

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

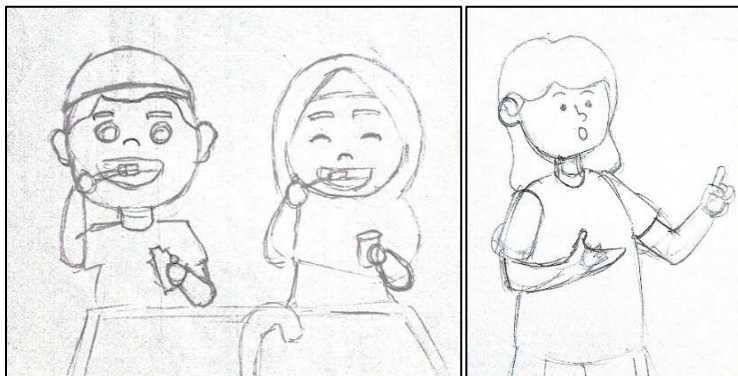
4.1 Proses Desain

4.1.1 Proses Sketsa

Pada tahapan produksi, perancang mulai masuk pada proses sketsa dan digitalisasi karya. Sketsa digunakan untuk membuat rancangan awal buku ilustrasi sebelum dituangkan dalam bentuk final print digital. Sketsa menjadi sarana untuk menuangkan ide kreatif yang nantinya diwujudkan dalam bentuk visual dengan pesan pesan yang terkandung .

4.1.1.1 Sketsa karakter

Tampilan karakter utama yaitu anak kembar laki laki dan perempuan bernama Koko dan Rara yang berumur 5 tahun juga terdapat karakter ibu sebagai orang tua dari sikembar.



Gambar 4. 1 Sketsa karakter
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.1.1.2. Sketsa buku ilustrasi

- **Sketsa cover**

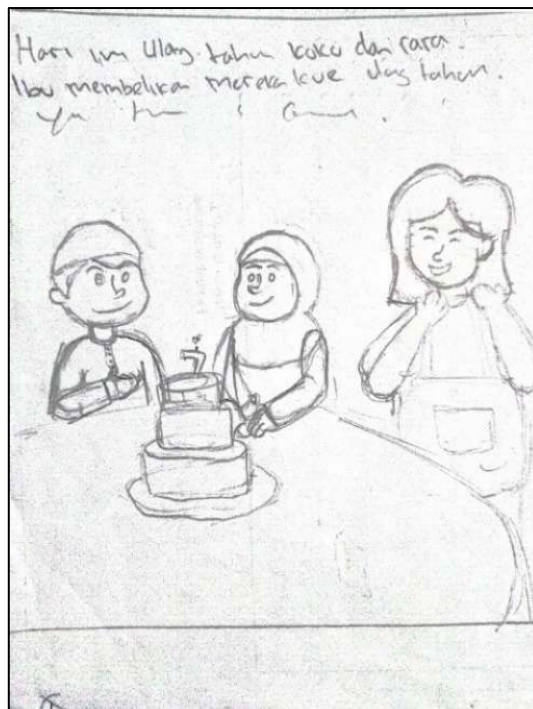
Sampul depan digambarkan dengan karakter sikembar koko dan rara yang sedang memegang sikat gigi sambari tersenyum lebar. Dengan judul besar diatasnya.



Gambar 4. 2 Cover buku
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 1**

Pada halaman 1 terdapat ilustrasi koko dan rara yang sedang melihat kue ulang tahun, ternyata hari ini ulang tahun koko dan rara ibu memberikan mereka hadiah berupa kue ulang tahun yang sangat besar.



