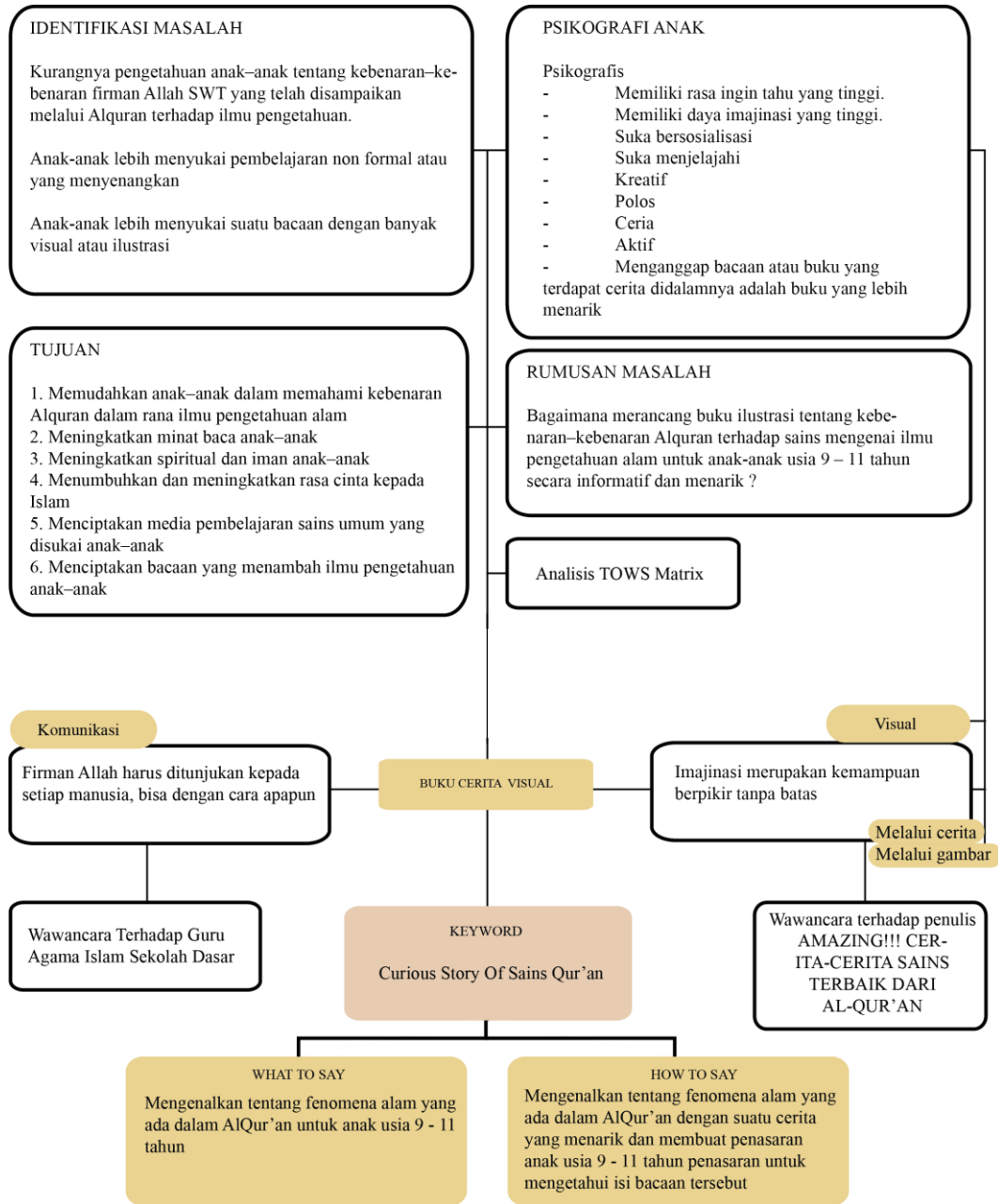


# BAB V

## KONSEP DESAIN

### 5.1 Keyword



Gambar 5.1 Konsep Keyword  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **5.2 Definisi Keyword**

Keyword (kata kunci) merupakan elemen yang penting dalam mengkomunikasikan pesan, dengan menghadirkan keyword yang benar dalam sebuah perancangan dapat melambungkan perancangan desain tersebut.

