfoto di tempatnya. Pengadaan *photo booth* ini disertai dengan *standing character* dengan latar menyerupai gua. Kegunaan sarana *photo booth* ini sebagai saluran aksi antusias khalayak terdapat penyelenggaraan acara *launching.*

2. Media *Online*

   Media *online* merupakan media yang mengandalkan jaringan internet non-fisik sebagai sarana untuk menunjang penyebaran informasi. Media *online* yang dimaksud dalam hal ini meliputi media sosial yang selama ini digandrungi khalayak antara lain sarana *facebook, instagram* dan *twitter* untuk beriklan selama masa menuju *launchin*g. Adapun *website* visi berguna sebagai situs resmi untuk menjual buku *paper tole* ini secara *online.*

3. *Merchandise*

*Merchandise a*dalah rangkaian media pendukung yang bertujuan untuk dikomersialkan atau dijual. Fungsi *merchandise* ini untuk mendapatkan pendapatan lebih kepada produk dan juga sebagai media pengingat yang memiliki nilai pakai di kehidupan sehari-hari khalayak. Adapun jenis *merchandise* yang dipilih antara lain.

- *Stationery*

Stationery meliputi beberapa benda fisik yang berkaitan dengan alat tulis. Pada perancangan ini ada beberapa *stationery* yang akan dikeluarkan antara lain sebagai berikut.

- Krayon

Krayon berfungsi sebagai alat mewarnai yang sering digunakan oleh anak-anak karena kemudahannya dalam digunakan dan aman bagi anak-anak.

- Buku Mewarnai

Buku mewarnai berfungsi sebagai sarana fisik untuk menuaikan kreatifitas melalui kegiatan mewarnai. Usia anak-anak 7-9 tahun sudah memasuki masa sekolah dasar namun pada umumnya masa ini adalah masa transisi dari dunia taman kanak-kanak yang masih menyukai kegiatan mewarnai.

- *Clothing /Apparel*

Merchandise berbentuk *clothing/ apparel* yaitu benda pakai seperti *t-shirt,* seragam dan benda pakai berupa pakaian atau yang gunakan di tubuh. *Merchandise apparel* yang berkaitan dengan perancangan ini meliputi kaos dan baju tidur.

- Kaos

  Kaos adalah benda pakai berupa pakaian yang digunakan untuk keseharian disaat santai. Sifat kaos memiliki ruang yang cukup untuk menyimpan elemen visual seperti teks dan gambar.
- Baju tidur

  Baju tidur digunakan pada saat malam hari menuju tidur. Pakaian ini dapat digunakan pada saat orangtua melakukan dongeng sebelum tidur.

- *Sleep Accesories*

  Bantal kecil ini digunakan untuk menemani anak-anak disaat tidur dan termasuk pada *sleep accesories*. Kehadiran bantal disaat kegiatan mendongeng yang berlangsung di malam hari pun dapat menjadi teman saat menyimak cerita.

- *Drink Ware*

  Tumbler merupakan termasuk kategori *Drink Ware* yaitu benda pakai untuk minum. Saat melakukan aktivitas di luar seperti sekolah minggu, seringkali anak-anak membawa benda ini.

- *Game*

  Puzzle merupakan kategori permainan atau *game* berwujud kepingan-kepingan gambar yang dapat disusun. Permainan ini dapat menemani anak-anak saat bersantai sekaligus mengasah otak anak-anak.

- *Gimmick*

  Gimmick merupakan bagian dari *merchandise* namun diberikan secara cuma-cuma atau gratis dengan maksud tertentu. *Gimmick* yang hadir di perancangan ini diantaranya yaitu:

  - *Sticker*

    Sticker adalah hiasan yang dapat diaplikasikan di benda manapun sesuka hati dengan cara ditempel. Kehadiran *sticker* ini muncul pada bonus pembelian buku mewarnai dengan maksud menarik khalayak.

  - Pembatas Buku

    Dalam melakukan kegiatannya membaca Alkitab, anak-anak dapat menggunakan pembatas buku yang berfungsi sebagai pemberi tanda pada halaman.