Gambar 4. 3 Sketsa halaman 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 2**

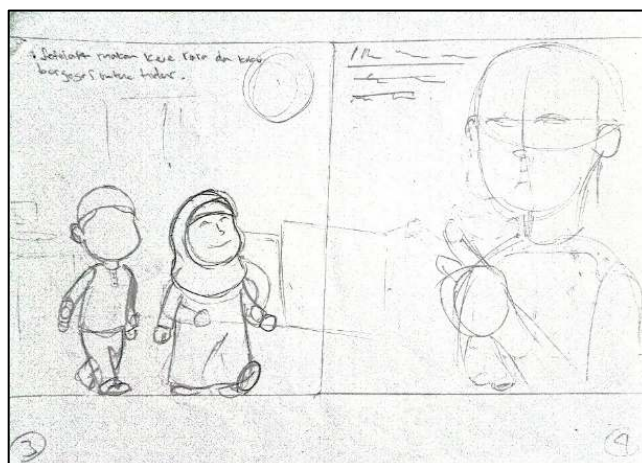
Pada halaman ini Koko dan Rara sangat senang dengan kue yang ibu belikan, mereka berdua sangat lahap memakannya.



Gambar 4. 4 Sketsa halaman 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 3 - 4**

Pada ilustrasi ini halaman 3 dan 4 menjadi sebuah kesatuan yang menampilkan koko dan rara berjalan ke arah kamar tidur, mereka mengantuk setelah kenyang makan kue hadiah dari ibu, saat di perjalanan ibu menyetop mereka dan mengingatkan mereka untuk sikat gigi terlebih dahulu sebelum tidur.



Gambar 4. 5 Sketsa Halaman 3-4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 5**

Menampilkan ilustrasi koko dan rara yang sedang menyikat giginya sambil senyum lebar dengan background kamar mandi.



Gambar 4. 6 Sketsa halaman 5
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 6**

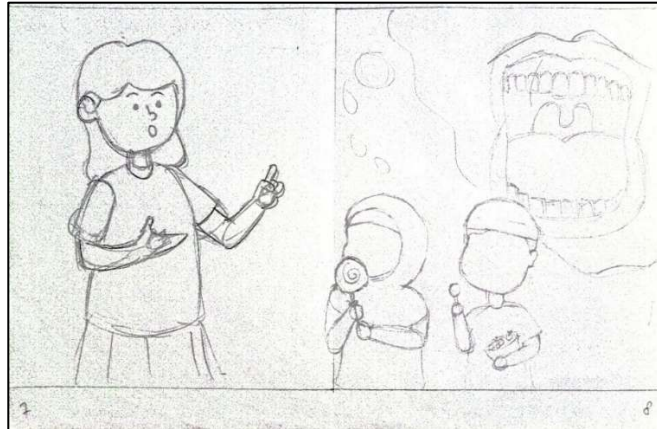
Halaman 6 menampilkan karakter koko yang menjelaskan tentang tahapan apa saja yang harus dilakukan Ketika menyikat gigi dan bagaimana cara menyikat gigi dengan benar.



Gambar 4. 7 Sketsa halaman 6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 7-8**

Sketsa 7-8 juga merupakan satu kesatuan, ilustrasi pada halaman ini menggambarkan ibu mengingatkan koko dan rara yang sedang makan permen bahwa kita harus menyikat gigi kita setelah makan makanan yang manis agar sisa makanan tidak membuat gigi menjadi berlubang.



Gambar 4. 8 Sketsa halaman 7-8
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 9**

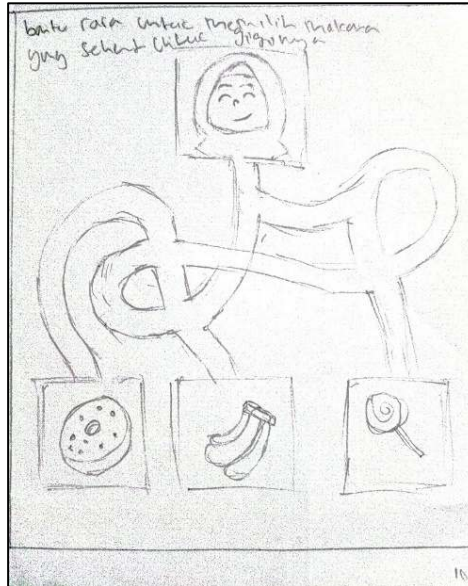
Halaman ini menampilkan karakter rara yang menjelaskan tentang cara merawat kesehatan gigi dengan senyuman.



