BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Materi perilaku dasar anak laki-laki menurut syariat Islam ini ditujukan pada segmentasi masyarakat yang merujuk pada demografis, geografis dan psikografis. Adapun segmentasi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Demografis

- Usia : Kelas tinggi sekolah dasar usia 9 - 13 tahun
- Status ekonomi : Menengah
- Jenis kelamin : Laki – laki
- Pendidikan : Sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah
- Warga negara : Indonesia
- Agama : Islam

b. Geografis

Tempat : Kota Bandung
Iklim : Tropis
Budaya : Beragam

c. Psikografis

Masa anak kelas tinggi sekolah dasar dengan kisaran umur 9 hingga 13 tahun yang memiliki sifat khas dan tugas perkembangan anak sebagai berikut:

- Adanya minat pada kehidupan yang serba praktis.
- Dalam bermain anak tidak lagi terikat pada aturan bermain yang tradisional, anak mulai membuat peraturan bermain sendiri.
- Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya. (Yusuf L.N., 2017, h.25 dan 67).

III.1.1 *Consumer Insight*

Consumer insight yaitu proses pencaritahuan lebih dalam mengenai latar belakang pendidikan, perbuatan, pemikiran dan perilaku konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan (Amalia, 2009, h.25).

Target audiens yang telah ditetapkan yakni anak laki-laki berumur 9-13 tahun yang beragama Islam dan suka menggunakan *handphone* dalam kegiatan sehari-hari untuk belajar dan bermain. *Insight* target audiens terhadap sifat Nabi Muhammad yaitu baik, sabar, dermawan, teladan, baik, rendah hati, percaya diri, suka menolong, memberi pada fakir miskin, tangguh, gagah dan tidak sombong.

III.1.2 *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey* Anak Laki-Laki Tahun 2018.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

No.	Waktu	Kegiatan	Tempat	*Poin of Contact*
1	05.10	Bangun tidur	Kamar	Poster, stiker, *handphone*, kasur, selimut, bantal
2	05.10-05.15	Mandi	Kamar mandi	Stiker, gayung, handuk, tempat sabun, sikat gigi, odol
2	05.15-05.20	Sholat subuh	Kamar	Poster, stiker, *handphone*, kasur, selimut, bantal
3	06.30-07.00	Berangkat sekolah	Lapangan, jalan	Poster, stiker, spanduk
4	07.00-09.30	Masuk sekolah	Ruang kelas	Poster, mading, stiker, alat tulis, jam tangan, tas sekolah, tempat minum, *handphone*, gantungan kunci

5	09.30-10.00	Istirahat	Sekolah, lapangan, jalan, kantin	Poster, stiker, spanduk, gantungan kunci
6	10.00-12.00	Masuk sekolah	Ruang kelas	Poster, mading, stiker, alat tulis, jam tangan, tas sekolah, tempat minum, *handphone*, gantungan kunci
7	12.05-13.30	Les	Ruang kelas	Poster, mading, stiker, alat tulis, jam tangan, tas sekolah, tempat minum, *handphone*, gantungan kunci
8	13.30	Pulang sekolah	Lapangan, jalan	Poster, stiker, spanduk
9	14.00-14.05	Mengganti pakaian	Kamar	Poster, jam tangan, stiker, *handphone*, kasur, selimut, bantal
10	14.05-14.15	Makan	Meja makan	Stiker, alat makan
11	14.30-17.20	Bermain bersama teman	Lapangan, jalan	Poster, stiker, spanduk,
12	17.30-19.00	Mengaji	Ruang pengajian	Stiker, poster, mading, buku
13	19.30-22.00	Bermain *Handphone*	Rumah, Kamar	Poster, stiker, *handphone*, kasur, selimut, bantal,
14	22.00	Tidur	Kamar	Poster, bantal, stiker, *handphone*, kasur selimut

Dari *consumer journey* yang diperoleh tempat dan benda yang sering dijumpai oleh anak laki-laki. Tempat dan benda tersebut adalah tempat tinggal, ruang belajar, alat tulis, tas sekolah, *handphone*, internet dan media sosial, jam tangan, stiker,

poster, gantungan kunci, *tumbler*/tempat minum. Tempat dan benda tersebut memungkinkan untuk dijadikan sebagai media promosi, target audiens perancangan ini ialah masyarakat Indonesia secara umum. Namun lebih dikhususkan untuk anak laki-laki di Kota Bandung.

III.2 Strategi Perancangan

Media informasi perilaku dasar anak laki-laki menurut syariat Islam akan dirancang menjadi sebuah aplikasi berbasis android agar anak laki-laki dapat bermain sambil belajar bersama orangtua melalui aplikasi yang memuat konten cerita interaktif dan permainan. Menurut Cahyadi (seperti dikutip Devina, 2017) aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak pada teknologi digital atau elektronik, yang membantu beberapa kegiatan manusia. Elemen utama dalam aplikasi menurut Prakoso (2010) adalah "teks, *image*, *movie*, animasi, *sound* dan *user control*" (h.25) dalam perancangan aplikasi ini terdiri dari *text*, suara, gambar vektor, animasi dan *user control*. Berikut penjelasan mengenai elemen utama tersebut.

- Teks

  Teks merupakan dasar dari semua aplikasi sebagai bagian dari tampilan layar yang memperlihatkan kata dengan gaya bentuk huruf yang digunakan agar pengguna memahami konten yang di sediakan oleh aplikasi tersebut.
- Suara

  Suara memberi kesan, penekanan dan penjelasan dari suatu aplikasi, dengan penambahan suara yang tepat pada aplikasi agar pengguna merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi.
- Gambar Kartun

  Dalam aplikasi, elemen gambar dapat mendukung elemen teks maupun sebaliknya, gambar kartun merupakan jenis gambar yang disukai oleh anak-anak hingga saat ini.
- Animasi

  Animasi merupakan gambar yang bergerak, animasi dapat memperjelas konten dan memberi kesan "hidup" dalam suatu aplikasi .

- *User Control*

  User control, yaitu fasilitas yang disediakan aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam mengendalikan program aplikasi, seperti berpindah halaman, memilih menu dan sebagainya.

Aplikasi *smartphone* android merupakan salah satu teknologi digital, yang banyak digunakan dan dijadikan media hiburan dan pembelajaran. Informasi yang ingin disampaikan yakni 4 sifat wajib Nabi Muhammad yang terdiri dari *sidiq, amanah, tabligh* dan *fathanah.* Materi akan dirancang menjadi aplikasi yang menjelaskan tentang 4 sifat wajib Nabi Muhammad yang dijadikan sebagai nyanyian agar anak-anak merasa tertarik dalam menerima materi yang akan disampaikan serta memudahkan anak untuk mengingat 4 sifat wajib Nabi Muhammad, dan contoh penerapan sifat *sidiq, amanah* dan *tabligh* dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita interaktif, serta permainan yang merujuk pada sifat *fathanah.* Penyampaian informasi melalui aplikasi berbasis android yang memfokuskan pada 4 sifat wajib Nabi Muhammad, media pembelajaran dengan aplikasi berbasis android ini cukup banyak digunakan karena mudah dimiliki. Dengan dibuatnya aplikasi yang memuat konten bermain sambil belajar ini diharapkan dapat digunakan oleh orangtua dan anak-anak agar dapat termotivasi untuk menerapkan 4 sifat wajib Nabi Muhammad dalam kehidupan sehari-hari.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan informasi perilaku dasar anak laki-laki menurut syariat Islam ini adalah membujuk dan mempengaruhi masyarakat khususnya anak-anak untuk menerapkan sifat *sidiq, amanah, tabligh* dan *fathanah*.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah pendekatan visual, pendekatan verbal dan pendekatan audio. Adapun konsep mengenai pendekatan tersebut yaitu:

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun dua dimensi dengan menampilkan karakter, *background*, serta elemen pendukung

lainnya untuk mempermudah anak dalam menggunakan aplikasi. Warna yang akan digunakan yakni cenderung menggunakan warna cerah yang memberi kesan ceria pada anak-anak.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal merujuk pada bahasa Indonesia non-formal, agar target audiens dapat menerima informasi dengan baik dan merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi.

