

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Desain

Dalam perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini, akan melalui beberapa proses tahapan mendesain yaitu terutama pembuatan sketsa karakter dan sketsa halaman yang bertujuan menggambarkan maupun memudahkan pada proses digitalisasi selanjutnya, prosesnya sebagai berikut:

4.1.1 Sketsa Karakter

Setelah merancang judul, premis, sinopsis, dan naskah, selanjutnya penulis mengeksplorasi gambaran sketsa karakter masing-masing yang telah ditetapkan dan menyesuaikan gaya visual kartun yang telah dikonsepsikan dalam mindmapping sebelumnya.

4.1.1.1 Karakter Utama

Andi dan Rani merupakan siswa-siswi yang duduk dibangku kelas 2 SD, mereka duduk dikelas yang sama. Karakteristik mereka berdua periang ceria dan memiliki rasa keingintahuannya yang tinggi, sesuai pada anak pada umur seusianya. Penulis merancang sketsa gambaran awal yang menampilkan gaya atau atribut anak sekolah dasar pada umumnya seperti:

1. Seragam putih pendek (pria) dan panjang (wanita).
2. Celana panjang merah (pria).
3. Rok merah (perempuan).
4. Dasi.
5. Ikat pinggang.

Setelah itu penulis melakukan tahapan perancangan gambar sketsa karakter utama menggunakan pensil yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini:



Gambar 4.1 Sketsa Karakter Utama
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

2.1.1.2 Karakter Pendukung

Ibu guru merupakan karakter pendukung yang membantu dan mengarahkan kedua murid kelasnya yaitu Andi dan Rani. Seperti pada umumnya karakter ini memiliki karakteristik yang baik sopan, bijaksana, dan mengajak pada kegiatan positif yaitu berbagi ilmu dengan ikhlas. Penulis merancang sketsa kasar sebagai gambaran awal yang menampilkan gaya guru sekolah pada umumnya yaitu:

1. Seragam Coklat lengan panjang wanita
2. Rok panjang (wanita).
3. Sepatu hitam Pantofel (wanita).
4. Hijab (wanita).

Setelah itu penulis melakukan tahapan perancangan sketsa karakter pendukung yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini:



Gambar 4.2 Sketsa Karakter Pendukung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam buku ini, penampilan dari karakter-karakter tersebut memiliki perbedaan sesuai dengan jalan cerita yang dilihat dari pakaian yang digunakan sehingga perancang hanya menggambarkan sketsa karakter secara tampilan utama.

4.1.2 Story Line

Pembuatan *story line* atau jalan cerita didapati dari naskah cerita yang sudah ditulis pada bab sebelumnya. Perancang akan mengkonsep bagaimana penggambaran dari kalimat pada naskah sebelum menjadi suatu gambar sketsa dari setiap masing-masing halamannya yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No	Narasi	Penggambaran Visual
1.	<p>Suatu hari di sekolah dasar pada kelas 2 SD, terlihat anak-anak duduk dibangkunya masing-masing dengan rapih, sesuai dengan perintah guru sebab ada yang ingin disampaikan. Hal yang disampaikan merupakan pengumuman bahwa akan diadakan pentas seni, akan tetapi peragaan busana tersebut berbeda dikarenakan menggunakan pakaian adat budaya daerah di Indonesia.</p>	<p>Gambaran ilustrasi cerita akan memperlihatkan suasana ruang kelas dengan anak-anak SD duduk dibangkunya dan guru berdiri di depan kelas. Posisi ilustrasi berada dibawah dengan penggambaran diambil dari atas dan samping. <i>Background</i> terlihat tembok dan lantai dengan ilustrasi seperti pintu, meja guru, dan perlengkapan kelas lainnya, sedangkan warna didominasi oleh warna hangat yaitu krim dan warna sedikit gelap yaitu merah pada tembok sekolah dasar.</p>
2.	<p>Dalam acara peragaan busana tersebut 1 kelas menyiapkan 2 perwakilan saja untuk mengikuti pentas seni tersebut yaitu sepasang pria dan wanita, guru pun memanggil nama Andi dan Rani untuk mengikuti pentas seni tersebut, Alasan memanggil mereka karena merupakan murid teladan dan pintar di kelas.</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan Andi dan Rani maju ke depan kelas memenuhi panggilan ibu guru. Mereka semua pun terlihat senang dan Guru merangkul kedua muridnya. Posisi ilustrasi berada di tengah yang sejajar dengan karakter. <i>Background</i> ilustrasi halaman ini adalah lantai dan papan tulis.</p>
3.	<p>Guru mengajak mereka ke ruangan guru untuk menjelaskan kepada Andi dan Rani bahwa dalam perlombaan ini kelas kita ditunjuk untuk menggunakan pakaian adat budaya Lampung. Andi</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan Andi dan Rani bersama gurunya sedang fokus berdiskusi di meja ibu gurunya, dengan duduk pada bangkunya</p>

No	Narasi	Penggambaran Visual
	<p>dan Rani ternyata belum terlalu mengenali pakaian adat budaya daerah Indonesia terlebih utama juga untuk daerah Lampung, mereka menanyakan pakaian adat Lampung itu seperti apa tampilan dan bentuknya, Ibu guru pun menyarankan mereka untuk ikut pada esok hari ke suatu tempat, agar mereka bisa mengetahui dan mengenal pakaian adat budaya daerah Lampung demi menambah ilmu pengetahuan mereka sekaligus menyewa pakaian tersebut untuk dipakai saat pentas nanti. Andi dan Rani pun setuju.</p>	<p>masing-masing. Posisi ilustrasi sedikit menyerong ke samping dengan Andi dan Rani menghadap guru dan ibu guru hanya terlihat membelakangi. <i>Background</i> diruangan ini terlihat tembok dan jendela.</p>
4.	<p>Saat pulang sekolah mereka Andi dan Rani mengobrol di halte sambil menunggu jemputan bus. Andi menanyakan Rani apakah ia penasaran dengan bentuk dari pakaian adat Lampung yang akan dipakai saat acara peragaan busana nanti, Rani pun ternyata sangat penasaran sekali karena selama ini hanya mengetahui pakaian modern saja. Akhirnya mereka sangat tidak sabar menunggu momen besok.</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan mobil yang sampai di depan toko baju yang ingin dikunjungi dengan <i>background</i> suasana pedesaan dan pegunungan. Warna pada ilustrasi didominasi dengan cerah yaitu biru, hijau, dan coklat krim.</p>
5.	<p>Keesokan harinya, Andi dan Rani diajak oleh Guru berangkat menaiki mobil, akhirnya mereka telah tiba di suatu pedesaan yang ternyata diajak</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan mobil yang sampai di depan toko baju yang ingin dikunjungi dengan</p>

No	Narasi	Penggambaran Visual
	untuk mengunjungi toko penyewaan pakaian adat.	<i>background</i> suasana pedesaan dan pegunungan. Warna pada ilustrasi didominasi dengan cerah yaitu biru, hijau, dan coklat krim.
6.	Saat mereka memasuki toko tiba-tiba karyawan toko menawarkan bantuan kepada mereka, guru pun bertanya ketersediaan pakaian yang diperlukan untuk kedua muridnya yaitu Andi dan Rani. Setelah itu karyawan mengatakan bahwa pakaian adat yang sedang mereka perlukan tersedia dan ia menanyakan ukuran yang biasa mereka pakai kepada Andi dan Rani, sesudah bertanya karyawan bergegas untuk mencari pakaiannya.	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan mereka masuk ke dalam toko baju dengan posisi karakter berdiri, lalu menanyakan suatu keperluannya kepada karakter karyawan toko. <i>Background</i> pada ilustrasi halaman ini memperlihatkan suasana dalam toko tersebut beserta dekorasi perlengkapan yang ada, sedangkan warna didominasi warna coklat sedikit gelap menyesuaikan penggunaan kayu pada rumah pedesaan di Lampung.
7.	Pada saat mereka sedang menunggu pakaian adat yang ingin mereka pakai tersebut, Andi dan Rani melihat pakaian adat warna putih yang indah dan cantik dari kejauhan. Mereka sangat kagum dan sangat penasaran, akhirnya mereka bergegas untuk mendekati pakaian adat itu dengan atas izin guru terlebih dahulu.	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan semua karakter sedang duduk menunggu di kursi toko tersebut dengan karakter Andi dan Rani melihat kearah lemari pajangan pakaian adat Lampung dari kejauhan. Warna dan <i>background</i> memiliki kesamaan dengan halaman sebelumnya.
8.	Andi dan Rani melihat lebih dekat pakaian adat itu, mereka berdua takjub	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan Andi dan Rani

