BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL KISAH KHULAFAUR RASYIDIN EMPAT SAHABAT NABI

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah penyampaian kisah-kisah keteladanan yang diwakili dari para tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin, pesan yang akan disampaikan adalah pesan akhlak yang baik dari tokoh Khulafaur Rasyidin, tokoh-tokoh ini memiliki peranan penting dalam perkembangan Islam setelah Nabi Muhammad SAW wafat. Untuk itu dibutuhkan sebuah solusi dengan membuat media sebagai alat penyampai pesan yang dapat diterima baik oleh khalayak sasaran. Pesan keteladanan para sahabat Khulafaur Rasyidin dikemas menjadi lebih menarik dan diterima dengan baik, dimulai dengan pengenalan tokoh dan kisah-kisah keteladanan para sahabat Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari.

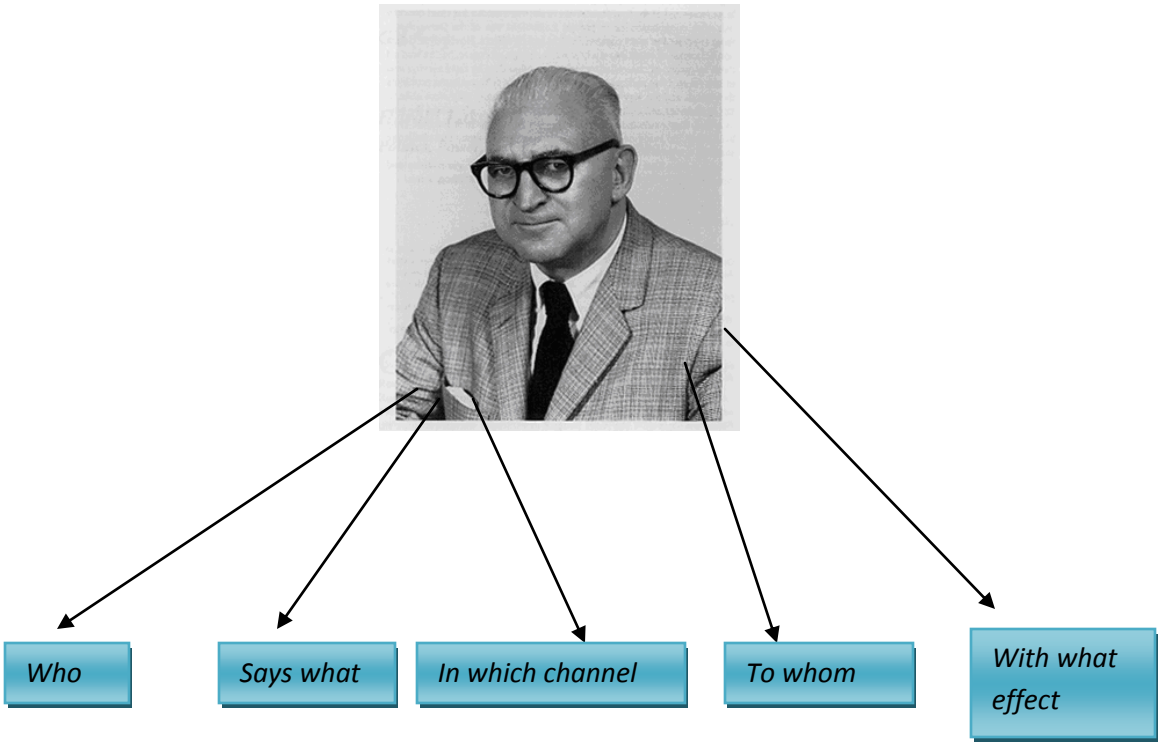
III.1.1 Tujuan Komunikasi

Mengenalkan kembali tokoh-tokoh dan kisah-kisah keteladanan para Khulafaur Rasyidin dengan cara memberikan contoh keteladan pada kehidupan nyata para Khulafaur Rasyidin, dengan begitu, diharapkan khalayak sasaran dapat mudah memahami makna dari kisah Khulafaur Rasyidin tersebut. Dengan mengetahui para Khulafaur Rasyidin dan kisah-kisah keteladanan para sahabat Rasulullah SAW tidak hanya sekedar mengetahui tokoh-tokohnya saja melainkan juga paham akan nilai-nilai teladan baik yang terkandung dalam setiap tokoh Khulafaur Rasyidin.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan panduan dari perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan (Effendy, 2003, h 301). Dalam melakukan strategi terhadap khalayak sasaran yang dituju dibutuhkan sebuah pendekatan komunikasi terhadap dunia anak-anak yang mendekatkan pada

penyampaian pesan agar mudah dimengerti oleh komunikan yang dituju, maka strategi yang digunakan dalam perancangan kisah Khulafaur Rasyidin yaitu dengan menggunakan teori dari ilmuan asal Amerika Serikat yaitu Harold D.Lasswell.



III.1 Gambar Harold D.Lasswell
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/49/Harolddwightlasswell.png
(diakses pada 13 januari 2017)

- *Who*(siapa)

  Khulafaur Rasyidin yang menjadi pembahasan utama ini, merupakan empat tokoh pemimpin Islam setelah Nabi Muhammad SAW wafat, keempat sahabat yang merupakan tokoh-tokoh pilihan yang dipercaya sebagai penyebar agama Islam ke seluruh dunia.

- *Say what* (pesan)

  Dalam perancangan ini pesan yang akan disampaikan adalah pengenalan tentang tokoh-tokoh, dan penggalan kisah yang berisi keteladanan dan akhlak mulia para tokoh Khulafaur Rasyidin yang terkait sifat tokoh dan pesan moral.

- *In which channel* (saluran atau media)

- Media yang digunakan untuk pengenalan tokoh dan menyampaikan kisah-kisah keteladanan para Khulafaur Rasyidin yang bersifat informatif dan mendidik. yang dapat memudahkan khalayak sasaran mengerti akan konten gambar dan penjelasan tentang makna dari gambar tersebut dan dibantu oleh penerbit Bhuana Ilmu Populer yang akan mempublikasikan buku ini untuk dinikmati oleh khalayak sasaran.
- *To whom* (kepada siapa)

  Penyampaian kisah Khulafaur Rasyidin ini disampaikan kepada anak-anak yang masih dalam proses tumbuh kembang dan memiliki daya imajinasi yang luas.
- *With what effect* (dampak atau efek)

  Dengan adanya media penyampaian kisah Khulafaur Rasyidin ini, anak-anak setidaknya mengenal para tokoh-tokoh yang menjadi sahabat Nabi Muhammad SAW dan juga sebagai pemimpin setelah Nabi Muhammad SAW wafat, dan dari kisah-kisah yang sudah disampaikan dapat dijadikan sebagai pembentukan akhlak baik terhadap anak yang dapat dilakukan dalam kehidupa sehari-hari.

A. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan disampaikan adalah memunculkan kesan anak-anak yang merujuk pada gaya semi *realism* yang menggabungkan antara gambar realis dan kartun, tujuannya adalah agar pesan-pesan moral yang disampaikan melalui cerita keteladanan dapat mudah tersaimpaikan, diingat dan mengimajinasi anak-anak bagaimana isi cerita yang terkandung.