### **5.2.1 Makna Denotatif**

#### **• Curious Story**

Curious Story apabila di artikan kedalam bahasa Indonesia berarti cerita yang membuat penasaran.

#### **• Sains Qur'an**

Sains dan AlQuran adalah dua hal dimana sebenarnya dua hal tersebut berkaitan. Sains mempunyai arti kata ilmu pengetahuan baik itu tentang alam maupun dunia fisika, sedangkan Quran atau AlQuran adalah kitab umat muslim wajib dipercayai dan diimani sebagai pedoman dan petunjuk arah dalam berkehidupan dan beribadah.

### **5.2.2 Makna Konotatif**

What To Say: Mengenalkan tentang fenomena alam yang ada dalam AlQur'an untuk anak usia 9 - 11 tahun

How To Say: Mengenalkan tentang fenomena alam yang ada dalam AlQur'an dengan suatu cerita yang menarik dan membuat penasaran anak usia 9 - 11 tahun penasaran untuk mengetahui isi bacaan tersebut

## **5.3 Konsep Kreatif**

Berikut adalah tujuan dari perancangan buku ilustrasi memberikan pengetahuan kepada anak-anak bahwa Alquran membahas segala aspek kehidupan termasuk fenomena alam dan sains. Dengan begitu anak-anak akan lebih mencintai Alquran dan Islam.

## **5.4 Konsep Verbal**

### **5.4.1 Judul Buku**

Judul buku yang di gunakan adalah “*Aku Jadi Ilmuwan Qur’ani*”. Qur’ani dalam KBBI berarti bersangkut paut dengan Al-Qur’an sedangkan ilmuwan memiliki makna orang yang berkecimpung dalam ilmu pengetahuan, dan ilmuwan Qur’ani berarti orang yang berkecimpung dalam ilmu pengetahuan dengan mengambil Alqur’an sebagai sumber utama dan menjadi dasar utama berpikir.

### **5.4.2 Sub-Judul**

Sub-judul berisi penjelasan secara gamblang mengenai apa yang ingin disampaikan, sub-judul menggunakan “Belajar Sains Dari AlQur’an”

### **5.4.3 Sinopsis buku**

Buku ini bercerita mengenai dua tokoh fiktif yang akan berperan didalamnya yaitu Azam selaku tokoh utama dan pak Sinna sebagai tokoh yang selalu mendampingi tokoh utama dan berperan sebagai orang yang akan menjelaskan berbagai hal mengenai fenomena alam dan sains.

Cerita ini bermula dengan dua tokoh yaitu Azam dan paman Sinna yang akan berpetualang mendaki gunung kemudian menemui berbagai fenomena alam yang akan dikaitkan langsung dengan AlQuran.

### **5.4.4 Deskripsi Konten/Isi**

- Cover bergambar dua karakter utama dengan tokoh Azam yang membawa kaca pembesar sebagai simbol orang pintar atau ilmuwan dan dibelakangnya terdapat paman Sinna sedang melihat Azam dan sedang membawa AlQuran
- Pada halaman pertama buku ini terdapat nama kepemilikan anak yang memiliki buku tersebut.
- Pada halaman konten awal akan terdapat pengenalan seluruh karakter.
- Pada halaman selanjutnya langsung terdapat isi cerita yang menceritakan tema yang akan diusung.

- Pada halaman setelah isi cerita terdapat konten interaktif yang diberi judul “Quiz Time!” didalamnya terdapat permainan sederhana dan pertanyaan simpel sebagai media pengingat isi konten.