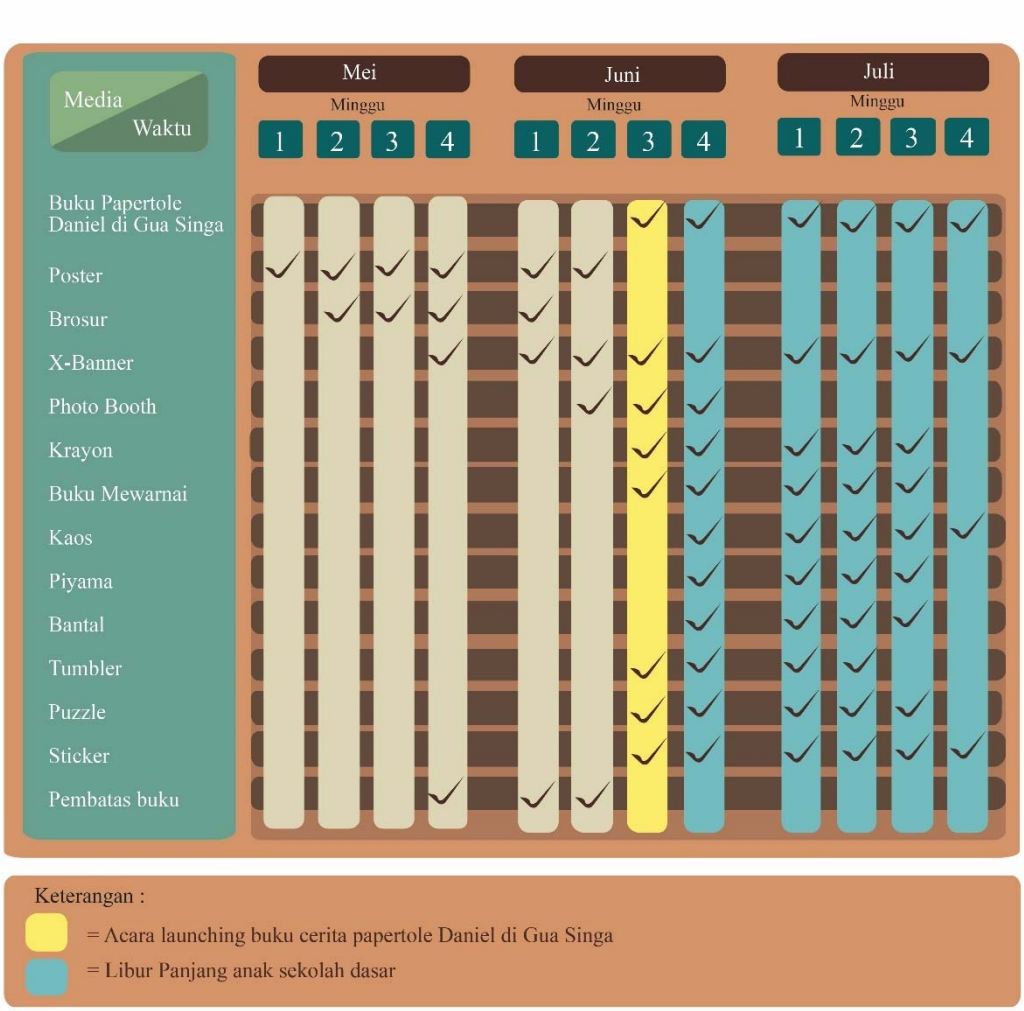
III.2.8 Strategi Distribusi

Setelah melakukan perancangan media maka dibutuhkan kegiatan strategi distribusi yang berfungsi untuk menyalurkan produk agar sampai dan pindah ke tangan khalayak. Media informasi buku *paper tole* ini membutuhkan distribusi ke seluruh toko buku besar di perkotaan besar. Keadaan perkotaan yang dihuni oleh kebanyakan khalayak menengah keatas sangat sesuai dengan target konsumen buku cerita bergambar *paper tole* kisah Daniel di Gua Singa ini. Buku *paper tole* ini di pajang terpisah pada rak khusus buku-buku Kristiani.

Distribusi media utama buku *paper tole* Daniel di Gua Singa ini dilakukan pada saat liburan sekolah dan hari anak nasional yang jatuh pada tiap tanggal 23 Juni. Kemungkinan anak-anak untuk mengisi waktu luangnya pada saat saat ini bersama keluarganya untuk sekedar bermain di toko buku. Sedangkan untuk penyaluran ruang lingkup gereja, buku ini akan di promosikan langsung di tempat gereja yang bersangkutan setelah kebaktian usai pada sesi pengumuman dan akan dibuat tempat khusus untuk *display*. Berikut ini adalah tabel strategi distribusinya. Adapun waktu-waktunya diatur dalam strategi distribusi seperti berikut ini.