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan komunikasi verbal yang digunakan adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan mudah dimengerti oleh anak-anak, sehingga pesan yang disampaikan melalui tulisan dan lisan tersampaikan dengan baik.

III.1.3 Materi Pesan

Butir-butir materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- Penjelasan singkat mengenai Khulafaur Rasyidin.
- Pengenalan tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin yang disertai dengan cerita dan keteladanan para sahabat dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang khalifah yang ditugaskan untuk menyebarkan agama Islam.
- Cerita yang digunakan dalam kisah keteladanan adalah kisah-kisah pilihan dari kisah Nabi Muhammad SAW dan para sahabat.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya yang disesuaikan dengan khalayak sasaran, tidak menggunakan bahasa Indonesia yang terlalu formal atau terlalu baku, dan masih menggunakan gaya bahasa sehari-hari namun juga menggunakan gaya yang berupa bujukan. Gaya bahasa ini adalah bahasa yang mudah dimengerti dan mudah diingat bagi anak.

III.1.5 Khalayak Sasaran

- **Geografis**

  Anak-anak yang menjadi khalayak sasaran di Negara Indonesia. Karena Indonesia memiliki populasi warga Islam terbanyak dan bisa diterapkan pada sekolah-sekolah keagamaan.

- **Demografis**

  Usia: 9-12 tahun, karena pada usia ini anak memasuki tahap mulai mengerti dan mudah mencerna apa yang sudah diceritakan.

  Jenis Kelamin: Laki-Laki dan Perempuan

  Agama: Islam

  Pendidikan: pelajar dari SD, pada masa ini anak-anak sudah dapat pelajaran serta didikan dari orang tua dan guru dengan proses cepat dan menyerap dengan baik.

Status Sosial: semua kalangan dari menengah bawah hingga menengah atas, karena pendidikan keagamaan baik itu disekolah internasional maupun disekolah pedesaan sudah dikenalkan.

- **Psikografis**

  Secara psikografis khalayak sasaran yang dituju adalah anak-anak yang sedang dalam proses berkembang dan menyerap berbagai ilmu pelajaran, dalam rentan usia 9-12 tahun anak sudah dapat mengenal angka, huruf dan membaca dengan baik. Dari segi emosi anak-anak lebih mudah mengeluarkan berbagai ekspresi seperti marah, bahagia dan rasa ingin tahu yang besar.

- ***Consumer insight* dan *consumer journey***

Tabel III.1 *Consumer Journey* dan *Consumer Insight*

Sumber: data pribadi

Nama	Tazkiya Shafa Nafisa	**Smartphone**	Android
Usia	12 tahun	**Jenis Buku favorit**	Fiksi
Hobi	• bermain • menonton televisi • mendengarkan dongeng	**Kendaraan**	Bis sekolah
Domisili	Ciamis	**Uang Saku**	5000/hari
Agama	Islam	**Pendidikan**	Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda
Genre Musik	Islami, pop		
Genre Film	Animasi		
Waktu	**Aktivitas**	**Tempat**	***Point of contact***

Pagi 04.30-06.40WIB	Bangun pagi, sholat shubuh, mengaji, merapikan tempat tidur, mandi, berpakaian, sarapan, berangkat sekolah	Kamar tidur, masjid, kamar mandi, ruang makan.	Kasur, bantal, guling, selimut, alat sholat, alat mandi, cermin, lemari, pakaian, meja makan, sepatu.
06.55-21.30WIB	Sampai disekolah, upacara, belajar, makan, bermain, perpustakaan, sholat dzuhur, pulang sekolah	Parkiran sekolah, lapangan sekolah, ruang kelas, kantin, perpustakaan, halaman sekolah masjid, kamar mandi.	Bis sekolah, tiang bendera, topi upacara, kursi, buku, jajanan sekolah, tanaman.
Siang 12.45-15.00WIB	Ganti pakaian, makan, menonton televisi, bermain, tidur siang.	Kamar tidur, ruang makan, ruang keluarga, halaman.	Pakaian, lemari, alat makan, televisi, remote, *handphone*, bantal.
Sore 15.00-18.00WIB	Bangun tidur, mandi, berpakaian, sholat ashar, sekolah agama, bermain, mendengar cerita guru mengaji.	Kamar tidur, kamar mandi, masjid, halaman, ruang masjid.	Bantal, alat mandi, alat sholat, tas, buku agama, buku cerita.
Malam 18.00-21.30	Sampai rumah, sholat maghrib, mengaji, makan	Rumah, masjid, ruang makan, ruang belajar,	Alat sholat, Al-Qur’an, alat makan, buku, meja

	malam, belajar, mengerjakan tugas sekolah, menyiapkan buku-buku pelajaran, nonton televisi, tidur.	ruang keluarga, kamar tidur	belajar, pulpen, pensil, *handphone*, televisi, remote, bantal, guling, selimut, kasur.

Consumer insight pada perancangan buku informasi ini adalah anak dengan umur 9-12 tahun atau setara dengan anak sekolah dasar, anak-anak dalam rentan usia ini memiliki kegemaran bermain, membaca dan mendengarkan cerita-cerita tentang dunia anak seperti dongeng, anak-anak juga dipilih karena memiliki daya imajinasi yang tinggi terhadap suatu cerita atau kisah bergambar, berikut insight dari khalayak sasaran:

- Suka berimajinasi
- Mendengarkan cerita dan dongeng.

Consumer journey dilakukan oleh anak perempuan yang bernama Tazkiya Shafa Nafisa yang bersekolah di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda, Tazkiya mempunyai hobi bermain, menonton televisi dan mendengarkan kisah kenabian, anak perempuan ini adalah satu dari sekian banyak teman-temannya yang berpendapat bahwa mereka tidak mengenal para Khulafaur Rasyidin dan kisah-kisah keteladanannya, karena mereka hanya sebatas dikenalkan dengan kisah-kisah 25 Nabi. Berikut aktifitas anak perempuan tersebut dari pagi hingga malam.

Indikator *consumer*



III.2 Gambar indikator *consumer*
data pribadi (2017)

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan memberikan pengenalan tentang apa itu *Khulafaur Rasyidin,* pengenalan tentang tokoh-tokoh yang termasuk *Khulafaur Rasyidin* dan kisah-kisah inspiratif dengan gaya ilustrasi semi realis yang menggabungkan antara gambar asli dan kartun gaya ilustrasi ini disukai anak-anak sehingga tidak membosankan serta bahasa yang ringan dan mengambil cerita yang sering dialami dalam pengalaman sehari-hari dengan begitu anak-anak akan mudah mencerna cerita-cerita yang disampaikan secara tepat oleh khalayak sasaran, didukung dengan melakukan berbagai promosi tentang keberadaan buku kisah Khulafaur Rasyidin melalui toko buku dan menargetkan penjualan ke berbagai sekolah dan kegiatan agama anak-anak. Dengan begitu semua bacaan yang bertemakan kisah keteladan para sahabat Islam akan sangat menarik untuk didapatkan oleh para anak-anak.