- Pendekatan Audio

  Aplikasi akan didukung oleh audio berupa lagu islami tentang 4 sifat wajib Nabi Muhammad, *backsound* tombol serta penggunaan *voice over*. Penggunaan audio bertujuan untuk menghidupkan suasana agar anak tidak merasa bosan saat menggunakan aplikasi.

III.2.3 *Mandatory*

Perancangan media pembelajaran ini bekerjasama dengan Departemen Agama Islam Republik Indonesia. Pihak tersebut dipilih karena Departemen Agama Islam Republik Indonesia berfungsi mendidik, memberi pelatihan dan membimbing masyarakat dalam bidang agama Islam. Sehingga aplikasi berbasis android ini dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat khususnya anak-anak.



Gambar III.1 Logo Departemen Agama Islam Republik Indonesia
Sumber: https://kampar.kemenag.go.id/logo-kemenag/

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah 4 sifat wajib Nabi Muhammad yaitu: *sidiq, amanah, tabligh* dan *fathanah*. Pesan ini bermaksud untuk memberikan

informasi mengenai 4 sifat wajib Nabi Muhammad melalui lagu serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita interaktif dan permainan. Penerapan sifat *sidiq* melalui cerita interaktif berjudul kebohongan Ahmad, penerapan sifat *amanah* melalui cerita interaktif berjudul dompet bu RT, penerapan sifat *tabligh* melalui cerita interaktif berjudul si curang dan penerapan sifat *fathanah* melalui permainan. Berikut isi materi yang ada dalam aplikasi.

Tabel III.2 *Script*.
Sumber: Dokumen pribadi (2018).

Halaman	**Tempat**	**Visual**	**Teks**
Pembukaan		Logo Aplikasi	*Voice over* judul dan *tagline*
Menu		Bola dunia yang menampilkan peta Indonesia	
Halaman 1		Kinetik tipografi	Lagu sifat wajib rosul dan *voice over* anak
Halaman 2 Cerita interaktif		Tombol pilihan cerita	
Halaman 3 Cerita interaktif "Kebohongan Ahmad"	Ruang kelas	Anak yang sedang mendengarkan guru	Di siang hari yang cerah, bel sekolah berbunyi dan kegiatan belajar mengajar sudah selesai, saatnya Ahmad pulang. Sebelum pulang, pak guru nyampein pesan ke muridnya buat beli buku pelajaran baru disekolah harganya Rp 20.000
Halaman 4	Lapangan bola	Anak-anak bermain bola	Abis pulang sekolah Ahmad main bola dilapangan sama temennya. Saat main Ahmad gak sengaja nendang bola

			sampe jauuuh banget, Ahmad berusaha nyari bolanya tapi gak juga ketemu. Akhirnya temennya minta Ahmad buat ganti bolanya yang hilang.
Halaman 5	Jalan	Ahmad sedih	Di perjalanan pulang, Ahmad galau sampe nangis mikirin gimana caranya ganti bola temennya yang hilang.
Halaman 6	Ruang makan	Ahmad dan ibunya di ruang makan	Sesampenya di rumah, Ahmad langsung ganti baju dan makan siang sama ibunya, Ahmad bilang sama ibunya kalo pak guru nyuruh buat beli buku baru disekolah harganya Rp 50.000 Ahmad kepaksa bohong sama ibunya supaya bisa makai sebagian uangnya buat ganti bola punya temennya yang hilang, dan ibunya percaya sama Ahmad.
Halaman 7	Depan rumah	Ibu memberi uang pada Ahmad	Besoknya, sebelum berangkat kesekolah ibu Ahmad ngasi uang Rp 50.000 buat beli buku disekolah, Ahmad pun langsung nerima uangnya dan pamit berangkat kesekolah.
Halaman 8	Ruang kelas	Ahmad memberi uang pada pak guru	Sesampenya disekolah, Ahmad beli buku pelajaran dan nerima uang kembaliannya Rp 30.000 buat beli bola baru.

Halaman 9	Lapangan bola	Anak-anak bermain bola	Abis pulang sekolah, Ahmad langsung beli bola baru lalu ngasi bolanya ke temennya, temennya langsung seneng ngeliat Ahmad udah tanggung jawab sama bola yang diilanginnya, terus mereka langsung maen bola bareng, sampe Ahmad lupa kalo udah bohong sama ibunya.
Halaman 10	Kamar Ahmad	Ibu menegur Ahmad	Besoknya ibu pengen liat buku baru yang dibeli Ahmad, lalu Ahmad langsung nunjukin bukunya dan ibunya kaget ngeliat di dalem buku itu ada tulisan harga buku Rp 20.000, ibu langsung negur Ahmad dan nanyain kenapa bisa sampe bohong. Ahmad ngerasa nyesel udah bohong terus ngejelasin kalo dia pengen ganti bola temennya yang diilangin sama dia kemaren. Tapi Ahmad gak punya uang buat ganti. Jadi Ahmad kepaksa bohongin ibu buat ganti bola temennya yang ilang. Ibu nasehatin Ahmad supaya gak bohong lagi, karena bohong itu gak baik, lebih baik ngomong jujur tapi kedengeran pahit dari pada bohong buat nyenengin orang lain apalagi

			buat kepentingan diri sendiri, Ahmad pun minta maaf sama ibunya dan janji gak akan mengulangi lagi.
Halaman 11		Ibu yang sedang memberi nasihat	Adik-adik jangan takut berkata jujur ya betapa berharganya sebuah kejujuran. Orangtua akan bangga sama anaknya yang bersikap jujur. Karena, orang yang jujur bakalan terus dipercaya. Kalo adik-adik gak jujur, nanti gak bakalan dipercaya lagi loh...
Halaman 12 Cerita interaktif "si curang"	Lapangan bola	Anak yang akan bertanding bola	Di sore hari, Ali dateng bawa bola baru. Ali pengen nantangin temennya main, yang menang bakalan dapetin bola baru punya Ali. Temennya pun setuju, Dani yang udah kepengen banget punya bola, ngebisikin ke Ahmad kalo dia pengen curang supaya dapetin bola itu terus Ahmad peringatin Dani supaya gak jangan curang, tapi Dani tetep gak peduli sama omongannya Ahmad.
Halaman 13	Lapangan bola	Ahmad jatuh	Perlombaan dimulai, mereka main bola dengan semangat, Dani pun ngerasa Ahmad terlalu kuat buat dikalahin. Lalu Dani ngedorong Ahmad

