BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah kelompok sasaran yang dituju secara khusus untuk menjadi target skala prioritas dalam pembuatan suatu karya sehingga bisa dijadikan sebagai acuan dalam menentukan konsep konten pendekatan dalam karya. Pemilihan khalayak sasaran dalam perancangan media informasi mengenai pengamalan nilai–nilai *Asma'ul Husna* dalam kehidupan harian ini dipilih dengan berbagai macam pertimbangan yang bertujuan agar isi dari media informasi bisa dapat dipahami.

Khalayak sasaran terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu ditentukan berdasarkan demografis, geografis dan psikografis. Ketiga kategori tersebut memiliki peranan penting karena ketiga kategori tersebut menjadi sebuah acuan terhadap isi dari konten yang akan dibuat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, demografi adalah ilmu yang mempelajari tentang susunan, jumlah dan perkembangan penduduk. Ilmu yang memberikan uraian atau gambaran statistik mengenai suatu bangsa dilihat dari sudut sosial politik dan kependudukan

Khalayak sasaran dalam perancangan media informasi ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Demografis

Jenis Kelamin	: Laki–laki dan perempuan
Usia	: 17–20 Tahun
Status Ekonomi	: Bawah, Menengah dan Atas
Pekerjaan	: Pelajar
Warga Negara	: Indonesia

Pemilihan target audiens dengan rentang usia tersebut berada pada tahap remaja akhir yang berada di posisi dimana mereka mulai menunjukan sikap skeptis pada

berbagai bentuk ajaran yang religius. Hal tersebut terjadi karena seseorang dalam masa remaja akhir ingin mempelajari segala ajaran agama sebagai sesuatu yang bermakna dengan pengertian intelektual yang bisa mereka sesuaikan dengan kemampuan dan kehidupan kesehariannya (Hurlock, 1980, h.222). Oleh karena itu dengan adanya media informasi tentang pengamalan nilai–nilai *Asma'ul Husna* diharapkan bisa menjadi media pembelajaran untuk memaknai *Asma'ul Husna* dan mengamalkan nilai yang ada didalamnya sebagai prinsip ketika menjalani kehidupan kesehariannya.

Mengamalkan nilai yang ada pada *Asma'ul Husna* bukanlah kegiatan yang dapat membedakan status ekonomi seseorang yang menjalankannya. Sehingga semua orang dapat mengamalkan nilai yang ada pada *Asma'ul Husna*. Baik itu status ekonominya berada dikalangan rendah, menengah, maupun atas.

b. Geografis

   Perancangan ini ditujukan untuk pelajar yang bertempat tinggal di wilayah Kota Bandung. Kota Bandung dipilih untuk dijadikan sebagai sasaran awal penyebaran buku. Karena sebagian besar pelajar di Kota Bandung kesulitan untuk mencari tahu apa makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna* karena keterbatasannya media informasi yang menjelaskan disertai dengan gambaran visual menarik yang bisa didapatkan.

c. Psikografis

   Seorang pelajar ketika berada pada fase remaja akhir sudah mulai mengalami perubahan dalamm hal prilaku yang bersifat kognitif sifat tersebut mengacu pada suatu pemahaman tentang perilaku yang berkaitan dengan pemahaman, penerapan, dan pemikiran kemampuan akal atau rasional. Sehingga aspek–aspek tersebut dapat mempengaruhi dan membantu mereka dalam pengambilan suatu keputusan. Karena pada fase tersebut seorang remaja dapat membuat suatu keputusan berdasarkan dari informasi yang telah didapatkan untuk dapat diadaptasikan hal tersebut dalam kehidupan kesehariannya (Haryanto, Suyono, 2014, h.3).

III.1.1 *Customer Insight*

Customer insight adalah suatu pengetahuan mendalam terhadap seorang konsumen terhadap suatu produk atau objek. *Costumer Insight* adalah suatu tahapan dari proses pencarian yang mendalam yang bertujuan untuk mengetahui latar belakang, pandangan dan juga prilaku dari seseorang yang berhubungan dengan suatu produk. (Amalia Maulana, 2009, h.25). Oleh karena itu *customer insight* adalah salah satu proses yang penting untuk bisa dijadikan sebagai sebuah acuan dalam pemecahan masalah pada suatu objek permasalahan yang ada pada seorang konsumen.

Penentuan *customer insight* adalah salah satu proses yang penting ketika merancang media informasi ini. Salah satu fungsi dari *customer insight* adalah untuk mengetahui pandangan dari sisi konsumen terhadap produk yang diinginkan. Sesuai dengan faktor mengenai konsumen seperti faktor lingkungan dan psikologis. Media informasi ini diperuntukan untuk remaja muslim yang berada pada masa remaja akhir dengan keinginan untuk memperoleh informasi yang mudah dimengerti dengan penggunaan bahasa yag tidak terlalu rumit disertai dengan gambar / ilustrasi yang menarik. Berikut ini ada beberapa bentuk *insight* dari remaja pada masa remaja akhir:

- Ingin dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial
- Bisa memilih secara tegas mana yng benar dan mana yang salah
- Mempunyai kelompok teman-teman dekat yang nyaman dalam bersosialisasi
- Ingin lebih mandiri

III.1.2 *Customer Journey*

Untuk dapat memutuskan tentang apa media yang tepat dalam hal pemberian informasi ini *customer journey* memiliki peranan penting untuk menentukan hal tersebut. Dengan adanya daftar aktifitas dari seorang

konsumen maka daftar tersebut sangat berfungsi untuk bisa mengetahui kontak media yang cocok bagi khalayak sasaran.

Tabel III.1 *Customer Journey*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

NO	Waktu	Kegiatan	*Point of contact*	Tempat
1	05 : 00 - 05 : 30 WIB	Bangun tidur, Cek telpon genggam, Mandi	Ponsel, Peralatan Mandi, Peralatan tidur	Kamar tidur
2	05 : 30 - 06 : 00 WIB	Berpakaian, Sholat	Baju, Peralatan Sholat	Kamar tidur
3	06 : 00 - 06 : 30 WIB	Persiapan menuju sekolah, Sarapan	Tas, Buku, Peralatan sekolah, Peralatan makan, ponsel	Ruang tengah
4	06 : 30 - 07 : 30 WIB	Berangkat ke sekolah	Angkutan umum, Bus sekolah, stiker, *billboard*, poster, spanduk	Jalan
5	07 : 30 - 10 : 00 WIB	Kegiatan belajar mengajar di sekolah	Buku tulis, tempat pensil, madding, tas sekolah	Lingkungan sekolah
6	10 : 00 - 10 : 30 WIB	Istirahat	Poster, spanduk	Kantin
7	10 : 30	Kegiatan belajar	Buku tulis, tempat	Lingkungan