III.1.6.1 *Copywriting*

Headline : Khulafaur Rasyidin

Subheadline : Kisah-Kisah Keteladanan 4 Sahabat Rasulullah SAW

Sampulbuku menggunakan *copywriting* dengan *headline* Khulafaur Rasyidin dan *subheadline* kisah-kisah keteladanan 4 sahabat Rasulullah SAW, penggunaan *copywriting* tersebut agar target *audiens* ketika pertama melihat buku tersebut sudah dapat menangkap isi buku yang merupakan kisah-kisah keteladanan para Khulafaur Rasyidin yang menjadi titik fokus pada cerita buku ini.

III.1.6.2 *Storyline*

1. Pengenalan Khulafaur Rasyidin
    - Tentang apa itu Khulafaur Rasyidin
    - Tentang siapa saja yang termasuk bagian dari para Khulafaur Rasyidin
    - Tugas dari para Khulafaur Rasyidin
    - Tentang masa kekhalifahan setelah era Khulafaur Rasyidin berakhir
2. Pengenalan setiap tokoh Khulafaur Rasyidin
    - Pengenalan Abu Bakar Ash siddiq, Umar bin Khattab,Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.
    - Mengenal akhlak seorang Abu Bakar Ash siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.
    - Pemberian gelar kepada Abu Bakar Ash siddiq, Umar bin Khattab,Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib dari Nabi Muhammad SAW.
    - Menjelaskan masa kepemimpinan Abu Bakar Ash siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan,dan Ali bin Abi Thalib.
3. Kisah keteladanan para Khulafaur Rasyidin.
    - Abu Bakar Ash-Shiddiq Sosok Yang Setia Kawan.
    - Kisah Umar Bin Khattab Dan Seekor Burung Pipit.
    - Utsman Bin Affan, Sahabat Rasulullah Yang Dermawan Dan Senang Menolong Sesama.
    - Ali Bin Abi Thalib Dan 10 Orang Pemuda.

III.1.7 Strategi Media

Menurut Sadiman (2002) menjelaskan Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam perancangan buku yang dipilih akan digunakan beberapa media informasi kepada target audiens, berupa media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

Media utama yang dirancang yaitu sebuah buku cerita bergambar, didalam buku tersebut dirancang berbagai ilustrasi gambaran penggalan kisah-kisah para Khulafaur Rasyidin dan kisah keteladanannya, sehingga menimbulkan semangat membaca pada anak-anak.

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, kata cerita adalah tuturan yang membentang terjadinya suatu hal karangan yang menyatakan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, sedangkan gambar artinya adalah hiasaan dengan gambar buku. Cerita bergambar menurut kamus besar Indonesia adalah buku yang mempunyai gambar kartun yang berisikan kisah atau yang berkisahkan kisah atau cerita dimuat secara bersambung.

2. Media Pendukung

- Pembatas Buku

  Pembatas buku merupakan media yang dapat ditempatkan atau digunakan untuk membatasi halaman buku sehingga bisa menandai halaman yang sudah atau belum dibaca.

- Gantungan Kunci Dan Pin

  Gantungan kunci adalah salah satu benda yang sangat sering dibawa dan sering dijadikan sebagai penanda untuk membedakan dan hiasan kunci, sedangkan pin

sering digunakan sebagai hiasan pada pakaian dan bisadigunakan di topi dan lain-lain, keduanya juga bisa digunakan sebagai hadiah dari media utama

- *T-shirt*

  Selain sebagai produk fashion,*T-shirt* juga sering dijadikan souvenir sebuah barang promosi.Dan juga bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama.

- *Sticker*

  Sticker adalah media yang sangat mudah untuk di aplikasikan dan tidak terlalu membahayakan untuk anak-anak, media ini juga mempunyai ruang cukup luas dalam menyebarkan informasi.

- *Totebag*

  *Totebag*merupakan tas terbuka dengan pegangan tali yang menggabungkan antara kepraktisan dan fashion yang bisa dibawa kemana-mana dan mudah dilipat, media ini adalah bagian dari souvenir yang akan dijual bersamaan dengan buku.

3. Media Promosi

Media promosi ini bersifat sebagai media menginformasikan, membujuk dan mempengaruhi yang ditujukan kepada khalayak sasaran, beberapa media promosi yang digunakan yaitu:

- Poster

  Poster merupakan bentuk publikasi dua dimensional dan satu muka, digunakan untuk menyajikan informasi, data, jadwal, atau penawaran. (Supriyono,2010, 158) poster sering digunakan sebagai media promosi dan sebagai media informasi. Poster dinilai lebih efisien, lebih mudah dalam pengaplikasian sebuah informasi danmampu menarik perhatian khalayak karena macam desainnya terus berkembang.Dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Poster juga dapat ditempatkan dimana lokasi tempat penjualan media utama dan tempat-tempat yang banyak dikunjungi target audiens.

- *Flyer*

  Flyer merupakan Sebuah selebaran yang juga sering disebut surat edaran, merupakan bentuk iklan kertas ditujukan untuk penyebaran yang cukup luas dan biasanya dipasang atau disebarkan di tempat umum. *Flyer* dapat diberikan langsung kepada target *audience*, atau secara langsung pada lokasi yang didatangi target market seperti sekolah dasar dan sekolah-sekolah keagamaan diluar sekolah formal.

- *X banner*

  Digunakan sebagai media promosi ketika peluncuran media utama sehingga menarik minat pembeli dari kejauhan.

- *Flag Chain*

  Flag Chain adalah alat promosi yang cukup menarik perhatian para pembeli dan sering dipasangkan pada bagian langit-langit ruangan.

4. Media Pengingat

- *Schedule Board*

  *Schedule board*adalah sejenis papan pengingat jadwal atau kegiatan sehari yang isinya berupa jadwal pelajaran sekolah dan aktivitas sehari-sehari.

- Kotak Tabungan

  Kotak Tabungan adalah alat menyimpan uang dengan metode menabung yang disimpan dan diambil kembali dalam jangka waktu yang lama, menabung melalui celengan mengajarkan anak-anak untuk menyisihkan uang jajannya dan mengajarkan agar tidak boros dari sejak kecil, uangnya dapat mudah dimasukkan, namun jika ingin diambil kembali celengan tersebut harus dipecahkan. Tapi kotak tabungan modern memiliki lubang karet pada bagian bawahnya, untuk memudahkan dalam mengambil uang yang disimpan dalam kotak tabungan tersebut.

