

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

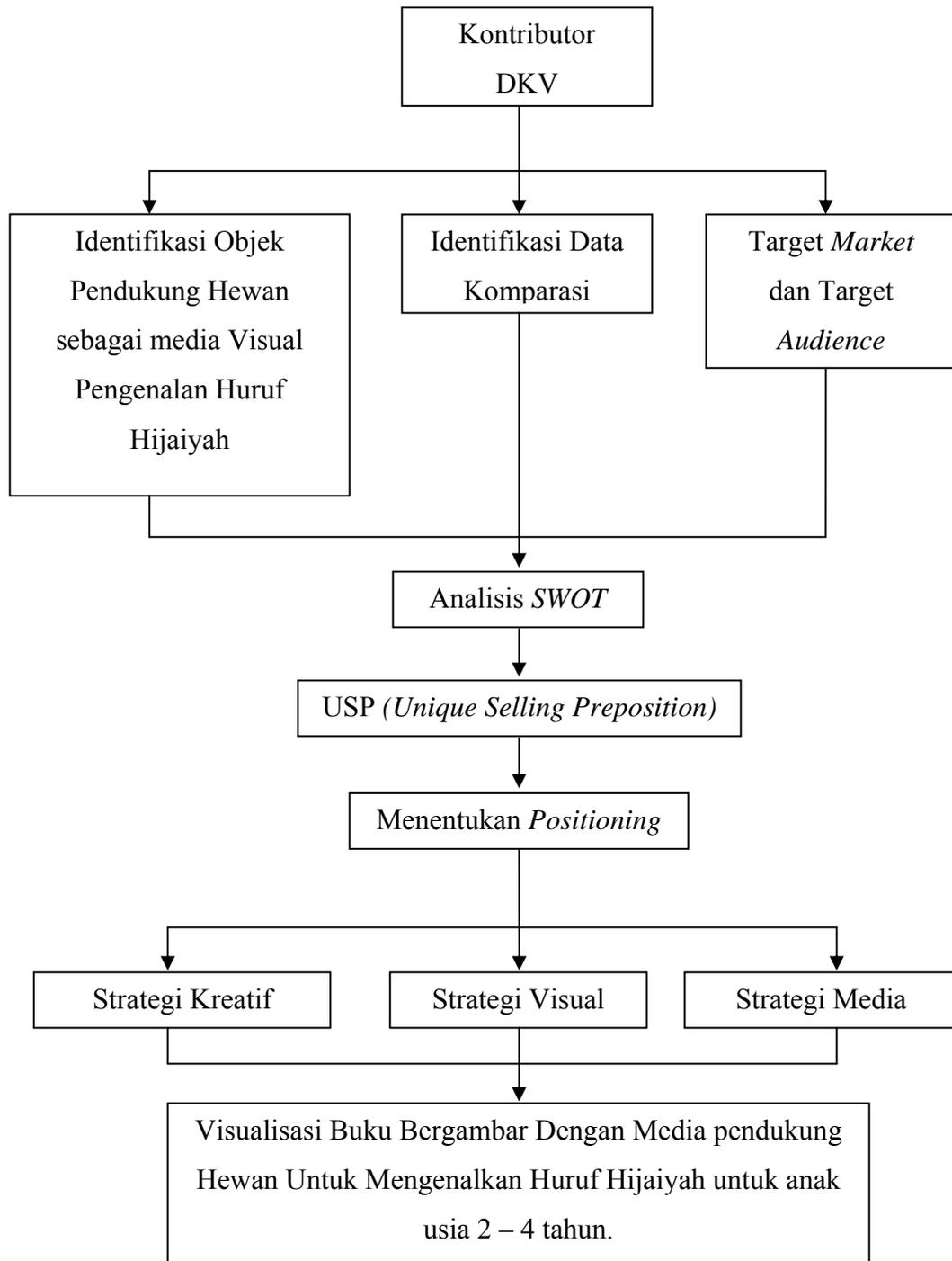
A. Metode Perancangan

Dalam metode perancangan dilalui beberapa tahap mulai dari pengidentifikasian data yang diperlukan dalam membuat buku bergambar dan CD interaktif pengenalan huruf hijaiyah hingga visualisasi kampanye.

Penyusunan buku bergambar pengenalan huruf hijaiyah disertai CD interaktif dengan media pendukung Visual MakhluK hidup dan benda untuk anak usia 2 – 4 tahun. Diawali dengan melakukan pengumpulan data dan observasi langsung kepada target *audience* dan target *market*, yaitu orang tua dan guru yang mempunyai anak usia 2 – 4 tahun. Kemudian menentukan dua komparasi tersebut dibandingkan dengan buku ilustrasi yang sudah ada tentang pengenalan huruf hijaiyah dengan media pendukung visual makhluK hidup dan benda untuk anak usia 2-4 tahun menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*). Dari analisis SWOT ini akan diperoleh data USP (*Unique Selling Proposition*) buku ilustrasi pengenalan huruf hijaiyah. Selanjutnya menentukan *positioning* buku ilustrasi yaitu menempatkan image atau kesan yang baik dari buku ilustrasi ini di benak target *audience*.