- Waktu Penyebaran Media Utama dan Media Pendukung

  Penentuan waktu penyebaran media informasi *paper tole* ini ditetapkan selama 3 bulan yaitu sebelum dan setelah *launching* buku. Peluncuran media promosi yang berupa informasi peluncuran buku baik *online* maupun *offline* dilakukan sebelum *launching*, sedangkan media yang bersifat *merchandise* dilakukan seiring dengan berjalannya *launching* dan setelah *launching*. Adapun waktu-waktunya disesuaikan dengan fungsinya dalam sebuah tabel sebagai berikut.



Tabel III.2 Waktu Distribusi Media

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Mekanisme Penyebaran Media Utama dan Media Pendukung

  Adapun Mekanisme Penyebaran Media berikut dengan cara-cara untuk mendapatkannya. Mekanisme penyebaran media dibutuhkan agar media yang dibuat dapat dicari dan diperoleh oleh khalayak. Tempat-tempat seperti toko buku dan gereja-gereja menjadi sasaran untuk melakukan penyaebaran media informasi *paper tole* ini. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut.

Media / Mekanisme	Mekanisme Penyebaran Media
Buku Papertole Daniel di Gua Singa	Mulai di jual langsung pada saat launching dan seterusnya
Poster	Disebarkan melalui sarana-sarana tertabatas pada gereja dan toko buku
Brosur	Disebarkan melalui warta gereja dan toko buku sebelum launching
X-Banner	Dipasang di depan toko buku dan sudut-sudut area gereja
Photo Booth	Disediakan pada masa-masa launching di tempat acara
Krayon	Sudah termasuk dengan paket istimewa dan dijual terpisah di website
Buku Mewarnai	Sudah termasuk dengan paket istimewa dan dijual terpisah di website
Kaos	Dijual pada saat launching dan dijual di website resmi
Piyama	Dijual pada saat launching dan dijual di website resmi
Bantal	Dijual pada saat launching dan dijual di website resmi
Tumbler	Diberikan dengan cara ditukarkan dengan voucher toko buku
Puzzle	Diberikan hanya pada paket isimewa
Sticker	Dikemas bersamaan dengan buku mewarnai sebagai bonus
Pembatas buku	Diberikan dan diselipkan di warta gereja

Tabel III.3 Mekanisme Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Kemasan Ekonomis

  Kemasan ekonomis hanya menjual satu buku cerita bergambar *paper tole* secara terpisah saja di toko-toko buku dan agen tertentu di gereja tanpa disertai *hard box* yang berisi edisi *merchandise* menarik.

- Kemasan Istimewa

  Kemasan istimewa ini bernama *merchandise special edition* yang berbentuk *hard box* dan didesain sedemikian rupa dan di dalamnya terdapat beberapa *merchandise* meskipun harganya dibandrol cenderung lebih mahal.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual dalam sebuah perancangan sangat dibutuhkan karena dengan konsep visual yang baik, maka media yang tercipta akan terasa nyaman serta terarah dari sisi penglihatan, keindahan dan fungsinya untuk menyampaikan pesan. Dengan konsep visual yang baik pula pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan utuh sehingga dapat mempengaruhi khalayak dari sisi emosi, pengetahuan, hingga kesan yang muncul.

Pemilihan konsep visual yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan tentunya melewati berbagai tahap dan butir-butir penting yang terkadung di dalamnya. Adapun bagian-bagian yang menjadi pokok perancangan dalam menciptakan konsep visual adalah format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, warna.