III.1.8 Startegi Distribusi

Jadwal penyebaran buku kisah Khulafaur Rasyidiin ini akan disebarkan ketika masuk awal semester baru dan liburan sekolah pada tanggal 1 januari 2017, hal ini sebelumnya dipertimbangkan karena mengambil masa ajaran sekolah yang baru dengan pelajaran baru dan memanfaatkan liburan sekolah sebagai waktuyang tepat untuk anak-anak mendapatkan edukasi dan hiburan. *Moment* ini sering digunakan sebagai jadwal anak-anak untuk membeli buku-buku baru sehingga menimbulkan minat anak untuk membeli buku cerita baru. Untuk jadwal penyebaran media adalah sebagai berikut:

Tabel III.2Strategi Distribusi

Sumber : Data pribadi

Media	**Distribusi**
Buku Ilustrasi (Media Utama)	Buku ini dapat dibeli di toko buku dan pameran buku islami.
Media pendukung (Pembatas Buku, Gantungan Kunci Dan Pin, *T-shirt, Sticker*, *Totebag*)	Media pendukung seperti pembatas buku akan disatukan kedalam buku, gantungan kunci,*Totebag*, dan pin, akan dibagikan setiap pembelian buku pada paket ekonomis dan *sticker* akan disatukan pada paket ekonomis dan ada pembagian secara gratis, untuk *t-shirt* akan disatukan dalam paket spesial yang berisi buku ilustrasi, gantungan kunci, pin dan *sticker* dalam satu *packaging*. Paket ekonomis dan paket spesial hanya akan dijual saat ada pameran peluncuran buku.
Media Promosi (Poster, *Flyer, X banner*, *Flag Chain*	Media promosi seperti poster akan dipasang pada toko-toko buku, pameran-pameran islami, *flyer* akan disebarkan

	kepada sekolah-sekolah islami dan acara pameran-pameran islami, *x banner* dan *flag chain* akan disatukan pada acara peluncuran media utama.
Media pengingat (*Schedule board,* tempat pensil, celengan)	*Schedule board*, dan kotak tabungan akan dijualkan bersamaan dengan peluncuran media utama sebagai souvenir lain, media ini akan dijual terpisah dengan media utama, dan media pendukung, hanya untuk siapa saja yang ingin berminat membelinya.

III.1.8.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Berdasarkan pertimbangan distribusi media utama ini, yaitu buku akan dijual dalam 3 tahap proses pembelian

1. Pembelian edisi spesial

   Pembelian edisi spesial ini berisi 1 buah buku cerita bergambar, *sticker*, gantungan kunci, pin, dan *t-shirt* disatukan dalam satu *box packaging* dan *goodie bag*, dijual seharga Rp. 125.000,- perhitungan ini sudah disesuaikan dengan biaya promosi dan biaya produksi.
2. Pembelian edisi ekonomis

   Pembelian edisi ekonomis berisi 1 buah buku cerita bergambar, *sticker*, gantungan kunci, dan pin disatukan dalam satu *box packaging* dan *goodie bag*, dijual seharga Rp. 100.000,- perhitungan ini sudah disesuaikan dengan biaya promosi dan biaya produksi, yang membedakan paket spesial dan ekonomis hanya terletak dari pemberian kaosnya saja.
3. Pembelian buku cerita

   Adapun pembelian yang hanya buku cerita bergambarnya saja dijual seharga Rp. 85.000,- perhitungan ini disesuaikan dengan biaya produksi dan juga sudah disesuaikan dan dipertimbangkan dari segi khalayak sasaran. Pembelian buku

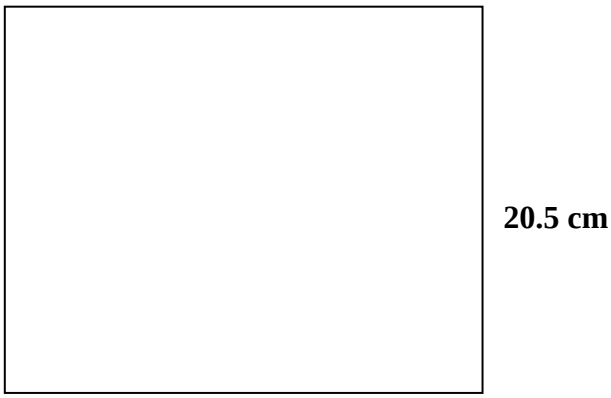
cerita bergambarnya saja dapat dibeli saat pameran peluncuran buku atau pada toko-toko buku terdekat.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dalam buku cerita bergambar Khulafaur Rasyidin ini menggunakan gaya visual yang menampilkan para tokoh Khulafaur Rasyidin yang terdiri dari Abu Bakar Ash Siddiq, Umar Bin Khattab,Utsman Bin Affan,dan Ali Bin Abi Thalib hingga kisah keteladanan para sahabat pada masa kepemimpinan Islam. Disertai dengan ilustrasi yang unik dan warna-warna cerah yang ditujukan untuk anak-anak agar menarik dan tidak membosankan.

III.2.1 Format Desain

Buku cerita bergambar ini akandibuat dengan ukuran 23 cm x 20.5cm. bagian sampul buku menggunakan *hardcover*laminasi *doff,* dan isi menggunakan kertas BW 150 gr.



Gambar III.3 Contoh format desain media utama

Sumber: Pribadi (2016)

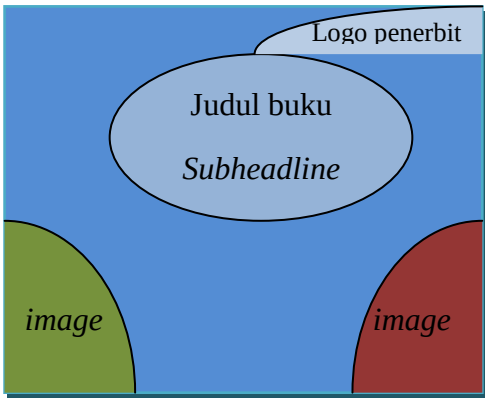
III.2.2 Tata Letak atau *Layout*

Tata letak atau *layout* dan gambar ilustrasi disesuaikan dengan *body text* dan ilustrasi, namun pada setiap halaman tata letak *body text* dan ilustrasi tentu akan berubah-ubah sesuai dengan isi cerita yang akan di ilustrasikan. Tata letak dalam perancangan buku cerita bergambar ini menonjolkan sebagian besar gambar ilustrasi sebagai pusat

perhatian agar target *audience* langsung terfokus pada visualnya ketika membaca buku tersebut.