	- 14 : 30 WIB	mengajar di sekolah	pensil, madding, tas sekolah	sekolah
7	14 : 30 - 15 : 30 WIB	Pulang ke rumah	Angkutan umum, Bus sekolah, stiker, *billboard*, poster, spanduk	Jalan
8	15 : 30 - 19 : 30 WIB	Istirahat, Sholat, Makan	Peralatan makan, Peralatan Sholat, Televisi, Ponsel	Rumah
9	20 : 00 - 21 : 30 WIB	Belajar mandiri (dalam rumah)	Buku tulis, tempat pensil, tas sekolah, buku pelajaran, meja belajar	Kamar tidur
10	21 : 30 WIB	Persiapan tidur	Peralatan Mandi, Peralatan tidur	Kamar mandi
11	22 : 00 WIB	Tidur	Selimut, bantal, guling, lampu tidur	Kamar tidur

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah salah satu proses yang bertujuan agar pendekatan komunikasi yang telah dilakukan dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapai dalam bentuk sebuah media. Sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik tepat kepada khalayak sasaran. Umumnya pada saat ini sebagian besar pelajar tidak mengetahui tentang apa makna dari kalimat *Asma'ul Husna*. Namun tidak menutup kemungkinan juga ada yang mengetahui makna dari kalimat *Asma'ul Husna* walaupun hanya beberapa kalimat saja. Hal tersebut terjadi karena keterbatasannya media informasi yang menjelaskan tentang hal ini, media informasi yang ada umumnya menjelaskan hanya dengan kalimat tanpa

disertai dengan gambaran visual yang selaras dengan makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna*. Oleh karena itu dibuatlah sebuah media perancangan media informasi yang dapat menjelaskan tentang apa saja makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna*. Disertai dengan gambaran visual yang ditampilkan diharapkan dapat meningkatkan minat bagi pelajar yang ingin mempelajari lebih dalam tentang *Asma'ul Husna*. Selain itu dengan adanya media informasi ini diharapkan dapat menjadi acuan gambaran tentang apa saja makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna*.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menyampaikan tentang apa makna yang terkandung dalam kalimat *Asma'ul Husna* sehingga bisa diketahui tentang apa nilai terkandung dalam kalimat tersebut sehingga nilai tersebut bisa dijadikan sebuah prinsip ketika menjalani kehidupan sehari–hari. Dengan pendekatan Bahasa yang sesuai dan dapat dimengerti diharapkan pesan informasi yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

- Pendekatan Visual

  Pendekatan Visual adalah salah satu rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud kepada pihak lain dengan penggunaan sebuah media penggambaran yang bisa tersampaikan oleh indera penglihatan. Penggambaran visual yang akan dilakukan pada media informasi ini adalah penggambaran visual tentang makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna*. Bukan hanya itu, dalam media informasi ini juga akan disertai dengan penggambaran tentang bagaimana cara mengamalkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari–hari. Gambaran visual yang akan digunakan pada media informasi ini berbentuk ilustrasi kartun yang dipadupadankan dengan penggunaan warna dan *font*. Semua itu bertujuan

agar semua unsur yang ada pada media informasi ini dapat terlihat selaras dan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan

- Pendekatan verbal

  Komunikasi verbal adalah salah satu bentuk komunikasi yang disampaikan dengan penggunaan kalimat dan kata. Tulisan dan kata ini memiliki peranan penting dalam sebuah media komunikasi tujuannya agar informasi yang akan disampaikan bisa tersampaikan dengan baik. Pendekatan verbal yang akan digunakan dalam media informasi ini adalah penggunaan yang dominan pada Bahasa Indonesia dengan disertai penggunaan Bahasa Arab. Dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang baku dengan penggunaan diksi yang sederhana yang mampu menjelaskan versi sederhana dari pengertian yang ada sehingga mampu memberikan informasi yang dapat dengan mudah dimengerti, diharapkan informasi yang ada dapat tersampaikan dengan baik.

  Bentuk komunikasi yang akan digunakan dalam media informasi ini adalah kalimat yang memberitahu dan menyarankan. Bahasa yang digunakan dalam media informasi ini adalah Bahasa yang bersifat formal. Hal tersebut bertujan agar materi yang ada pada media informasi ini adalah tentang sebuah gambaran yang merujuk pada sebuah edukasi tentang apa makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna*.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan sebuah instansi yang memiliki sekelompok orang yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan. Dalam media informasi ini instansi yang akan dipilih untuk dijadikan *mandatory* adalah salah satu divisi dari sebuah penerbit buku yaitu DAR! Mizan yaitu Divisi Anak dan Remaja Mizan. Divisi ini adalah divisi yang ada dalam PT Mizan Pustaka yang khusus menangani bagian produksi buku–buku yang bertemakan tentang agama Islam untuk anak dan remaja. Penetapan *mandatory* ini

mengacu pada ketentuan khalayak sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar III.1 Logo DAR! Mizan

Sumber : http://www.mizan.com/dar/ (Diakses pada 27 Mei 2018, 20 : 25)

III.2.4 Materi Pesan

Materi yang ada pada media informasi ini adalah pengetahuan tentang makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna*. Pada media informasi ini pendalaman kalimat *Ar–Rahman* dan *Ar–Rahim* dipilih untuk menjadi konten utama pada media informasi ini. Hal tersebut bertujuan karena kedua kalimat tersebut adalah kalimat yang paling utama dalam *Asma'ul Husna*.

Selain itu tujuan penetapan kedua kalimat tersebut juga bertujuan agar materi yang ada pada media informasi ini bisa lebih fokus terhadap kedua kalimat tersebut sehingga mampu menampilkan materi yang jelas dan lengkap. Materi yang disampaikan berdasarkan dari potongan ayat Al–Quran yang menjelaskan tentang kalimat *Ar–Rahman* dan *Ar–Rahim*. Sehingga dengan digunakannya metode tersebut dapat diketahui tentang apa sebenarnya makna dari adanya sifat *Ar–Rahman* dan *Ar–Rahim* yang dimiliki oleh Allah SWT dalam kehidupan seorang umat muslim dan

bagaimana cara umat muslim untuk mengamalkan nilai yang ada untuk dijadikan sebagai sebuah prinsip dalam menjalani kehidupan harian.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menentukan gaya Bahasa adalah salah satu tahapan yang cukup penting dalam proses penyampaian sebuah informasi kepada pihak lain. Dengan tidak adanya penentuan gaya Bahasa yang akan digunakan pada media informasi ini maka komunikasi yang akan disampaikan tidak bisa tersampaikan dengan baik oleh pihak penerima komunikasi. Dengan adanya gaya Bahasa yang ada dalam sebuah informasi maka informasi tersebut mampu mempengaruhi dan meyakinkan para pembaca dan juga membuat pesan terlihat lebih berbobot. (Tarigan, 2009, h.5). Oleh karena itu untuk mampu menampilkan sebuah informasi yang kongkrit dan dapat dipercaya maka akan ditentukan sebuah gaya bahsa pada setiap kalimat yang ada pada media informasi ini.