#### **5.4.5 Karakter**

Karakter akan merujuk qori cilik yang terkenal dari Aceh yang bernama Muhammad Ammar Fathani yang sebelumnya ia sudah terkenal di dunia maya karena video mengaji dan Shalawatnya diunggah melalui akun youtube Feezgraphy, Ammar juga merupakan peraih juara 1 MTQ Aceh Besar tahun 2017. dan juga menggunakan tokoh ilmuwan Islam yang sudah mendunia yaitu Ibn Sinna atau dunia barat lebih mengenal dengan nama Avicenna.

Qari cilik tersebut dijadikan tokoh fiktif untuk perancangan ini dan diberi nama Azam yang berarti hebat dalam bahasa arab dan tokoh pendampingnya yang mengambil referensi dari Ibn Sinna diberi nama paman Sinna yang merujuk nama aslinya.

#### **5.4.6 Alur Cerita**

Perancangan buku ini akan menggunakan alur maju, menggunakan tema cerita yang ringan dan mudah untuk dipahami oleh anak.

#### **5.4.7 Gaya bahasa**

Gaya bahasa untuk buku ini menggunakan bahasa non-formal agar mudah dipahami oleh anak, dan informatif agar bisa tersampaikan dengan baik, mudah dimengerti dan diingat oleh anak. Strategi komunikasi dari konsep verbal dalam perancangan ini adalah dua karakter dalam perancangan ini akan melakukan petualangan menjelajahi berbagai tempat di dunia dan membahasnya secara ilmiah dan dikaitkan dengan Alquran.

