BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

Pada bab ini akan mengurai khalayak sasaran, strategi perancangan, konsep visual sebagai sebuah landasan dalam membuat karya desain Peran Ulama Dalam Merebut Kemerdekaan Indonesia dengan media buku cerita bergambar. Agar perancangan media informasi mengenai peran ulama dalam merebut kemerdekaan Indonesia lebih tepat, maka target ditentukan melalui:

III.1 Khalayak Sasaran

- **Demografis**

Jenis Kelamin	: Laki – laki dan Perempuan
Usia	: 9 – 12 tahun, usia tersebut merupakan masa usia menuju remaja yang akan mengalami masa perkembangan, khususnya perkembangan dalam pemahaman sejarah kemerdekaan.
Pendidikan	: Sekolah Dasar (SD)
Agama	: Islam
Status Ekonomi	: Masyarakat menengah keatas

- **Geografis**

  Secara Geografis dari khalayak sasaran adalah kota Bandung.

- **Psikografis**

  Psikografis berorientasi pada anak-anak Sekolah Dasar untuk edukasi peristiwa sejarah. Ilustrasi karakter yang dirancang disesuaikan dari karakteristik target audience yang sedang tumbuh dan berkembang. Banyak ahli yang menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa lantent, menurut Gunarsa (2008) dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa selanjutnya. Pada perkembangan usia sekolah dasar, terdapat satu hal yang lain, seperti menerima otoritas tokoh lain diluar orang tuanya. (h. 13).

Jadi hal tersebut bisa ditanamkan agar seorang anak dapat tumbuh dengan baik pada masa berikutnya dan tidak salah dalam dan dapat memiliki seorang figur yang baik untuk dicontoh.

- *Consumer Insight*

  Pada usia 9-12 tahun, dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Gunarsa, 2008, h. 13). Hal ini menunjukan secara psikologi anak umur tersebut harus memiliki panutan yang memiliki suatu peran didalam kelompoknya.

- *Consumer Journey*

  Consumer Journey adalah aktivitas yang dilakukan khalayak sasaran dari mulai bangun tidur hingga kembali tidur dalam satu hari.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Waktu	Aktifitas	Tempat	*Point of contact*
05.00–06.30 WIB	Bangun tidur, solat subuh, mandi, sarapan, pergi ke sekolah	Kamar tidur, ruang makan	Peralatan tidur, peralatan solat, ruang makan.
06.45-13.45 WIB	Sekolah, istirahat, memeriksa alat komunikasi, pulang sekolah, solat Dzuhur.	Sekolah, ruang kelas, kantin, masjid/mushola, angkutan umum/kendaraan pribadi(dijemput).	Seragam sekolah, tas, buku,alat tulis, alat komunikasi(*smartphone*), alat makan, alat solat, angkutan kota / motor.
14.00-16.00 WIB	Berganti pakaian, makan siang, bermain	Rumah, kamar tidur, ruang makan, ruang	Pakaian ganti, peralatan makan, alat komunikasi(*smartphone*),

	game, tidur siang.	keluarga	laptop, tempat tidur
16.00-19.00 WIB	Bangun tidur, solat ashar dan magrib, membaca buku,	Rumah, kamar tidur, ruang keluarga.	Alat solat, buku,
19.00 – 21.00 WIB	Belajar, membaca buku, solat Isya, persiapan tidur.	Kamar tidur,	Alat solat, buku, alat tidur
21.00 – 05.00 WIB	Tidur, bangun tidur	Kamar tidur	Alat tidur

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan dari informasi sejarah peran ulama dalam merebut kemerdekaan Indonesia adalah buku cerita pendek bergambar. Penjelasan yang disertakan gambar atau ilustrasi disesuaikan dengan khalayak sasaran dengan tujuan muatan informasi dapat mudah dipahami.