Pada media informasi ini gaya Bahasa yang dapat memberikan pengertian yang lebih sederhana dan mudah dimengerti dari konten utama yang ada pada media informasi ini yaitu tentang makna dan nilai yang ada pada kalimat *Asma'ul Husna* berdasarkan potongan ayat dari Al–Quran. Gaya bahasa yang akan digunakan adalah gaya bahasa repitisi. Gaya bahasa ini akan digunakan betujuan agar pemahaman tentang materi ini dapat tersampaikan dengan baik dengan adanya pengulangan tentang penegasan yang beruung pada suatu pengertian yang dapat dimengerti. Agar dapat menegaskan suatu pokok masalah atau materi secara jelas dan baik.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan media informasi ini diperlukannya sebuah tahapan atau proses tentang strategi kreatif. Strategi kreatif ini berperan penting dalam memberi solusi perancangan tentang bagaimana agar media informasi yang dirancang mampu menyampaikan informasi dengan baik dan juga efektif kepada penerima informasi tentunya dengan cara yang

kreatif agar informasi yang disampaikan juga bisa menarik untuk disimak. Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan dalam penentuan strategi kreatif yang akan ditentukan :

- *Copywriting*

  Penggunaan *Copywriting* dalam media informasi ini adalah sebagai bentuk pemberian identitas kepada sebuah media informasi. Dengan adanya *Copywriting* media informasi ini bisa membuat suatu pnejelasan tentang materi apa yang akan dijelaskan pada media informasi ini. *Copywriting* yang akan digunakan pada media informasi ini adalah pada bagian pemberian judul untuk media informasi ini. Media informasi ini berjudul "Mencari tahu kasih dan sayang Allah SWT di kehidupan sehari–hari" sebagai *headline* yang akan tertera pada sampul.

- *Storyline*

  Dibuatnya *storyline* pada perancangan media informasi ini bertujuan untuk memberikan alur yang mengatur tentang rangkaian isi dari informasi yang ada pada media informasi ini. Sehingga rangkaian informasi tersebut dapat menjadi sebuah urutan kejadian yang hanya dapat disebabkan oleh adanya sebab dan akibat dan menimbulkan terjadinya peristiwa lain. Pada media informasi ini akan menampilkan tentang materi dasar mengenai kalimat *Ar–Rahman* dan *Ar–Rahim* dengan cerita bergambar. Pada media informasi ini akan mencertikan sebuah perjalan visual yang menceritakan tentang perjalanan mudik yang dilakukan oleh sebuah keluarga. Selama perjalan mudik ini keluarga tersebut mendapatkan pengalaman dan pelajaran tentang makna dari kalimat *Ar–Rahman* Dan *Ar–Rahim*. Setiap tahap dari perjalanan mudik yang dilalui masing – masing memberikan keluarga tersebut pemahaman yang lebih dalam tentang *Ar –Rahman* dan *Ar–Rahim*. Pemahaman yang didapatkan meliputi pengetahuan dasar tentang kedua kalimat tersebut. hingga pemahaman tentang apa alasan dari keberadaan kedua nama tersebut dalam kumpulan nama sifat yang dimiliki oleh Allah SWT. Hingga pada akhirnya kedua nama tersebut bisa

diketahui apa sebenarnya nilai yang ada pada kedua kalimat tersebut sehingga nilai yang bisa didapatkan bisa dijadikan sebagai sebuah prinsip dalam menjalani kehidupan keseharian dengan cara mengamalkan nilai tersebut di kehidupan sehari hari.

- **Prolog**

  Pada bagian awal buku ilustrasi ini akan menjelaskan tentang pengenalan awal mengenai kedua nama *Ar–Rahman* dan *Ar–Rahim* dengan mulai menyadari alasan tentang bagaimana sebuah kehidupan dapat tercipta dan apa yang mendasari sebuah kehidupan dapat berjalan begitu baik dan sistematis.

- ***Asma'ul Husna***

  Pada bagian selanjutnya adalah pembahasan tentang salah satu yang menyebabkan adanya kehidupan yang tercipta di dunia. Dalam bagian ini akan menjelaskan tentang peranan Allah SWT dalam penciptaan alam semesta melalui sekumpulan nama yang dimiliki-Nya yaitu *Asma'ul Husna*. Dengan mengetahui *Asma'ul Husna* seorang umat muslim dapat mengetahui tentang pengetahuan dasar tentang alasan mengapa Allah SWT menciptakan alam semesta. Dalam bagaian ini juga akan menjelaskan tentang kedua kalimat *Asma'ul Husna* yang dimiliki oleh Allah SWT sebagai sifat yang mendasari Allah SWT dalam menciptakan alam semesta.

- ***Ar–Rahman* dan *Ar-Rahim***

  Pada bagian ini akan menjelaskan kedua kalimat yang memiliki peranan penting atas alasan yang mendasari Allah SWT dalam penciptaan alam semesta. Kedua kalimat yang akan dibahas adalah kalimat *Ar–Rahman* dan *Ar–Rahim*. kedua kalimat tersebut adalah yang mendasari Allah SWT dalam menciptakan alam semesta. Kedua kalimat tersebut adalah sifat rasa kasih sayang dan pemberi yang dimiliki oleh Allah SWT. Sifat–sifat tersebut yang mendasari Allah SWT dalam menciptakan alam semesta dengan mmemelihara seluruh

mahluk ciptaan-Nya di Dunia dengan memberikan kehidupan yang baik di dunia secara rata tanpa mengkategorikan satu mahluk dengan mahluk lainnya. Bukti rasa kasih sayang Allah SWT dapat diketahui oleh umatnya dari stiap rahmat yang Ia berikan dari mulai penciptaan awal kedhidupan hingga bagaimana cara Allah SWT dalam merawat kehidupan yang Ia ciptakan sehingga bisa membuat semua mahluk ciptaan-Nya bisa menjalani kehidupan di dunia dengan baik.

- **Penetapan Matahari**

  Pada bagian ini materi yang disampaikan adalah materi tentang salah satu cara Allah SWT lakukan untuk menciptakan kehidupan yang baik dan sistematis bagi seluruh mahluk-Nya di bumi. Dengan cara menetapkan matahari sebagai salah satu sumber kehidupan yang terjadi di bumi. Berbagai macam fenomena yang terjadi di bumi adalah bukti nyata dalam pemeliharaan Allah SWT terhadap alam semesta. Seluruh fenomena yang terjadi di bumi memiliki maksud dan tujuan yang berguna bagi kelangsungan hidup yang dialami oleh seluruh mahluk ciptaan-Nya di bumi.

- **Penjelasan Fenomena**

  Bagian selanjutnya adalah penjelasan tentang bagaimana sebuah fenomena di bumi bisa terjadi berdasarkan dari penetapan matahari sebagai sumber dari kehidupan. Fenomena yang akan dijelaskan pada bagian ini adalah tentang bagaimana terjadinya proses siang dan malam yang terjadi di bumi. sehingga fenomena ini dapat berpengaruh bagi kelangsungan hidup seluruh mahluk yang ada di bumi. pada materi ini akan di perkuat juga dengan penambahan potongan ayat Al–Quran yang berkaitan dengan hal tersebut. ada dua ayat dari surat yang ada dalam Al–Quran yang akan digunakan sebagai penguat dari bagaimana cara Allah SWT mengatur matahari sebagai sumber kehidupan sehingga terjadi fenomena–fenomena yang terjadi. Surat *Ar–Rahman* ayat 17 adalah potongan ayat pertama yang akan

digunkan. Ayat ini menjelaskan bagaimana proses siang dan malam terjadi berdasarkan garis edar yang di lalui bumi ketika sedang mengedari matahari. Selain itu pada bagian ini juga akan menjelaskan salah satu fenomena yang disebabkan berdasarkan peristiwa tersebut. Fenomena ini bukan hanya fenomena siang dan malam yang terjadi namun juga ada fenomena pergantian musim yang terjadi di bumi.