III.2.2.1 Struktur Buku

1. *Cover*

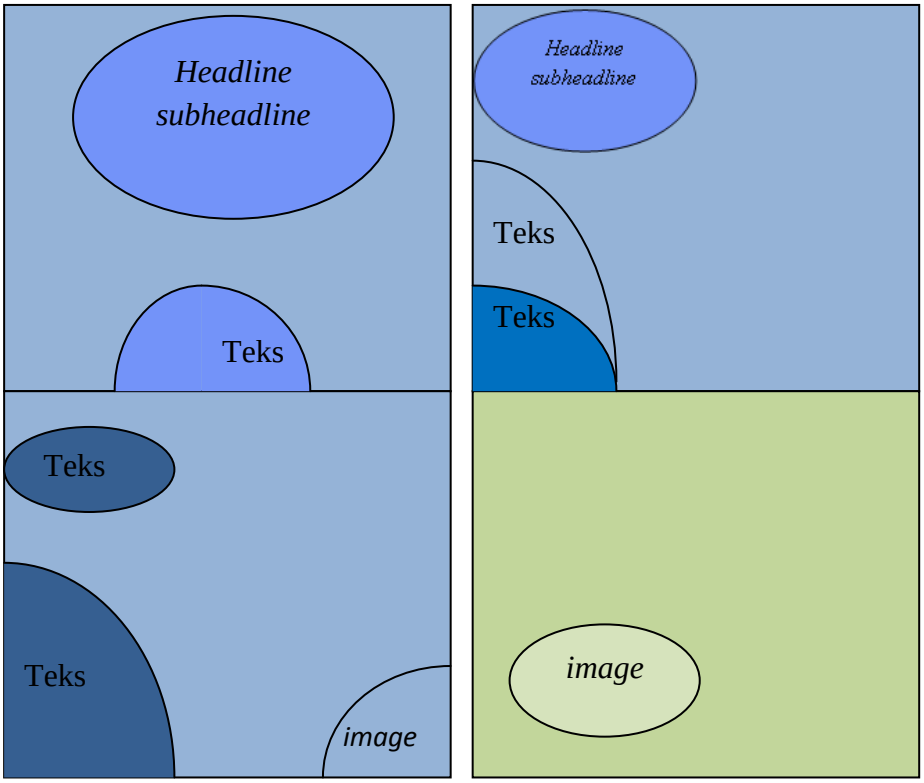


Gambar III.4 *cover*
Sumber: Pribadi (2017)

Pada *cover* terdapat sebuah gambar suasana kota yang menjadi *background* dari *layout cover*. Gambar tersebut adalah penggambaran suasana kota di Arab dari sepenggal kisah-kisah para Khulafaur Rasyidin, adapula *headline* yang menjadi cerita utama para sahabat dan *subheadline* yang menjelaskan secara keseluruhan inti dari kisah-kisah yang akan diceritakan dalam buku, lalu adapula gambar pendukung yaitu keempat sahabat yang mewakili kisah-kisah keteladanan dalam buku cerita bergambar.

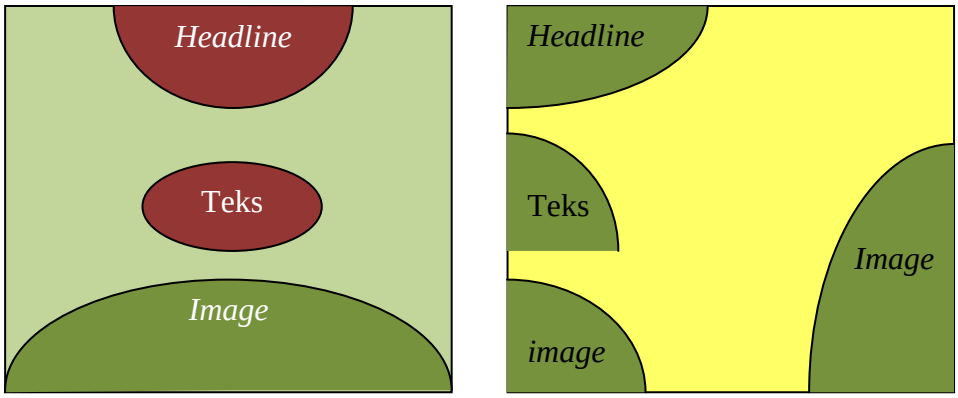
2. Halaman Pembuka

Halaman ini merupakan halaman pembuka dari buku yang menjelaskan tentang kepemilikan buku yaitu ketika buku sudah dibeli, lalu ada halaman yang menjelaskan penulis, penerbit dan alamat penerbit yang akan mempublikasikan ketika buku siap untuk diluncurkan, dan tahun terbit dari bukunya sendiri, lalu ada daftar isi yang menjelaskan urutan isi buku yang akan ditampilkan dari halaman pengenalan Khulafaur Rasyidin secara keseluruhan hingga menerangkan kisah-kisah setiap tokohnya, dan ada pembatas halaman buku yang memisahkan antara halaman pembuka dan inti buku.



Gambar III.5 halaman pembuka
Sumber: Pribadi (2017)

3. Halaman 1 dan 2

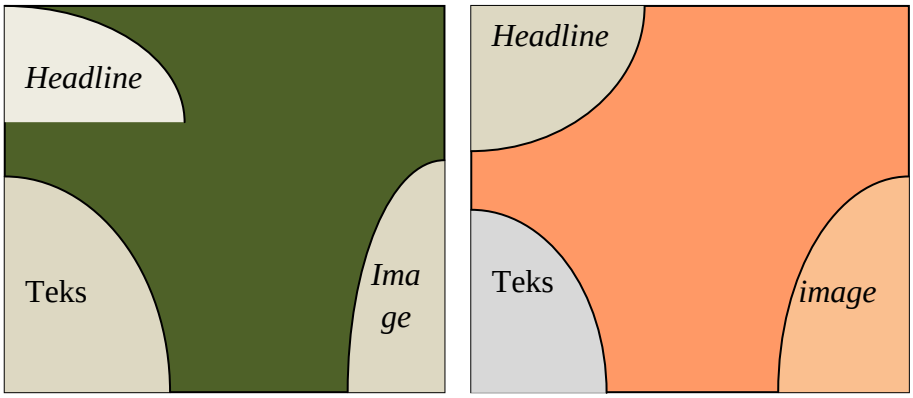


Gambar III.6 halaman 1 dan 2
Sumber: Pribadi (2017)

Pada halaman ini tata letak gambar dan tulisan disusun dari atas kebawah, *headline* pada bagian atas berupa judul dari sebuah cerita dan sebagai pengenalan tokoh, body text ditempatkan pada bagian tengah dan samping, tata letak tulisan ini digunakan agar pembaca ketika membaca buku ini tidak bingung harus memulai dari mana dan

tidak merasa bosan ketika posisi tulisan setiap halaman berubah. Lalu pada warna background menggunakan warna biru muda dan warna coklat muda agar terkesan lebih cerah dan semangat untuk membaca.

4. Halaman 3 dan 4

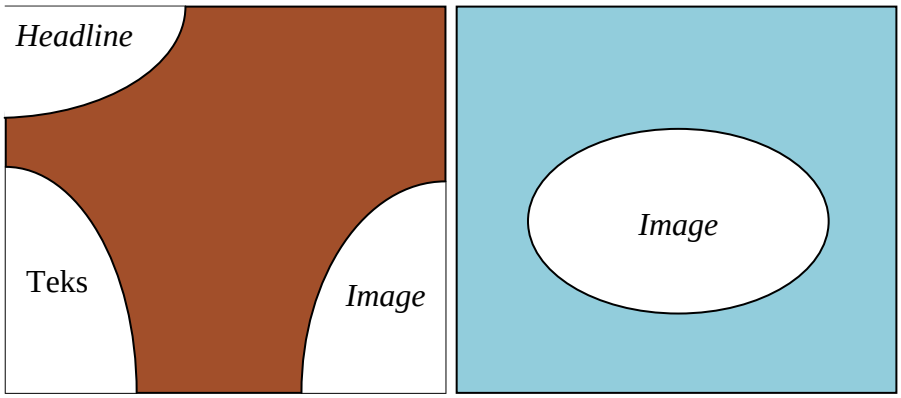


Gambar III.7halaman 3 dan 4

Sumber: Pribadi (2017)

Pada halaman 3 dan 4 *layout* gambar dan tulisan sama dengan halaman 2, yang membedakan hanya pada warna dan tokoh yang diceritakan.