No	Narasi	Penggambaran Visual
	karena akhirnya dapat mengetahui bahwa pakaian yang dilihat adalah pakaian adat daerah Lampung.	mendekati lemari pajangan untuk melihat pakaian adat Lampung tersebut secara dekat dengan menyentuh kaca lemarinya, sedangkan posisi kedua karakter terlihat dari belakang saja. <i>Background</i> melihatkan dinding toko berlapis kayu dengan didominasi warna coklat.
9.	Guru tiba-tiba menghampiri mereka untuk memberi tahu bahwa pakaian sudah ditemukan dan mengajak mereka ke ruangan ganti.	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan guru yang mengajak Andi dan Rani untuk bergegas pergi ke ruang ganti baju, posisi guru berdiri menengok kebawah dan Andi dan Rani menengok guru keatas dengan badan masih menghadap lemari. <i>background</i> pada halaman ini sama seperti halaman sebelumnya dan memperlihatkan dekorasi perlengkapan toko tersebut dengan didominasi warna yang sama.
10.	Merekapun sampai di depan ruangan ganti pakaian lalu Andi dan Rani diperintah untuk mencoba memakai pakaian adat tersebut, tetapi Andi dan Rani menolak karena mereka ingin mengetahui lebih dalam terhadap pakaian adat Lampung tersebut.	Gambaran ilustrasi memperlihatkan semua karakter dengan posisi berdiri di depan ruangan ganti pakaian. Karakter karyawan toko terlihat sedang memegang kain <i>Tapis</i> lalu menyuruh Andi dan Rani memakai, namun mereka

No	Narasi	Penggambaran Visual
		menolak dengan berekspresi tangan mengangkat dan telapak terbuka, hingga mata mereka pun ikut memejam. <i>background</i> didominasi warna yang sama seperti sebelumnya dengan tambahan tampilan pakaian adat Lampung yang ditaruh diatas meja kecil dan gordena ruang ganti.
11.	Rani dan Andi bertanya bagian dari pakaian adat Lampung yang sedang mereka pegang kepada karyawan. Setelah itu karyawan menjawab bahwa bagian yang Rani pegang merupakan mahkota penutup kepala wanita yang disebut <i>Siger</i> , Sedangkan yang Andi pegang merupakan penutup kepala pria yang disebut <i>Kopiah</i> Emas. jenis <i>Siger</i> dan <i>Kopiah</i> ini digunakan pada pakaian adat <i>Pepadun</i> .	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan karakter karyawan, Andi, dan Rani dengan posisi berdiri semuanya, Andi dan Rani menengok ke atas bertanya kepada karyawan mengenai pakaian adat sambil memegang mahkota <i>Siger</i> dan <i>Kopiah</i> Emas. <i>background</i> dan warna sama seperti halaman sebelumnya.
12.	Setelah itu mereka semua diajak oleh karyawan tersebut untuk melihat pembuatan kain <i>Tapis</i> . Andi dan Rani takjub melihatnya sambil menunjuk kain tersebut, lalu karyawan berkata untuk mengenalkan, “Nah untuk bagian ini dinamakan kain <i>Tapis</i> , kain tersebut digunakan sebagai penutup bagian pinggang sampai bawah lutut, <i>Tapis</i>	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan semua karakter melihat proses pembuatan tenun kain <i>Tapis</i> , dengan posisi karakter berdiri dan ekspresinya takjub sekaligus gembira. Ilustrasi berlatar di teras toko pakaian adat yang menampilkan seorang perempuan sedang melakukan proses menenun

No	Narasi	Penggambaran Visual
	dibuat menggunakan benang berwarna emas dan perak dengan memiliki motif hiasan yang terkandung nilai-nilai kehidupan maupun alam dengan cara teknik penyulaman”.	kain <i>Tapis</i> dan terlihat kain <i>Tapis</i> jenis lainnya yang sudah selesai dengan tambahan <i>background</i> memperlihatkan pepohonan, langit dan pegunungan. Penggunaan warna pada halaman ini bervariasi seperti merah, coklat, hijau, dan biru.
13.	Andi dan Rani mendekati pakaian adat kain <i>Tapis</i> untuk mereka pegang, lalu mereka bertanya tentang jenis nama kain dan motifnya. Setelah itu karyawan menjawab untuk jenis kain yang dipegang Andi bernama <i>Tapis Pucuk Rebung</i> yang merupakan kain maupun motif paling terkenal, sedangkan yang dipegang Rani merupakan jenis kain <i>Tapis Jung Sarat</i> . Karyawan menjelaskan juga bahwa kain <i>Tapis</i> Lampung digunakan pada saat upacara adat seperti dalam pegelaran acara pernikahan masyarakat Lampung dan acara acara lainnya seperti saat melakukan tari Lampung yaitu <i>Cangget Agung</i> .	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan Andi dan Rani bertanya dengan menengok ke karyawan bersamaan memegang kain <i>Tapis</i> . Posisi ilustrasi terlihat dari atas dan karyawan terlihat membelakangi, dikarenakan menghadap ke Andi dan Rani. Latar cerita masih ditempat yang sama pada sebelumnya, akan tetapi posisinya menghadap ke arah sebaliknya yaitu dinding toko tersebut. Warna pada halaman ini didominasi oleh coklat.
14.	Sesudah itu karyawan mengajak mereka mengenalkan tampilan pakaian adat bernama <i>Sai Batin</i> , pakaian ini berwarna merah dan berasal dari	Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan karyawan yang sedang mengenalkan pakaian adat <i>Sai Batin</i> dari depan dengan posisi

No	Narasi	Penggambaran Visual
	<p>daerah pesisir Lampung. Akhirnya Andi dan Rani berterima kasih kepada karyawan, karena telah memberi pengetahuan tentang budaya dari pakaian adat Lampung. Setelah semua urusan telah selesai, mereka bergegas untuk pulang dari toko tersebut.</p>	<p>disamping kiri lemari kaca pajangan pakaian adat. Posisi karakter utama Andi dan Rani terletak dibagian depan samping kanan hingga kiri dengan menghadap lemari, sehingga mereka terlihat didominasi bagian tubuh belakang dan wajah tidak terlalu tertampakan. Latar tempat di dalam toko dan warna masih berdominan sama dengan sebelumnya.</p>
15.	<p>Di perjalanan menuju pulang, guru bertanya kepada Andi dan Rani tentang perasaan mereka tadi setelah mengetahui pakaian adat Lampung, ternyata Andi dan Rani merasa kagum karena baru mengetahui pakaian adat tersebut dan selaman ini hanya mengetahui pakaian modern saja. Guru merasa senang akhirnya mereka berdua mengetahui budaya daerah sedikit demi sedikit. Guru juga beranggapan bahwa mereka kurang membaca buku tentang budaya atau terpengaruh budaya luar, sehingga tidak mengetahui budaya daerah sendiri dan anggapan itu ternyata benar karena Andi dan Rani menjawab sejujurnya.</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan mereka sedang duduk didalam mobil, di tengah perjalanan pulang. Karakter guru berbincang dengan menengok kearah Andi dan Rani, begitupun mereka sebaliknya. Penggambaran posisi ilustrasi terlihat dari atas dengan sedikit menyamping. Warna didominasi oleh abu-abu menyesuaikan warna di dalam mobil pada umumnya.</p>