- **Efek yang dihasilkan dari fenomena yang terjadi**

  Selanjutnya pada bagian dalam buku ilustrasi ini adalah penjelasan tentang apa dampak yang bisa dirasakan oleh seluruh mahluk yang ada di bumi untuk mendukung mereka dalam menjalani kehidupan kesehariannya selama di bumi. Dengan diiringi penggambaran visual yang memperlihatkan dampak nyata dari fenomena yang terjadi sehingga fenomena tersebut sangat berguna dalam kelangsungan selruh mahluk hidup selama di bumi.

- **Alasan mengapa Allah SWT menciptakan fenomena**

  Pada bagian selanjutnya dalam buku ini adalah sebuah pengantar materi tentang apa yang mendasari Allah SWT sedemikian rupa menciptakan alam semesta dengan begitu rapi dan sistematis demi untuk seluruh mahluk ciptaan-Nya di bumi bisa menjalani kehidupan kesehariannya dengan baik selama di bumi. Sehingga bisa diketahui maksud dan tujuan Allah SWT memelihara hal tersebut.

- **Nilai *Ar – Rahman* dan *Ar – Rahim***

  Pada bagian ini akan difokuskan penjelasan tentang nilai yang bisa diambil dari kalimat *Ar–Rahman* dan *Ar-Rahim* dari rasa kasih sayang yang telah Allah SWT berikan melalui bentuk penciptaan dan pemeliharaan-Nya pada alam semesta. Dengan mengamakan nilai yang ada pada kalimat tersebut seorang umat muslim sudah bisa mempercayai adanya kebesaran Allah SWT melalui seluruh hasil ciptaan-Nya. Dengan memelihara nilai tersebut dengan

mengamalkannya di kehidupan keseharian maka seorang muslim bisa melakukan seluruh kegiatannya selama hidup di dunia didasari dengan nilai yang ada pada kalimat *Ar–Rahman* dan *Ar-Rahim.*

- **Ikhlas**

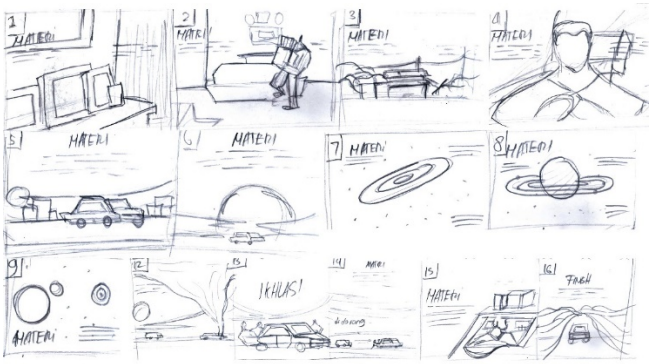
  Pada bagian ini akan menjelaskan tentang mengapa begitu pentingnya seorang umat muslim untuk dapat menjalani kehidupan kesehariannya selama di dunia didasari dengan rasa ikhlas. Disertai penggambaran visual yang menampilkan bagaimana seorang umat muslim dapat dengan mudah menjalni seluruh kegiatannya selama hidup di bumi didasari dengan rasa ikhlas

- **Tujuan Ikhlas**

  Pada bagian terakhir buku ini akan mnejelaskan tentang apa tujuan dan manfaat yang bisa didapatkan ketika seseorang dapat melakukan seluruh kegiatan dengan didasari rasa ikhlas.

- *Storyboard*

  Setelah penentuan *storyline* maka langkah berikutnya adalah menentukan *storyboard* untuk buku ini. Proses *storyboard* dilakukan dengan cara menggambaran ide cerita ke dalam bentuk visual yang sudah mengacu pada susunan *storyline* yang sudah ditentukan sebelumnya. Tujuannya agar gambaran visual yang nantinya akan ditampilkan bisa selaras bukan hanya dengan susunan *storyline* namun juga bisa sesuai dengan pemaparan materi dari setiap materi yang ditampilkan agar gambaran visual mampu memperkuat isi materi yang sedang dibahas.



Gambar III.2 *Storyboard* dengan media kertas dan pensil

Sumber : Dokumen pribadi (2018)

- Visualisasi

  Tahap selnjutnya adalah pengerjaan visualisasi ke proses visualisasi digital yang mengacu kepada hasil sktesa kasar yang telah dilakukan sebelumnya pada proses *storyboard*. Tahap visualisasi ini bukan hanya tentang memindahkan hasil sketsa kasar ke dalam bentuk digital namun juga meliputi pewarnaan, pemberian teks materi hingga penempatan gambar dan teks.

  Visualisasi dengan gaya gambar yang sederhana bertujuan untuk memberikan gambaran visual yang mudah dimengerti oleh target audiens. Sehingga para target audiens ini bisa secara dengan mudah menemukan bentuk–bentuk tersebut dalam kehidupan keseharian. Penggunaan detail yang cukup pada gambaran visual juga dihindari agar target audiens tidak terpecah fokus karena melihat gambaran visual yang terlalu detail sehingga melupakan isi materi yang sedang disampaikan. Sehingga hilangnya relasi antara gambaran visual dengan isi materi dan menyebabkan fungsi dari penyampaian informasi sedikit berkurang.



Gambar III.3 Visualisasi dari isi konten buku

Sumber : Dokumen pribadi (2018)

III.2.7 Strategi Media

Media utama yang dirancang pada media informasi ini adalah berupa buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini diberi judul “Mengapa Allah menyayangi kita?”. Dalam buku ini akan secara dominan menampilkan sebuah gambaran tentang apa saja bukti kasih sayang Allah SWT dalam kehidupan seorang umat muslim dan bagaimana cara umat muslim untuk menyikapi hal tersebut. penetapan buku ilustrasi sebagai sebuah media utama mengacu pada *point of contact* dari khalayak sasaran berdasarkan *customer insight*. Sehingga diharapkan dengan ditetapkannya buku ilustrasi sebagai media utama informasi yang ada pada media ini bisa tersampaikan dengan baik dan tepat. Lalu selanjutnya berdasarkan data geografis dari khalayak sasaran menetapkan bahwa buku ilustrasi ini akan disebarkan di toko buku yang ada di daerah Kota Bandung.

III.2.8 Media Pendukung

Berikut ini adalah penetapan beberapa opsi media yang dapat digunakan untuk mendukung media utama dalam hal penyebarannya ke khalayak sasaran. Adapun media media pendukung yang dipilih antara lain :

- Tahap *attention*
  - Poster

    Tujuan ditetapkannya poster sebagai media pendukung adalah sebagai sarana pengantar informasi mengenai media utama. Dengan adanya poster diharapkan media pendukung ini bisa dijadikan tahap pengenalan awal target audiens kepada media utama yaitu buku ilustrasi. Penempatan poster akan disesuiakan dengan tempat media utama ini akan dipasarkan yaitu di area toko buku.