Gambar 4. 9 Sketsa halaman 9
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 10**

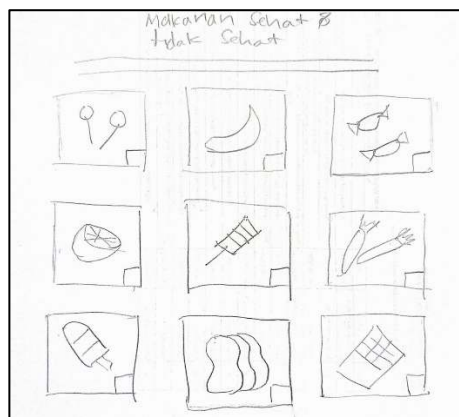
Pada halaman ini buku terdapat permainan membantu Rara untuk memilih makanan yang sehat untuk giginya, terdapat karakter Rara yang tersenyum juga ilustrasi permen dan buah yang dapat dipilih.



Gambar 4. 10 Sketsa halaman 10
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Sketsa buku ilustrasi halaman 11**

Pada halaman terakhir sama seperti halaman 10 menampilkan lembar soal berbentuk puzzle memilih makanan yang sehat.



Gambar 4. 11 Sketsa halaman 11
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.1.2 Proses Digital

Pada proses Digital buku ilustrasi, Perancang menggunakan software Adobe Illustrator (ai) sebagai alat bantu menggambar atau mendesain ilustrasi dalam bentuk vector, perancang mentracing ulang objek dan memberikan warna ilustrasi.

4.1.2.1 Digital Karakter



Gambar 4. 12 Digital Karakter
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

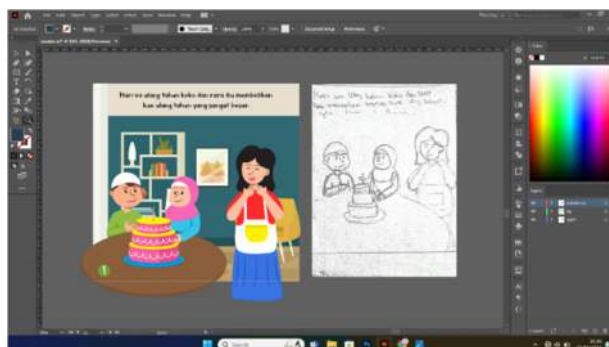
4.1.2.2 Proses Digital Buku

- Cover



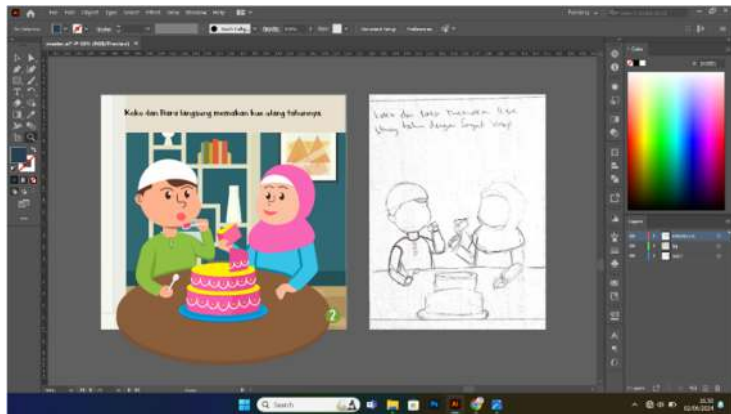
Gambar 4. 13 Proses Digital Cover
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Halaman 1