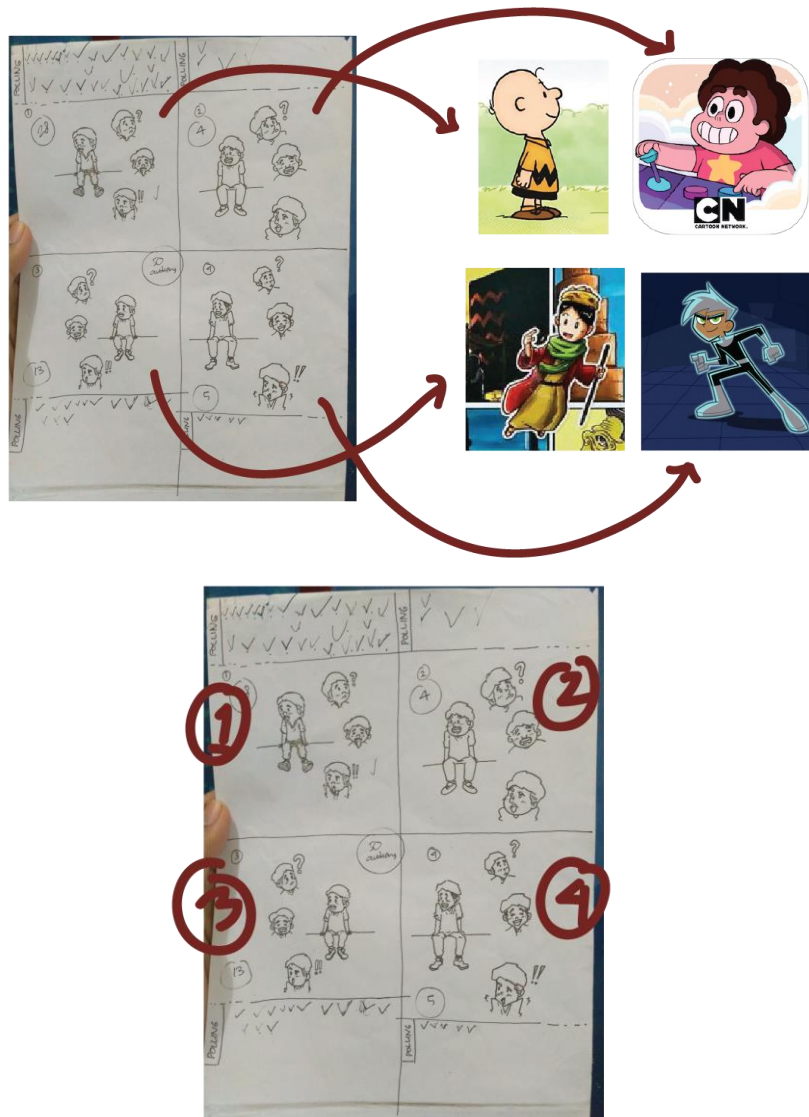
#### **5.4.8 Pesan Moral**

Pesan moral yang terdapat pada perancangan buku cerita bergambar ini adalah agar anak dapat mengerti bahwa Alquran tidak hanya seolah-olah membahas tentang ritual keagamaan namun juga membahas apapun yang ada di dunia ini termasuk sains dan fenomena alam.

## 5.5 Konsep Visual

### 5.5.1 Gaya visual

Dalam proses perancangan buku ilustrasi bergambar mengenai kesinambungan Alquran dan fenomena alam ini akan menggunakan konsep visual ilustrasi dengan gaya visual kartun yang dirancang sederhana pada obyek yang sudah di riset langsung dengan anak-anak usia 9 – 11 tahun

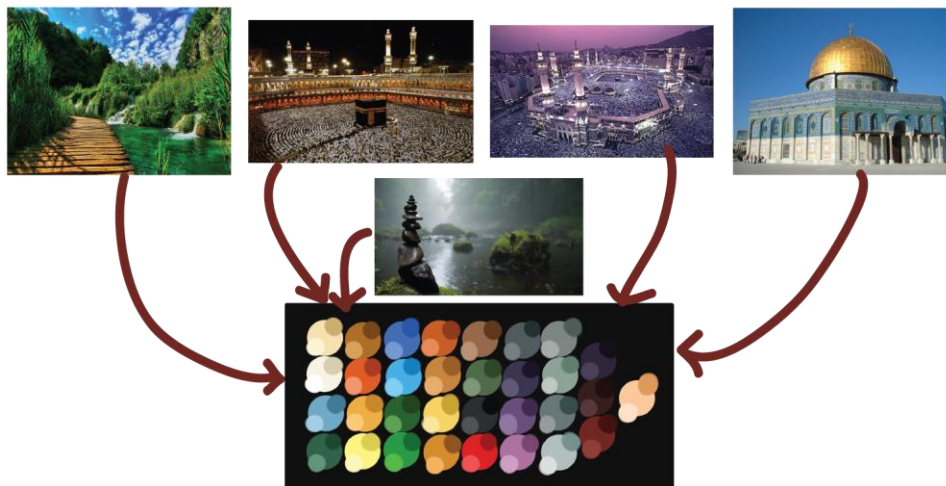


Gambar 5.2 Hasil grouping dan referensi gaya gambar  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Dari hasil riset yang dilakukan dengan cara grouping, dari 50 audiens anak-anak usia 9-11 tahun, 28 anak yang memilih gaya gambar nomor satu

### 5.5.2 Warna

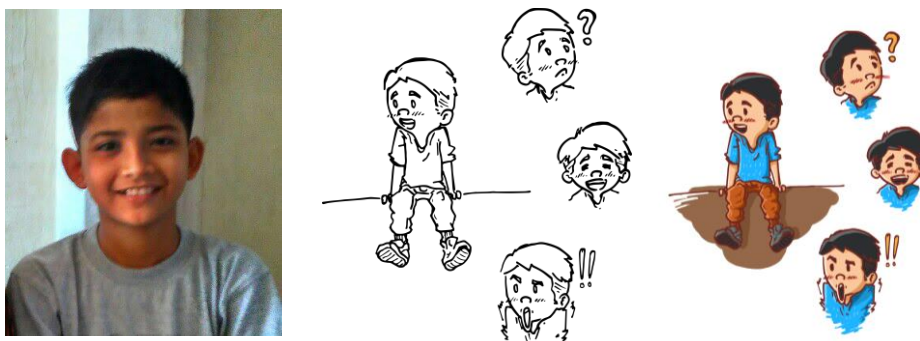
Warna yang digunakan pada perancangan ini mengambil tone warna dari warna alam dan bangunan-bangunan bersejarah umat Islam karena terkait dengan keyword yaitu “Sains Qur’an”.