Setelah *positioning* ditentukan, kemudian disusun strategi untuk merancang buku ilustrasi pengenalan huruf hijaiyah dengan media pendukung visual makhluK hidup dan benda, melalui strategi kreatif, visual dan media. Sehingga dapat diciptakan visualisasi buku untuk mengenalkan huruf hijaiyah untuk anak usia 2 – 4 tahun.

Berikut ini adalah bagan alur konsep perancangan buku ilustrasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah untuk anak usia 2 – 4 tahun :



Gambar 1.3. Alur Konsep Perancangan Ilustrasi Buku

1. Hasil Identifikasi Data

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap buku – buku atau karya yang ada di perpustakaan atau toko buku di wilayah sukoharjo dan Surakarta dapat diambil beberapa kesimpulan yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk menyusun buku bergambar pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 2 – 4 tahun.

Dalam hasil observasi yang dilakukan penulis, terdapat kesimpulan bahwa buku – buku atau karya untuk pengenalan huruf hijaiyah menggunakan pendukung gambar – gambar kartun Makhluk hidup dan Benda yang lucu, berwarna cerah dan menimbulkan kesan gembira. Buku dengan desain yang unik dapat memicu minat anak untuk membaca buku.

2. Data Komparasi

1. Belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah



Gambar 1.4. Buku “Belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah”

Sumber : Dokumentasi-gramedia-surakarta

Judul Buku : Belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah
Penerbit : PT Elex Media Komputindo
Pengarang : Marlina Ali
Desain Sampul
& Ilustrasi : PT Elex Media Komputindo
Tahun : 2016
Isbn : 978-602-02-8563-4
Lebar Buku :
Tinggi Buku :
Tebal Buku : 56 halaman

2. Kecil – kecil Caberawit Pintar Baca & Tulis Hijaiyah 4 D.



Gambar 1.5. Buku “Kecil-kecil Caberawit Pintar Baca & Tulis Hijaiyah 4 D ”

Sumber : Dokumentasi-gramedia-surakarta

Judul Buku : Kecil-kecil Caberawit Pintar Baca & Tulis Hijaiyah
4 D
Penerbit : Cabe Rawit
Pengarang : Ardhika V.W.
Desain Sampul
& Ilustrasi : Ardhika V.W.
Tahun : 2017
Isbn : 979-620-198-4
Lebar Buku :
Tinggi Buku :
Tebal Buku : 40 halaman

3. Segmentasi

a. Target Market

Sasaran utama perancangan buku bergambar pengenalan huruf hijaiyah adalah anak-anak yang masih belajar di PAUD/TK/TPQ. Targer market tersebut dapat ditinjau dalam segmentasi sebagai berikut:

a. Segmentasi Geografis

a. Wilayah : Sukoharjo
(gambar terlampir)

b. Demografi dan sosiografi

a. Umur : 2 – 4 tahun
b. Jenis kelamin : laki – laki dan perempuan
c. Kelas sosial ekonomi : Semua kelas sosial
d. Pendidikan : PAUD/TK/TPQ

c. Segmentasi Psikografi

Anak – anak yang mulai mengenal benda, tumbuhan dan makhluk hidup lainnya yang ada disekitarnya, diharapkan anak bisa lebih cepat membaca huruf hijaiyah dengan media pendukung visual makhluk hidup.

d. Behavior

Anak – anak yang menyukai gambar – gambar kartun yang lucu dan mudah dipahami.

b. Target Audience

1. Segmentasi Geografis

a. Wilayah : Barepan dan sekitarnya

2. Demografi dan Sosiologi

Target pasar dapat menjadi *target audience* (dalam hal ini orang tua) yang mampu mempengaruhi *target primer* (anak) untuk mengambil keputusan memilih buku ini.

a. Umur : 25 – 45 tahun

b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

c. Status sosial : Menengah keatas

d. Tingkat pendidikan : semua latar belakang pendidikan

3. Psikografi

Target audience menurut psikografi meliputi :

a. Masyarakat (orang tua) yang peduli tentang pendidikan anak.

b. Masyarakat (orang tua) yang peduli tentang pendidikan agama islam anak sejak kecil.

c. Masyarakat (orang tua) yang peduli perkembangan aspek kognitif, motorik bahasa, sosial, dan emosional anak.

d. Masyarakat (orang tua) yang mengikuti tren perkembangan teknologi dan perkembangan zaman atau era globalisasi.