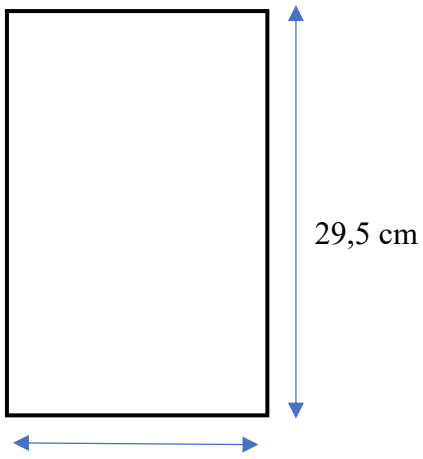
III.3.1 Format Desain

Format desain yang dimaksud dalam media informasi buku cerita *paper tole* berjudul Daniel di Gua Singa ini meliputi dari segi ukuran, bentuk dan cara pemakaian. Pemilihan format desain buku ini dikemas dengan bentuk persegi panjang dengan posisi ukuran *portrait* sedangkan ukurannya yaitu 21 cm x 29,5 cm atau setara dengan ukuran kertas A4.

Pemilihan ukuran potrait dipertimbangkan dari segi kenyamanannya dalam membaca dan membuka buku *paper tole* karena ukuran *portrait* akan cenderung lebih mudah untuk membuat penyanggah kertas tetap berdiri tegak. Pemilihan

ukuran *portrait* ini juga dipertimbangkan berdasarkan kenyamanannya untuk di genggam agar terkesan tidak terlalu lebar.

Jumlah halaman yang dimuat yaitu sebanyak 7 halaman gambar *paper tole* dengan 7 halaman bagian teks. Jumlah halaman ini disesuaikan dengan usia anak 7-9 tahun yang belum dapat menyimak dan menyerap inti cerita yang terlalu panjang hingga berpuluh-puluh halaman.



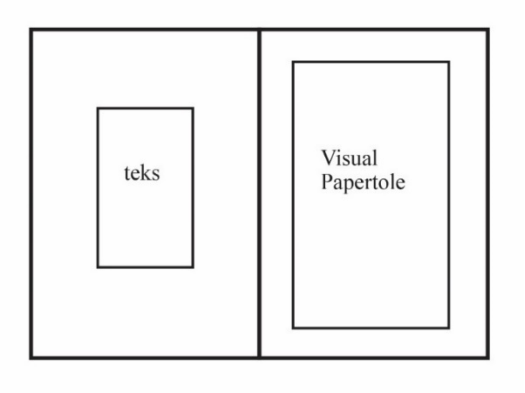
Gambar III.7 Ukuran Halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Layout atau dalam bahasa indonesia berarti tata letak adalah seni untuk mengatur atau menempatkan gambar atau tulisan di dalam suatu media. Penerapan *layout* harus memperhatikan sisi kenyaman untuk dilihat dari satu bagian ke bagian lain agar mudah untuk diikuti. Selain itu, sebuah *layout* yang baik pun memberikan perhatian yang lebih kepada khalayak.

Penempatan tata letak pada media ini yaitu menempatkan teks dan visual secara terpisah antar halaman dengan porsi 50 : 50. Hal ini dikarenakan teknik *paper tole* yang diaplikasikan memiliki ruang khusus yang tidak dapat disatukan dengan halaman teks. Teknik *paper tole* membutuhkan ruang khusus karena memiliki dimensi yang berbeda dengan halaman yang berisi teks. *Paper tole* memilki

dimensi berbentuk 3 dimensi sedangkan pada bagian teks merupakan bidang 2 dimensi. Berikut ini gambaran *layout* yang diaplikasikan pada media informasi buku *paper tole* Daniel di Gua Singa.



Gambar III.8 Ukuran Halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan seni untuk menentukan jenis, karakter dan kesan yang ditimbulkan dalam tulisan melalui pemilihan *font* yang berarti jenis huruf. Peran tipografi dalam hal ini membantu dalam penyampaian pesan karena berpengaruh pada kesan dan persepsi yang ditimbulkan dalam media kepada khalayak.

Menurut Kusrianto (2010) Tipografi yaitu "ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/ aksara/ *type/typeface*)". Dikatakan juga bahwa "aksara sebagai sarana komunikasi dan informasi perlu memahami tipografi".

Pemilihan tipografi pada media informasi ini mengacu pada kata kunci untuk anak-anak. Bentuk huruf yang dipilih yaitu jenis huruf *Sans Serif*. Huruf *Sans Serif* lebih tegas dan solid serta tidak memilki *counterstoke. Counterstoke* yaitu garis-garis kecil yang berada pada badan huruf.

