BAB III

STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak yang akan menjadi sasaran adalah remaja awal yang dimulai dari usia 13 sampai dengan 15 tahun. Menurut Santrock (2007a), di usia remaja merupakan proses perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang memiliki perubahan pada daya berfikir dan mampu menyeimbangkan pada sisi emosionalnya.

- Demografis
- Usia : Remaja 13 – 15 tahun
- Status ekonomi : Menengah – atas
- Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
- Pendidikan : Siswa & Siswi Sekolah Menengah Pertama
- Warga negara : Indonesia

- Geografis

  Bertempat di kota bandung, yang dapat di jangkau oleh banyak kalangan masyarakat yang banyak melakukan kegiatan di luar mauapun dalam ruangan.

- Psikografis

  Dari segi gaya hidup yang berbagai macam mulai dari gaya hidupnya yang sederhana sampai dengan gaya hidupnya yang tinggi.

  Menurut Hurlock (1980), menjelaskan bahwa tugas dari pertumbuhan pada masa remaja dipusatkan kepada penanggulangan dari perilaku dan daya pola berfikir yang kekanak-kanakan dan memulai persiapan untuk mengakhiri masa remaja menuju tingkat dewasa. Ada beberapa tugasnya antara lain:

  - Menggapai hubungan baru yang lebih matang bersama teman sebaya, baik pria maupun wanita.
  - Melakukan kegiatan sosial yang bermanfaat dan bertanggung jawab.
  -Mendapatkan sisi kemandirian dan tingkat emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.

III.1.1 *Consumer Insight*

Consumer Insight merupakan suatu proses mencari tahu secara lebih mendalam tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku dari seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasinya (Amalia E. Maulana, 2009, h.25).

- Masa remaja memiliki berbagai perubahan-perubahan yang dapat memberikan dampak kepada remaja dan perubahan tersebut sangat mempengaruhi untuk perkembangan selanjutnya.

- Memiliki pola fikir untuk mencoba gaya hidup baru yang sesuai untuk individu tersebut dan menentukan perilaku, nilai, sifat yang baik menurut pribadinya masing-masing.

- Minat, peran, serta keinginan yang dimiliki setiap remaja dan perubahan yang berbeda-beda disetiap individunya. Pada sebagian remaja masih memiliki perilaku yang sulit untuk dikendalikan, cenderung berperilaku kurang baik

- Dari sebagian remaja masih mengalami kesulitan dalam usaha meninggalkan perilaku pada masa-masa sebelumnya yang berasal dari faktor lingkungan

III.1.2 *Consumer Journey*

Consumer Journey merupakan kegiatan yang dilakukan oleh audiens dalam kesehariannya mulai dari kegiatan di pagi hari hingga malam. Tujuan dari *Consumer Journey* yaitu untuk mengetahui informasi lebih dalam dari audiens tersebut, mulai dari kebiasaannya di dalam keseharian dan tempat yang sering dikunjungi.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 08/07/2018)

No	Waktu	Kegiatan	Tempat	Point of Contact
1.	04.30	Bangun tidur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal, jam

2.	04.30	-	04.40	Bersih-bersih (Cuci muka, gosok gigi dan wudhu)	Kamar mandi	Pasta gigi, sabun, sikat gigi, handuk, kran
3.	04.40	-	05.00	Solat shubuh	Masjid	Sajadah, sarung, jamaah
4.	05.00	-	05.30	Baca Al-Qur'an	Ruang tamu	Al-qur'an, kursi
5.	05.30	-	06.00	Nonton TV, Main HP	Ruang tamu	TV, iklan TV, kursi, HP, media social
6.	06.00	-	07.30	Membersihkan Rumah dan cuci piring	Kamar, ruang tamu, dapur, halaman	Piring, rak piring, sapu, kain lap, tempat sampah, sabun
7.	07.30	-	07.50	Mandi	Kamar mandi	Sabun, shampoo, gayung, ember, handuk
8.	07.50	-	08.00	Berpakain	Kamar	Pakaian, sisir, cermin, minyak wangi
9.	08.00	-	08.15	Sarapan	Meja makan	Piring, sendok, makanan, gelas
10.	08.15	-	11.00	Mengerjakan tugas sekolah	Ruang tamu	Buku, pulpen, laptop, charger, tas
9.	11.00	-	11.15	Sholat dhuha, wudhu	Kamar, kamar mandi	Sajadah, sarung, kran
10.	11.15	-	11.50	Tidur siang	Ruang tamu	Kursi, bantal kursi
11.	11.50	-	12.05	Sholat dzuhur	Masjid, tempat wudhu	Sajadah, sarung, jamaah
12.	12.05	-	12.35	Baca Al-qur'an,	Ruang tamu	Al-quran, kursi