Buku cerita bergambar ini terdiri dari 18 halaman. Setiap 1 halaman dibagi menjadi 2 objek, sehingga dalam 1 halaman berisi 80% ilustrasi dan 20% berisi teks pembahasan.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari media buku cerita bergambar ini adalah memberikan pengetahuan dan informasi mengenai peristiwa sejarah peran ulama dalam merebut kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran khususnya pada anak yang akan tumbuh ke fase remaja tingkat awal.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan perancangan ini akan melalui pendekatan visual dan verbal. Konsep mengenai pendekatan tersebut sebagai berikut:

- Pendekatan Visual

  Pendekatan pada buku Cerita bergambar ini adalah akan menggambarkan peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang yang terfokus pada peran ulama. Selain peran ulama, ada beberapa peristiwa sejarah lainya seperti kedatangan militer Jepang ke Indonesia. Buku cerita bergambar ini akan didukung dengan gaya penggambaran *flat* desain dengan tujuan dapat mempermudah pengguna memahami peristiwa tersebut. *Flat* desain adalah desain yang menekankan pada gaya minimalis atau datar pada sebuah ilustrasi (LaGrone, 2016. h. 49).



Gambar III.1 *Flat Design*
Sumber : https://creativemarket.com/irmirx/319337-Diverse-vector-businesspeople/screenshots/#screenshot1
(Diakses pada : 30 Oktober 2017)

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal akan merujuk pada bahasa Indonesia yang baku. Hal ini disebabkan karena target utama yang dituju adalah anak-anak kalangan

menengah keatas. Tujuanya agar mempermudah anak untuk menerima informasi yang diberikan.

III.2.3 Mandatory

Mandatory adalah nomina yang berarti orang yang menerima mandate, perintah atau amanat. Sedangkan mandatory adalah adjektiva yang berarti berkaitan dengan mandate atau perintah (Syamsuri, 2010 h. 244). Pada perancangan media ini bekerja sama dengan pihak terkait sejarah yaitu penerbit buku anak dan remaja yaitu Dar! Mizan. Mizan adalah salah satu pihak yang banyak mencetak buku buku anak dan remaja bernuansa Islami.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang terdapat pada perancangan buku interaktif peran perjuangan ulama yaitu :

- Menginformasikan peristiwa sejarah kemerdekaan dan peran – peran ulama.
- Menginformasikan peran ulama yang ada di Tasikmalaya Jawa barat dan Jombang Jawa Timur.

III.2.5 Gaya Bahasa

Pada perancangan buku cerita ini gaya bahasa yang digunakan agar pesan dapat tersampaikan dengan mudah terhadap khalayak. Gaya bahasa digunakan mengandung salah satu hukum retorika yaitu *Elocutio*. *Elocutio* adalah "suatu tahap dimana pembicara harus memilih kata-kata dan menggunakan bahasa serta tampilan visual yang tepat untuk mengemas serta mengekspresikan ide dalam pesanya" (Iskandar, Perkuliahan. 2017). Dengan menggunakan hukum retorika tersebut berarti tampilan ilustrasi dan teks harus berkesinambungan agar dapat dipahami dengan baik.

III.2.6 Strategi Kreatif

Untuk merancang media informasi mengenai Peran Ulama dalam merebut kemerdekaan, maka diperlukan strategi kreatif. Strategi yang dibutuhkan adalah

sebuah media yang dirancang dengan buku cerita bergambar sebagai media utama.

a. Copywriting

Copywriting adalah seni menulis dengan beraneka gaya bahasa dalam sebuah pendekatan untuk membangun kekuatan untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan (Ali, perkuliahan, 2017).

Judul dari buku cerita ini adalah Peran Ulama dan sub judulnya ialah Dalam Merebut Kemerdekaan Indonesia.



Gambar III.2 *Copywritting*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Storyline

Storyline yang dibuat, akan menceritakan sejarah bangsa Indonesia yang pada masa itu pernah mengalami masa penjajahan dan kependudukan bangsa asing. Bangsa asing tersebut adalah bangsa Jepang. Kemudian cerita dibuat *flashback* pada masa penjajahan dan peran masing-masing ulama yang dapat memerdekakan bangsa Indonesia dari kependudukan militer Jepang ketika itu.

- **Scene 1**

  Kedatangan militer Jepang di Indonesia

  Adegan : Pasukan militer Jepang masuk ke Indonesia lewat perairan Indonesia

Narasi : Pasukan militer Jepang tiba di Indonesia dengan membawa senjata melalui perairan Indonesia. Pasukan militer Jepang masing-masing membawa senjata.

- **Scene 2**

  Pasukan Jepang berkumpul

  Adegan : pasukan militer Jepang mengumpulkan pasukanya

  Narasi : Pasukan militer Jepang dikumpulkan dan akhirnya menyebar ke seluruh Indonesia termasuk Jawa Barat dan Jawa timur.