4. Behavior

a. Terbiasa atau sering memberikan *gadget* seperti tablet dan *smartphone* untuk media bermain dan belajar anak.

b. Orang tua yang ingin memberikan pendidikan dasar agama islam kepada anaknya dengan memberikan pembelajaran huruf hijaiyah sebagai pondasi belajar membaca Al-Qur'an.

4. Analisis SWOT

Melalui analisis SWOT maka akan bisa didapat dasar-dasar untuk perencanaan strategis dengan mengacu kepada perbandingan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunity*), dan ancaman (*threat*), baik dari objek perancangan itu sendiri maupun dari perbandingannya dengan kompetitor ataupun pembandingnya.

Berikut ini merupakan tabel analisa SWOT perancangan buku bergambar pengenalan huruf hijaiyah untuk anak – anak usia 2 – 4 tahun dengan tiga komparasi atau pembandingnya, yaitu Buku “Belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah dan Kecil – kecil Caberawit Pintar Baca & Tulis Hijaiyah 4 D”

5. *Positioning*

Dengan *positioning*, kita dapat membangun sebuah citra yang baik di benak target audience. *Positioning* yang diinginkan dan ingin dicapai buku ilustrasi adalah, menjadi buku yang memberikan pengetahuan sekaligus pengenalan tentang Huruf hijaiyah dengan media pendukung visual hewan kepada anak – anak yang masih usia antara 2 – 4 tahun bagi laki – laki maupun perempuan, sehingga menumbuhkan rasa mensyukuri apa yang ada disekitarnya dengan judul “Hijaiyah disekitar kita”.

6. *USP (Unique Selling Proposition)*

USP (Unique Selling Proposition) adalah cara untuk menjadi lebih unik, lebih unggul dan lebih diingat oleh orang lain dari pesaing. *Unique Selling Proposition*, berorientasi kepada keunggulan atau kelebihan produk yang tidak dimiliki oleh produk saingannya. Kelebihan tersebut juga merupakan sesuatu yang dicari atau dijadikan alasan konsumen menggunakan produk tersebut (M. Suyanto, 2004: 116).

Isi cerita yang lebih fokus terhadap pengenalan huruf – huruf hijaiyah, dengan menggunakan gambar ilustrasi dan warna yang sesuai untuk anak – anak dan semua jenis kelamin, merupakan *USP (Unique Selling Proposition)* dalam perancangan buku ilustrasi ini.

B. Strategi Kreatif

1. Konsep Kreatif Ilustrasi

Buku bergambar ini dirancang untuk mengenalkan huruf hijaiyah dengan ilustrasi pendukung makhluk hidup dan benda yang dilengkapi mall hijaiyah dan pensil warna untuk menulis huruf hijaiyah agar lebih mudah dipahami orang tua. Diperlukan berbagai strategi maupun konsep kreatif yang memenuhi segala aspek yang diinginkan dan bermanfaat bagi *target audience*.

2. Konsep Visual

Pengembangan ide secara visual berupa sketsa-sketsa kasar pensil yang dilakukan secara manual. Dalam tahap ini, masih merupakan konsep dan bentuk awal dari hasil perancangan. Lalu dilanjutkan dengan pewarnaan dan masuk tahap akhir yaitu final.

a. Strategi visual verbal

Strategi visual verbal terdiri dari :

1) *Curiosity or Provocative Headline*

Membangkitkan kecemasan dan ketakutan pembaca, mengundang rasa ingin tahu terhadap produk.

Headline : Lebih Mengetahui Hijaiyah

Headline atau kepala tulisan, yaitu hal yang pertama kali dibaca dan diharapkan dapat menarik minat khalayak untuk membaca *Subheadline*. *Headline* hendaknya singkat, *to the point* dan dapat dibaca dengan jelas. Posisinya dapat diletakkan dimana saja, tidak selalu dibagian atas meskipun namanya head dalam desain biasa dikatakan sebagai posisi *informasi balance*.

2) *Subheadline*

Subheadline : Mewarnai dan menulis huruf hijaiyah

Subheadline adalah penjelasan lebih lanjut mengenai headline, dan lebih membantu pembaca memahami isi didalam buku bergambar.

b. Strategi non verbal

1) *Layout*

Layout adalah penyusunan dari elemen – elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic. Hal ini dapat juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Anggraini & Natalia, 2014 : 74)

Layout yang dipakai dalam penyusunan buku bergambar ini menyesuaikan dengan ukuran media atau *informasi balance*. Keseimbangan asimetris (*informal balance*) terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata di poros tengah halaman.

Gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala kontras aerna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

2) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini sebagai penjelas atau menerangkan pesan yang ada pada narasi dalam bentuk visual. Ilustrasi juga berfungsi untuk mendukung pesan agar lebih masuk kedalam benak pembaca.