13.	12.35	-	12.50	Makan siang	Meja makan	Meja makan, piring, sendok, gelas, makanan
14.	12.50	-	13.15	Main HP	Ruang tamu	HP, kursi, medsos
15.	13.15	-	15.00	Mengerjakan tugas sekolah	Ruang tamu	Buku, pulpen, laptop, charger, tas
16.	15.00	-	15.15	Istirahat, wudhu	Ruang tamu, kamar mandi	Kursi, gayung, kran
17.	15.15	-	15.30	Sholat ashar	Masjid	Sajadah, sarung, jamaah
18.	15.30	-	16.00	Baca Al-qur'an	Ruang tamu	Al-qur'an, kursi
19.	16.00	-	16.10	Main bersama teman	Rumah, Rumah temen	rumah temen
20.	16.10	-	17.45	Ngobrol bersama teman	Rumah temen	HP, karpet, charger
21	17.45	-	18.00	Sholat maghrib	Masjid, tempat wudhu	Sajadah, sarung, jamaah
22.	18.00	-	18.30	Baca Al-qur'an	Ruang tamu	Kursi, Al-qur'an
23.	18.30	-	19.10	Nonton TV	Ruang tamu	TV, iklan TV Kursi,
24.	19.10	-	19.25	Sholat isya	Masjid	Sajadah, sarung, jamaah
25.	19.25	-	19.40	Makan malam	Meja makan	Meja makan, piring, sendok, gelas, makanan
26.	19.40	-	20.25	Main HP	Ruang tamu	Kursi, HP, charger
27.	20.25	-	22.00	Review tugas sekolah	Ruang tamu	Laptop, kursi, charger, buku, pulpen, tas

III.2 Strategi Perancangan Buku Ilustrasi

Pada strategi perancangan buku ilustrasi ini terdapat beberapa cara untuk mendapat hasil rancangan yang baik dan memiliki target yang jelas kepada khalayak sasaran. Dalam hal ini strategi perancangan media yang akan dibuat dengan bertema dan konsep dari kisah Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan visual yang di sesuaikan dengan target audiens yang berumur 13 sampai dengan 15 tahun.

Dari informasi yang akan disampaikan dalam media utama kali ini adalah bagaimana kehidupan Umar bin Khattab selain berperang atau saat memimpin seluruh rakyatnya, dalam hal ini dapat di artikan memfokuskan bagaimana kehidupan Umar bin Khattab di dalam berkeluarga. Informasi dari Umar bin Khattab ini menceritakan kisah bagaimana Umar menghadapi berbagai keadaan di dalam keluarganya. Informasi yang akan di sampaikan berupa media buku ilustrasi, memberikan informasi kisah Umar beserta dengan visual yang telah di sajikan di dalam buku ilustrasi tersebut.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Untuk memberikan informasi mengenai bagaimana seorang Khalifah Umar bin Khattab menjalani kehidupan di dalam keluarganya selain memimpin rakyatnya atau memimpin dalam peperangan. Melakukan pendekatan yang sesuai dengan khalayak sasaran yang sedang melakukan pendidikan, dengan komunikasi yang dapat dipahami oleh khalayak banyak dan dengan menggunakan media utama untuk memudahkan khalayak dapat membaca sekaligus melihat visual yang menggambarkan bagaimana kehidupan Umar bin Khattab di dalam keluarganya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi memiliki dua pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan yaitu komunikasi verbal dan komunikasi visual. Dalam memberikan informasi menggunakan kedua pendekatan komunikasi tersebut dapat membuat khalayak untuk memahami arti dari isi media utama karena kedua pendekatan tersebut telah di sesuaikan dengan target audiens yang akan dituju dengan pengharapan khalayak dapat memahami dan tertarik dengan isi dari media utama yang buat.

- Pendekatan Verbal

  Bahasa yang digunakan untuk isi dari media utama ini menggunakan bahasa indonesia yang baku, akan tetapi mudah untuk dimengerti dan informasi yang disampaikan bisa diterima dengan baik oleh khalayak. Informasi yang ada di dalam buku ilustrasi tersebut bukan hanya memiliki ceritanya saja, akan tetapi memiliki pesan yang bermanfaat bagi masyarakat yang membacanya.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang akan digunakan pada isi dari media utama ini menggunakan ilustrasi yang disesuaikan dengan target audiens dengan bentuk visual yang cocok untuk remaja 13 sampai 15 tahun, gaya ilustrasi yang digunakan yaitu lebih kepada realis karena remaja yang membaca buku komik ataupun buku ilustrasi lainnya pada masa ini di dominasi oleh bentuk visual yang menggunakan gaya ilustrasi manga.

III.2.3 Mandatory

Perancangan mengenai media buku ilustrasi dari Khalifah Umar bin Khattab ini akan bekerja sama dengan PT.Remaja Rosdakarya Bandung. PT Remaja Rosdakarya didirikan pada tanggal 15 Mei 1961 di Bandung. Pada awalnya penerbit ini bernama CV Remaja Karya dan mempunyai anak perusahaan dengan nama CV Rosda. Lalu pada tahun 1970, CV Remaja Karya meluaskan bidang usahanya di bidang percetakan. Lima tahun kemudian, didirikan pula PT Rosda Jayaputra yang berlokasi di Jakarta.