- **Scene 3**

  Romusha

  Adegan : Para petani dipaksa menyerahkan hasil berasnya kepada militer Jepang

  Narasi : Setelah menyebar, pasukan militer Jepang membuat kebijakan kerja paksa terhadap para petani untuk kebutuhan perang dan lainya.

- **Scene 4**

  K.H Zaenal Musthafa

  Adegan : K.H Zaenal Musthafa mengumpulkan santri dan petani

  Narasi : Melihat keadaan makin memburuk K.H Zaenal Musthafa menyadarkan para santri dan petani untuk melawan militer Jepang.

- **Scene 5**

  Pelatihan perang santri oleh K.H Zaenal Musthafa

  Adegan : K.H Zaenal Musthafa melatih santri untuk berperang

  Narasi : K.H Zaenal Musthafa Akhirnya melatih santrinya untuk melawan pasukan Jepang

- **Scene 6**

  K.H Zaenal Musthafa memimpin perang

  Adegan : K.H Zaenal Musthafa memimpin pasukan santri

  Narasi : K.H Zaenal Musthafa Akhirnya melatih santrinya untuk melawan pasukan Jepang.

- **Scene 7**

  K.H Hasyim Asy'ari sedang berfikir

  Adegan : K.H Hasyim Asy'ari berfikir bagaimana cara mengalahkan militer Jepang.

  Narasi : Kekalahan K.H Zaenal Mustaha membuat K.H Hasyim Asy'ari berduka dan mengatur strategi untuk mengalahkan militer Jepang.

- **Scene 8**

  K.H Hasyim Asy'ari bertemu dengan perwakilan militer

  Adegan : K.H Hasyim Asy'ari bertemu dengan perwakilan

  Narasi : K H Hasyim Asy'ari bertemu salah satu militer Jepang untuk membicarakan pembuatan pasukan Hizzbullah

- **Scene 9**

  Pelatihan perang santri

  Adegan : para santi dilatih militer oleh militer Jepang

  Narasi : Akhirnya para santri dilatih untuk menjadi sebuah pasukan yang bernama Hizzbullah oleh militer Jepang

c. **Visualisasi**

Visualisasi yang digunakan pada perancangan media informasi mengenai peran ulama adalah menggunakan gambar dan teks, dimana visualisasi ditampilkan pada lembar kanan dan teks pada sebelah kiri halaman agar terlihat berkesinambungan.

Visualisasi yang ditampilkan adalah bagaimana peran dari dua orang ulama menyadarkan masyarakat dan membentuk suatu pasukan untuk melawan militer Jepang.



Gambar III.3 Visualisasi 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar III.4 Visualisasi 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.7 Strategi Media

Untuk mempromosikan media buku cerita bergambar peran ulama dalam merebut kemerdekaan Indonesia memerlukan beberapa strategi penyebaran media. Media tersebut terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan pendukung.

a. Media utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan membentuk karakter anak. Pesan moral dalam cerita biasanya akan tertanam kuat dan menjadi dasar perkembangan kepribadianya (haidar, 2013).

Buku cerita dipilih dengan tujuan anak dapat mengetahui bahwa Indonesia pernah mengalami masa penjajahan dan ulama memiliki peran untuk membawa Indonesia keluar dari masa itu. Selain itu buku cerita ini dapat menjadi bekal untuk anak-anak untuk dapat mengetahui sejarah bangsanya.

b. Media pendukung

- *X-Banner*

  X-banner dapat digunakan pada saat buku diperkenalkan pada khalayak luas di took buku atau ketika *event* berlangsung. Media ini diletakan penjualan buku.

- Poster

  Poster digunakan pada untuk tahap awal dan akhir sesudah buku diterbitkan. Dengan melihat media ini yang ditempel di sekolah dan di toko buku tertentu akan mengarahkan khalayak pada pembelian buku cerita.

- *Tote bag*

  Media ini menjadi hadiah penjualan buku yang dikeluarkan pada sepuluh pembelian pertama. *Tote bag* juga dapat digunakan untuk bepergian, sehingga media ini dapat mengingatkan akan peran ulama dalam merebut kemerdekaan Indonesia.

- Kaos

  Adalah media yang menjadi salah satu *merchandise* dari pembelian buku. Sama seperti *tote bag,* media ini dikelurkan pada beberapa

pembeli pertama. Kaos juga dapat dipakai ketika bepergian yang secara tidak langsung dapat dilihat terus oleh khalayak.