  - *X–Banner*

    Peranan *x-banner* pada media pendukung dari media utama adalah sebagai salah satu media yang mempromsikan tentang buku ilustrasi ini. Dengan adanya *x-banner* disekitar area toko buku diharapkan dapat menarik minat dari para target audiens.

  - Sosial Media

    Peranan sosial media dalam media pendukung adalah sebagai media pengantar informasi media utama kepada target audiens. Peranan media sosial dalam media pendukung adalah sebagai media pengantar informasi dari media utama kepada target audiens. Dengan adanya media sosial sebagai media pengantar informasi, para target audiens bisa mendapatkan informasi mengenai media utama melalui akses yang lebih mudah. Ada tiga jejaring media sosial yang akan digunakan sebagai media pendukung. Ketiga jejaring media sosia tersebut adalah Facebook, Twitter dan Instagram.

    Facebook sebagai salah satu jejaring media sosial yang akan digunakan sebagai media pendukung. Dengan adanya laman facebook yang

mencakup informasi tentang media utama maka target audiens mendapatkan kemudahan tetnang informasi media utama. Semua unggahan facebook akan mengarah kepada informasi tentang media utama seperti tempat peluncuran buku, tanggal dan penawaran menarik lainnya.

Peranan twitter sebagai jejaring sosial yang akan digunakan sebagai media pendukung adalah sebagai media media sosial yang interaktif dengan target audiens. Seluruh informasi tentang media utama akan disampaikan lebih interaktif karena pada jejaring media sosial twitter target audiens bisa secara langsung melakukan interaksi dengan pihak penerbit dari buku

Instagram pun memiliki peranan yang cukup penting sebagai salah satu jejaring media sosial yang ditetapkan sebagai media informasi. Seluruh informasi yang akan disampaikan melalui unggahan di Instagram bisa disampaikan secara menarik. Karena seluruh unggahan yang ada pada Instagram disertai dengan gambaran visual yang sesuai dengan media utama sehingga mampu menarik minat dari target audiens untuk mengetahui informasi yang ditampilkan melalui unggahan dari Instagram.

- *Flyer*

Peranan flyer pada media pendukung adalah sebagai media promosi tentang media utama. Isi informasi dari *flyer* akan menampilkan perihal jadwal dan tempat peluncuran buku. Jadwal pendistribusian *flyer* disesuaikan dengan jadwal poster. Dengan adanya *flyer* maka target audiens akan lebih mengetahui informasi tentang *event* peluncuran buku.

- *Wobbler*

Peranan *woobler* dalam media pendukung adalah sebagai media pendukung untuk membantu promosi dari media utama. Dengan adanya penempatan buku di area *display* buku maka hal tersebut dapat menarik perhatian dari pada target audiens.

- *Chain Flag*

Dengan adanya *chain flag* di area display peluncuran buku maka hal tersebut dapat menarik perhatian dari para target audiens. Media pendukung ini lebih membantu media utama dalam hal media promosi.

- Tahap Pengingat

Pada tahap ini media pendukung ditentukan dari media yang dekat dengan target audiens berdasarkan dari data *customer journey*. Agar media pendukung ini dapat menjadi pengingat target audiens tentang media utama. Dengan adanya media pendukung yang diberikan kepada target audiens sebagai *gimmick*. Maka akan menmbuat kesan kepada target audiens mengenai media utama. Media pendukung yang akan digunakan adalah:

- Pembatas Buku

Peranan media aksesoris pembatas buku pada media pendukung adalah sebagai pengingat target audiens akan media utama dan sebagai penanda atas kepemilikan buku ilustrasi tersebut

- Pin

Peranan aksesoris pin pada media media pendukung adalah sebagai pengingat media jangka panjang bagi target auidens. Penetapan pin sebagai media pendukung disesuaikan dengan penggunaan peralatan

yang digunakan langsung oleh target audiens dari media utama yaitu baju, tas, topi dan peralatan sekolah lainnya.

- *Tote Bag*

Peranan aksesoris *tote bag* pada media pendukung adalah sebagai bentuk penyesuaian dari customer insight dari target audiens yang masih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain sebagai media pengingat adanya *tote bag* juga diharapkan dapat membantu para target audiens dalam menjalankan kegiatannya sebagai seorang pelajar.

- Stiker

Pernanan stiker sebagai salah satu media pendukung adalah sebagai bentuk pengingat jangka panjang dari media utama. Stiker dapat ditempelkan dimana saja dan dapat menyesuaikan terhadap media lainnya.

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah salah satu media pendukung yang memiliki kemampuan pengingat jangka panjang. Karena kefektifannya yang mampu menyesuaikan dengan media lainnya membuat gantungan kunci dekat dengan keseharian target audiens.

- T – Shirt

Peranan *T–Shirt* sebagai salah satu media pendukung adalah sebagai penginat media jangka panjang. Penentuan *t–shirt* sebagai salah satu media pendukung karena *t–shirt* memiliki keterikatan dengan setiap kegiatan yang dilakukan target audiens.

III.2.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Penentuan strategi distribusi dalam perancangan media informasi ini merupakan salah satu proses perancangan tang harus dilakukan. Dengan adanya rencana penentuan strategi distribusi yang baik dan terencana maka

media utama dapan terdistribusi dengan baik kepada target audiens. Perencanaan distribusi ini mencakup seluruh media yang ada termasuk media pendukung. Dengan ditetapkannya penyebaran media secara merata antar sesama media maka akan berpotensi menimbulkan proses pendistribusian media yang baik.

Tabel III.2 Rencana distribusi media

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Media	Juli 2018				Agustus 2018				September 2018			
Media Utama												
Buku Ilustrasi												
Media Informasi												
Poster												
X - Banner												
Mini X - Banner												
Flyer												
Wobbler												
Chain Flag												
Media sosial												
Media Pengingat												
Pin												
Gantungan Kunci												
Tote Bag												
T - Shirt												
Sticker												
Pembatas Buku												

III.3 Konsep Visual

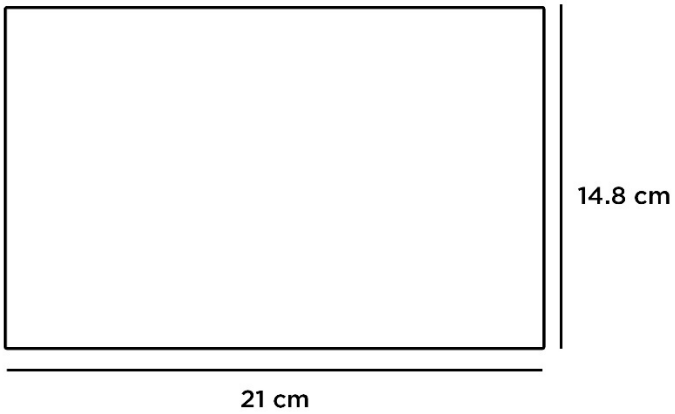
Penentuan konsep desain pada perancangan sebua media informasi dengan media buku ilustrasi adalah salah satu proses yang penting. Karena dengan ditentukannya sebuah konsep visual maka nantinya informasi yang ada pada media informasi ini bisa selaras dengan seluruh elemn yang ada pada media informasi ini. Elemen–elemen tersebut meliputi gambaran visual, ilustrasi, *layout*, warna dan isi konten itu sendiri sehingga media informasi ini tidak hanya informatif dalam penyampaian materi namun juga dapat menarik secara visual karena ditentukannya sebuah konsep visual yang jelas.