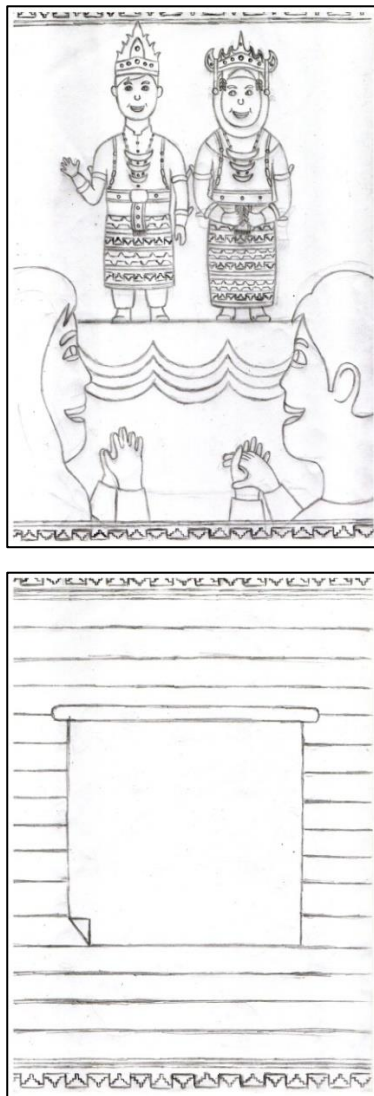
No	Narasi	Penggambaran Visual
16.	<p>3 Hari kemudian di saat pentas seni peragaan baju adat itu diadakan di sekolah, Provinsi Lampung terdapat pada urutan ke 8, Andi dan Rani pun ke atas panggung. Saat di atas panggung mereka memperagakan pakaian adat budaya Lampung Pepadun dengan baik dan mendapatkan tanggapan bagus karena penonton bertepuk tangan.</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan suasana ditengah berlangsungnya acara pentas seni peragaan pakaian adat daerah yang diadakan di suatu ruangan. Posisi ilustrasi sejajar, lalu karakter Andi dan Rani berada di atas panggung sedang memperagakan pakaian adat daerah Lampung. Ilustrasi lainnya pun terlihat penonton sedang bertepuk tangan melihat tampilan mereka. Warna pada halaman ini sangat bervariasi.</p>
17.	<p>Setelah selesai, guru dan teman-teman Andi dan Rani mengucapkan selamat dan memuji mereka, Andi dan Rani pun merasa senang dan mengucapkan terima kasih banyak atas responnya. Pada akhirnya mereka sadar pakaian adat daerah tidak kalah keren dibandingkan pakaian modern dan karena ucapan ibu guru saat dimobil “Jika budaya daerah tidak dilestarikan dari sekarang, maka akan punah dan siapa lagi yang bakal meneruskan budaya ini kalau bukan kita”.</p>	<p>Gambaran ilustrasi akan memperlihatkan Andi dan Rani sedang dipuji oleh Guru dan teman-temannya. Posisi karakter Andi dan Rani sedang berdiri menengok sedikit ke atas ke arah guru didepannya dan guru menengok sebaliknya ke bawah. Latar ilustrasi berada diruangan yang sama dengan suasana yang terlihat sepi dikarenakan pentas sudah selesai. Warna bervariasi dengan cara menyesuaikan pada halaman sebelumnya.</p>

Tabel 4.1 Penggambaran Cerita Pada *Story Line*
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.1.3 Sketsa Ilustrasi Buku Cerita Bergambar

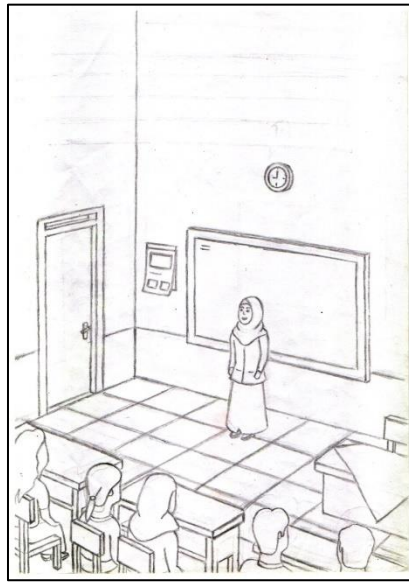
Pembuatan sketsa ilustrasi buku cerita bergambar didapati dari kalimat penggambaran visual yang telah ditulis melalui *story line* yang sudah dirancang sebelumnya. Perancang akan menggambar kalimat tersebut menjadi suatu gambar sketsa sejumlah 17 halaman beserta sketsa *cover* depan dan belakang buku yang dapat dilihat sebagai berikut dibawah ini:

1. Cover Buku

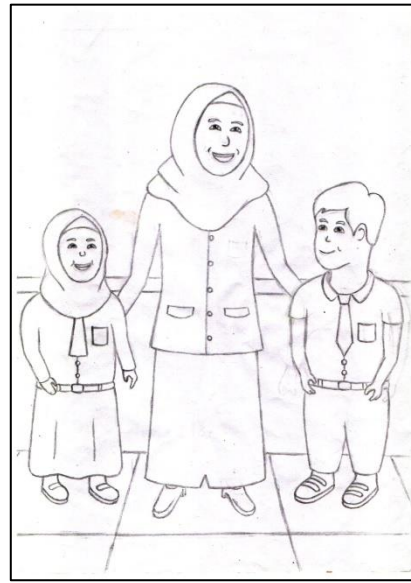


Gambar 4.3 Sketsa Ilustrasi Cover Depan & Belakang
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Halaman 1 S/D 4



Gambar 4.4 Sketsa Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Halaman 1
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.5 Sketsa Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Halaman 2
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

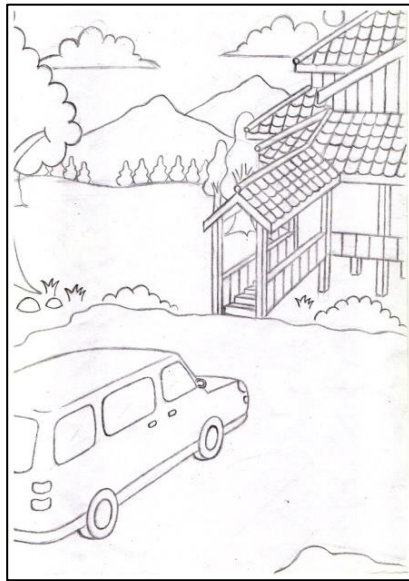


Gambar 4.6 Sketsa Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Halaman 3
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

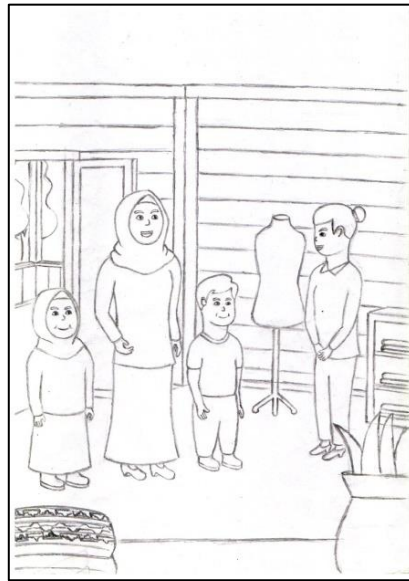


Gambar 4.7 Sketsa Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Halaman 4
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

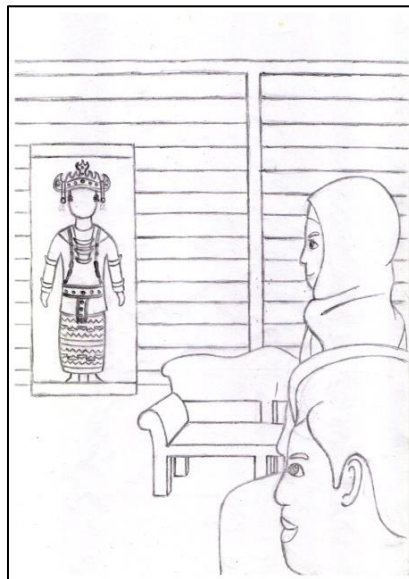
3. Halaman 5 S/D 8



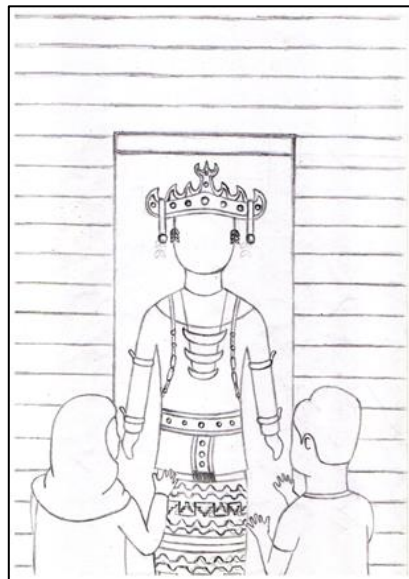
**Gambar 4.8 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 5
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**



**Gambar 4.9 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 6
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**



**Gambar 4.10 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 7
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**



**Gambar 4.11 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 8
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**

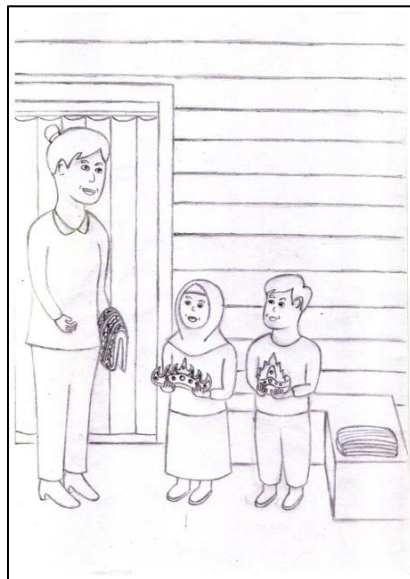
4. Halaman 9 S/D 12



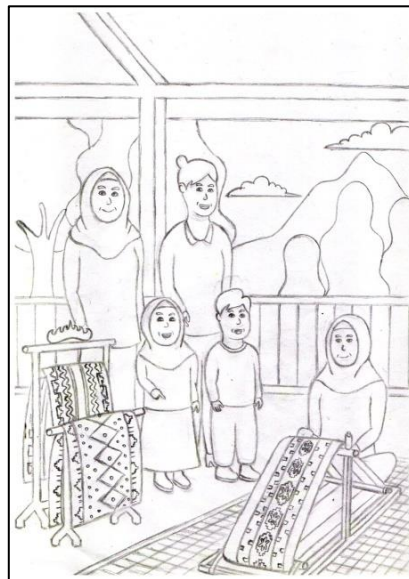
**Gambar 4.12 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 9
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**