- Gantungan kunci akrilik

  Gantungan kunci diperoleh ketika persediaan buku masih tersedia. Media ini dapat digunakan pada barang yang berada didekat khalayak sasaran, seperti kunci lemari, tas, kunci rumah dan masih banyak lagi.

- *Notebook*

  Buku catatan sangat dekat bagi seorang pelajar. Banyak fungsi yang didapatkan dari buku catatan seperti menulis dan menghitung rumus. Buku catatan dijadikan salah satu *merchandise* yang dapat mengingatkan suatu informasi sejarah.

- *Sticker*

  Salah satu media yang dapat menempel diberbagai tempat sebagai pengingat ataupun promosi. Setiap pembelian buku cerita bergambar peran ulama berhak mendapatkan *sticker* disetiap pembelianya.

- Mug

  Mug digunakan untuk menampung air untuk diminum. Setiap orang memiliki mug masing-masing. Media ini juga sebagai media pengingat karena selalu dipakai.

- Kalender Meja

  Kalender meja adalah alat untuk mengingatkan keterangan waktu. Media ini bisa dipakai dalam jangka satu tahun. Maka dari itu media ini dipilih karena akan terus berada didalam rumah dalam setahun dan dilihat setiap mengingat hari dan tanggal.

III.2.8 Strategi Distribusi dan waktu penyebaran media

Penyebaran media pendukung mengikuti penjualan buku sebagai media utama. Merchandise diberikan sesuai dengan promo yang akan dilaksanakan, yaitu:

- *Sticker* dapat didapatkan pada setiap pembelian buku dan menjadi media yang akan menjadi hadiah dari pembelian buku.
- *Notebook* bisa didapatkan pada saat penjualan melewati satu hari.

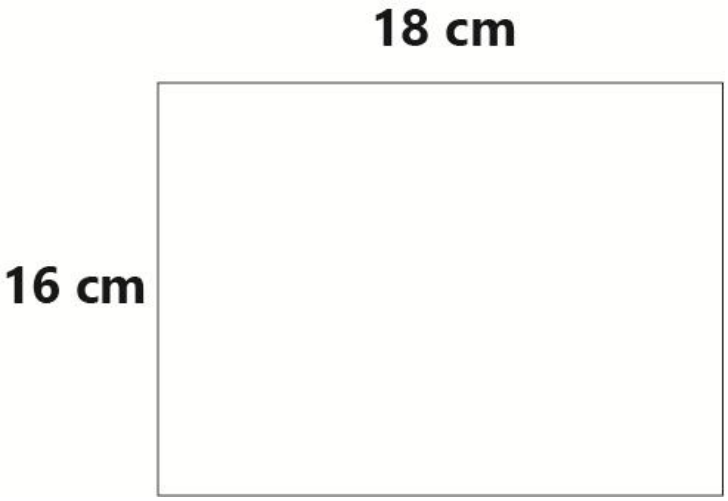
- Gantungan kunci didapatkan ketika pembelian pada dua hari setelah *Launching*.
- Mug didapatkan ketika 3 hari setelah *Launching*.
- Kaos dan *tote bag* didapatkan ketika 11 pembelian pertama.
- Kalender meja didapatkan setelah pembeli ke 10 hingga 15.

III.3 Konsep Visual

Pada saat pembuatan buku cerita bergambar, konsep visual adalah suatu yang sangat penting agar buku tersebut dapat dirancang dengan baik dan informasi atau pesan dapat tersampaikan terhadap khalayak pembaca.

III.3.1 Format Desain

Buku cerita bergambar peran ulama merebut kemerdekaan Indonesia berukuran 18 x 16 cm. ukuran disesuaikan dengan khalayak sasaran agar lebih praktis dan tidak terlalu besar dan kecil. Tujuanya agar dapat dibawa dengan mudah tanpa menghabiskan banyak ruang.