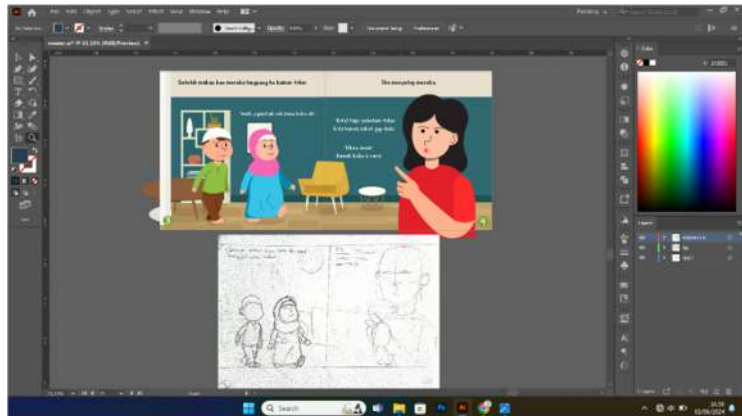
Gambar 4. 14 Proses Digital Halaman 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 2**



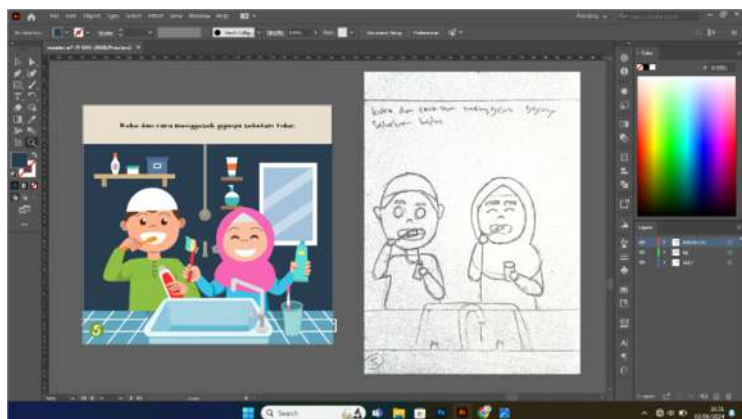
Gambar 4. 15 Proses Digital Halaman 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 3-4**



Gambar 4. 16 Proses Digital Halaman 3-4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 5**



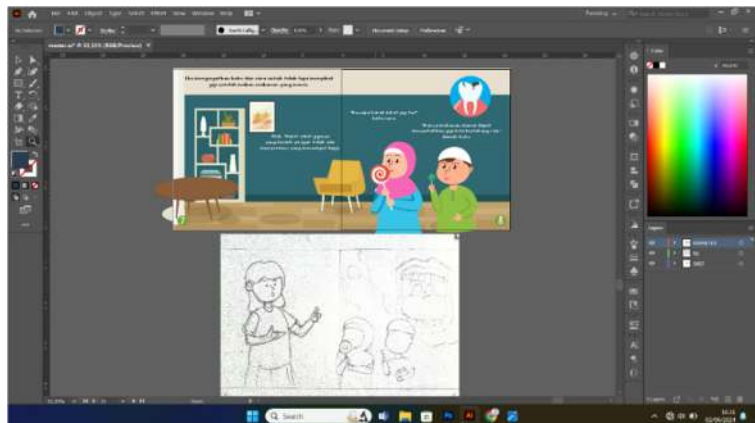
Gambar 4. 17 Proses Digital Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 6**



Gambar 4. 18 Proses Digital Halaman 6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 7-8**