			sampe jatoh dan lututnya berdarah, Dani gak peduli. Dani terus nendang bola sampe nyetak gol dan Gooollllll..... Dani menang dan berhasil dapetin bolanya.
Halaman 14	Lapangan bola	Ali yang sedang memarahi Dani	Ali nolongin Ahmad yang jatoh dan marahin Dani yang gak ngerasa salah. Dani bilang dengan sombong kalo dia gak sengaja nyenggol Ahmad sampe jatoh dan nyalahin Ahmad yang gak hati-hati kalo main. Ali ngerasa kecewa denger omongan Dani dan mereka gak pengen main lagi sama Dani. Mereka langsung pergi ninggalin Dani.
Halaman 15	Di jalan	Dani sedih	Dani ngerasa sedih, temen-temennya pada gak mau maen bareng sama Dani lagi. Sekarang Dani jadi penyendiri dan ngerasa bersalah sama temen-temennya terutama sama Ahmad.
Halaman 16	Di depan halaman rumah Ahmad	Dani mendatangi rumah Ahmad	Besoknya, Dani dateng ke rumah Ahmad buat minta maaf dan berniat ngembaliin bolanya Ali. Ahmad pun maafin Dani dan ngasitau Dani supaya gak mengulangi perbuatannya lagi, karena bermain curang supaya

			jadi pemenang itu gak baik dan bisa ngerugiin diri sendiri juga orang lain. Kalau mau jadi menang harus giat belajar dan berlatih bukan dengan berbuat curang. Dani pun ngerasa bersalah dan janji gak akan ngulangin lagi.
Halaman 17	Lapangan bola	Dani mencetak gol dan temannya kagum padanya	Ahmad juga ngasi tau sama Ali supaya jangan nantangin temen buat dapetin sesuatu karena itu gak baik dan haram hukumnya. Mereka pun saling bermaafan, dan akhirnya kembali bermain. Dani gak lagi main curang Dani terus belajar dan berlatih sampe nyetak gol tanpa berbuat curang.
Halaman 18		Ahmad yang sedang menasihati	Kalian harus berani negur orang lain yang berbuat buruk ya terutama temen sendiri. Jangan pernah takut nyampein kebaikan ya. Supaya kita semua hidup damaaaiiii.... yeee
Halaman 19 cerita interaktif "dompet bu RT"	Warung ibu Ahmad	Bu RT datang ke warung ibunya Ahmad	Di siang hari, Bu RT belanja sembako di warung ibunya Ahmad.
Halaman 20	Di jalan	Bu RT pulang	Selesai belanja Bu RT pulang ke rumah bawa barang

			belanjaannya yang buuuuaaaanyak banget.
Halaman 21	Warung ibu Ahmad	Ibunya Ahmad terkejut melihat dompet bu RT yang tertinggal	Ibu Ahmad terkejut ngeliat dompet Bu RT yang ketinggalan di warungnya. Tapi Bu RTnya udah pulang.
Halaman 22	Ruang tamu	Ibunya Ahmad menyuruh Ahmad mengembalikan domet bu RT	Akhirnya Ibu Ahmad nyuruh Ahmad buat ngembaliin dompet Bu RT ke rumahnya, dan Ahmad pun janji bakalan kembaliin dompetnya Bu RT.
Halaman 23	Rumah bu RT	Ahmad mengembalikan dompet	Ahmad sudah sampe di rumah Bu RT dan ngembaliin dompet Bu RT. Lalu Ahmad pulang kerumah dan bilang sama ibunya, kalo Ahmad udah selesai ngembaliin dompet Bu RT.
Halaman 24			"Adik-adik harus bertanggung jawab sama pesan yang udah dititipin ke adik ya." Kata ibunya Ahmad. "Seperti Ahmad yang bertanggung jawab dan tidak melanggar janji" kata Ahmad. "Betuuul....orang tua akan bangga pada anaknya yang amanah yaitu dapat dipercaya.. (*voice over*).
Halaman 25 permainan	Perkemahan	Pak guru memberi tugas pada Ahmad	Suasana pagi yang cerah di perkemahan, pak guru ngasi tugas ke muridnya untuk

			ngebentuk kelompok dan nentuin ketuanya, Teman-teman memilih Ahmad jadi ketua kelompok, Ahmad gak mau jadi ketua karena bagi Ahmad jadi ketua itu sulit. Pak guru pun meminta Ahmad buat mencoba jadi ketua dan akhirnya Ahmad mau. Pak guru memberi tugas pada Ahmad buat ngambil kotak kebaikan di dalam hutan. Kalo berhasil nemuin kotak kebaikan Ahmad bakalan dapetin hadiah besar yang ada di dalamnya.
Halaman 26	Jalan hutan	Dua arah jalan hutan	"Ayo bantu Ahmad nemuin kotak kebaikan di dalam hutan yaaaaa" Pertama bantu Ahmad memilih jalan mana yang gada binatang buasnya. (*voice over*).
Halaman 27	Jalan hutan	Ahmad dikejar binatang buas	Wah gawat... Kamu ngelewatin jalan yang salah Ayo cepetan lari sebelum kamu ditangkap binatang buas itu...! (*voice over*).
Halaman 28	Hutan	Kertas yang berisi pertanyaan yang harus dijawab	Kuis tentang sifat wajib rosul.

Halaman 29	Gua	Gua dan benda-benda yang ada di dalamnya	Ayo...bantu Ahmad nemuin kotak kebaikan yang tersembunyi didalam gua. (*voice over*).
Halaman 30		Membuka kotak kebaikan	Buka dong (*voice over*).
Halaman 31		Isi kotak kebaikan	Yeeaay....Selamat Kamu berhasil mendapatkan gelar *Fathanah.*

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan adalah hiperbola. Menurut Al Ma'ruf (seperti dikutip Putri, 2013) Gaya bahasa hiperbola yaitu gaya bahasa yang menyampaikan suatu makna secara berlebihan dengan membesar-besarkan suatu hal. Gaya bahasa hiperbola ini dipilih untuk menarik perhatian anak-anak dengan melebih-lebihkan ukuran gambar maupun penempatan posisi karakter pada aplikasi dan media pendukung.

III.2.6 Strategi Kreatif

Untuk merancang sebuah media informasi, diperlukan adanya strategi kreatif, agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens. Adapun strategi kreatif yang akan digunakan adalah:

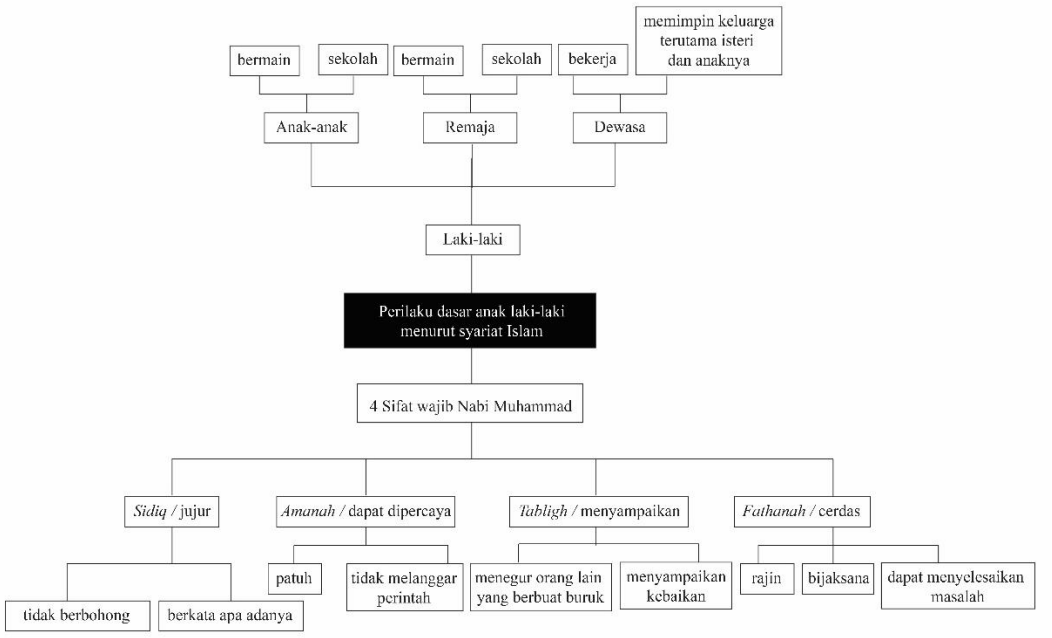
- *Copywriting*

  Copywriting yaitu penulisan pesan yang ditujukan untuk membujuk konsumen yang melatarbelakangi penjualan melalui media cetak (Frank Jefkins, 1997, h.227). Pada hal ini kalimat bujukan atau persuasif yang akan digunakan untuk menentukan nama aplikasi, seperti teladan sifat rosul, kalimat tersebut dipilih sebagai judul untuk menyesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan agar anak-anak meneladani sifat yang dimiliki oleh rosul (Nabi Muhammad). Penggunaan nama rosul ini ditetapkan karena merupakan kata sehari-hari yang umumnya digunakan

oleh umat Islam untuk menyebut sosok Nabi Muhammad. Aplikasi ini menggunakan *tagline* "Yuk... Teladani Sejak Dini!" sebagai kalimat ajakan pada target audiens untuk meneladani sifat rosul sejak dini. Selain itu kalimat persuasif lainnya yakni mengajak orangtua dan anak untuk *download* aplikasinya "*Download* Aplikasinya Teladani Sifatnya", "Ayo *Download* Sekarang". Nama untuk karakter utama adalah Ahmad, dalam bahasa Arab Ahmad artinya terpuji. Dalam hal ini penggunaan nama Ahmad berkaitan dengan akhlak yang dimiliki oleh karakter tersebut yakni seorang anak laki-laki yang memiliki akhlak terpuji.

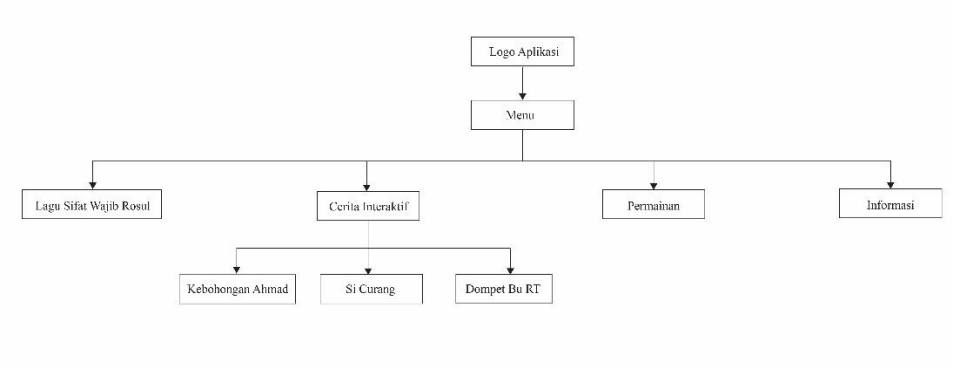
- *Mind mapping*

  Mind mapping digunakan penulis untuk menggali ide yang berkaitan dengan subjek penelitian dan cara penerapan 4 sifat wajib Nabi Muhammad. Dari penggalian ide tersebut menghasilkan nama judul aplikasi dan strategi penerapan 4 sifat wajib Nabi Muhammad dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar III.2 *Mind Mapping*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Sistem Navigasi



Gambar III.3 Sistem Navigasi Aplikasi Teladan Sifat Rosul.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Sistem navigasi merupakan sebuah alur cerita pada media untuk memudahkan pengguna ketika menggunakan aplikasi. Pada aplikasi teladan sifat rosul sistem navigasi berawal dari logo aplikasi lalu menuju ke halaman menu utama, di menu utama ada lima tombol yakni tombol untuk lagu sifat wajib rosul, cerita interaktif, permainan, informasi dan keluar. Tombol untuk cerita interaktif terbagi menjadi tiga cerita, cerita pertama berjudul kebohongan Ahmad, lalu cerita kedua berjudul si curang dan cerita ketiga berjudul dompet bu RT, setelah itu terdapat tombol untuk kembali ke menu utama atau cerita interaktif. Tombol ketiga di menu utama yakni tombol permainan, setelah selesai menjalankan permainan pengguna dapat kembali ke menu utama atau keluar dari aplikasi, selanjutnya tombol informasi berisi *credit title*.

III.2.7 Strategi Media

Berdasarkan perancangan aplikasi ini, media yang akan digunakan terdiri dari dua jenis yaitu media utama dan media pendukung

1. Media utama

   Media utama yang telah dipilih yaitu aplikasi berbasis android yang terdiri dari lagu, cerita interaktif dan permainan. Aplikasi ini diberi nama teladan sifat rosul yang memiliki arti bahwa diharapkan anak dapat meneladani sifat wajib yang dimiliki oleh rosul sejak dini.

2. Media Pendukung

Media pendukung dirancang untuk memberikan informasi mengenai keberadaan media utama, media pendukung ini terdiri dari beberapa kumpulan media yang biasa digunakan dan berada di lingkungan target audiens dalam kesehariannya. Berikut media pendukung yang akan digunakan.

- Poster dan E-poster

  Pembuatan poster dan e-poster bertujuan untuk mengenalkan pada masyarakat luas tentang keberadaan aplikasi teladan sifat rosul. Poster tercetak akan dipasang pada tempat yang sering dilalui anak-anak seperti mading sekolah, dan tempat umum seperti *mall*, toko buku dan lain-lain. Sedangkan e-poster akan dipasang pada iklan media sosial facebook dan instagram.

- Jam Tangan

  Jam tangan merupakan jam yang digunakan pada tangan, jam tangan ini biasanya digunakan anak saat bepergian, jam tangan merupakan salah satu media pendukung agar anak teringat pada aplikasi teladan sifat rosul saat melihat jam tangan tersebut.

- Brosur

  Brosur akan dibagikan pada peserta yang datang saat acara peluncuran aplikasi, brosur berisi deskripsi dan cara instal aplikasi.

- *X-banner*

  X-banner akan digunakan sebagai media pendukung untuk peluncuran aplikasi teladan sifat rosul. *X-banner* akan diletakkan disamping pembicara dan pintu masuk pada saat acara peluncuran berlangsung.

- *Flag Chain*

  Flag chain adalah rangkaian bendera yang ditempatkan pada atap yang mudah dijangkau pandangan target audiens saat acara peluncuran aplikasi, *flag chain* ini berfungsi untuk memeriahkan acara dan membujuk target audiens untuk *download* aplikasi teladan sifat rosul.