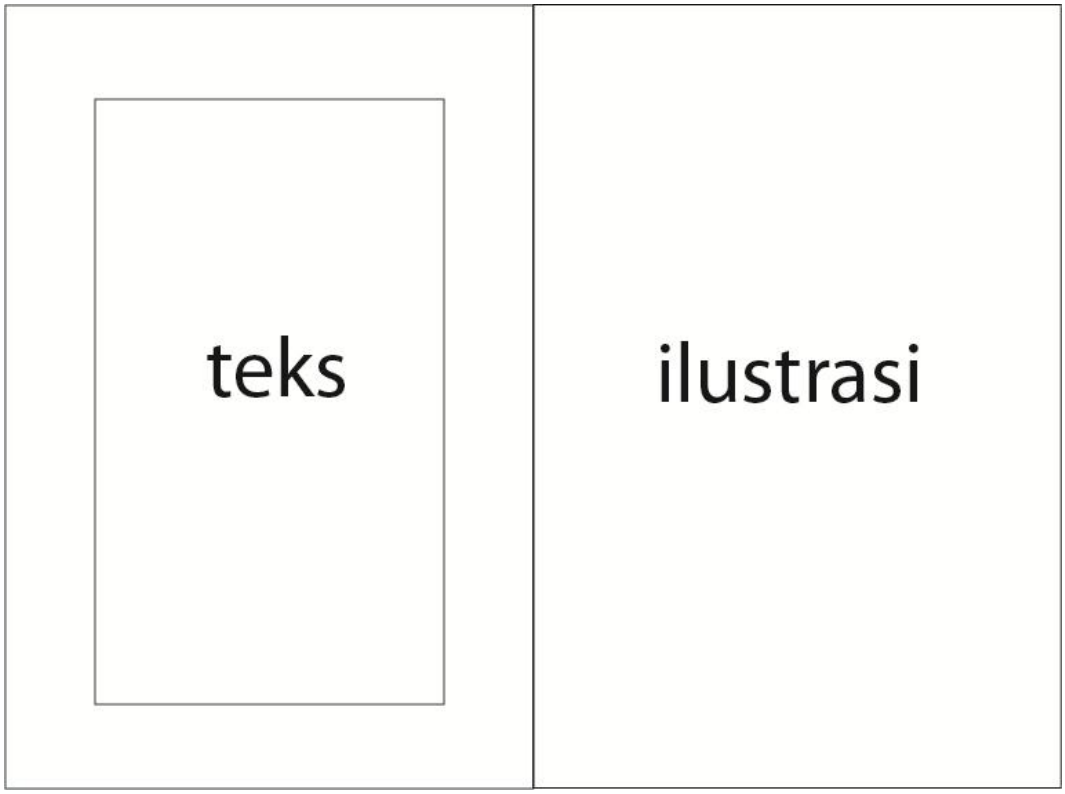
Gambar III. 5 Ukuran Buku
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout adalah salah satu hal yang paling penting dalam suatu rancangan, hal ini bermaksud untuk menjaga rasa estetis,keselarasan dan mengefektifkan ruang yang tersedia. Dengan menata letak konten dalam suatu komposisi dapat mempermudah pemahaman namun tetap dengan memperhatikan estetika.

a. Media utama

Pada buku cerita ini, penggunaan elemen visual ilustrasi/gambar memiliki ruang yang besarnya lebih dominan dari teks bacaan. Teks yang digunakan untuk memperjelas visual yang ditampilkan. Pemaparan teks diletakan sesuai dengan ruang yang disediakan dalam setiap halaman buku. Hal ini bertujuan untuk memudahkan untuk membaca.



Gambar III. 6 Tata Letak Buku
Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Media Pendukung

X-Banner dan poster merupakan media pendukung yang dirancang untuk memberikan informasi awal sebelum media utama diketahui oleh khalayak.

Untuk mendapatkan perhatian dari khalayak sasaran diperlukan desain yang informatif. Tata letak pada media pendukung.



Gambar III. 7 Tata Letak Media Pendukung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah ilmu atau skill yang berkaitan dengan profesi penata aksara di percetakan maupun seniman-seniman yang bekerja di perusahaan pembuat aksara (Kusrianto, 2010, h.1). Tipografi adalah salah satu elemen yang sangat penting. Font pada perancangan ini menggunakan kombinasi dua font yang digunakan pada judul dan *sub*- judul, yaitu *Sharky & Medusa* dan *Nexa Light Reguler*.