5. Halaman 5 dan 6



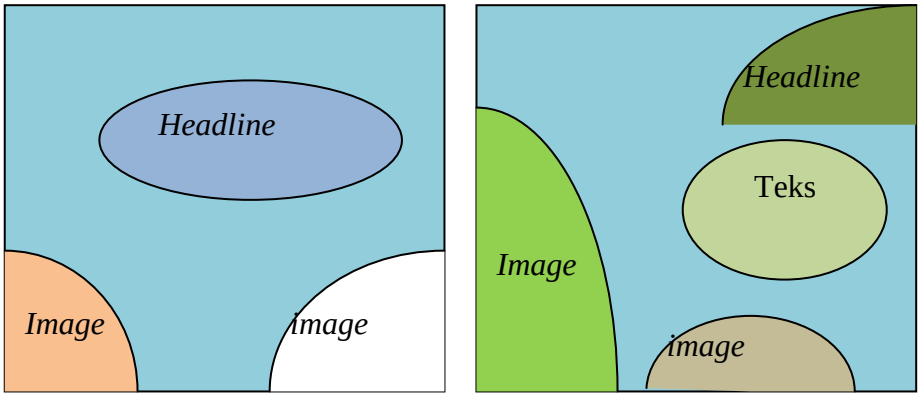
Gambar III. 8 halaman 5 dan 6

Sumber: Pribadi (2017)

Layout pada halaman 5 masih dengan tampilan yang sama dengan halaman 2, 3, dan 4 yang membedakan yaitu warna *background* dan keterangan tokoh yang dijelaskan, pada halaman 6 terdapat gambaran empat tokoh Khulafaur Rasyidin yang di *opacity*,

fungsi halaman ini adalah sebagai penanda batasan halaman yang tujuannya penanda untuk memasuki bab baru.

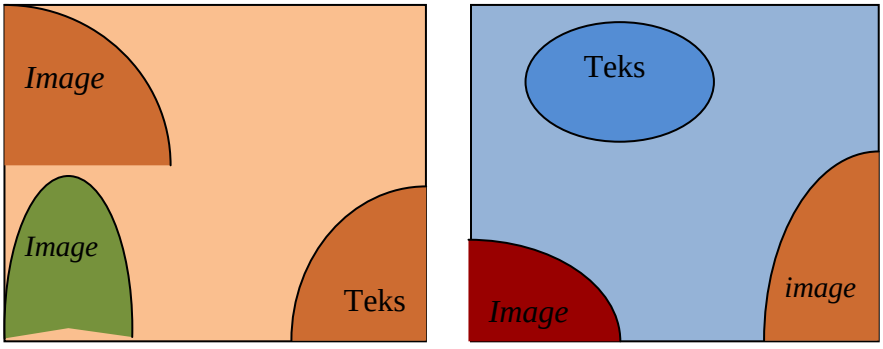
6. Halaman 7 dan 8



Gambar III.9 halaman 7 dan 8
Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 7 merupakan bab baru yang isinya merupakan kisah-kisah keteladanan yang mewakili setiap tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin, pada halaman 8 ini *background* menggunakan ilustrasi tentang keadaan gurun pasir yang diidentikkan dengan suasana Arab dan ilustrasi lainnya adalah ilustrasi 10 orang pemuda, burung terbang, dan unta yang sedang berteduh. Ilustrasi-ilustrasi ini merupakan gambaran yang akan ditampilkan dalam setiap isi kisah-kisah yang mewakili setiap tokoh Khulafaur Rasyidin.

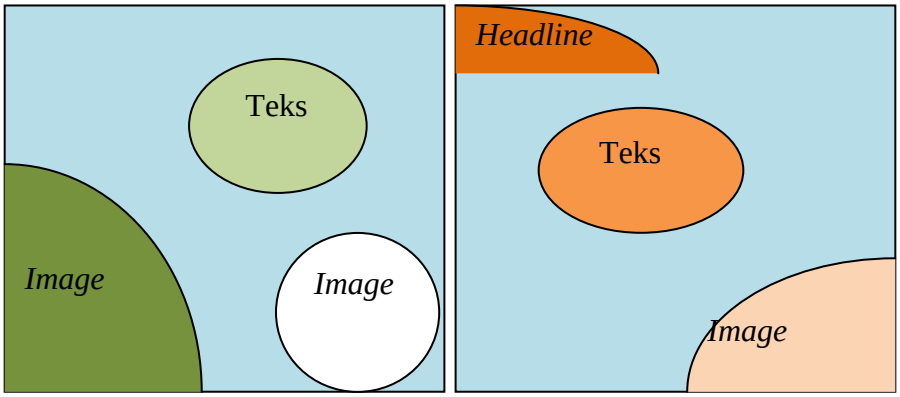
7. Halaman 9 dan 10



Gambar III.10halaman 9 dan 10
Sumber: Pribadi (2017)

Pada halaman 9 dan 10 bagian ilustrasi lebih mendominasi dari pada teks. Teks hanya memberikan penjelasan singkat mengenai gambar yang menjelaskan suasana ketika Abu Bakar Ash Siddiq dan Nabi Muhammad SAW bersembunyi didalam gua dan kaum musyrikin yang datang mencari keduanya berada diluar gua.

8. Halaman 11 dan 12

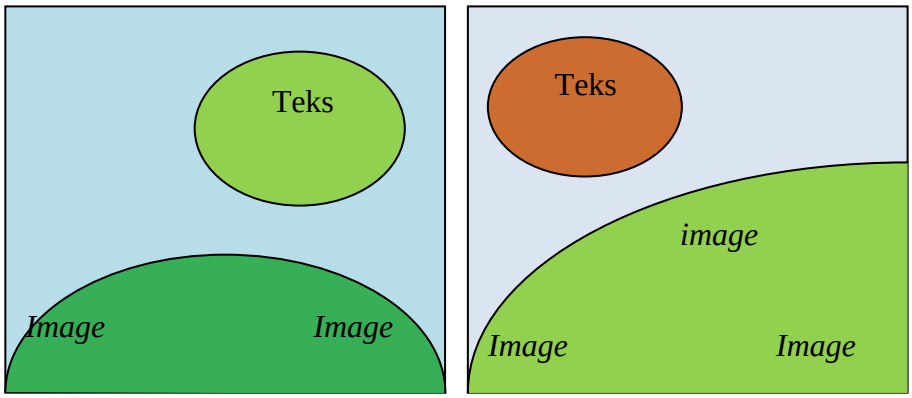


Gambar III.11halaman 11 dan 12

Sumber: Pribadi (2017)

Pada halaman 11 dan 12 memiliki *layout* teks dan gambar yang sama, namun di halaman 10 merupakan judul cerita baru yang mengisahkan Umar bin Khattab.