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku bergambar untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak – anak usia 2 – 4 tahun dengan menggunakan gaya kartun. Yang dimaksud gaya kartun adalah penggunaan gambar – gambar makhluk hidup dan benda sebagai media pendukung pengenalan. Bentuk – bentuk sengaja tidak dibuat proporsional sehingga terkesan lucu dan cocok dengan anak – anak. Penggambaran karakter dan suasana dibuat dengan garis dan detail yang sederhana.

3) Tipografi

Pemilihan jenis huruf untuk *headline*, *body copy* dan *teks* perlu memperhatikan keterbacaanya. Setiap jenis huruf dalam ukuran yang sama memiliki tingkat keterbacaan yang berbeda – beda.

Untuk buku bergambar pengenalan huruf hijaiyah kepada anak – anak. Menggunakan jenis huruf yang simpel, ceria, tidak rumit karena menyesuaikan target bukunya yaitu anak – anak. Beberapa jenis huruf yang akan digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah :

1. Dk Prince Frog

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2. Kg Shake It Off Chunky

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

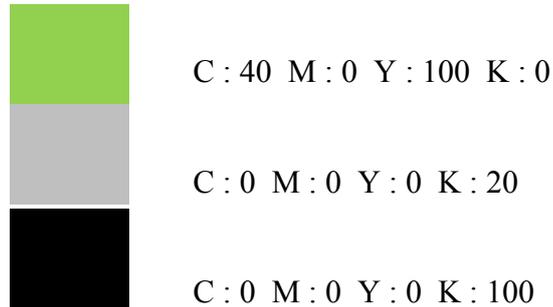
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4) Warna

Warna merupakan unsur visual yang dapat menimbulkan rangsangan terhadap mata dan dapat mempengaruhi emosi seseorang. Warna berperan penting juga dalam menambah daya tarik visual suatu buku ilustrasi, maka dari itu warna merupakan salah satu unsur terpenting dalam suatu produk. Warna yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik suatu produk yang ditawarkan sehingga dapat membangun *citra* atau *image* yang diinginkan.

Pemilihan warna pada buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna cerah yang sederhana, yang disesuaikan dengan karakter makhluk hidup dan benda. Berikut warna – warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini :

	C : 53 M : 73 Y : 100 K : 21
	C : 14 M : 56 Y : 96 K : 0
	C : 0 M : 100 Y : 98 K : 0
	C : 71 M : 18 Y : 0 K : 0
	C : 4 M : 0 Y : 82 K : 0



C. Strategi Alat dan Media

1. Alat

Dalam proses perancangan Buku bergambar dan CD interaktif ini menggunakan beberapa alat dan software dengan spesifikasi komputer yang digunakan sebagai berikut :

- *Processor Intel(R) Pentium (R) CPU B950 @2,10 Ghz (2 CPU), 2,1 Ghz*
- *Memory DDR2 2GB*
- *Resolusi Layar monitor 1366 x 768 (32 bit) (60hz)*
- *VGA NVIDIA Geforce GT 520M 1GB*

Selain komputer alat – alat yang digunakan dalam proses perancangan buku bergambar dan CD interaktif antara lain :

- *Kertas untuk menggambar*
- *Pensil 2B*
- *Penghapus, Penggaris*
- *Scanner*

Dan beberapa software yang digunakan antara lain :

a. *CorelDRAW Graphics Suite X7*

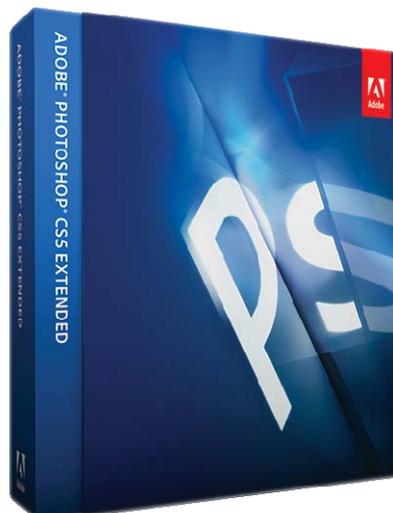
CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X8 (setara dengan versi 18) dirilis pada tanggal 15 maret 2016. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya



Gambar 1.6. Software CoreIDRAW Graphics Suite X7
[www.google.com/ CoreIDRAW Graphics Suite X7](http://www.google.com/CoreIDRAW%20Graphics%20Suite%20X7)

b. Adobe Photoshop CS5

Adope Photoshop, atau bisa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adope System* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto.



Gambar 1.8. Software Adobe Photoshop CS5
[www.google.com/ Adobe Photoshop CS5](http://www.google.com/Adobe%20Photoshop%20CS5)