- *Backdrop*

  Backdrop dijadikan *background* bagi pembicara saat acara peluncuran aplikasi. *Backdrop* ditempatkan pada ketinggian yang mudah dijangkau oleh penglihatan mata audiens. Pemasangan *backdrop* ini bertujuan agar audiens dapat melihat tema acara yang diadakan.

- *Merchandise*

  Tumbler

  Tumbler merupakan tempat minum yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun. Anak-anak biasanya membawa tempat minum ketika pergi ke sekolah atau tempat les, *tumbler* dijadikan salah satu media pendukung agar anak terbujuk untuk menggunakan aplikasi teladan sifat rosul dan ingat pada aplikasi ini.

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci merupakan salah satu media pendukung sebagai pengingat audiens agar terus mengingat aplikasi dan karakter yang ada dalam aplikasi.

- Stiker

  Stiker merupakan sebuah media informasi dan promosi berupa lembaran kecil kertas atau plastik yang memuat gambar atau tulisan. Stiker biasanya ditempel pada benda-benda tertentu sebagai hiasan atau media promosi. Stiker ini dijadikan media pendukung sebagai bentuk promosi aplikasi teladan sifat rosul agar anak terbujuk untuk menggunakan aplikasi teladan sifat rosul dan ingat pada aplikasi dan karakter teladan sifat rosul.

- Alat Tulis Sekolah

  Alat tulis merupakan sebuah alat untuk menulis seperti pensil, pulpen, penghapus, buku catatan, dan tempat pensil sebagai wadah untuk memasukkan alat tulis. Alat tulis tersebut umumnya dibawa anak ke sekolah untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Selain itu alat tulis digunakan anak saat belajar di rumah atau tempat les.

- *Ring Holder Handphone*

  Ring holder handphone merupakan sebuah alat berbentuk seperti cincin yang ditempel pada bagian belakang *handphone, ring* ini dipakai dengan cara dipasang pada salah satu jari tangan pengguna. *Ring holder handphone* ini berfungsi sebagai sandaran *handphone* agar tetap berdiri, mencegah *handphone* jatuh dari genggaman. *Ring holder handphone* ini dimanfaatkan sebagai media pendukung agar anak dapat tertarik untuk meneladani sifat rosul sejak dini dan mengingatkan anak pada aplikasi teladan sifat rosul.

- Akun Media Sosial

  Akun media sosial digunakan sebagai media penyebaran informasi secara *online* mengenai keberadaan aplikasi teladan sifat rosul. Akun media sosial yang akan dibuat yakni akun facebook dan instagram, kedua akun tersebut hingga saat ini banyak digunakan oleh semua kalangan dan semua umur. Oleh karena itu, akun media sosial tersebut digunakan sebagai media pendukung untuk menyebarkan informasi mengenai keberadaan aplikasi teladan sifat rosul kepada masyarakat.

- *Standing* karakter

  Standing karakter ini bertujuan sebagai maskot aplikasi saat acara peluncuran aplikasi, maskot ini akan ditempatkan pada pintu masuk untuk mempersilahkan pengunjung memasuki ruangan.

Dalam penyampaian pesan melalui media kepada target audiens dibutuhkan strategi penyampaian komunikasi dengan baik. Strategi komunikasi yang akan digunakan adalah AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention* (perhatian), *Interest* (menarik), *Search* (mencari), *Action* (beraksi), dan *Share* (berbagi). Berikut adalah pengaplikasian strategi komunikasi AISAS yang akan digunakan.

- *Attention* (perhatian)

  Attention merupakan tahapan yang digunakan sebagai penarik perhatian pada masyarakat mengenai aplikasi teladan sifat rosul. Media yang akan digunakan sebagai *attention* adalah poster yang

akan ditempatkan pada mading sekolah dan beberapa tempat umum seperti *mall*, toko buku dan lain-lain. Sedangkan e-poster akan disebarkan pada iklan di media sosial facebook dan instagram.

- *Interest* (menarik)

  Interest merupakan tahapan yang digunakan untuk membuat masyarakat tertarik pada pesan yang disampaikan mengenai aplikasi teladan sifat rosul. *Interest* berisi tentang informasi mengenai tanggal acara peluncuran aplikasi yang diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat. Media yang akan digunakan yakni poster dan e-poster.

- *Search* (mencari)

  Search merupakan tahapan yang digunakan untuk menginformasikan pada target audiens tentang waktu peluncuran aplikasi teladan sifat rosul sekaligus menjadi pusat informasi, media yang akan digunakan yakni poster yang akan mengarahkan target audiens untuk mengunjungi akun media sosial, serta e-poster dan akun media sosial yang menginformasikan tentang aplikasi teladan sifat rosul. Dengan hal ini target audiens akan mencari informasi melalui media sosial facebook dan instagram.

- *Action* (beraksi)

  Action merupakan tahapan selanjutnya setelah target audiens mencari informasi mengenai aplikasi teladan sifat rosul di media sosial sehingga menumbuhkan rasa ingin mencoba menggunakan dan memiliki aplikasi teladan sifat rosul tersebut. Dalam tahap ini akan diadakan peluncuran aplikasi teladan sifat rosul yang akan mengundang perwakilan setiap sekolah dasar dan madrasah yang ada di Kota Bandung. Pada acara tersebut akan diadakan pengenalan mengenai aplikasi teladan sifat rosul dan percobaan penggunaan aplikasi teladan sifat rosul saat peluncuran, serta akan diadakan kuis yang berhadiah *merchandise*. Saat acara peluncuran akan menampilkan *x-banner, backdrop* dan *flag chain* untuk memeriahkan acara dan menarik perhatian masyarakat.

- *Share* (berbagi)

  Share merupakan tahapan terakhir dari strategi komunikasi yang merupakan tanggapan target audiens atas aplikasi teladan sifat rosul setelah mencoba menggunakan aplikasi tersebut. Bagi peserta peluncuran yang memenangkan kuis dan mendapatkan *merchandise* akan berfoto bersama tampilan aplikasi pada *handphone* serta *merchandise* yang telah didapatkan dan mengunggah foto tersebut pada media sosial masing-masing dengan memberi *tag* pada akun media sosial teladan sifat rosul dengan menyertakan *caption* mengenai pengalamannya setelah menggunakan aplikasi.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan strategi untuk menyebaran media, dalam hal ini strategi distribusi dan waktu penyebaran media dilakukan pada saat Maulid Nabi Muhammad pada tanggal 20 November 2018, dipilihnya tanggal tersebut supaya anak semakin mengingat figur Nabi Muhammad sebagai suri tauladan bagi umat muslim agar tidak mudah hilang dalam benak anak. Pendistribusian media ini bekerjasama dengan Departemen Agama Islam Republik Indonesia yang memiliki peran dalam kegiatan agama Islam, waktu pendistribusian dilakukan pada bulan November 2018. Berikut tabel distribusi dan waktu penyebaran media.