Gambar 5.3 Hasil studi warna  
(Sumber : Google.com dan dokumentasi pribadi)

### 5.5.3 Pembuatan Karakter

Pembuatan karakter cilik yang terkenal dari Aceh yang bernama Muhammad Ammar Fathani, dengan menggunakan qari cilik akan membawa kesan positif dan terbawa kedalam perwatakan tokoh utama. Dan kemudian diberi nama Azam yang dalam bahasa Arab sendiri mempunyai arti hebat.



Gambar 5.4 Perancangan karakter Azam  
(Sumber : Google.com dan dokumentasi pribadi)

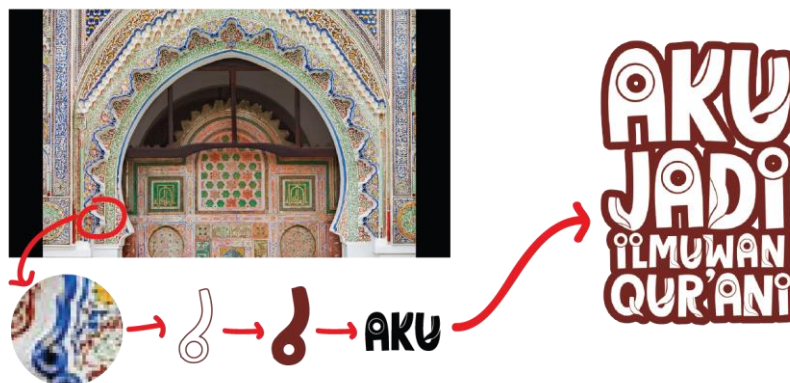
Kemudian ada tokoh Ilmuwan Islam yang sudah mendunia yaitu Ibn Sinna atau dunia barat lebih mengenal dengan nam Avicenna dilihatan berkarakter berwibawa dan mengetahui banyak ilmu. Disini karakter Ibn Sinna diadaptasi menjadi tokoh fiktif dalam perancangan ini dengan nama paman Sinna



Gambar 5.3 Perancangan karakter paman Sinna  
(Sumber : Google.com dan dokumentasi pribadi)

#### 5.5.4 Tipografi

Font untuk judul pada cover akan menggunakan font yang dekoratif dan tidak kaku mengingat sifat dasar anak-anak yang imajinatif dan tidak kaku, Font pada judul juga merujuk pada mozaik bangunan dari universitas pertama di dunia yaitu universitas Al-Qarawiyyin yang berada di Fes, Moroko, yang didirikan oleh wanita muslim pada tahun 859 yang bernama Fatima Al-Fihria



Gambar 5.4 Hasil studi tipografi  
(Sumber : Google.com dan dokumentasi pribadi)



Kemudian untuk jenis font sebagai isi menggunakan konsep font yang tidak kaku dengan bentukan-bentukan yang unik, bentuk font juga terbentuk seperti kekanakan-kanakan untuk menarik perhatian anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font : Homer Simpson

### 5.5.5 Layout Desain

Ukuran buku yang akan dirancang adalah menganut ukuran buku ilustrasi buatan luar negeri yang biasanya lebih besar daripada buku ilustrasi buatan Indonesia berkisar ukuran 21,5 x 27,5 cm. Karena ukuran buku dengan ukuran pada contoh sangat nyaman untuk dibaca dengan target audiens anak-anak, dengan ukuran buku yang besar anak-anak akan lebih mudah mencarinya sewaktu-waktu saat ingin membacanya lagi