**Gambar 4.13 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 10
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**



**Gambar 4.14 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 11
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**

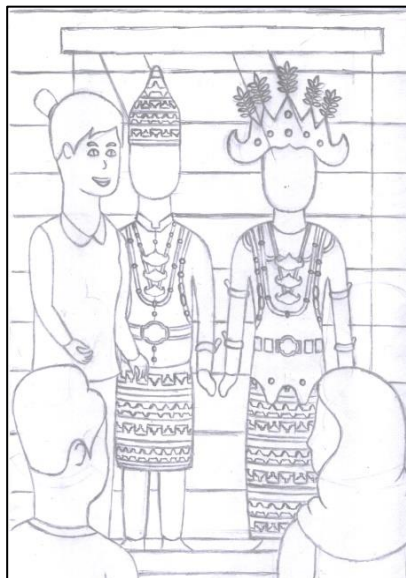


**Gambar 4.15 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 12
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)**

5. Halaman 13 S/D 17



Gambar 4.16 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 13
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)



Gambar 4.17 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 14
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)



Gambar 4.18 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 15
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)



Gambar 4.19 Sketsa Ilustrasi Buku
Cerita Bergambar Halaman 16
Sumber: (Dokumentasi Pribadi,
2024)



Gambar 4.20 Sketsa Ilustrasi Buku Cerita Bergambar - Halaman 17
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

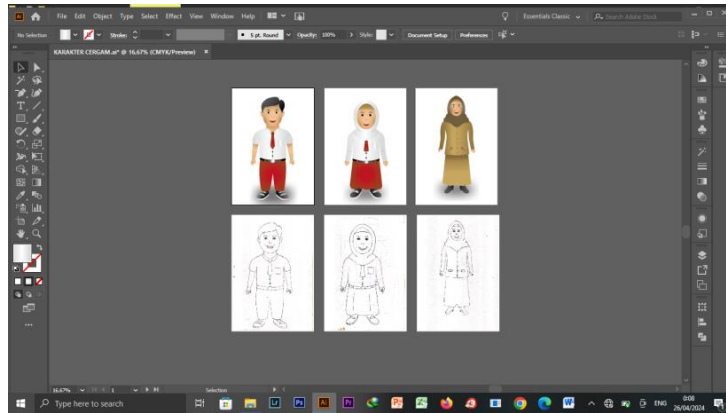
4.1.2 Proses Digitalisasi

Pada proses digitalisasi sketsa buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung berjudul “Pentas Seni & Pakaian Adat”, perancang menggunakan *software* Adobe Illustrator (Ai) sebagai alat bantu dalam pengerjaan digitalisasi gambar sketsa ini. Format dalam menggunakan ukuran *art board* 2480 x 3508 *pixel* (A4), pengerjaan dalam proses digitalisasi meliputi:

1. Pewarnaan menggunakan warna yaitu *Vivid Color* dan warna pendukung *Dark Color*, kemudian mengeksport *file* dengan format warna RGB karena cocok digunakan dalam tampilan digital, sehingga warna yang telah ditentukan akan terlihat terang dan jelas.
2. Vektorisasi dalam membentuk gambar ilustrasi kartun.
3. Membuat kolom berisi kata yang menggunakan tipografi jenis Andika berukuran 12 *point*.
4. Menambahkan nomor pada setiap halaman buku dan menggunakan font Andika sebagai tampilan bentuk nomornya.
5. Mengatur tata letak sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

Proses digitalisasi karakter utama bernama Andi dan Rani beserta karakter dan pendukung yaitu guru dapat dilihat pada gambar berikut dibawah ini:

1. Proses Digitalisasi Karakter Utama dan Pendukung

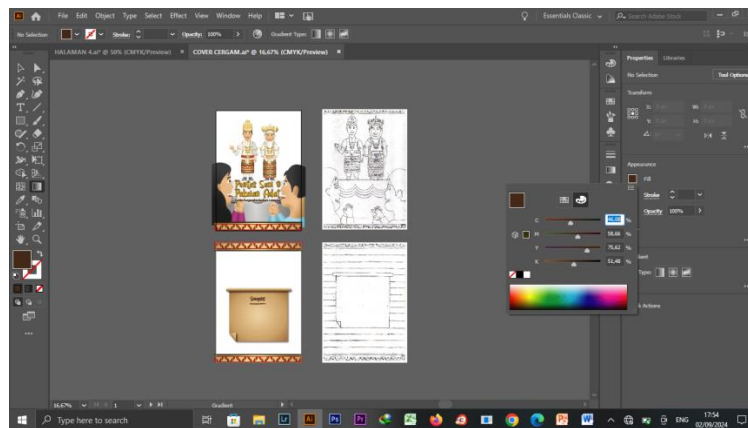


Gambar 4.21 Digitalisasi Karakter Utama & Pendukung
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Proses Digitalisasi Isi Buku

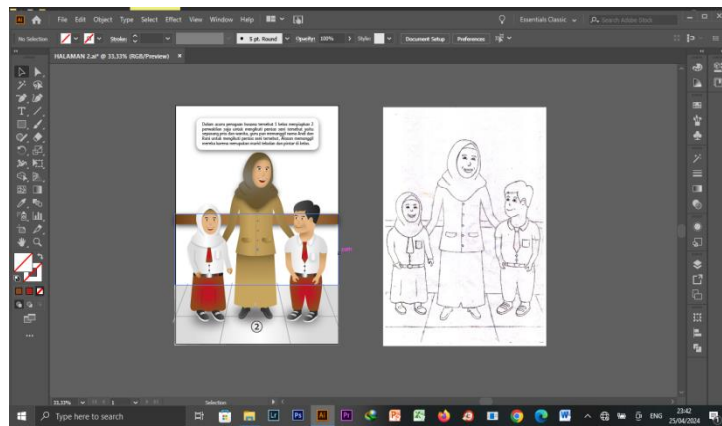
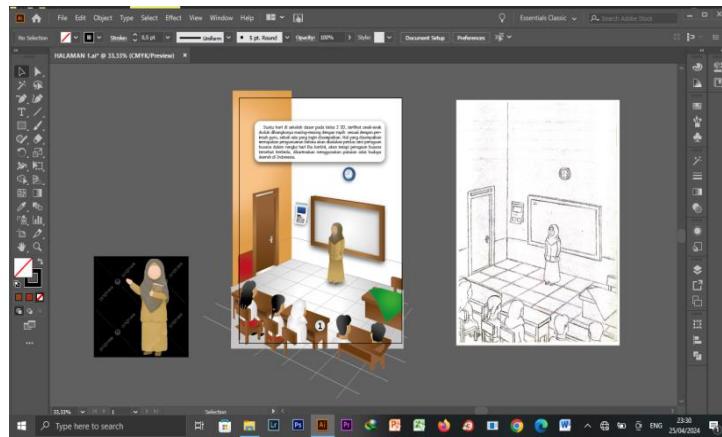
Proses digitalisasi sketsa ke bentuk vektor dari isi buku cerita pengenalan budaya Lampung “Pentas Seni & Pakaian Adat” sebanyak 17 halaman beserta cover dapat dilihat pada gambar berikut dibawah ini:

a. Cover Buku



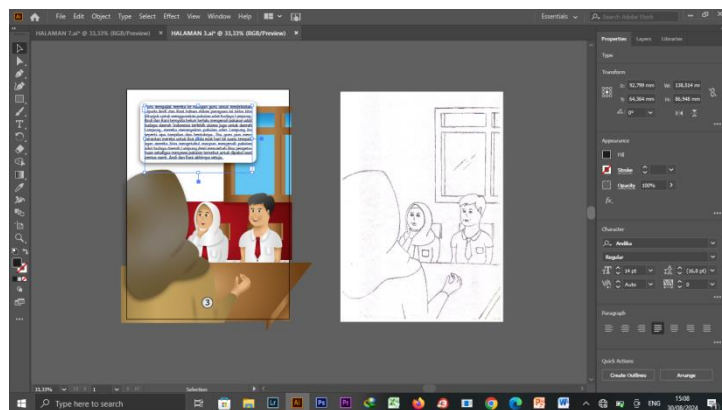
Gambar 4.22 Digitalisasi Cover Buku
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