Tabel III. 3 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

MEDIA	ATTENTION	INTEREST	SEARCH	ACTION	SHARE
	1-5 November	6-12 November	13-19 November	20 November	20 November
Poster					
E-poster					
Brosur					
Akun media sosial					
Jam tangan					
X-banner					
Flag chain					
Tumbler					
Gantungan kunci					
Cutting stiker					
Ring holder handphone					
Alat tulis sekolah					
Standing karakter					
Aplikasi					

Penyebaran poster dan e-poster *attention* untuk menarik perhatian masyarakat terhadap aplikasi teladan sifat rosul dimulai pada tanggal 1-5 November 2018 dengan menyebarkan poster di mading sekolah, *mall* dan toko buku yang umumnya banyak dilalui oleh anak-anak. Selain itu penyebaran melalui media sosial facebook dan instagram juga dilakukan pada tanggal yang sama. Selanjutnya penyebaran e-poster *interest* untuk lebih menarik perhatian masyarakat dimulai pada tanggal 6-12 November 2018 di media sosial. Penyebaran e-poster *search* yang bertujuan agar masyarakat tertarik untuk mencari informasi lebih tentang aplikasi dan acara peluncuran yang akan diadakan di sabuga ITB pada tanggal 20 November 2018 dan pada tahap *action* acara peluncuran aplikasi dilaksanakan dan masyarakat ikut serta dalam acara tersebut, pada tahap *action* ini akan diadakan pengenalan tentang aplikasi dan kuis berhadiah *merchandise* yaitu jam tangan, *tumbler*, *cutting* stiker, *ring holder*, alat tulis sekolah dan gantungan kunci setelah itu pada tahap *share*, masyarakat terutama anak-anak membagikan *moment* saat acara berlangsung di media sosial sehingga informasi mengenai aplikasi teladan sifat rosul dapat tersebar luas dan untuk pendistribusian aplikasi teladan sifat rosul mulai bisa diunduh di Play Store pada tanggal 20 November 2018 saat acara peluncuran aplikasi.

III.3 Konsep Visual

Aplikasi ini akan dirancang untuk *smartphone* berbasis android dengan resolusi HD (High Definition) 1280 x 720 pixel dan merupakan jenis resolusi yang paling banyak digunakan *smartphone* saat ini. Gambar yang disajikan dengan gaya ilustrasi kartun serta warna yang akan digunakan yakni cenderung menggunakan warna sedikit gelap dan warna cerah namun tetap memberi kesan ceria karena warna-warna cerah umumnya disukai anak-anak.

III.3.1 Format Desain

Media : *Smartphone* android
Versi : 1.11.0
Ekstensi : apk (android *package*)
Warna : RGB
Resolusi : 1280 x 720 pixel

Frame rate : 19fps

Audio : wav

Format : *Lanscape*

III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Tata letak atau *layout* digunakan untuk mengatur tampilan aplikasi agar mudah dipahami dan nyaman ketika digunakan. *Layout* aplikasi ini menggunakan arah baca huruf Z, karena budaya baca masyarakat Indonesia umumnya dari arah kiri ke kanan. Berikut referensi *layout* dalam pembuatan aplikasi teladan sifat rosul.



Gambar III.4 Referensi Tata Letak Menu Utama
Sumber: https://www.dreamstime.com/stock-illustration-hands-earth-holding-green-globe-city-vector-illustration-image65954046



Gambar III.5 Referensi Tata Letak Cerita Interaktif
Sumber:https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.riridongengkejuju ran2

III.3.3. Tipografi

Menurut Cahyadi (seperti dikutip Endarini, 2016). Tipografi sebagai huruf merupakan tanda baca sebagai alat cara berkomunikasi. Dalam perancangan huruf yang baik, pesan yang akan disampaikan berupa tulisanakan diterima dengan baik oleh target audien. Tipografi merupakan elemen yang sangat penting agar komunikasi berjalan dengan baik, sehingga pembaca mengerti maksud dari pesan yang akan disampaikan. Tipografi ini terdiri dari huruf alfabet, angka dan tanda

baca, huruf yang digunakan pada jenis huruf yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- Logo

  Huruf yang digunakan pada logo aplikasi ini adalah Funhouse. Pemilihan huruf ini karena memiliki karakter yang sama dengan gaya ilustrasi yang digunakan, huruf Funhouse ini memiliki ketebalan yang cukup dan bentuk yang dinamis serta memberi kesan lucu yang cocok untuk anak-anak. Huruf Funhouse ini juga digunakan pada tombol menu, huruf funhouse ini dirancang oleh Darrell Flood yang diunduh dengan lisensi gratis pada situs website dafont.com, bentuk huruf Funhouse ini adalah sebagai berikut.



Gambar III.6 Huruf Logo
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Tagline*

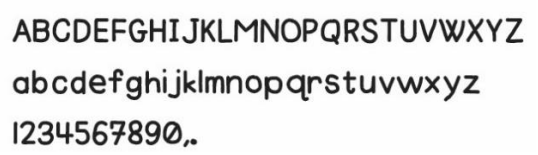
  Huruf yang digunakan pada *tagline* ini adalah KG Corner of the Sky, huruf ini dirancang oleh Kimberly Geswein yang disebarluaskan dalam situs website 1001fonts dan diunduh dengan lisensi gratis, pemilihan huruf ini karena memiliki bentuk yang dinamis dan terkesan lucu sehingga anak-anak tidak merasa bosan, bentuk huruf KG Corner of the Sky ini adalah sebagai berikut.



Gambar III.7 Huruf *Tagline*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Huruf yang digunakan pada pengaplikasian pada media ini adalah Happy Fun Marker Time. Huruf Happy Fun Marker Time ini memiliki ketebalan yang cukup dan bentuk yang dinamis serta memberi kesan lucu yang cocok untuk anak-anak. Huruf Happy Fun Marker Time ini dirancang oleh Heaven Castro yang disebarluaskan pada situs website fontspace.com diunduh

dengan lisensi gratis, bentuk huruf Happy Fun Marker Time ini adalah sebagai berikut.



Gambar III.8 Huruf Pengaplikasian Pada Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Huruf yang digunakan pada media pendukung adalah Wicked Mouse yang dirancang oleh Sharkshock yang disebarluaskan pada situs website dafont.com dan diunduh dengan lisensi gratis. Pemilihan huruf ini karena memiliki karakter yang sama dengan gaya ilustrasi yang digunakan serta memiliki ketebalan yang cukup sebagai huruf bagi media pendukung.

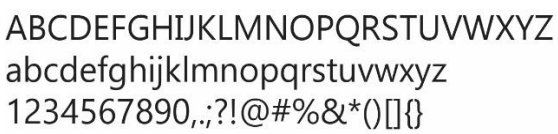


Gambar III.9 Huruf Pengaplikasian Pada Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Bodytext*

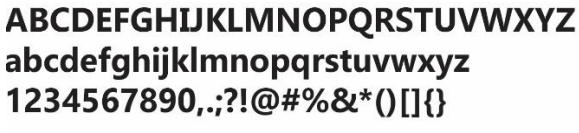
  Pada *bodytext* yang digunakan pada media pendukung aplikasi ini menggunakan jenis huruf gadugi, pemilihan jenis huruf ini karena jenis huruf san serif ini terlihat sederhana dan tidak terlalu kaku sehingga cocok digunakan untuk pengaplikasian ada media pendukung, bentuk huruf gadugi ini didapatkan dengan lisensi gratis pada situs dafontfree, huruf gadugi dirancang oleh perusahaan Microsoft. Berikut huruf gadugi yang akan digunakan.