Gambar III.1 Rosdakarya

Sumber : https://bit.ly/2O89DdC

(Diakses pada 30/05/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Beberapa materi pesan yang akan di sampaikan dari kisah Khalifah Umar bin Khattab di antaranya :

- Memberikan informasi mengenai kisah Umar bin Khattab di dalam berkeluarga kepada khalayak sasaran.
- Bentuk visual atau ilustrasi yang disesuaikan dengan khalayak sasaran sehingga khalayak sasaran bisa melihat gambaran bagaimana kehidupan Umar di dalam keluarganya.
- Dalam isi cerita Umar bim Khattab tidak hanya memiliki satu cerita saja akan tetapi memiliki tiga cerita yang akan dibuat, sehingga khalayak tidak hanya memiliki satu informasi saja dari kisah Umar.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut Leech dan Short (1981), gaya bahasa merupakan bahasa yang konteks dalam hal-hal tertentu, oleh orang tertentu, tujuan dan arti tertentu. fungsi dari gaya bahasa ini bertujuan untuk memberikan pesan yang lebih bermutu dan memperjelas isi dari pesan tersebut. Jika gaya bahasa yang digunakan sesuai, pesan yang dituju kepada khalayak akan dapat diterima dengan baik dan membuat khalayak merasa tertarik dengan isi informasi tersebut.

Majas atau gaya bahasa yang digunakan untuk buku ilustrasi merupakan gaya bahasa polisindenton, yaitu merupakan gaya bahasa yang menjelaskan beberapa hal dengan menggunakan kata penghubung, karena isi dari buku ilustrasi Umar bin Khattab ini menjelaskan tentang bagaimana alur-alur cerita Umar yang akan dibuat.

III.2.6 Strategi Kreatif

Pada strategi kreatif ada beberapa konsep yang akan dibuat yang bertujuan agar media yang dihasilkan sesuai dengan apa yang akan di angkat. Penyesuaian di beberapa konsep yang ada di media utama seperti layout di cover depan, cover dalam, dan isi dari informasi, jenis tema yang akan dibuat yang telah disesuaikan.

- *Copywriting*

  Copywriting yang akan digunakan dalam media informasi, judul hingga isi akan di sesuaikan dengan objek yang telah tentukan yaitu "Khalifah Umar bin Khattab". Informasi lengkap dari Umar bin Khattab ini memfokuskan pada kisah Umar bersama istri dan anak-anaknya, *Keyword* yang akan dibuat berdasarkan informasi dari kisah Umar bin Khattab tersebut.

- *Storyline*

  Alur cerita yang dibuat memiliki tiga cerita atau kejadian yang pernah di alami oleh Umar bersama istri dan anaknya, isi alur cerita tersebut memiliki beberapa pesan yang penting yang akan disampaikan kepada khalayak.

Tabel III.2 Storyline
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 08/07/2018)

Halaman	**Storyline**
Hal. 1	- Suatu hari, Umar pergi untuk menjalankan pemeriksaan di pasar, searah kemudian, Umar melihat seekor unta yang gemuk, unta tersebut berbeda dengan sekawanan unta lainnya karena pertumbuhannya yang bagus. lalu Umar bertanya , "siapakah pemilik unta ini ?" mereka menjawab, "unta Abdullah bin Umar!"
Hal. 2	- Sangat terkejut hati umar, seolah kiamat tiba-tiba datang di hadapan dirinya, sambil berkata, "Abdullah bin Umar? Bagus! bagus sekali, wahai anak Amirul Mukminin!" kemudian, umar mengutus orang untuk memanggil Abdullah dengan segera, dan Abdullah pun datang dengan tergesa-gesa. ketika Abdullah sampai di hadapan ayahnya, Umar mengelus-elus ujung janggutnya, kebiasaannya ketika menghadapi urusan yang Genting, dan berkata kepada anaknya, "unta apakah ini Abdullah?!"
Hal. 3	- "Unta ini kubeli menggunakan uangku sendiri" jawab Abdullah, "Unta ini dulunya sangatlah kurus, lalu alu gembalakan di padang

	rumput dan setelah sekian lama unta ini menjadi gemuk. aku memperdagangkannya agar memperoleh keuntungan seperti yang diharapkan oleh orang lain.”
Hal. 4	- Umar membantahnya dengan nada keras yang meluap-luap, “dan manusia ketika melihatnya berkata, ‘gembalakan unta anak Amirul Mukminin, berilah minum secukupnya, sehingga untamu menjadi gemuk dan berlipat keuntunganmu, hai anak Amirul mukminin!’”lalu, umar melanjutkan, “hai Abdullah bin Umar, ambillah modal awal pokok yang kamu gunakan untuk membeli unta ini dan kembalikan semua keuntungannya ke baitul mal!”
Hal. 5	- Pada waktu lain, Umar pernah berkunjung ke rumah anaknya, Abdullah. Umar melihat Abdullah sedang makan daging. Umar geram melihat itu dan berkata, “apakah karena engkau anak dari Amirul Mukminin lalu engkau makan daging dengan nikmat, sementara orang-orang diluar sana sedang dalam keadaan susah? tidakkah cukup roti dengan garam? roti dengan minyak?!”
Sub cerita baru	**Umar dalam menghadapi kemarahan istri**
Hal. 6	- Pada suatu hari, ada seorang lelaki yang datang ke rumah Umar hendak mengadukan akhlak buruk istrinya. Akan tetapi sesaat lelaki tersebut akan mengetuk pintu rumah Umar, ia mendengar istri Umar sedang memarahi Umar, sementara Umar sendiri tidak menjawab sepatah katapun.
Hal. 7	- Akhirnya lelaki tersebut berfikir bahwa sebaiknya ia pergi saja dan membatalkan niatnya. ketika lelaki tersebut hendak pergi berbalik pulang, Umar baru saja keluar dari pintu rumahnya. Umar pun memanggil lelaki itu. umar berkata, “engkau datang kepadaku tentu hendak membawa suatu berita penting!”
Hal. 8	- “Ya, betul, ”ujar lelaki itu, “aku datang kepadamu hendak mengadukan keburukan akhlak istriku kepadaku. tetapi, setelah aku