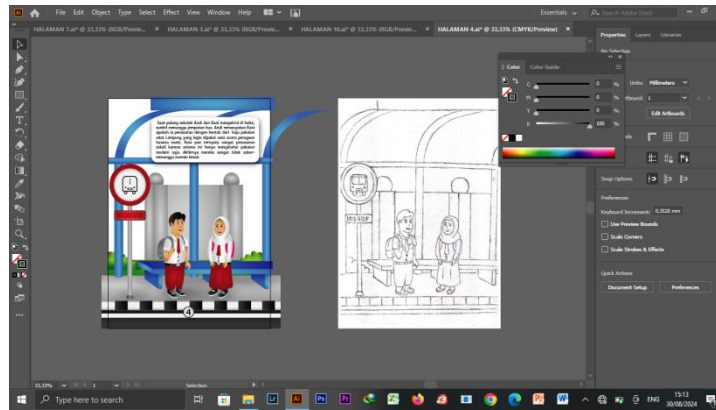
b. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 1 dan 2)



Gambar 4.23 Digitalisasi Halaman 1 & 2
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

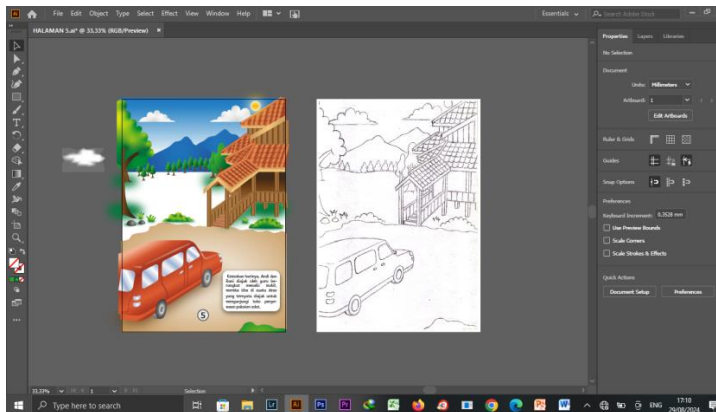
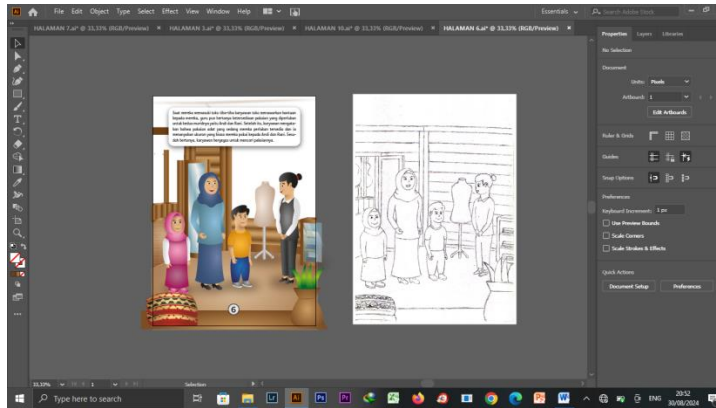
c. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 3 dan 4)





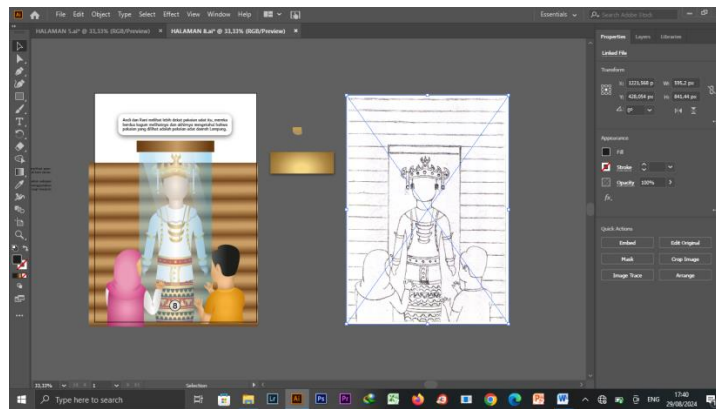
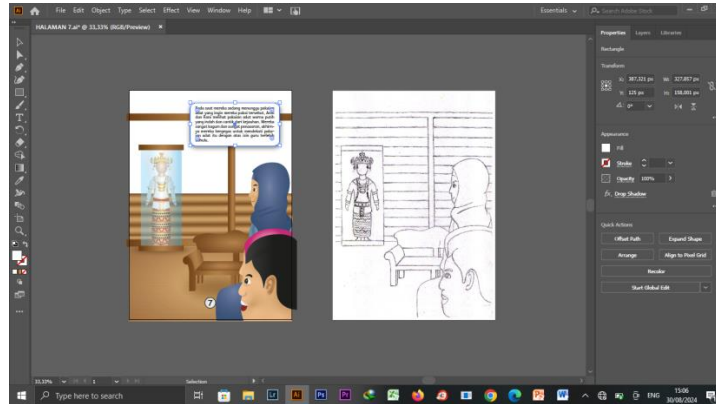
Gambar 4.24 Digitalisasi Halaman 3 & 4
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

d. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 5 dan 6)



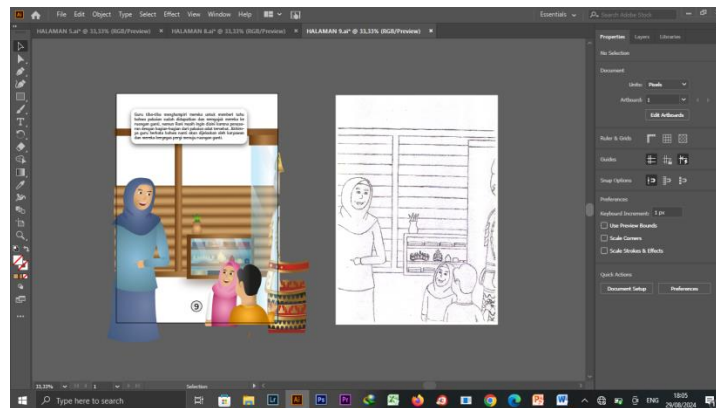
Gambar 4.25 Digitalisasi Halaman 5 & 6
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

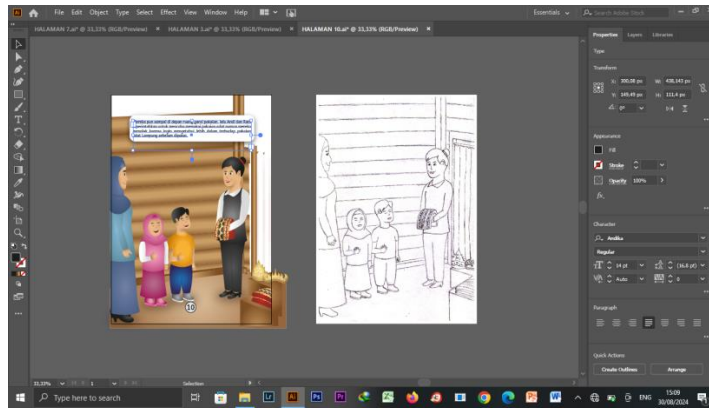
e. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 7 dan 8)



Gambar 4.26 Digitalisasi Halaman 7 & 8
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

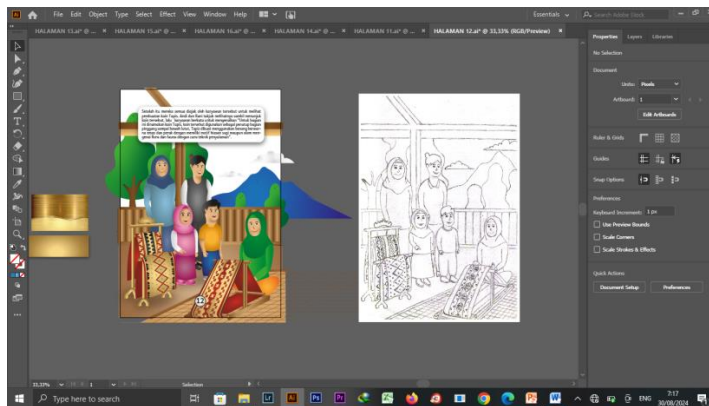
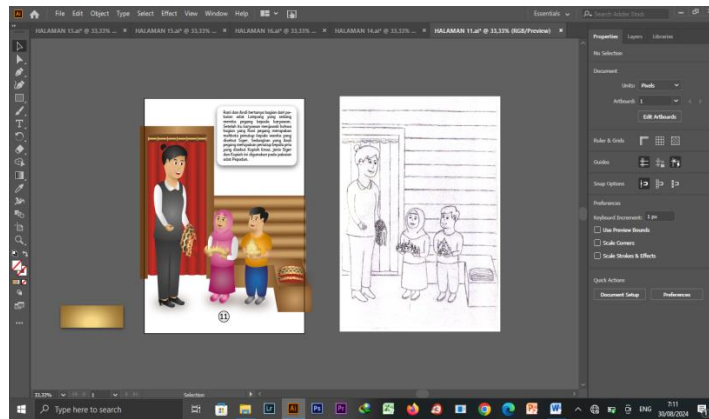
f. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 9 dan 10)