  Reguler



Gambar III.10 Huruf *Bodytext* Reguler
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Bold



Gambar III.11 Huruf *Bodytext* Bold
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Teks Cerita Interaktif

  Pada cerita interaktif, huruf yang digunakan berjenis san serif yang memberi kesan tegas dan memiliki ketebalan yang dinamis, huruf ini bernama Fun Cartoon 2 yang dirancang oleh Haslinda Adnan yang disebarluaskan dalam situs 1001fonts dan diunduh dengan lisensi gratis. Berikut huruf Fun Cartoon yang akan digunakan.



Gambar III.12 Huruf Cerita Interaktif
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Witabora (seperti dikutip Devina, 2017) “Ilustrasi adalah ekspresi seseorang untuk menyampaikan ide atau gagasan” Ilustrasi yang digunakan bergaya kartun yang banyak digunakan untuk cerita animasi hingga saat ini. Tampilan ilustrasi mengacu pada kondisi lingkungan di Indonesia terutama kota Bandung dan ilustrasi tokoh yang mengacu pada orang asli kota Bandung.

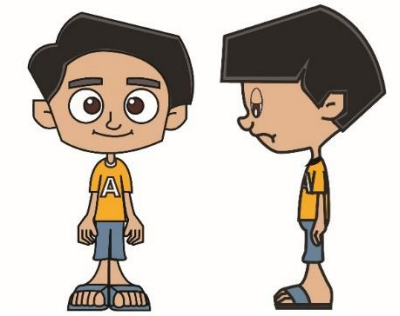
- Karakter

  Karakter utama dalam aplikasi ini bernama Ahmad yaitu seorang anak laki-laki yang berusia 11 tahun dengan poni yang mengarah ke kiri, memiliki sifat sopan, bertanggung jawab dan cerdas. Karakter utama ini dibuat dengan gaya kartun yang memiliki postur pendek rambut lurus, mata lebar yang merepresentasikan pada mata orang Indonesia pada umumnya dan memiliki garis tegas yang merepresentasikan anak laki-laki yang tegas dan berani, serta berpakaian celana dan kaos pendek yang sering digunakan oleh

anak laki-laki pada umumnya. Karakter pendukung wanita yakni ibu Ahmad dan bu RT yang digambarkan dengan memakai gamis dan kerudung yang biasa dipakai oleh ibu-ibu pada umumnya.

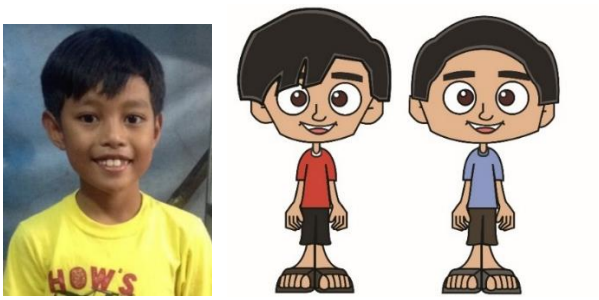


Gambar III.13 Referensi Karakter Utama Anak Laki-laki
Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018).
(b) https://id.pinterest.com/pin/110760472064890927/



Gambar III.14 Karakter Utama Anak Laki-laki
Sumber: Dokumen Pribadi

Selain karakter utama anak laki-laki ada karakter tambahan yang berperan sebagai teman Ahmad, teman Ahmad ini bernama Dani dan Ali yang berpostur langsing dan tinggi, berambut lurus berponi pendek dan memiliki sifat buruk dan sombong, sedangkan Ali bersifat baik.



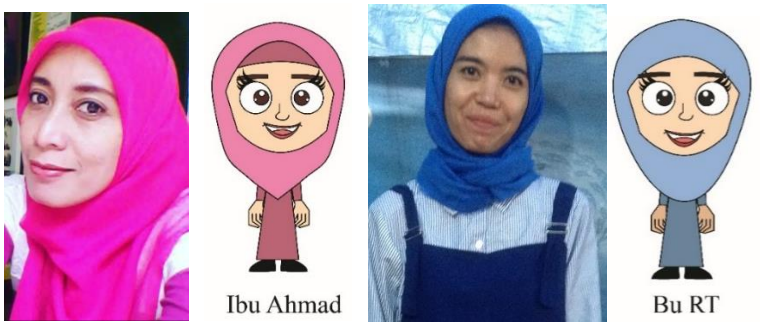
Gambar III.15 Karakter Teman Ahmad
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Berikutnya adalah karakter pendukung yang berperan sebagai pak guru yang memiliki karakter ramah dan bijaksana.



Gambar III.16 Karakter Pak Guru
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Selanjutnya adalah karakter wanita yang berperan sebagai ibu Ahmad yang digambarkan memiliki sifat santun, solehah dan penyayang dan berpakaian sopan namun tetap modis menggunakan warna yang feminin yaitu warna pink dengan *lipstick* pink dan alis coklat, wajah yang mirip dengan Ahmad dan bu RT sebagai karakter pendukung wanita yang digambarkan memiliki sifat ramah dengan wajah yang sedikit lebar dan panjang serta kerudung bergo yang umumnya dipakai oleh ibu-ibu dan pakaian berwarna biru serta beralis hitam dan *lipstick* merah.



Gambar III.17 Karakter Pendukung Wanita
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Logo

  Logo pada aplikasi teladan sifat rosul ini sebagai identitas yang membedakannya dengan logo aplikasi lainnya. Referensi logo tersebut dipilih karena memiliki visual yang cukup *simple* dengan unsur kaligrafi berjenis kufi yang komunikatif dan memberi kesan tegas. Adapun logo yang dibuat memiliki unsur kaligrafi Muhammad pada *frame* lingkaran ini

mengacu pada logo referensi yang memiliki arti bahwa aplikasi ini berpedoman pada sifat figur Nabi Muhammad, *frame* lingkaran yang tidak memiliki akhiran dan awalan yang mewakilkan perlindungan pada logo *type* teladan sifat rosul, dalam hal ini berarti aplikasi ini terlindungi dari konten lainnya selain sifat rosul. Logo teladan sifat rosul ini dibuat lebih dinamis sehingga tidak terkesan kaku, pemberian warna orange memberi kesan ceria pada logo untuk anak-anak.