Gaya ilustrasi yang akan digunakan pada media informasi ini adalah gaya ilustrasi kartun yang sederhana dan dapat mudah dimengerti. Penggunaan gaya kartun pada media informasi ini bertujuan karena menyesuaikan dengan gaya Bahasa dari konten yang ada pada media informasi ini. Karena dengan digunakannya gaya ilustrasi kartun pada media informasi ini diharapkan pihak penerima komunikasi bisa mendapatkan penjelasan tambahan yang mudah dimengerti dengan adanya gambaran visual karena fungsi dari adanya gambaran visual adalah mampu memberikan sebuah gagasan, maksud dan pesan menjadi jelas dan nyata, sehingga dapat dengan mudah dipahami. (Arifin dan Kusrianto, 2009, h.70–71). Hal tersebut bertujuan agar isi konten dan gaya ilustrasi pada media informasi ini bisa sama–sama sesuai dengan tujuan dibuatnya media informasi ini yaitu dapat memberikan informasi yang jelas dan informatif dengan sederhana dan mudah dimengerti agar isi pesan yang ada media informasi ini dapat tersampaikan dengan baik.

III.3.1 Format Desain

Buku ilustrasi ini akan menggunakan format desain buku dengan format landscape berukuran 14.8 cm x 21 cm. hal tersebut bertujuan agar buku ini dapat memudahkan ketika digenggam dan juga ketika ditempatkan pada sebuah media penyimpanan buku. Baik itu dalam tas atau rak buku.

Dicetak dengan kertas *art paper* tipis, *full color* dengan format bolak-balik pada bagian konten. Untuk bagian sampul depan menggunakan *hard cover* menggunakan jenis kertas yang lebih tebal yaitu art paper tebal disertai dengan laminasi *doff* agar pada bagian sampul tidak mudah rusak. Untuk format arah membaca menggunakan aturan dasar yang mngacu penggunaan Bahasa Indonesia yaitu dari arah kiri ke kanan. Berikut ini adalah format dari buku ilustrasi :



Gambar III.4 Format Desain

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

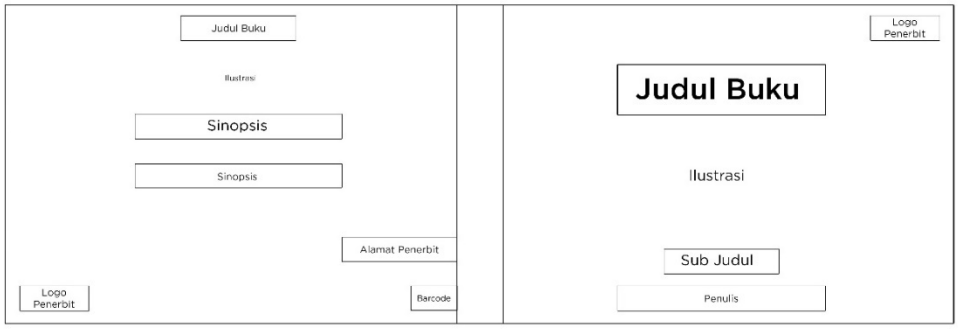
III.3.2 Tata Letak

Tata letak memiliki peranan penting dalam hal menyusun elemen–elemen desain yang ada pada sebuah media. dengan adanya pengaturan pada tata letak elemen–elemen yang meliputi teks, *icon* dan ilustrasi bisa tertata dengan baik tanpa menganggu fungsi dari masing–masing elemen yang ada pada buku ilustrasi ini. Sehingga seluruh elemen yang ada pada buku ilustrasi ini bisa dapat menyampaikan informasi dengan baik.

- Sampul

  Sebagai tampilan utama dari sebuah buku ilustrasi sebuah sampul depan harus memiliki beberapa informasi yang bersifat sebagai sebuah identitas. Tujuannya agar dapat memberi tahu pihak penerima komunikasi agar bisa mengetahui dengan cepat tentang apa materi yang akan dibahas pada buku

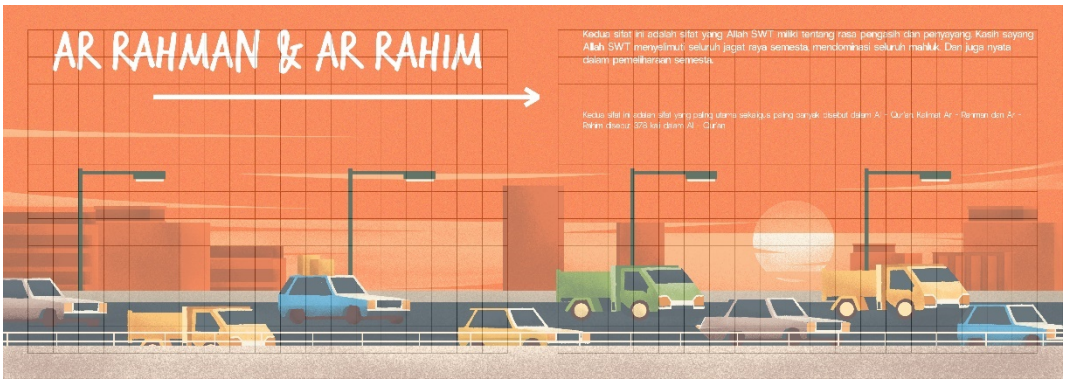
ilustrasi ini. Informasi yang ada pada bagian sampul depan ini meliputi ilustrasi, judul buku, logo penerbit dan juga identitas penulis. Untuk bagian sampul belakang informasi yang ada pada bagian sampul belakang meliputi synopsis buku, alamat penerbit dan *barcode* penjualan disertai juga ilustrasi namun tidak terlalu terlihat dominan dibanding sampul depan.



Gambar III.5 Sampul buku ilustrasi depan (kanan) dan belakang (kiri)
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Alur Baca

  Penetapan alur baca pada media informasi ini menyesuaikan dengan aturan dasar dari arah baca dari Bahasa Indonesia yaitu dimulai dari kiri ke kanan dan juga dari arah atas ke bawah. Dengan penerapan *grid* sistem pada media ini maka dapat menampilkan sebuah informasi yang jelas dan saling berkesinambungan antara teks dan ilustrasi. Karena terlihatnya penempatan yang baik antara kalimat dan ilustrasi. *Grid system* yang diterapkan pada media ini adalah *grid system* yang mengacu pada *grid* sistem yang ditetapkan oleh Josef–Muller Brookmann yang menggunakan kolom yang memiliki ukuran masing–masing 1cm dan di urutkan secara menyeluruh pada bagian media utama. Dengan menerapkan *grid*, maka teks dan ilustrasi dapat ditempatkan sesuai dengan kriteria yang objektif dan fungsional. (Brockmann, 1981, h.19). Dengan adanya kolom–kolom tersebut maka setiap dari elemen yang ada memiliki acuan ketika sedang ditempatkan sehingga fungsi dari teks dan ilustrasi bisa lebih baik dalam hal penyampaian informasi.