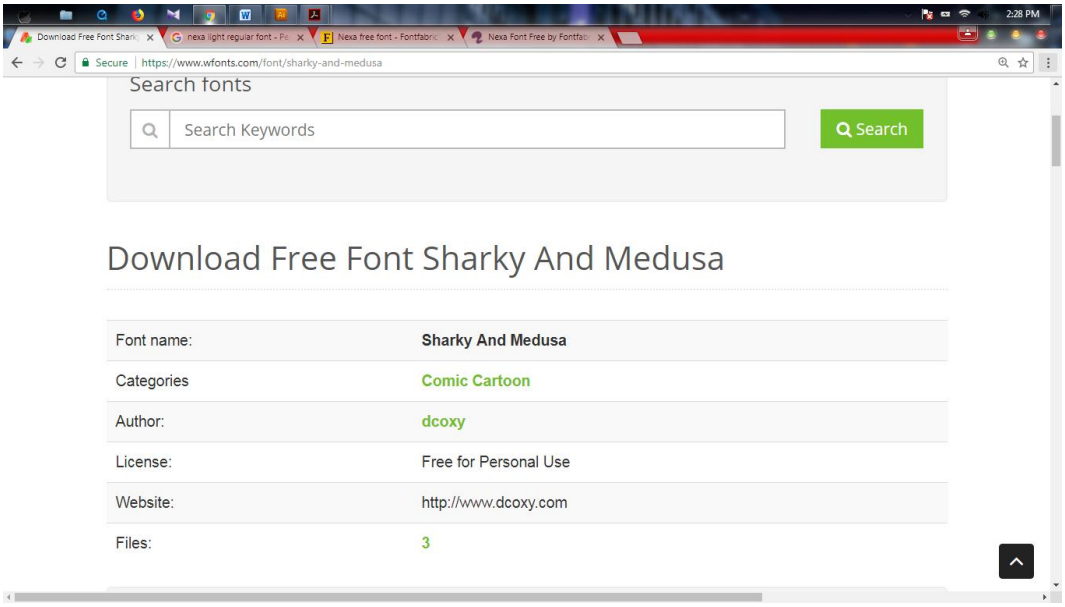
Font tersebut berjenis sans serif dimaksudkan bahwa buku ini bisa mendapatkan tempat di era modern saat ini walau pembahasan dari buku ini adalah sejarah bangsa yang keterangan waktunya sudah beberapa tahun berlalu.

Untuk penggunaan huruf pada tulisan peran ulama ialah *Font Sharky & Medusa 1*. Font tersebut memiliki ketebalan yang cocok karena ketika itu ulama seperti

benteng bagi pertahanan rakyat Indonesia yang sulit dilewati oleh para penjajah termasuk militer Jepang.

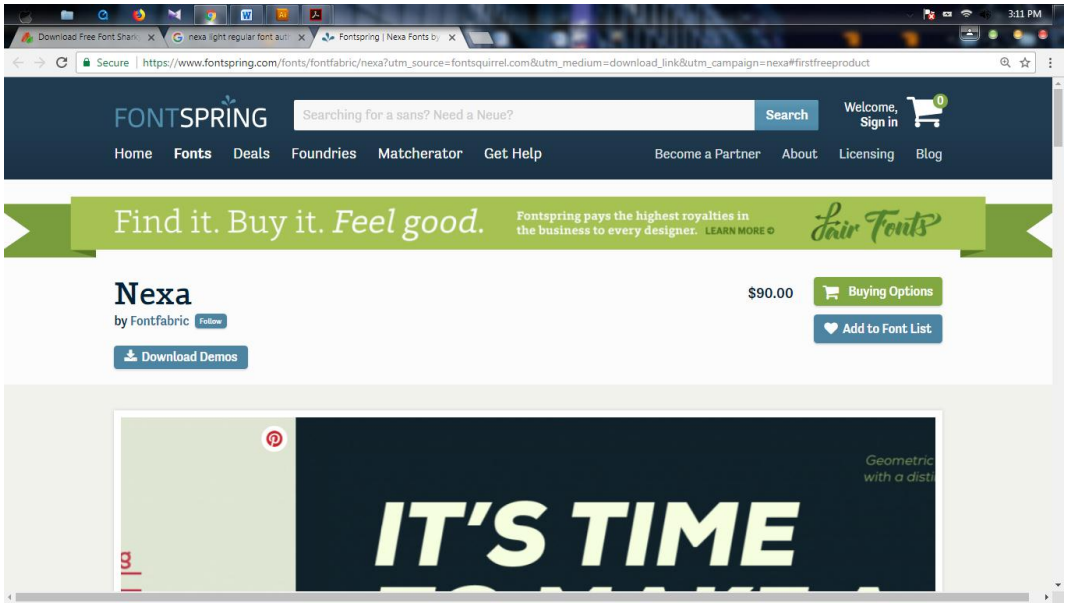


Gambar III. 8 *Font* Sharky & Medusa 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi

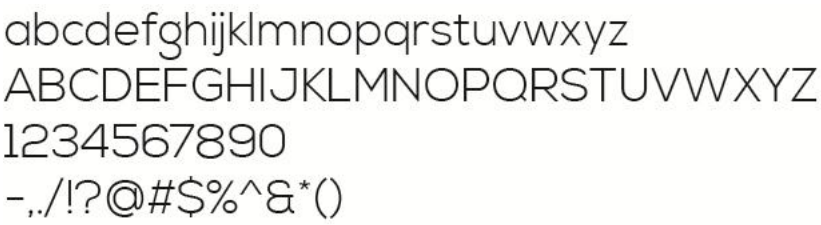


Gambar III.9 Informasi *Font* Sharky & Medusa 1
Sumber : https://www.wfonts.com/font/sharky-and-medusa
(Diakses pada : (Diakses 20/10/2017)

Font selanjutnya adalah *Nexa Light Regular* digunakan pada sub judul untuk menampilkan kalimat "Dalam Merebut Kemerdekaan Indonesia" agar terlihat lebih menonjol disisi sejarah namun dimodernkan dengan tipe *san serif* pada huruf tersebut. Font ini juga digunakan untuk teks pada buku cerita karena font ini mudah dibaca. Font ini dirancang oleh Fontfabric pada tahun 2012 dan berlisensi *free* untuk font yang memiliki jenis *regular* dan *bold.*



Gambar III.10 Informasi *Font* Nexa Light 1
Sumber : https://www.fontspring.com/fonts/fontfabric/nexa?utm_source=fontsquirrel.com&utm_medium=download_link&utm_campaign=nexa#firstfreeproduct
(Diakses pada : (Diakses 30/10/2017)



Gambar III. 11 *Font* Nexa Light Regular
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.4 Ilustrasi

Menurut Wojirsch (Seperti dikutip, Rizky, 2017), "Ilustrasi adalah gambaran pesan yang tidak terbaca yang mengurai cerita berupa sebuah gambar dan tulisan yang berbentuk grafis suatu informasi yang memikat".

Penggunaan ilustrasi pada buku menjadi sebuah objek yang dominan. Tujuannya adalah untuk memperjelas teks sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah informasi yang dimuat.

Ilustrasi yang digunakan pada buku Peran Ulama Dalam Merebut Kemerdekaan Indonesia menggunakan gaya *flat* desain. Gaya *flat* desain dipilih karena para pembaca memiliki rentan usia 9 – 12 tahun, ilustrasi tersebut dipilih karena memiliki sifat yang modern dan simpel. Tujuanya agar memudahkan para pembaca memahami buku tersebut.

a. Studi karakter

   Gaya penggambaran ilustrasi dari cerita anak secara keseluruhan menggunakan ilustrasi *flat* desain



Gambar III. 12 Studi karater K.H Zaenal Musthafa
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar III.13 Studi karater K.H Hasyim Asy'ari
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.5 Warna

Menurut Wong (Seperti dikutip Nugroho, 2015) warna dapat didefinisikan secara objektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Penggunaan warna sangatlah penting pada suatu desain. Hal ini disebabkan karena dengan penggunaan warna yang digunakan dapat menimbulkan kesan kepada orang yang melihat sebuah karya desain. Warna yang digunakan merupakan sebuah simbolis yang memperlihatkan pesan yang ingin disampaikan.

Warna yang digunakan pada buku cerita ini adalah warna – warna yang diambil dari hasil foto pada masa masa sejarah bangsa Indonesia. Warna yang digunakan adalah warna coklat kekuningan. Warna lainnya juga yang diambil dari warna pakaian yang digunakan oleh seorang ulama ketika itu, K.H Zaenal Musthafa yang menggunakan baju berwarna putih dan K.H Hasyim Asy'ari yang menggunakan baju hijau dan warna sorban yang digunakan keduanya. Dan terakhir adalah warna kostum dari pasukan militer Jepang yang berwarna coklat. Warna yang digunakan sebagai berikut



Gambar III. 14 Palet Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar III. 15 Foto Sejarah Studi Warna
Sumber : https://assets.kompasiana.com/statics/crawl/552949436ea834b2458b4568.jpeg?t=o&v=700
(Diakses pada 20/10/2017)