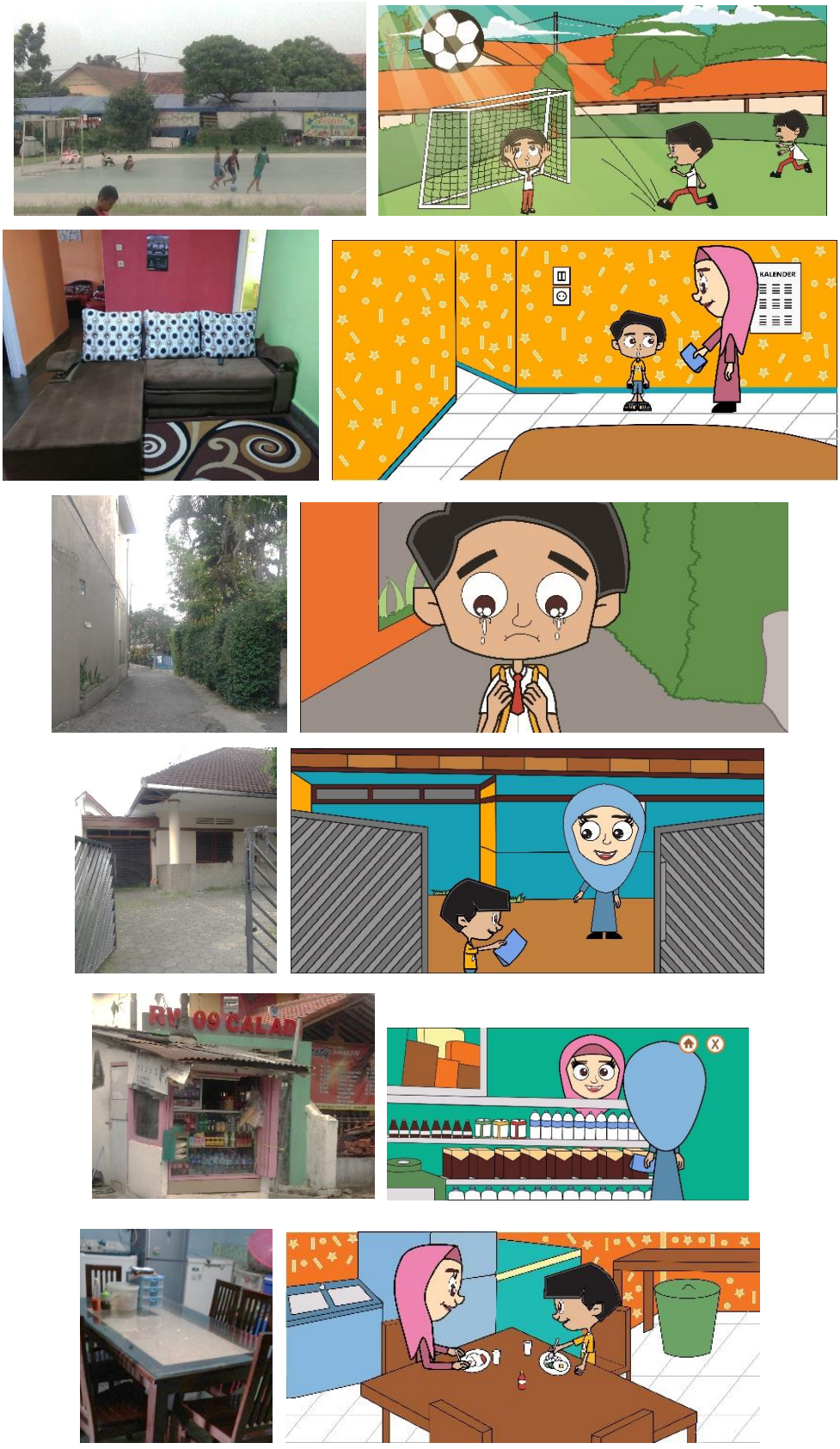
Gambar III.18 Logo.
Sumber: (a) cb5eb729900125da44cd7ec9436f6e11.jpg.
(b) Dokumen Pribadi (2018).

- Latar

  Dalam aplikasi ini terdapat cerita interaktif dan permainan, dalam cerita interaktif menggunakan latar yang mengacu pada kondisi lingkungan di Indonesia terutama kota Bandung.



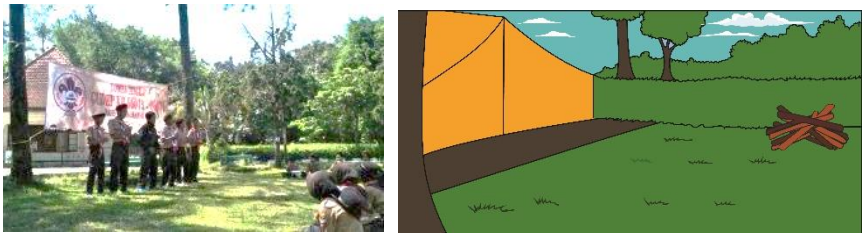




Gambar III.19 Latar Cerita Interaktif
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar III.20 Latar Cerita Interaktif
Sumber: https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-2892304/tren-warga-bandung-mejeng-asyik-di-bangku-klasik-khas-eropa/komentar



Gambar III.21 Latar Permainan 1
Sumber: https://www.scout.id/lt-pramuka-smp-salman-alfarisi-target-awal-mengukir-prestasi-5475.html



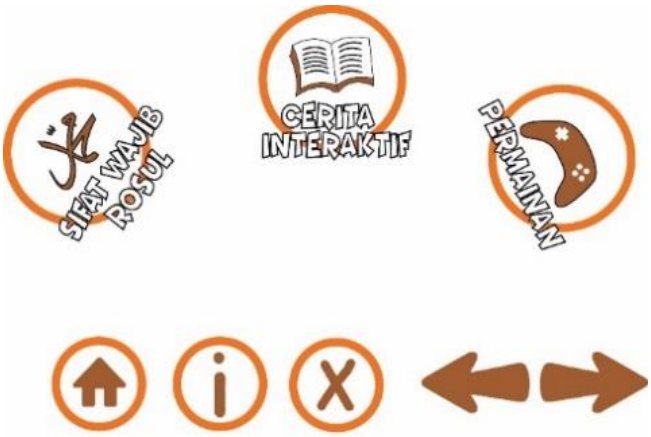
Gambar III.22 Latar Permainan 2
Sumber: http://pendaki-lakalaka.blogspot.com/2017/01/rute-pendakian-gunung-slamet-jalur.html



Gambar III.23 Latar Permainan 3
Sumber:http://www.suarasurabaya.net/_watermark/createimage_small.pp?d=kk&c=berita&b=201704&a=186759&angka=10

- *User control*

  User control atau tombol yang digunakan untuk mengontrol aplikasi seperti berpindah halaman, menutup aplikasi dan lain-lain. Berikut *user control* yang dirancang untuk aplikasi teladan sifat rosul.



Gambar III.24 *User Control*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.5 Warna

Warna merupakan kesan yang diperoleh indra penglihatan dari pantulan cahaya kepada benda yang mengenainya (KBBI Daring, 2016). Pemilihan warna yang digunakan yakni cenderung menggunakan warna cerah yang memberi kesan ceria, hangat dan bersahabat. Warna utama adalah hijau toska dan kuning cerah yang senada dengan warna logo Departemen Agama Islam Republik Indonesia, pemilihan warna hijau toska bertujuan memberi kesan tenang dan damai, hijau toska tersebut berasal dari pennyatuan warna langit biru dan hijau bumi yang melambangkan bahwa ketika memiliki ilmu dan akhlak setinggi langit, namun tetap rendah hati dan membumi. Format *export* warna menggunakan dua jenis yakni Red Green Blue (RGB) dan Cyan Magenta Yellow Key (CMYK), *export* warna RGB digunakan pada layar *handphone* yang diperuntukkan bagi media utama yakni aplikasi yang memancarkan cahaya melalui *handphone* sedangkan *export* warna CMYK diperuntukkan bagi media pendukung tercetak. Berikut kode dan tampilan warna yang digunakan.



Gambar III.25 Warna
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

III.3.6 Audio

Audio yang digunakan adalah lagu sifat wajib rosul yang didapat pada media sosial youtube serta *voice over* oleh Gadis Aprilia yang disesuaikan dengan konten yang ada pada aplikasi dan suara untuk *user control* yang didapat dari youtube dan dipublikasikan oleh All Sounds dengan menggunakan suara tendangan bola yang diunduh secara gratis serta efek suara pada permainan kuis yang diunduh pada media sosial youtube dan dipublikasikan oleh Sound Effects & Templates.