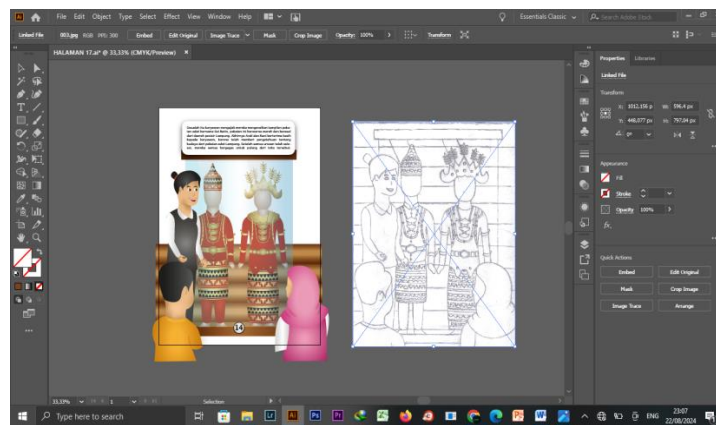
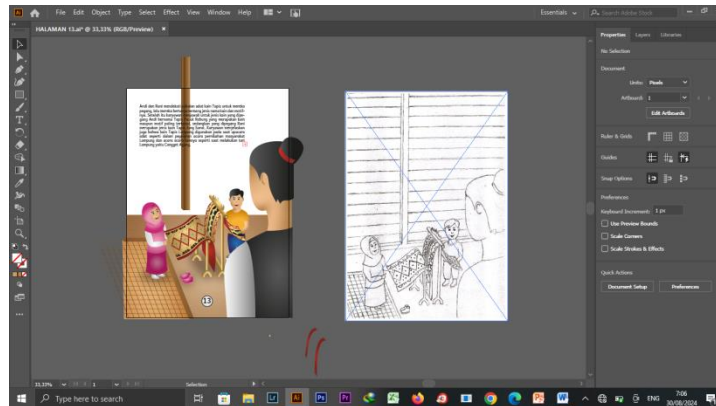
Gambar 4.27 Digitalisasi Halaman 9 & 10
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

g. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 11 dan 12)



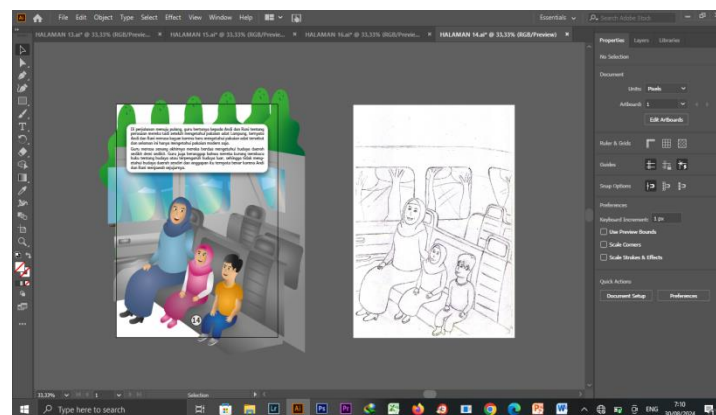
Gambar 4.28 Digitalisasi Halaman 11 & 12
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

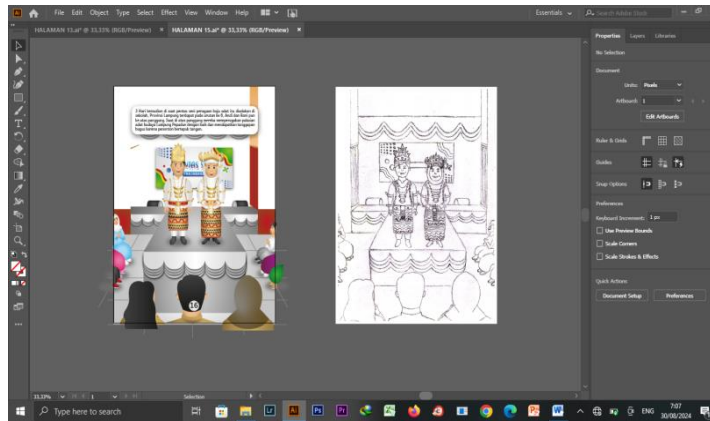
h. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 13 dan 14)



Gambar 4.29 Digitalisasi Halaman 13 & 14
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

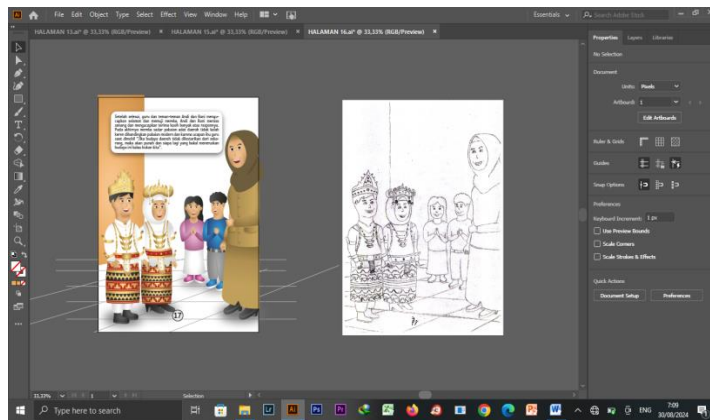
i. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 15 dan 16)





Gambar 4.30 Digitalisasi Halaman 15 & 16
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

j. Proses Digitalisasi Isi Buku (Halaman 17)



Gambar 4.31 Digitalisasi Halaman 17
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.2 Media Utama

Media utama perancangan ini merupakan buku yang menceritakan tentang pengenalan budaya Lampung dengan mengangkat suatu tema anak sekolah mencari tahu pakaian adat. Buku yang telah dirancang diharapkan dapat membuat khalayak sasaran yaitu anak-anak kelas 1 dan 2 SDN 1 Rajabasa Raya lebih tertarik membaca buku dan mencari ilmu terutama budaya daerahnya terutama Lampung dikarenakan memiliki gambar yang sesuai dengan selera mereka, selain itu buku ini digunakan sebagai upaya dalam melestarikan budaya daerah. Ukuran dari buku cerita bergambar

ini adalah 2480 x 3508 *pixel* (A4) dalam bentuk digital, tidak dicetak dan diterapkan pada *software* Anyflip untuk membentuk buku digital berjenis *e-book* (buku elektronik) atau EPUB (publikasi elektronik). Buku ini dapat diakses melalui seluruh perangkat elektronik seperti gadget *smartphone* Android/Ios), komputer, dan laptop.

4.2.1 Visual Isi Buku

4.2.1.1 Cover Buku

Pada *cover* depan buku perancangan menampilkan desain visual karakter utama yang sedang menampilkan atau memperagakan pakaian adat yang digunakannya beserta kedua penonton yang tengah bertepuk tangan dengan perasaan gembira atas penampilan dari karakter utama tersebut, Selain itu terdapat judul “Pentas Seni & Pakaian Adat”, sub judul “Pengenalan Budaya Lampung”, dan nama penulis cerita “dari penulis dan ilustrator M.Taufiq Hidayat”. Bagian belakang *cover* memuat sinopsis buku cerita dengan visual ilustrasi diatas kertas, judul buku, dan *background* kayu yang diambil dari rumah pedesaan Lampung seperti dalam cerita yang termuat dalam buku. Gambar dapat dilihat sebagai berikut dibawah ini:



Gambar 4.32 Cover Buku Depan & Belakang
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

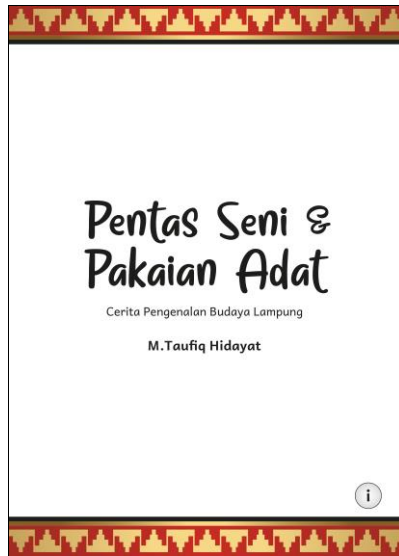
Visual pada *cover* menggunakan warna cerah dan hangat yang menyesuaikan dengan objek maupun dari khalayak sasaran. Visual dari *cover* buku yang telah selesai melewati proses digitalisasi., visual pada bagian pinggir bawah dan atas pada *cover* ini merupakan motif yang diambil dari jenis kain *Tapis* yang bernama *Pucuk Rebung*, terlihat bentuk seperti rantai menyambung dengan memiliki makna suatu persatuan dan kepedulian yang sudah menjadi kebiasaan dari masyarakat daerah provinsi Lampung.