	mendengar sikap lancang istrimu kepadamu dan engkau hanya diam saja, aku jadi urung untuk melaporkan keadaanku.”
Hal. 9	- Mendengar perkataan jujur dari lelaki tersebut, Umar tersenyum sambil berkata, “Wahai saudaraku, istriku telah memasak makanan untukku. dia juga telah mencuci pakaianku, mengurus urusan rumahku, dan mengasuh anak-anakku. maka, bila ia berbuat satu-dua kesalahan, tidaklah layak kita memarahinya, sedangkan kebaikan-kebaikannya kita lupakan.”
Sub cerita baru	**Ayahmu Hanyalah Seorang Umar**
Hal. 10	- Suatu hari , Umar sedang membagi-bagikan kain kepada para sahabat Rasulullah SAW, dengan ukuran yang sama dan rata, termasuk kepada anaknya, Abdullah. tiba pada hari jumat, ketika Umar sudah naik mimbar dan akan mulai berkhotbah, salah seorang sahabat Nabi, yang bernama Salman, menegurnya.”
Hal. 11	- “Wahai Amirul Mukminin, bertakwalah kepada Allah. engkau telah membagi-bagikan kain kepada kami dengan ukuran yang sama dan rata, tetapi hari ini kulihat engkau memakai kain jatah engkau sendiri lebih panjang dari kami.”Umar menjawab, “demi Allah, aku telah membagikan kain kepada kalian dengan ukuran yang sama. adapun bajuku ini, biarlah anakku, Abdullah yang akan menjelaskannya.”
Hal. 12	- Abudullah yang hadir pada saat itu berkata, “benar apa yang dikatakan Amirul Mukminin. yang kalian lihat pada diri beliau adalah karena kain bagianku telah aku berikan kepada beliau.”Umar mempertegas, “ benar apa yang dikatakan anakku. sebagaimana kalian ketahui, aku ini bertubuh tinggi, sedangkan kain bagianku kecil, maka Abdullah memberikan bagiannya kepadaku, dan kupakai untuk menyambung bajuku.”

Hal. 13	- Setelah mendengar penjelasan yang memuaskan itu, sambil berlinang ai mata karena bangga dan terharu, Salman berkata kepada Umar, “Alhamdulillah, sekarang engkau boleh memberikan khotbah, wahai Amirul Mukminin, dan kami akan mendengarkan dan mematuhinya.”
Hal. 14	- Di hari lain, Umar membagikan uang dari baitul mal kepada Usamah melebihi pemberian kepada anaknya, Abdullah. ia pun protes dan berkata, “Mengapa Ayah melebihkan pemberian kepada Usamah bin Zaid dariku?”
Hal. 15	- Umar menjawab dengan tegas, “Demi Allah, dia (Usamah bin Zaid) lebih mulia dari pada darimu dan ayahnya lebih mulia dari ayahmu. ayahmu hanyalah seorang Umar, sedangkan ayahnya adalah anak kesayangan Rasulullah, kau hanyalah anak Umar, sedangkan Usamah adalah anak dari anak kesayangan Rasulullah.”

III.2.7 Strategi Media

Dalam strategi media memiliki dua jenis media, yaitu media utama dan media pendukung, dibawah ini merupakan konsep dari media utama dan pendukung :

- Media Utama

  Menurut Bacon (1935), buku merupakan sarana yang dibuat untuk penggunaan dalam pembelajaran, dengan cermat disusun dan disiapkan oleh para pakar dan ahli didalam bidang tertentu, dilengkapi dengan sarana-saran pengajaran yang sesuai dan serasi.

  Buku ilustrasi sebagai media utama dan isi dari buku tersebut dirancang dengan desain karakter yang sudah disesuaikan karakteristiknya dari berbagai sumber. Buku ilustrasi ini diberi judul Khalifah Umar bin Khattab dengan sub bab kehidupan Umar dalam berkeluarga, memiliki dua isi cerita yang berbeda dan memiliki makna di dalam cerita tersebut. Selain untuk hiburan dalam membaca, buku ilustrasi ini memiliki pesan bagaimana Umar menerapkan kehidupan

berkeluarga dalam penerapan beragama Islam, dan bagaimana cara Umar menghadapi permasalahan di masanya tersebut.