- Tipografi Judul



Gambar III.9 Tampilan Tipografi Judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Tipografi judul memiliki fungsi sebagai Judul berukuran lebih besar dan menonjol dibandingkan sub judul atau *body text* pada naskah cerita. *Font* pada judul yang dipilih yaitu bernama *Animated.* Huruf ini memiliki karakter yang cenderung ekspresif karena menyerupai tulisan tangan. Bagian sisi huruf yang terlihat tidak mememiliki lekuk yang halus diasosiasikan dengan permukaan bebatuan di gua singa. Sifat anak-anak yang pada umumnya senang mengekspresikan apapun. Hal ini menjadi alasan dipilihnya *font y*ang mememiliki kesan ekspresif dan tidak kaku. Pemilihan nuansa warna coklat tua pada judul bertuliskan "Daniel" diadaptasi dari warna yang melekat pada rambut di kepala singa. Makna dari warna coklat sendiri adalah warna bumi serta memberikan kesan klasik, kenyamanan, dan hangat.



Gambar III.10 Tampilan *Font Animated*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Sementara warna coklat muda yang melekat pada tubuh singa diaplikasikan pada judul yang bertuliskan “di gua singa”. Pada bagian huruf ini diaplikasikan font bernama *DK Rumpelstiltskin* yang memilki kesamaan karakter dan sifat dengan *font Animated*. Penambahan ornament ekor singa pada huruf menegaskan pada bagian tubuh sosok singa.



Gambar III.11 Tampilan *Font DK Rumpelstiltskin*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Body Text*

  Body text memiliki peran sebagai teks pada bacaan. Penentuan *font* pada *body text* ini memperhatikan dari sisi kemudahan untuk dibaca dan kesamaan dengan karakteristik dengan media yang diciptakan agar masih menjadi suatu kesinambungan konsep.

  Font yang dipilih untuk bodytext yaitu bernama *DK Cool Crayon*. Bentuk *font* ini yaitu *hand writing* yang menggunakan teksur krayon untuk mewarnai.

  Dalam *body text* ini memunculkan kesan yang sama dengan judul yaitu memperlihatkan sisi keekspresifan dan kreatifitas. Tekstur krayon juga memiliki kesamaan dengan media alat warna pada visual *paper tole*. Pemilihan warna coklat agar memberikan nuansa klasik, kenyamanan, hangat

dan harmonis dengan *tone* warna yang digunakan pada visual di bagian *paper tole*.



Gambar III.12 Tampilan *Font Body Text*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017) ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Pendekatan gaya ilustrasi pada media informasi ini mengacu pada ilustrasi yang ada pada Bangsa Persia dengan melalui beberapa tahap studi seperti studi karakter, studi properti hingga studi lokasi.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan ini menggunakan teknik digital dengan menggunakan *brush* krayon serta beberapa *brush* tekstur lainnya agar tampak seperti *manual*. Pengaplikasian gaya ilustrasi dengan alat mewarnai berupa krayon pada ilustrasi didasari oleh kebiasaan anak-anak yang sangat akrab dengan alat warna ini. Perwujudan ilustrasi yang tidak dibuat terlalu proposional pada karakter menunjukkan sisi ekspresif anak-anak dalam kegiatan mewarnai. Gaya ilustrasi yang menggunakan media krayon ini sekaligus sebagai upaya untuk terjun ke dalam kegiataan mewarnai yang dilakukan anak-anak sehingga anak-anak mampu lebih antusias untuk melihatnya. Berikut ini adalah studi-studi ilustrasi yang dilakukan.

- Studi Karakter

  Studi karakter dilakukan untuk mempelajari penokohan baik secara fisik maupun sifat. Studi karakter ini diadaptasi dari beberapa sumber yang sebelumnya pernah menggambarkan sosok tokoh-tokoh dalam Alkitab seperti yang terdapat pada film, foto, ilustrasi zaman kuno atau lainnya.

  - Daniel (Tokoh Utama)

    Daniel adalah keturunan bangsa israel pada masa pemerintahan kerajaan Media Persia. Usia Daniel pada masa itu sudah tua yaitu 62 Tahun. Perwatakan Daniel disini yaitu sebagai tokoh protagonis yaitu tokoh yang baik. Daniel memilki sifat yang penyabar, memiliki loyalitas, integrasi dan ketekunan dalam beribadah dan berdoa. Penggambaran tokoh Daniel digambarkan dengan sosok orangtua yang sudah beruban dengan kostum bangsa di zaman itu.