Gambar 5.4 Contoh layout pada buku anak-anak  
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Layout pada contoh akan diadaptasi, namun ditambah dengan penggunaan balon teks seperti komik pada umumnya agar memudahkan anak-anak membaca urutan yang akan dibaca





Gambar 5.5 Layout digital buku Aku Jadi Ilmuwan Qur'ani  
(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.5.6 Grid

Pada perancangan buku ini akan menggunakan grid campuran (grid rata kiri, kanan, dan tengah) penyesuaian grid menyesuaikan pada konten dalam buku sehingga anak tidak akan bosan membaca.

## 5.6 Konsep Teknis Media

Konsep teknis perancangan media sistematis yang akan digunakan pada perancangan buku ini berupa :

1. Bentuk buku memiliki ukuran 21 x 27
2. Menggunakan jenis jilid Soft Cover, Jenis jilid ini akan jauh realistis apabila buku ini dicetak massal karena jumlah halaman yang lumayan banyak untuk ukuran buku anak, sekitar 62 halaman, dengan menggunakan jenis jilid ini juga menekan biaya produksi sehingga nilai jualnya pun tidak terlalu mahal
3. Menggunakan laminasi doff, dengan laminasi doff buku terlihat elegan dan terasa lembut untuk dipegang

### 5.6.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah buku cerita bergambar yang mengenalkan fenomena alam yang berkesinambungan dengan Alquran kepada anak-anak.

### 5.6.2 Media Pendukung

Konsep perancangan media pendukung dapat berguna untuk menjadi media tambahan dan sebagai daya promosi kepada media utama agar pembaca lebih menyukai dan mendapat nilai lebih. Berikut beberapa media pendukung yang akan dirancang :

- Poster

Poster merupakan media yang digunakan pada saat penerbitan buku berlangsung, karena media poster dapat diletakkan diberbagai tempat termasuk dilokasi toko buku sehingga dapat menjadi daya tarik bagi anak untuk membeli buku tersebut.

- Merchandise
  - Gantungan Kunci

*Merchandise* yang tepat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang cukup efektif. Karena pada setiap gantungan kunci akan terdapat pengenalan karakter. Gantungan kunci juga sering digunakan untuk media pameran saat disekolah dengan digantungkan ke tas ransel mereka. Gantungan kunci menjadi *Merchandise* bersama dengan *merchandise* stiker.

- Stiker

Stiker akan menjadi salah satu media yang paling mudah untuk mengingatkan kepada anak kecil bahwa mereka pernah membeli produk kita, selain itu media merupakan media yang mudah untuk didapatkan.

- Tumbler

Media tumbler digunakan untuk menambah ketertarikan anak-anak juga dapat digunakan media promosi disaat anak-anak sekolah dan ditaruh di tasnya dan dapat dilihat oleh orang sekitarnya yang berkemungkinan memunculkan pembeli baru.

- Pencil Case / Pouch

Karena menurut observasi anak-anak suka memamerkan pensil case atau pouch kepada teman-temannya, mereka akan sangat bangga dengan pencil case yang dia punya

- Penghapus

Penghapus akan dihadirkan dalam satu paket bersama pouch dan penggaris

- Penggaris

Penggaris akan dihadirkan dalam satu paket juga bersama pouch dan penghapus

- Pembatas buku

Pembatas buku dirancang dengan cukup unik selain untuk menandai halaman terakhir membaca, pembatas buku juga berfungsi sebagai penambah daya tarik buku yang menjadi media utamanya

- Sketchbook

Sesuai dengan psikografis, yaitu anak-anak yang gemar dengan gambar, diharapkan dengan media pendukung seperti sketchbook akan menambah daya kreatifitas anak, dan setidaknya mereka akan meniru ilustrasi pada buku Aku Jadi Ilmuwan Qur'ani.