- Media Pendukung

  Media pendukung merupakan media yang dibuat untuk membantu dan menguatkan media utama yang telah ada. Beberapa media pendukung yang telah dirancang diantaranya :

  - *X-banner*

    X-banner ini dipakai saat promosi media utama di lapangan, di tempatkan bagian di samping kanan ataupun kiri, agar khalayak bisa melihat media buku ilustrasi Umar bin Khattab sedang di promosikan.

  - *Flag Chain*

    Flag Chain ini merupakan sebuah benda seperti bendera yang berbentuk kecil, *Flag Chain* ini sama seperti *X-banner* digunakan saat sedang promosi di lapangan, dan di tempatkan di bagian depan meja.

  - Poster Cetak

    Poster ini dapat di simpan atau dipajang di mading, terutama yang berada di toko buku pada saat sebelum *Soft Launching* di toko yang sudah ditentukan sebelumnya.

  - Poster Digital

    Poster digital ini akan di sebarkan melalui tiga media sosial yaitu *Facebook, Instagram,* dan *Twitter,* poster ini berisi tentang *review* dari buku ilustrasi, tempat penjualan buku, dan informasi *doorprize.*

  - Sosial Media

    Akun media yang digunakan yaitu *Instagram, Facebook,* dan *Twitter,* sosial media ini dimanfaatkan untuk media informasi mengenai buku ilustrasi Umar bin Khattab. Selain itu informasi yang ada di dalam media sosial ini berupa informasi mengenai *doorprize* yang akan di dapat oleh khalayak yang telah membeli buku ilustrasi ini.

- *Marchendise*

- *Beanie Cap*

  Desain topi dan peci yang menjadi satu menjadikan *Beanie Cap* ini sangat cocok dipakai oleh kalangan remaja akhir, selain untuk pelindung kepada dari sinar matahari, *Beanie Cap* bisa di pakai dimana saja dan kapan saja.

- Buku Catatan

  Buku ini sangat penting bagi khalayak, terutama kepada siswa yang sedang melaksanakan pendidikannya, buku catatan sangat penting untuk mencatat berbagai materi di dalam kelas, dan pada bagian cover buku tersebut di desain dengan nama Umar bin Khattab sebagai pengingat saat ada di dalam ruangan.

- Jam Dinding

  Selain berguna untuk melihat waktu, jam dinding ini bisa berguna sebagai pengingat Umar bin Khattab karena jam tersebut di desain dengan nama dan ilustrasi Umar bin Khattab, selain itu setiap hari khalayak selalu melihat jam dinding di waktu-waktu tertentu.

- Mug

  Mug dengan desain Umar ini dipakai khalayak pada saat-saat tertentu, dan keadaan tertentu, contohnya jika sedang tidak melakukan rutinitas dan khalayak sambil meminum minuman menggunakan mug ini atau dalam keadaan lainnya.

- Gantungan Kunci

  Disetiap aktifitas dalam pendidikan ataupun bekerja khalayak selalu membawa tas dan gantungan kunci bisa di pakai di *resleting* ataupun di kunci motor, rumah dan lainnya, karena gantungan kunci ini selalu menggantung di tas atau kunci, menjadikan media pendukung ini sebagai salah satu pengingat dengan Umar bin Khattab.

- *T-Shirt*

  Logo dari Umar bin Khattab akan di pakai sebagai desain utama dari *T-Shirt* yang akan menjadi salah satu *marchendise* yang bisa di beli oleh khalayak, *T-Shirt* ini menjadi salah satu media yang efektif untuk kegiatan promosi.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam menyampaikan informasi kepada khalayak, diperlukan strategi distribusi agar informasi mengenai penyebaran media bisa di terima oleh masyarakat di kota bandung. Untuk waktu penyebaran media akan menyesuaikan waktu-waktu tertentu dan strategi distribusi yang digunakan adalah distribusi selektif, yaitu merupakan metode yang akan disalurkan di daerah-daerah tertentu.

Untuk waktu penyebaran media akan dilakukan pada hari jumat, sabtu, dan minggu, hari-hari tersebut sangat efektif untuk audiens terutama seperti mahasiswa. Selain tiga hari tersebut terdapat hari-hari tertentu lainnya seperti hari peringatan Islam :

Tabel III.3 Strategi Distribusi

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses Pada 8/7/2018)

No	Media	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November			
1	Poster																																
2	Poster digital																																
3	Sosial media																																
4	*Beanie cap*																																
5	Buku catatan																																
6	Mug																																
7	Jam dinding																																
8	Gantungan kunci																																
9	*T-Shirt*																																

Tabel tersebut merupakan tanggal dan hari peringatan Islam, dan tempat yang di selenggarakan yaitu ditempat-tempat tertentu yang cukup ramai di datangi oleh khalayak seperti salah satunya di Masjid Pusdai Masjid yang selalu ramai oleh target audiens dan Masjid yang selalu ada kegiatan-kegiatan Islam.