Gambar III.13 Studi Karakter Daniel
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Raja Darius

  Raja Darius merupakan orang Media yang berkuasa dan telah mengalahkan Babel saat itu. Raja Darius digambakan masih memilki perawakan yang muda dan rambut yang hitam. Kostum Raja Darius mengacu pada kostum yang digunakan oleh Raja Media Persia. Sifat Raja Darius digambarkan sebagai Raja yang penyayang terhadap Daniel namun mudah terpengaruh.



Gambar III.14 Studi Karakter Raja Darius
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Tiga Pejabat Tinggi Iri Hati

  Para pejabat tinggi ini memilki peran antagonis yaitu peran jahat. Sosok tiga pejabat tinggi itu digambarkan dengan karakter licik dan senang di atas penderitaan oranglain. Tiga pejabat tinggi ini digambarkan dengan kostum yang sama dengan Daniel.

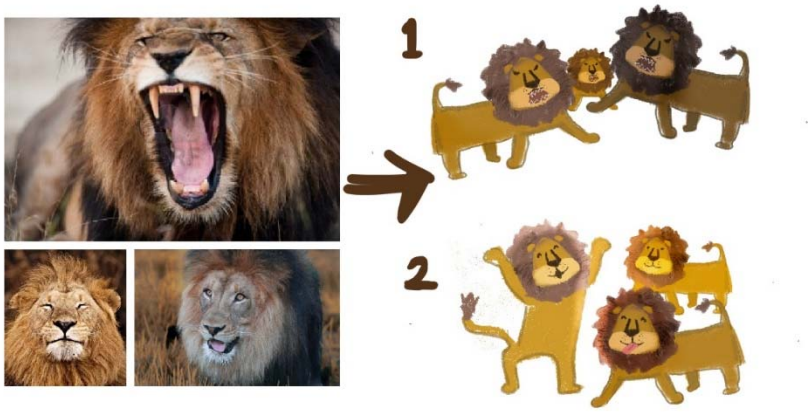


Gambar III.15 Studi Karakter Tiga Pejabat Tinggi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Singa

  Singa yang berada pada zaman itu khususnya pada zaman pemerintahan Kerajaan Media Persia tidak memilki perbedaan dengan sosok singa di negri lain pada umumnya. Sosok Singa di cerita ini dibagi menjadi dua kesan. Kesan yang pertama yaitu kesan ganas menyeramkan yang muncul saat Daniel dilemparkan ke gua. Kemudian kesan keduanya yaitu kesan ramah,lucu, dan baik hati yang menandakan bahwa singa itu menjadi jinak ketika Daniel diselamatkan oleh Allah.

  Penggambaran watak singa yang berbeda dalam satu cerita didasari oleh penceritaan dalam Alkitab bahwa pada saat Daniel di dalam gua singa, Allah menyelamatkan Daniel dengan mengatup mulut singa-singa.



Gambar III.16 Studi Karakter Singa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Malaikat