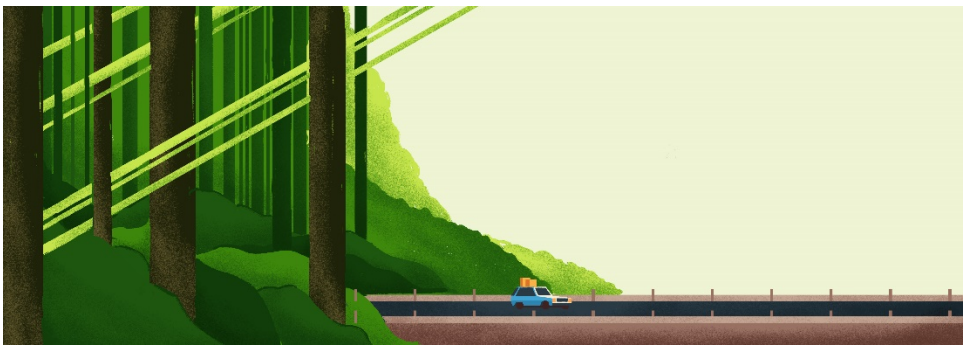


Gambar III.6 Alur baca cerita

Sumber : Dokumen pribadi (2018)

- Latar (*Background*)

  Penggunaan *background* tidak terlalu terlihat dominan dengan penggunaan detail yang cukup banyak. Tujuannya agar *background* dapat mewakilkan dari penggambaran suasana dari objek utama yang ditampilkan.



Gambar III.7 Latar (*Background*)

Sumber : Dokumen pribadi

III.3.3 Tipografi

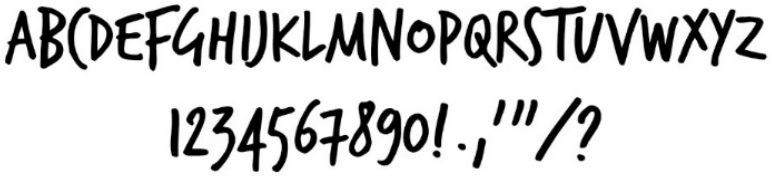
Tipografi adalah salah satu komponen yang penting dalam buku ini yang berfungsi sebagai salah satu faktor yang mampu menampilkan sebuah susuan kata yang dapat membantuk sebuah kalimat tentang pesan yang akan disampaikan. Dengan adanya tipografi segala sesuatu dapat disampaikan melalui adanya keterikatan dengan sebuah huruf.

- Huruf pada judul

  Penggunaan *font* pada judul “Mengapa Allah menyayangi kita?” menggunakan *font* jenis *serif* yang dekoratif dengan gaya tulis tangan yang mengacu pada *font* TrashHand. Penggunaan *serif* pada judul buku bertujuan karena *font serif* bisa memperlihatkan sebuah ciri khas pada setiap kalimat yang diterapkan oleh *font serif*. Ciri khas tersebut terlihat dari setiap aksen dekoratif yang ada pada bagian ujung kaki dari huruf. Hal tersebut yang dapat menjadi pembeda dan salah satu faktor mengapa *font serif* lebih cocok dibandingkan *font sans–serif* dalam hal memperlihatkan sebuah ciri khas. *Font* TrashHand dibuat oleh salah satu desainer dari Prancis yang bernama Luce Avérous. *Font* ini didapatkan di situs dafont.com secara gratis. Berdasarkan lisensi yang telah ditentukan oleh pembuat *font*. *Font* ini dapat diaplikasikan dengan ketentuan penggunaan *font* dalam berbagai media seperti pada logo, situs internet, aplikasi dan media cetak.



Gambar III.8 Judul buku
Sumber : Dokumen pribadi (2018)

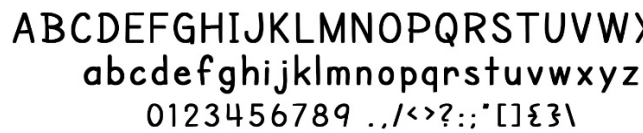


Gambar III.9 *Font* TrashHand

Sumber : Dokumen pribadi (2018)

- Huruf pada konten

  Huruf pada konten diisi dengan penggunaan jenis *font* yang digunakan pada judul yaitu *font* jenis *serif*. Alasan dipilihnya jenis *font serif* adalah karena untuk bisa menyelaraskan dengan gaya tulisan yang dipakai pada judul. Sehingga gaya tulisan yang ada pada buku ini bisa terihat sama tanpa mengalami perbedaan yang cukup jauh. Keselarasan tersebut bisa terlihat dari kesamaan ciri khas yang dimiliki oleh kedua *font* tersebut. Kedua font ini memprlihatkan sebuah ciri khas yaitu ujung dari bagian huruf memiliki kesamaan bentuk dengan penambahan objek yang dapat memperliatkan bagian tumpul pada ujung dari huruf yang diaplikasikan oleh kedua font ini. Hal tersebut dikarenakan karena kedua font ini berjenis *serif* yang memiliki karakter untuk memperlihatkan sebuah ciri khas. Nama dari *font* yang dipilih adalah SF Cartoonist Hand. *Font* ini dibuat oleh salah satu studio desain grafis di Amerka serikat yatu ShyFoundry. Didapatkan secara gratis dengan cara mengunduh di situs shyfoundry.com dengan ketentuan lisensi *font* ini dapat diaplikasikan dengan ketentuan penggunaan *font* dalam berbagai media seperti pada logo, situs internet, aplikasi dan media cetak.



Gambar III.10 *Font* SF Cartoonist Hand

Sumber : Dokumen pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Untuk membuat buku ilustrasi ini lebih baik maka diperlukannya penentuan gaya illusrasi yang sesuai. Gaya ilustrasi bisa berdasarkan dari penentuan gaya bahasa, *copywriting* dan tentu saja berdasarkan target audiens. Sehingga gaya ilustrasi ini bisa menjadi menjadi pelengkap dari

semua komponen–komponen tersebut yang mampu memberikan informasi dengan jelas melalui pemaparan kalimat namun juga informasi yang disampaikan bisa disampaikan melalui penggunaan gambaran visual yang menarik.

- Studi Karakter

  Karakter adalah salah satu komponen yang penting dalam suatu buku cerita bergambar. Dengan adanya sebuah karakter target audiens bisa mengetahui alur cerita yang disampaikan. Karakter pada buku ini disesuaikan pada target audiens yang telah ditentukan yaitu seorang remaja. Maka karakter utama pada cerita ini adalah seorang remaja laki–laki. Remaja laki-laki ini mendapatkan sebuah pengalaman yang berharga ketika sedang melakukan perjalanan bersama kedua orang tuanya tentang rahmat dan kasih sayang Allah SWT selama dalam masa perjalanan. Studi karakter mengambil contoh dari perawakan remaja Indonesia sebagai referensi dalam karakter utama ini. Hal tersebut ditentukan berdasarkan dari target audiens dari buku ini yang memiliki demografis di Indonesia. Agar ilustrasi karakter yang ditampilkan dapat memperlihatkan karakter yang memperlihatkan seorang remaja Indonesia.