III.3 Konsep Visual

Desain dari buku ilustrasi dirancang dengan kertas ukuran A4. Buku ini terdiri dari tiga jenis cerita yang berbeda, dengan isi informasi tentang kehidupan Umar bin Khattab bersama keluarganya. Desain karakter dari Umar bin Khattab dan latar tempat dari Madinah telah di sesuaikan dengan informasi dari berbagai referensi buku, dan referensi visual yang telah ada. Gaya visual dari buku ilustrasi ini yaitu manga, karena gaya ilustrasi ini masih banyak digemari oleh banyak khalayak terutama remaja awal pada umur 13 sampai 15 tahun, dan buku ini memiliki tema seperti kertas pada jaman dahulu.

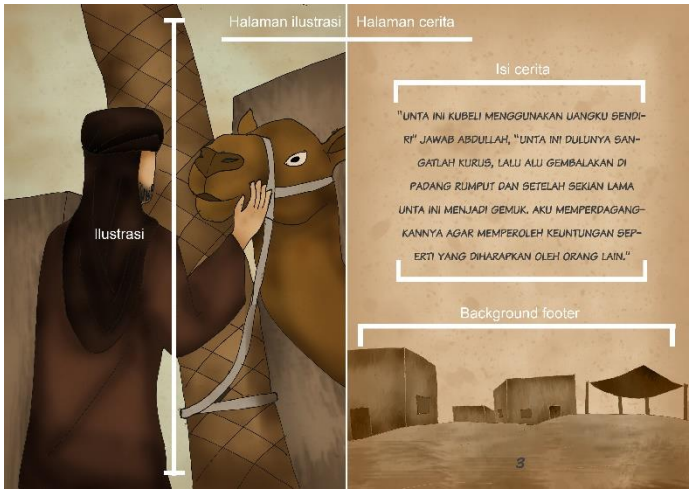
III.3.1 Format Desain

Untuk merancang suatu desain, diperlukan sebuah format desain yang akan dibuat. Format desain tersebut merupakan format yang sudah disesuaikan dengan media utama, format desain tersebut di antaranya :

Media : Buku
Warna : CMYK
Ukuran kertas : 210x297mm (*Portrait*)
Resolusi : 300px

III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk pengaturan sebuah komposisi dalam suatu desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Penyusunan tata letak terdiri dari teks, gambar, dan elemen lainnya, diatur sedemikian rupa agar informasi yang ditujukan kepada khalayak dapat tersampaikan dengan jelas dan lebih baik. Adapun salah satu tata letak dari isi buku ilustrasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar III.2 Tata letak pada hal 3

Sumber :Dokumen Pribadi

(Diakses pada 02/07/2018)

Layout yang digunakan ialah *Picture Window Layout*, karena pada tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama tata letak ini, dan di ikuti dengan teks atau penjelasan. Isi dari setiap halaman buku ilustrasi ini memiliki halaman yang berdampingan pada sisi kiri terdapat ilustrasi dan sisi kanan terdapat isi cerita. pada sisi cerita terdapat teks yang berposisi di tengah dan background di bawah teks cerita. sisi kiri menggambarkan ilustrasi dari kisah Umar bersama anak ataupun istrinya.

III.3.3 Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971), penataan dan pola halaman, atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*). Tipografi berguna untuk membantu menyampaikan informasi jika tipografi tersebut dipilih dengan tepat. Beberapa jenis huruf yang akan digunakan dalam media buku ilustrasi diantaranya :

- Cover Buku

  Pada bagian cover terdapat judul buku, dan judul tersebut menggunakan huruf Kenyan Coffee Rg. Huruf tersebut memiliki bentuk yang tebal dan terlihat kuat, sehingga kesan yang di dapat dari huruf tersebut melambangkan sifat Umar

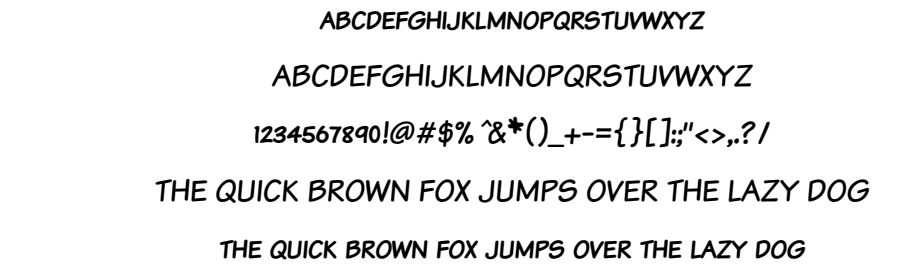
yang tegas namun berhati lembut, bentuk dari huruf Kenyan Coffee Rg adalah sebagai berikut :



Gambar III.3 *Font* Judul
Sumber : https://bit.ly/2FGNUK2 (Ray Ralabie)
(Diakses pada 04/07/2018)

- *Bodytext*

  Huruf yang digunakan pada *Bodytext* yaitu Komika Text Kaps, bentuk dari huruf ini tidak terlalu lurus dan tidak kaku disetiap hurufnya sehingga kesan yang ditimbulkan untuk alur cerita tersebut seperti dalam kehidupan manusia tidak selalu berjalan baik, adapun bentuk dari huruf Komika Text Kaps ini adalah sebagai berikut :