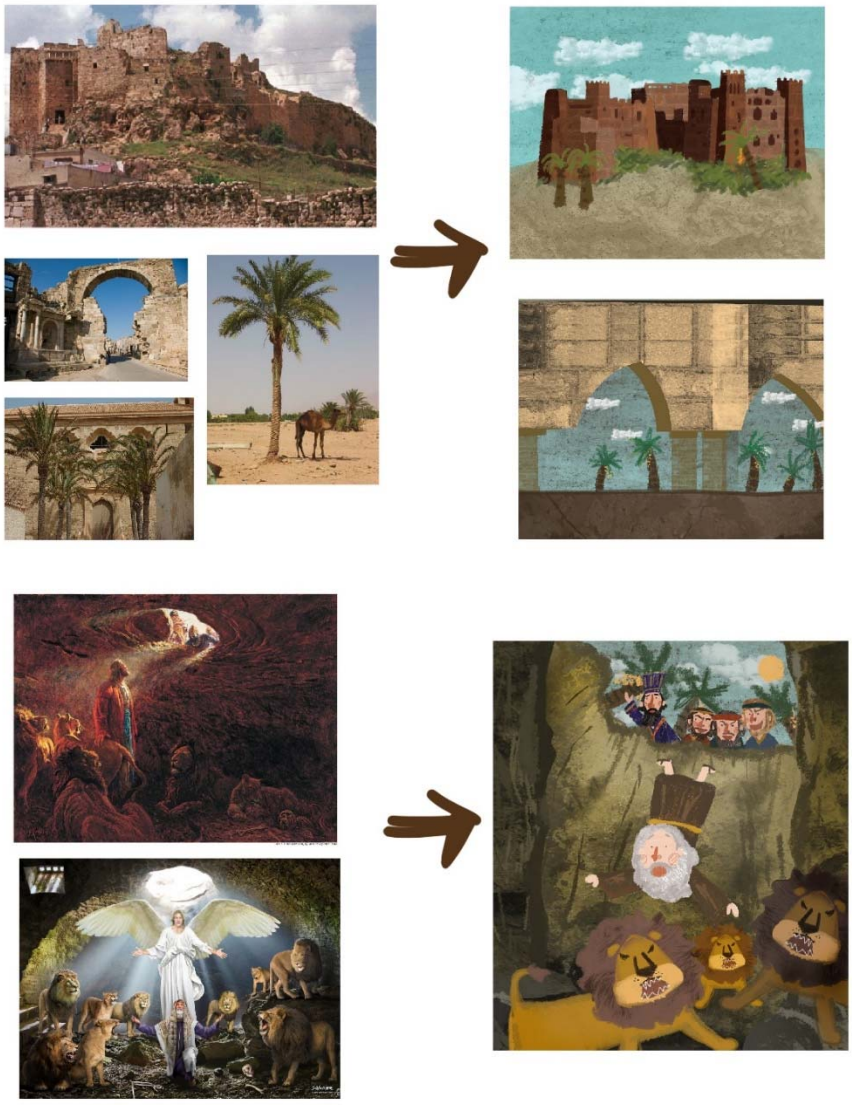
  Sosok malaikat pada cerita ini digambarkan memilki sayap dan berjubah putih. Kesan warna putih mengacu pada cahaya yang ditimbulkan dari malaikat.



Gambar III.17 Studi Karakter Malaikat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Studi Lokasi

  Studi lokasi dilakukan untuk mempelajari tempat yang berkaitan dengan tempat dimana peristiwa itu terjadi. Studi lokasi meliputi zaman, era, dan waktu yang berkaitan dengan peristiwa. Lokasi yang di pilih yaitu tempat-tempat yang berada pada zaman kekuasan kerajaan Media Persia kuno dibawah Raja Darius. Tempat-tempat itu meliputi meliputi istana dan gua.



Gambar III.18 Studi Lokasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Studi Properti

  Studi Properti meliputi benda-benda yang ada pada saat itu. Benda-benda yang melekat dan banyak di tampilkan pada cerita ini adalah benda-benda yang ada di istana.



Gambar III.19 Studi Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.5 Warna

Menurut Gulendra (2010) dalam artikelnya berjudul Pengertian Warna dan Tekstur menyebutkan "Warna sebagai elemen dalam seni lukis untuk membangun kesan yang dapat mempengaruhi suasana perasaan, di mana kehadiran warna sangat penting untuk menambah nilai estetik dan artistik dalam satu kesatuan karya yang diciptakan."

Warna yang diambil dalam perancangan ini yaitu warna-warna tersier yang diambil dari nuansa persia. Warna tersier terbentuk karena pencampuran warna primer dan sekunder. Warna tersier termasuk pada warna yang sangat memiliki kekayaan. Adapun beberapa warna yang diambil berikut dengan makna dari warnanya sebagai berikut.

- Ungu : Mewah, keagungan dan kebijaksanaan
- Merah : Keberanian, kekuatan dan energi
- Emas : Kekayaan dan Kekuasaan
- Coklat : Kehangatan, rasa aman dan warna bumi

- Hijau : Kehidupan dan harapan
- Abu-abu : Keseriusan, kesetiaan, kestabilan
- *Tosca* : Ketenangan, kesabaran
- Biru muda : Kepercyaan, ketenangan
- Jingga : Keceriaan dan kehangatan



Gambar III.20 Studi Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)