9. Halaman 13 dan 14

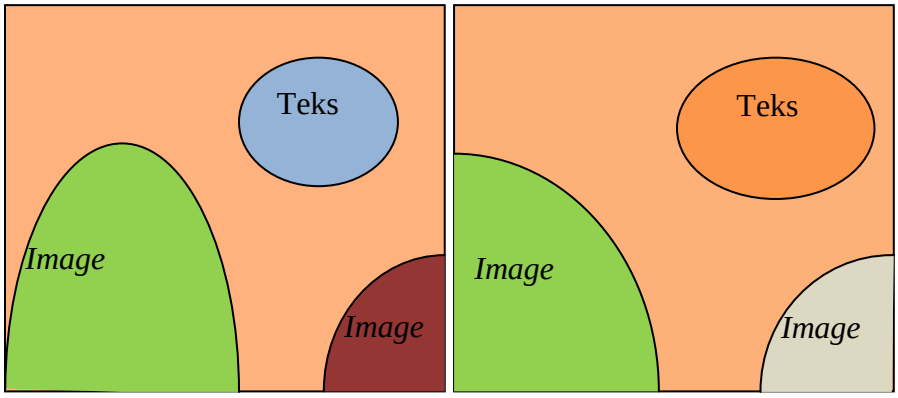


Gambar III.12halaman 13 dan 14

Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 13 dan 14 menggambarkan suasana pasar yang mengisahkan seorang Umar bin Khattab yang melihat anak kecil yang sedang bermain dengan seekor burung pipit, dan teks yang menjelaskan suasana gambar tersebut.

10. Halaman 15 dan 16

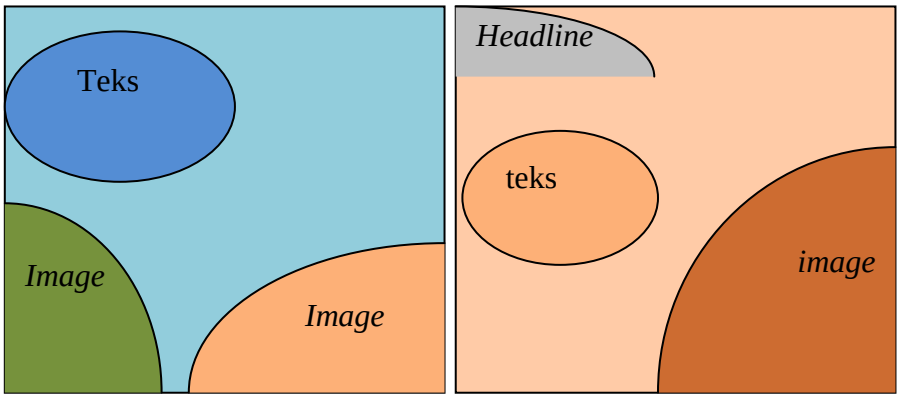


Gambar III.13halaman 15 dan 16

Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 15 dan 16 masih memiliki suasana yang sama dengan halaman sebelumnya dan ilustrasi masih mendominasi keseluruhan isi halaman dan teks yang menjelaskan isi halaman terdapat pada sisi kiri.

11. Halaman 17 dan 18

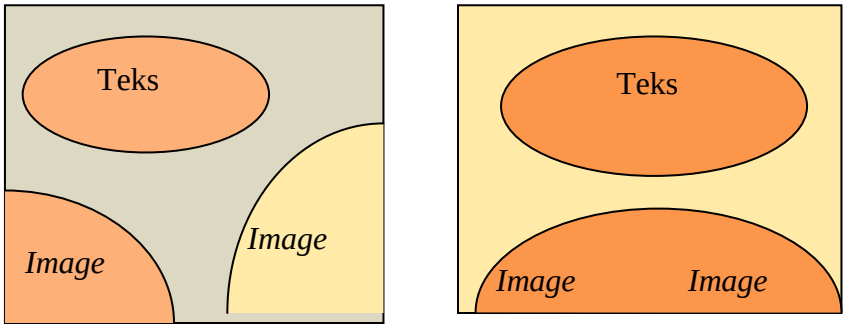


Gambar III.14halaman 17 dan 18

Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 17 adalah halaman terakhir yang berkisah tentang sosok Umar bin Khattab, di akhir cerita Umar menerbangkan seekor burung yang sebelumnya dipegang oleh seorang anak laki-laki yang ditemui Umar di pasar dan halaman 18 merupakan kisah judul baru yang menceriatakan kekhalifahan Utsman bin Affan yang berkisah tentang kedermawanan Utsman yang sering bersedekah kepada fakir miskin tanpa mendapatkan balasan apapun, ilustrasi dan teks masih seperti halaman sebelumnya, yakni ilustrasi yang mendominasi seluruh halaman buku.

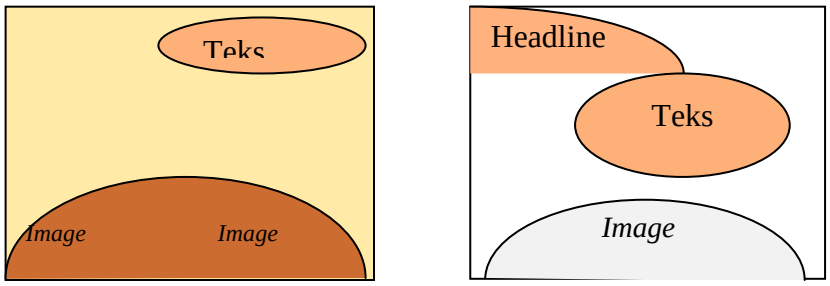
12. Halaman 19 dan 20



Gambar III.15halaman 19 dan 20
Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 19 dan 20 sudah mulai memasuki kisah khalifah yang ketiga yaitu Utsman bin Affan, yang menceritakan seoarang Utsman yang sangat dermawan, , ilustrasi pada halaman 19 dan 20 manampilkan ilustrasi dan teks yang menyelaras memenuhi isi halaman.

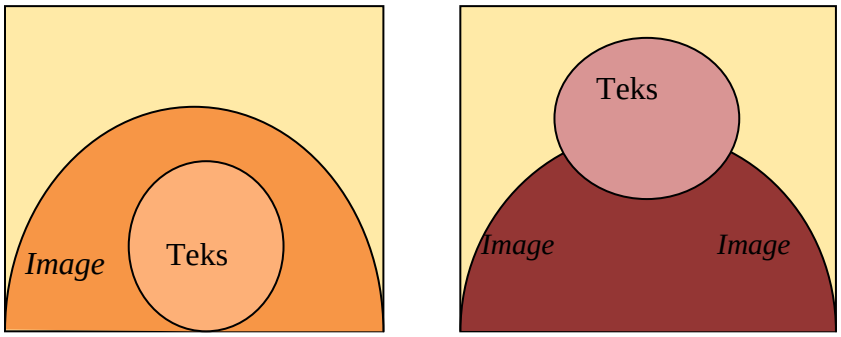
13. Halaman 21 dan 22



Gambar III.16 halaman 21 dan 22
Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 21 mengilustraskan Utsman yang sedang memberikan sedekah yang beliau bawa dari Syam kepada kaum fakir miskin halaman ini merupakan halaman terakhir dari kisah khalifah Utsman bin Affan, dan halaman 22 merupakan bab terakhir yang mengisahkan Ali bin Abi Thalib dan sepuluh orang pemuda, *background* pada ilustrasi ini dibuat polos dan ilustrasi utamanya berupa sepuluh orang pemuda yang sedang berkumpul *background* dibuat polos agar tidak menimbulkan kesan ramai.