Gambar III.11 Referensi remaja laki - laki

Sumber : Dokumen pribadi (2018)



Gambar III.12 Visualisasi karakter

Sumber : Dokumen pribadi (2018)

Karakter pendukung pada cerita bergambar ini adalah kedua orang tua dari seorang remaja tersebut. peranan orang tua disini dimaksudkan sebagai penjaga atau pengarah bagi karakter utama ketika sedang menelaah pengetahuan yang didapatkan oleh karakter utama. Dengan adanya bimbingan orang tua karakter utama bisa lebih mudah menelaah dan mencerna segala semua pengetahuan yang didapatkan.



Gambar III.13 Visualisasi karakter Pendukung

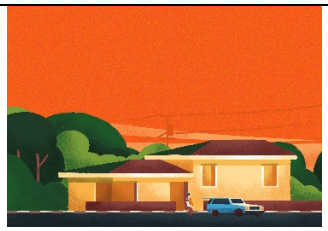
Sumber : Dokumen pribadi (2018)

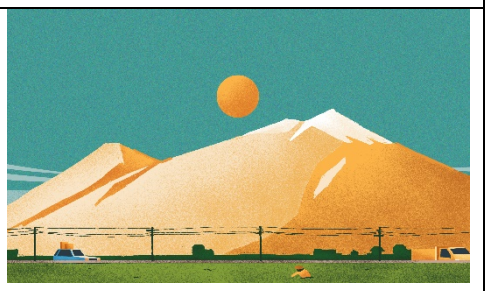
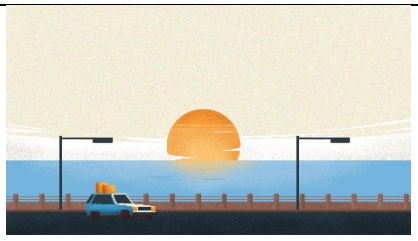
- Studi Lokasi

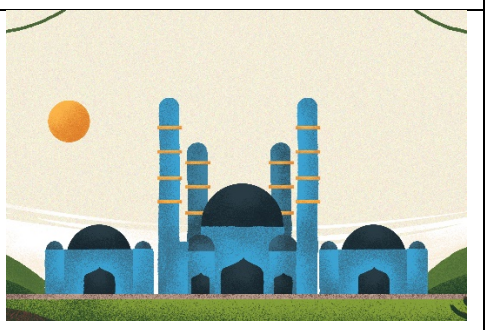
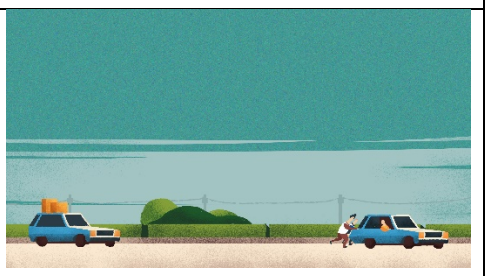
  Proses studi lokasi diperlukan untuk menganalisa tentang latar belakang dari media informasi ini. Pada media informasi ini dominan menggunakan lokasi yang memperlihatkan sebuah perjalanan mudik yang terjadi. Lokasi perjalanan tersebut berada pada sepanjang jalan yang ada di Indonesia. Dengan adnya latar tersebut maka target audiens dapat mengetahui tentang latar / suasana Indonesia dengan adanya gambaran yang menampilkan ciri khas dari setiap daerah yang ditampilkan.

Tabel III.3 Studi Lokasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

No	Referensi lokasi	Hasil
1	 Sumber: https://rumahdijual.com/bandung/739799-rumah-cluster-nyaman-di-bandung-utara.html (Diakses pada : 14 Agustus 2018, 01 : 51)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Rumah tersebut menggmbarkan tentang tempat tinggal asal dari karakter utama yag bertempat tinggal di daerah perkotaan.	
2	 Sumber:	 Sumber:

	http://wowasiknya.com/alas-roban/ (Diakses pada : 14 Agustus 2018, 01 : 51)	Dokumen Pribadi (2018)
	Alas roban merupakan salah satu tempat yang dilalui oeh pemudik ketika sedang melakukan perjalanan mudik ke daerah jawa. Hutan pinus ini adalah salah satu daerah ciri khas dari jalur mudik.	
3	 Sumber: http://infobudayaindonesia.com/mengenal-keindahan-gunung-merbabu/ (Diakses pada : 14 Agustus 2018, 01 : 51)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Gunung merbabu adalah salah satu gunung yang bisa terlihat dari jalur mudik. Kemegahan gunung merbabu membuat daya tarik dari jalur mudik ini karna dapat membuat pemudik terkagum dengaan keindahan yang diperlihtkan oleh gunung merbabu.	
4	 Sumber: http://radior2b.com/2016/09/01/beraksi-disiang-bolong-keluarkan-celurit-saat-kepergok/pantura-pinggir-laut-jos/ (Diakses pada : 14 Agustus 2018, 01 : 51)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

	Jalur pantura adalah salah satu jalur yang paling ikonik. Karena jalur ini adalah jalur yang paling sering dilalui oleh pemudik. Jalur ini memiliki jarak yang cukup panjang berada di sebelah utara pulau jawa bertepatan disamping laut jawa.	
5	 Sumber: https://iklantravel.com/masjid-kubah-biru-masjid-agung-baitul-hakim-madiun/ (Diakses pada : 14 Agustus 2018, 01 : 51)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Masjid ini berada di daerah Madiun. Masjid ini menjadi salah satu daya tarik bagi para pemudik ketika sedang mudik. Karena keunikannya yang memiliki interior masjid yang bewarna biru secara keseluruhan.	
6	 Sumber: http://mataairradio.com/ekonomi-bisnis/sawah-pulau-jawa (Diakses pada : 14 Agustus 2018, 01 : 51)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Perjalanan dengan latar belakang persawahan terlihat dominan selama perjalanan mudik berlangsung. Area persawahan dengan latar belakang	

	gunung merupakan salah satu daya tarik bagi para pemudik dengan keindahan yang diperlihatkan.

III.3.5 Warna

Proses pewarnaan pada sebuah buku ini adalah salah satu proses yang penting. Tujuannya agar memperkuat penggambaran sebuah suasana yang ingin ditampilkan. Warna dapat menyampaikan sebuah suasana. Dengan adanya warna maka objek bisa lebih terlihat menggambarkan sebuah kenyataan (Lupton, 2004, h.81). Dengan adanya warna maka setiap dari gambaran visual yang ada pada buku ini memiliki makna dan arti masing–masing sehingga membuat target audiens kebingungan dengan penggunaan warna yang kurang baik dari setiap gaya visual yang ada pada buku ini.



Gambar III.14 Warna

Sumber : Dokumen pribadi (2018)