Gambar III.4 *Font Bodytext*
Sumber : https://bit.ly/2P0NNd9 (Ethan Dunham)
(Diakses pada 04/07/2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi bisa muncul sebagai bentuk ekspetasi dari sebuah angan-angan, ilustrasi pun dapat hadir dari banyak diverikasi, dapat melalui gambar, tulisan, mauapun bunyi (Fariz, 2009, h.8). Dari berbagai karakter ilustrasi yang dibuat menggunakan

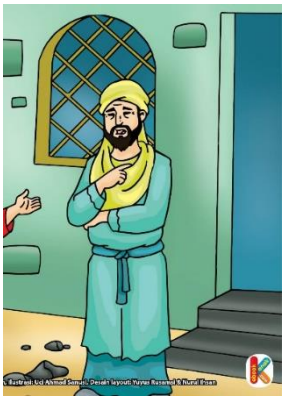
gaya visual realis, dan latar tempat yang berada di Madinah. Bentuk ilustrasi karakter dan latar tempat diambil dari berbagai referensi sumber seperti buku dan film, semua bentuk ilustrasi yang sudah diberikan warna, dan di berikan tekstur seperti kertas lama, agar kesan di jaman dulu bisa terasa di saat dalam membaca buku ilustrasi. Beberapa bentuk ilustrasi yang dibuat di antaranya sebagai berikut :

- Karakter Umar bin Khattab

  Umar bin Khattab sebagai karakter utama dalam buku ilustrasi dan bentuk karakter tersebut memiliki ciri-ciri menggunakan sorban berwarna coklat dan baju berjenis Thobe berwarna putih dan pakaian tambahan berwarna merah maroon, secara fisik Umar memiliki tubuh yang tinggi dan berkulit putih, contoh sosok Umar yang pernah ada di berbagai sumber salah satunya berada dalam film Omar dan buku ceria anak. Detail dari karakter Umar bin Khattab adalah sebagai berikut :



Gambar III.5 Referensi Umar dalam film (Omar)
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.6 Referensi Umar dalam buku cerita anak

Sumber : https://bit.ly/2NBUNfN

(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.7 Ilustrasi Umar original

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)

- Karakter Abdullah bin Umar

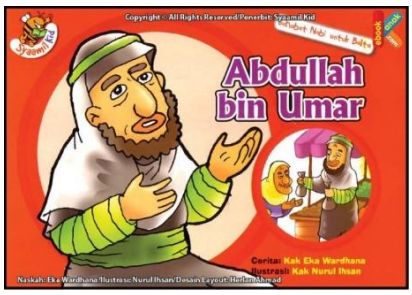
  Sama halnya dengan Umar, karakter Abdullah anak dari Umar bin Khattab ini memiliki ciri-ciri menggunakan sorban berwarna coklat taupe dan memakai baju Thobe coklat khaki, serta baju luar berwarna coklat kobicha, secara fisik Abdullah memiliki janggut yang tidak setebal Umar, dan berkulit putih. contoh sosok Abdullah yang pernah ada di berbagai sumber salah satunya berada dalam film dan buku ceria anak. Detail dari karakter Abdullah adalah sebagai berikut :



Gambar III.8 Referensi Abdullah dalam film (Omar)

Sumber : https://bit.ly/2KSpnmY

(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.9 Referensi Abdullah dalam buku cerita anak

Sumber : https://bit.ly/2NANkOf

(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.10 Ilustrasi Abdullah original

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)

- Karakter Salman al Farisi

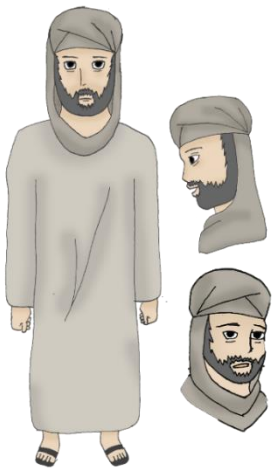
  Salman yang merupakan salah satu dari sahabat Nabi memiliki ciri-ciri berjanggut tebal, memiliki kumis dan tidak setinggi Umar, pakaian yang dikenakan Salman pun tidak terlalu ramai, warna abu-abu menjadi dominasi pada karakter ini. Contoh sosok Abdullah yang pernah ada di berbagai sumber salah satunya berada dalam film dan buku ceria anak.