14. Halaman 23 dan 24

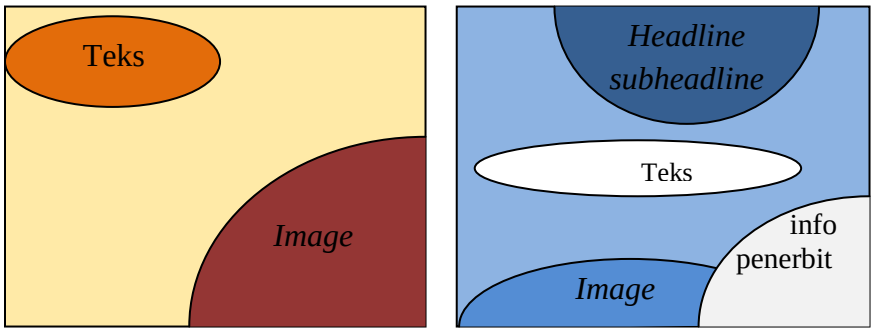


Gambar III.17 halaman 23 dan 24

Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 23 dan 24 memiliki kesamaan suasana ilustrasi dan dialog teks yang hampir sama, karena bercerita tentang beberapa pemuda yang datang menemui Ali untuk menanyakan pertanyaan yang sama tentang arti sebuah ilmu, yang membedakan ilustrasi halaman 23 dan 24 adalah pada warna untuk teks dan gambar pemuda.

15. Halaman 25 dan SampulBelakang Buku



Gambar III.18 halaman 25 dan sampulbelakang buku
Sumber: Pribadi (2017)

Halaman 25 adalah halaman terakhir dalam kisah rangkaian kisah-kisah keteladanan empat sahabat Khulafaur Rasyidin yang berakhir di khalifah Ali bin Abi Thalib, lalu treakhir ada tampilan sampul belakang buku yang menjadi penutup dari buku cerita bergambar, dalam sampul belakang buku terdapat *headline* judul buku, *subheadline*, rangkuman penjelasan buku, ilustrasi para tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin, *barcode*, penerbit dan alamat penerbit.

III.2.3 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik adalah harus mengutamakan tingkat keterbacaan pada target sasaran, selain ilustrasi yang mendukung isi cerita, ada teks yang harus dipertimbangkan sebagai bagian dari cerita. Sehingga pesan tulisan yang mewakili gambar ilustrasi tersampaikan dengan baik.

Pada perancangan media utama ini menggunakan 3 jenis huruf yaitu:

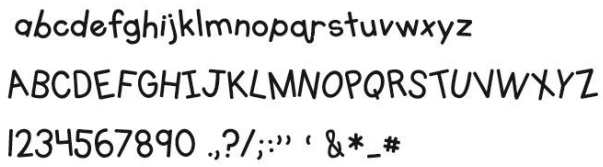
- Chicle



Gambar III.19 font chicle pada sampul buku Khulafaur Rasyidin
Sumber: data pribadi (2016)

Huruf ini digunakan pada sampul depan Khulafaur Rasyidin sebagai *headline,* huruf ini memiliki karakterbentuk yang tebal dan memiliki karakter sesuai dengan anak-anak yang lucu namun juga tegas.

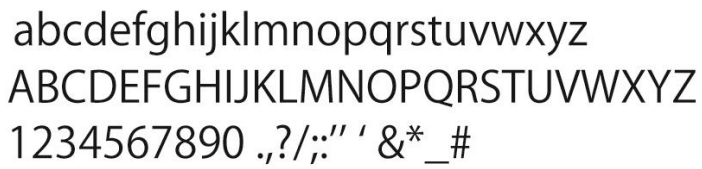
- Kg Primary Whimsy



Gambar III.20 font kg primary whimsy pada sampul buku Khulafaur Rasyidin
Sumber: data pribadi (2016)

Huruf ini digunakan sebagai *subheadline* kisah-kisah keteladanan empat sahabat rasulullah SAW, penggunaan huruf ini berfungsi untuk membedakan karakter huruf dengan headline.

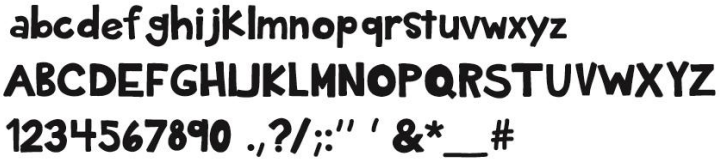
- Latha



Gambar III.21 font latha pada isi buku Khulafaur Rasyidin
Sumber: data pribadi (2016)

Huruf ini digunakan pada isi buku sebagai penjelasan gambar dan menceritakan kisah inti dalam buku Khulafaur Rasyidin, penggunaan jenis huruf ini dimaksudkan agar para pembaca dapat mudah membaca dan tidak lelah ketika membacanya karena huruf memiliki karakteristik jenis yang tipis tapi dengan tingkat keterbacaan yang jelas.

- Kb Planet Earth



Gambar III. 22 font kb planet earth pada isi buku Khulafaur Rasyidin
Sumber: data pribadi (2016)

huruf ini digunakan pada judul kisah dan judul tentang penokohan Khulafaur Rasyidin, penggunaan huruf ini bertujuan menimbulkan kesan anak-anak yang lucu namun dengan tingkat keterbacaan yang jelas.

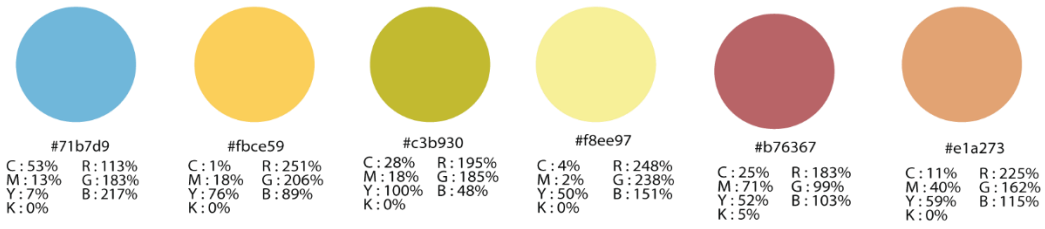
III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku ini menggunakan teknik ilustrasi semi*realis*yang mengandung unsur dunia anak-anak.Ilustrasi digunakan pada saat menjelaskan gambaran suasana singkat sebuah cerita yang mewakili tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin. Sehingga

memudahkan pembaca untuk berimajinasi dan menangkap isi pesan pada setiap halamannya.

III.2.5 Warna

Warna pada media utama menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter yang merujuk pada target sasaran, karena khalayak sasaran merupakan anak-anak berumur antara 7-12 tahun, maka warna yang ditonjolkan adalah warna ceria yang didominasi oleh warna primer dan sekunder.



Gambar III.23 warna
Sumber: data pribadi (2017)