4.2.1.2 Isi Pendahuluan Buku

Isi Pendahuluan buku berjumlah 4 halaman berukuran 2480 x 3508 *pixel* (A4) ini, merupakan isi pendukung yang akan dijelaskan sebagai berikut dibawah ini:

1. *Cover* didalam buku pada halaman isi yang hanya tercantum judul, sub judul, nama dari penulis dan ilustrasi.
2. Tentang penulis yang berisi terkait biodata pribadi dan pengalaman yang telah dilalui seperti foto, pengenalan nama, tanggal lahir, riwayat sekolah, dan hobi.
3. Kata pengantar oleh penulis yang melatar belakangi pembuatan dan maksud tujuan diciptakan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung kepada khalayak sasaran yaitu anak-anak.
4. Pengenalan nama dari kedua karakter utama yaitu Andi dan Rani, dengan tujuan sebagai pengantar sebelum memasuki isi utama yaitu jalan cerita pada buku cerita bergambar.

Adapun gambar isi halaman pendahuluan buku yang telah melewati proses digitalisasi oleh penulis, dengan memperlihatkan elemen-elemen visual kain *Tapis* jenis *Pucuk Rebung* pada bagian pinggir atas dan bawah, lalu visual kertas yang terletak dibawah tulisan memberikan kesan tradisional dikarenakan dari tampilan warnanya. Gambar tersebut dapat dilihat sebagai berikut dibawah ini:



Gambar 4.33 Halaman Pendahuluan 1
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.34 Halaman Pendahuluan 2
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.35 Halaman Pendahuluan 3
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.36 Halaman Pendahuluan 4
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.2.1.3 Isi Cerita Buku

Cerita pengenalan budaya Lampung mengenai kain *Tapis* dan *Siger* melalui pakaian adat ini memiliki sebanyak 17 lembar halaman dengan jenis alur cerita maju dan *slice of life* (penggalan kehidupan) yang

bertujuan untuk mudah dipahami maupun terasa dekat dengan kehidupan nyata para khalayak sasaran. Isi buku ini juga dapat menimbulkan efek menyenangkan bagi para pembaca khususnya anak-anak, dikarenakan menggunakan dominan warna terang yaitu jenis *Vivid Color* dan tampilan visual yang lucu karena menggunakan gaya kartun. Berikut ini cerita didalam buku berjudul “Pentas Seni dan Pakaian Adat” yaitu:

a. Segmen Halaman

1. Cerita pada halaman 1 sampai 4 diawali dengan pengenalan dan mulai adanya permasalahan.
2. Cerita pada halaman 5 sampai 8, karakter mulai mencari dan berusaha menyelesaikan masalah.
3. Cerita pada halaman 9 sampai 12, puncak penyelesaian masalah.
4. Cerita pada halaman 13 sampai 17, permasalahan pada karakter dapat mereda dan terselesaikan.

b. Penjelasan Pakaian Adat

Pakaian adat Lampung yang dijelaskan dan ditampilkan didalam isi buku cerita ini ialah:

1. Pakaian yang didapati dari 2 adat Lampung yaitu adat *Pepadun* dan *Sai Batin*, dengan perbedaan yang mencolok dikarenakan warnanya.
2. Tampilan aksesoris *Sai Batin* yaitu *Siger Sai Batin*, dan *Kopiah Tukkus*, gelang *Kano*, gelang Burung, sabuk Emas *Pending*, dan kalung Papan *Jajar*. Aksesoris *Pepadun* yaitu *Siger Pepadun*, *Kopiah Emas* gelang *Kano*, gelang *Pengeuw*, sabuk Emas Pinang, dan kalung Bulan Sabit.
3. Penutup bagian bawah atau juga disebut dengan kain *Tapis* bernama *Pucuk Rebung*, *Bintang*, dan *Jung Sarat* dikarenakan tapis tersebut sangat dikenal maupun sering ditampilkan oleh masyarakat Lampung.

Adapun hasil setelah melewati proses digitalisasi berbentuk vektor pada isi cerita, dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.37 Hasil Digitalisasi Halaman 1
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



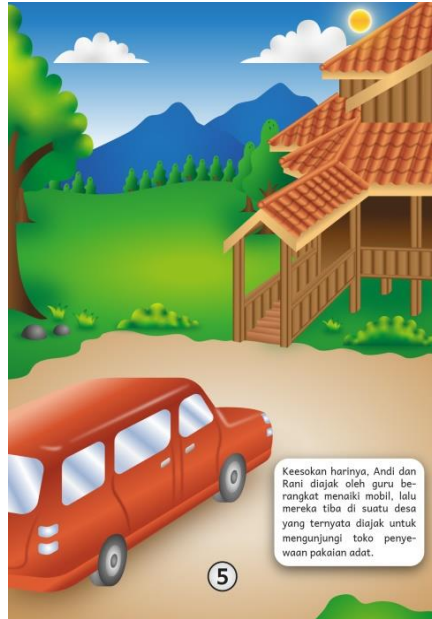
Gambar 4.38 Hasil Digitalisasi Halaman 2
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.39 Hasil Digitalisasi Halaman 3
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



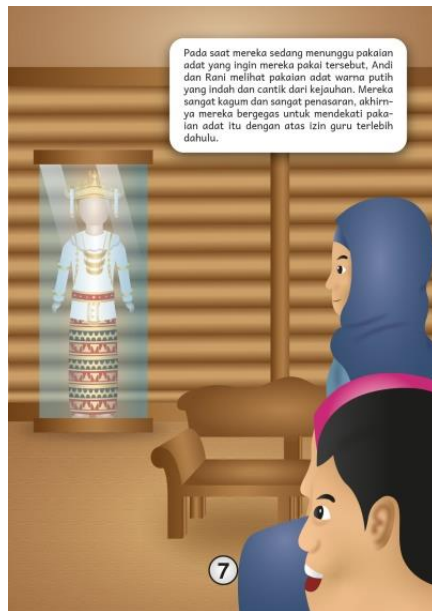
Gambar 4.40 Hasil Digitalisasi Halaman 4
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



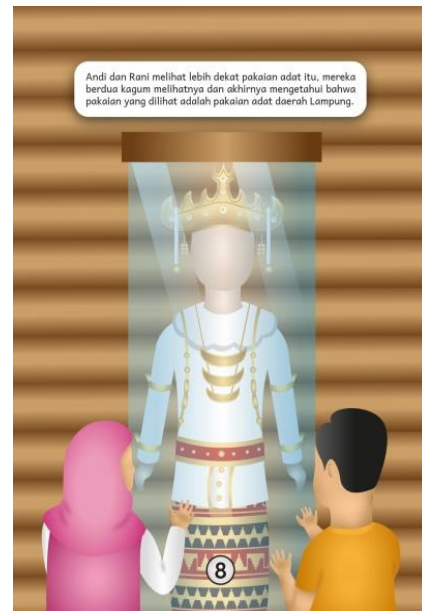
Gambar 4.41 Hasil Digitalisasi Halaman 5
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.42 Hasil Digitalisasi Halaman 6
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.43 Hasil Digitalisasi Halaman 7
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



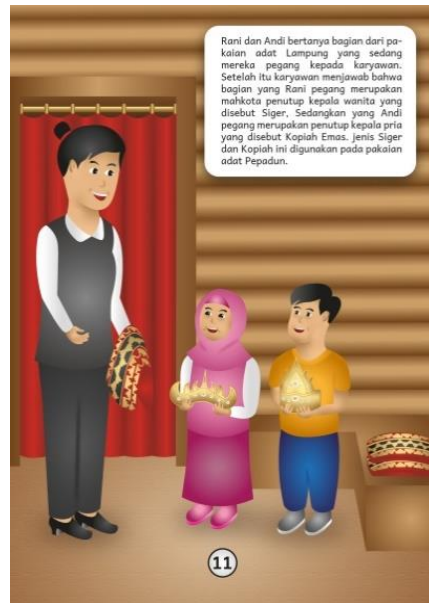
Gambar 4.44 Hasil Digitalisasi Halaman 8
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.45 Hasil Digitalisasi Halaman 9
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