Gambar III.11 Referensi Salman dalam film (Omar)
Sumber : https://bit.ly/2KWKKA5
(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.12 Referensi Salman dalam buku cerita anak
Sumber : https://bit.ly/2u4ylUr
(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.13 Ilustrasi Salman original

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)

- Karakter penduduk Madinah

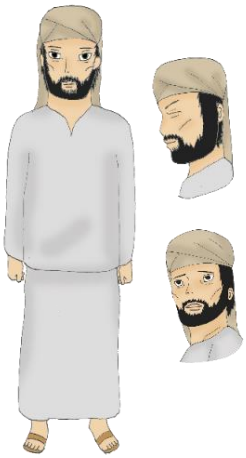
  Karakter yang satu ini tidak disebutkan identitasnya, karakter ini merupakan seorang laki-laki yang hendak mengunjungi Umar untuk meminta solusi atas masalahnya. karakter ini memiliki tinggi yang normal tidak terlalu tinggi dan tidak pendek, memiliki janggut yang tidak terlalu lebat, dan memakai pakaian berwarna cerah. Salah satu contoh referensi penampilan penduduk Madinah adalah sebagai berikut :



Gambar III.14 Referensi pengikut Umar

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)



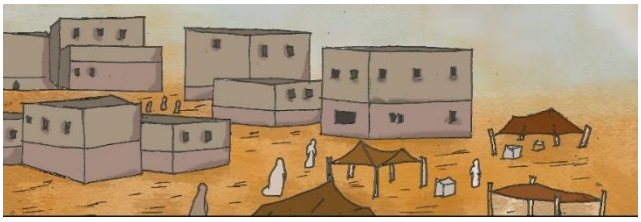
Gambar III.15 Ilustrasi penduduk Madinah original
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 08/07/2018)

- Latar tempat

  latar tempat yang dipakai yaitu di kota Madinah, dan referensi yang di dapakan melalui film, dari bentuk bangunan yang di dominasi berbentuk persegi dan tembok yang berwarna coklat ataupun abu-abu, dengan tinggi dan panjang yang berbagai macam.



Gambar III.16 Referensi Kota
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 08/07/2018)



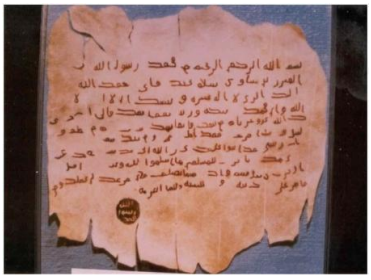
Gambar III.17 Ilustrasi Kota original

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)

- Tekstur kertas lama

  Buku ilustrasi yang di rancang dengan menggunakan tema tekstur kertas lama, karena pada jaman Rasulullah dahulu, alat untuk menuangkan sebuah kata-kata menggunakan kulit hewan. Tema yang bertekstur ini bertujuan agar para pembaca merasakan bagaimana tampilan alat menulis pada masa itu. Detail dari kertas adalah sebagai berikut :



Gambar III.18 Referensi surat Nabi Muhammad

Sumber : https://bit.ly/2LU3uVq

(Diakses pada 08/07/2018)



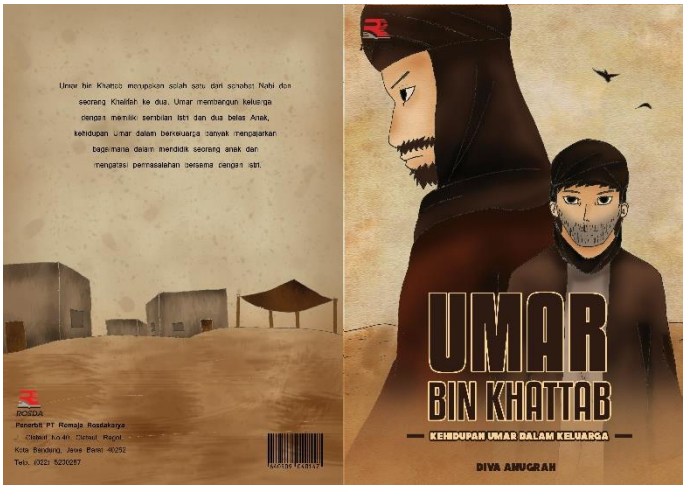
Gambar III.19 Tekstur kertas lama

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)

- Cover buku

  Cover buku dibuat untuk menarik seseorang dengan menggunakan kemasan depan yang berbeda-beda, pada desain cover depan terdapat ilustrasi Umar bin Khattab dan anaknya yang bernama Abdullah, judul dan sub judu buku terdapat di bagian bawah, serta nama pembuat dari buku tersebut. Pada bagian belakang cover terdapat ilustrasi siluet dari Umar bin Khattab yang sedang menunggang kuda sore hari, pada bagian belakang ini pula terdapat sinopsis dari cerita Umar bin Khattab.



Gambar III.20 Cover buku
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 08/07/2018)

III.3.5 Warna

Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 9) mengartikan warna berdasarkan fisik dan psikologis. Warna berdasarkan fisik merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan berdasarkan psikologis bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna yang di pakai merupakan dominan warna yang hangat karena berdasarkan tema dan latar yang dibuat.



Gambar III.21 Skema warna

Sumber : Dokumen Pribadi

(Diakses pada 08/07/2018)

Dari beberapa warna yang dipakai tersebut diantaranya mulai dari warna coklat terang sampai gelap, warna-warna tersebut berdasarkan warna dari tokoh utama dan latar belakang, adapaun selain warna coklat di antaranya warna biru yang berposisi untuk mewarnai bagian langit. Warna-warna yang dominan coklat dikarenakan latar tempatnya yang terkesan kering dan gersang.