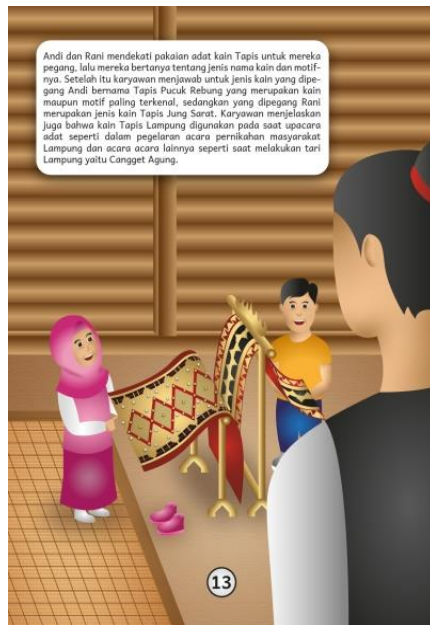
Gambar 4.46 Hasil Digitalisasi Halaman 10
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.47 Hasil Digitalisasi Halaman 11
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.48 Hasil Digitalisasi Halaman 12
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.49 Hasil Digitalisasi Halaman 13
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



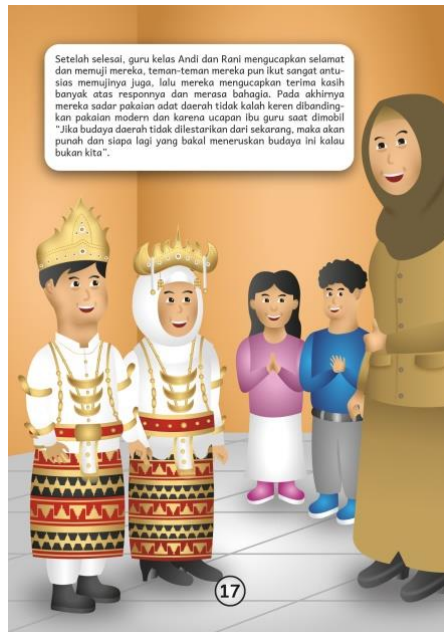
Gambar 4.50 Hasil Digitalisasi Halaman 14
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.51 Hasil Digitalisasi Halaman 15
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.52 Hasil Digitalisasi Halaman 16
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



**Gambar 4.53 Hasil Digitalisasi
Halaman 17
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)**

4.2.1.4 Isi Akhir Buku

Pada isi akhir buku dengan ukuran 2480 x 3508 *pixel* (A4) ini, perancang menampilkan halaman yang menjelaskan berakhir ceritanya buku dan glosarium sebagai penjelasan lebih detail terkait pakaian adat budaya Lampung beserta aksesorisnya yakni:

1. Penjelasan jenis-jenis kain *Tapis* yakni, *Pucuk Rebung*, *Jung Sarat*, dan *Bintang*.
2. Penjelasan mengenai *Siger* adat *Pepadun*, *Siger* adat *Sai Batin Kopiah Emas* adat *Pepadun*, *Kopiah Tukkus* adat *Sai Batin*, pakaian adat *Pepadun*, dan pakaian adat *Sai Batin*.

Hasil gambar ilustrasi pada 3 halaman isi akhir buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung “Pentas Seni & Pakaian Adat” yang telah melewati suatu proses digitalisasi dan dapat dilihat sebagai berikut ini:



Gambar 4.54 3 Lembar Isi Halaman Akhir
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.2.1.5 Pengaplikasian Buku

Tampilan pengaplikasian buku cerita bergambar pada media elektronik yaitu *mockup smartphone* Android yang sudah berformat *e-book* dan dapat dibaca oleh khalayak sasaran melalui *website* aplikasi Anyflip. Gambar pengaplikasian dapat buku dilihat sebagai berikut dibawah ini:



**Gambar 4.55 Tampilan Pengaplikasian Buku
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)**

4.3 Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai bentuk kebutuhan komunikasi dalam promosi buku cerita bergambar yang berjudul “Pentas Seni & Pakaian Adat” ini. Adapun beberapa media pendukung tersebut dijelaskan sebagai berikut ini:

4.3.1 X-Banner

X-Banner yang dicetak berukuran 160 x 60 cm ini digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan promosi buku cerita bergambar dengan penampilan dari ilustrasi kedua karakter utama yaitu Andi dan Rani yang sedang ditonton pada penampilannya di acara pentas seni beserta elemen-elemen visual visual pendukung dan verbal lainnya. Tambahkan informasi seperti kalimat *flash* yaitu “Buku Baru” sebagai penarik calon pembaca dan *barcode* untuk mempermudah bagi para khalayak sasaran untuk mengakses buku secara online melalui *website* di gadget Android. Perancangan melakukan ilustrasi penerapan pada mockup *banner* yang telah ditentukan menyesuaikan ukuran, untuk gambar *mockup* dapat dilihat sebagai berikut ini:



Gambar 4.56 X-Banner
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.3.2 Media Promosi – Feeds Instagram

Media promosi pada postingan di media sosial Instagram ini berukuran 4:5 atau 1080 x 1350 *pixel*. Pada media ini terdapat visual buku bagian *cover* yang diletakkan ditengah sebagai pusat perhatian dengan tambahan visual 2 karakter utama yang diletakkan pada sisi kanan dan kiri. Untuk huruf yang digunakan

adalah *font* yang sama dengan seluruh media buku cerita bergambar dengan tambah *font* baru yaitu *Poppins* pada *flash*. Pada isi teks media promosi yaitu berisi untuk menjelaskan informasi terbitnya buku, judul buku, penulis, tentang ceritanya, dan link untuk mengakses buku cerita bergambar secara gratis pada media *online* seperti gadget. Pada *caption* Instagram memiliki tambahan kalimat ajakan untuk para khalayak sasaran untuk mengenali budaya dari sekarang, Media ini menggunakan warna yang sama dengan *cover* buku yaitu warna cerah dan hangat. Selain itu media ini berfungsi sebagai iklan buku media sosial Instagram dengan tujuan agar buku dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran secara luas. Gambar *mockup* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.57 Poster Media Promosi Instagram
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.3.3 Kaos

Kaos ini menampilkan desain gambar ilustrasi seperti pada sampul buku cerita bergambar dengan tambah motif kain *Tapis Pucuk Rebung* dibagian pinggir visual seperti bingkai yang dicetak atau sablon berukuran A3. Kaos digunakan sebagai media promosi dinamis atau bisa juga disebut keliling,

dikarenakan penggunaannya memakai kaos ini disaat berpergian keluar rumah dapat memicu penarik khalayak sasaran yang melihat. Kaos ini menggunakan teknik dan bahan yaitu:

1. Teknik cetak sablon *Rubber*, dikarenakan harga yang relatif cukup murah sehingga tidak membebani penulis.
2. Bahan kaos *Cotton Combed* yang bertujuan agar nyaman dipakai oleh khalayak sasaran

Selain itu kaos menggunakan warna putih yang mengambil dari karakteristik warna pakaian adat *Pepadun* Lampung. Adapun contoh gambar pengaplikasian desain ilustrasi kedalam *mockup* kaos dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.58 Kaos
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.3.4 Mug

Mug ini digunakan sebagai *merchandise* dengan tampilan lebih sederhana yang menampilkan desain gambar ilustrasi kartun berformat png kedua karakter utama menggunakan pakaian adat *Pepadun* Lampung pada pentas seni dibagian samping kanan dan judul buku dibagian samping kiri tanpa adanya *background*.

Jenis cetak gambar pada *mug* melalui proses *mug printing* dan gambar pengaplikasian desain kedalam *mockup mug* dapat dilihat sebagai berikut dibawah ini:



Gambar 4.59 Mug
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.3.5 Tote Bag

Tote bag menggunakan bahan kain ini terdapat desain gambar ilustrasi tampak depan berukuran A3 dan tampak belakang dengan gambar desain berformat png, dengan menggunakan teknik *digital printing* seperti sablon dan dapat berfungsi untuk memudahkan pengguna membawa barang. Gambar *mockup* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.60 Tote Bag
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam proses pembuatannya perancang akan mengkostum tampilan depan dengan menampilkan ilustrasi yang sama dengan *cover* buku, sedangkan tampilan belakang berupa kalimat ajakan “Kenali Budaya Sejak Dini Dengan Membaca” agar khalayak sasaran dapat mengenal budaya dengan membaca dan menampilkan judul buku terlihat kecil dibagian ujung tengah bawah kalimat ajakan.

4.3.6 Topi

Topi ini digunakan sebagai *merchandise* dengan tampilan yang sederhana dikarenakan hanya terdapat judul buku. Topi menggunakan warna merah, lalu judul berwarna emas sehingga terlihat sama dengan pakaian adat Lampung yaitu kain *Tapis* sebab didominasi warna merah dan motif benang emas. Bahan topi menggunakan kain dan akan melalui proses *digital printing* jenis sablon. Gambar *mockup* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.61 Topi
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)