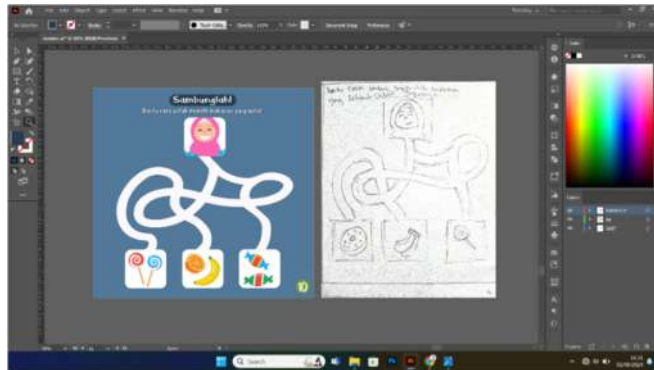
Gambar 4. 19 Proses Digital Halaman 7-8
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 9**



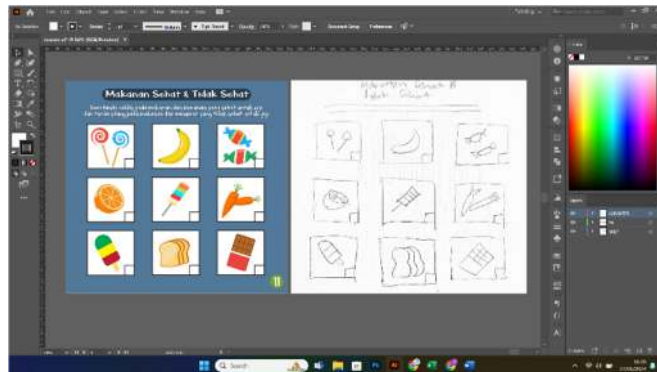
Gambar 4. 20 Proses Digital Halaman 9
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 10**



Gambar 4. 21 Proses Digital Halaman 10
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- **Halaman 11**



Gambar 4. 22 Proses Digital Halaman 11
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.2 Media Utama

Perancangan buku ilustrasi ayo menjaga kesehatan gigi ini menggunakan media utama yaitu buku cetak, Memakai kertas *Art Paper* cetak digital dengan ukuran kertas 21cm x 20cm berwarna yang berjumlah 10-15 halaman untuk isi cerita dan belum termasuk *cover* dan isi lainnya di dalam buku.

4.2.1 Cover Buku Ilustrasi



Gambar 4. 23 Cover Buku
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.2.2 Isi Buku Ilustrasi



Gambar 4. 24 Media Utama Halaman 1-2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 25 Media Utama Halaman 3-4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 26 Media Utama Halaman 5-6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 27 Media Utama Halaman 7-8
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 28 Media Utama Halaman 9-10
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 29 Media Utama Halaman 11
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.2.3 Mockup

Tampilan pengaplikasian buku ilustrasi ketika di cetak menggunakan media utama.



Gambar 4. 30 *Mockup* Media utama
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.3 Media Pendukung

Perancangan buku ilustrasi ayo menjaga kesehatan gigi ini menggunakan media pendukung seperti *x banner*, stiker, *Tshirt*, *Poster*, *Tote bag*, dan *Poster Digital*.

4.3.1 *X Banner*

X-banner dipilih karna merupakan media praktis karena mudah dibawa, dipasang, dan tidak memerlukan banyak ruang. Selain itu *X banner* dapat digunakan berulang kali, dan tampilannya yang menarik bisa efektif menarik perhatian khalayak. *X-Banner* menggunakan bahan flexi ukuran 60cmx160cm dicetak dengan teknik *intaglio print*.



Gambar 4. 31 *Mockup X Banner*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.3.2 Sticker

Stiker merupakan salah satu media sederhana namun berdampang besar sebagai sarana promosi dikarenakan mudah ditempel di berbagai permukaan, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Serta dapat diproduksi dalam jumlah yang banyak, ukuran untuk stiker ini yaitu 6cm x 6cm menggunakan kertas vinil laminasi glossy dengan teknik cetak digital print.



Gambar 4. 32 *Mockup Sticker*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.3.3 T Shirt

T Shirt sebagai media pendukung promosi sangat efektif karena bisa dikenakan sehari-hari, sehingga pesan yang dicetak pada kaos dapat dilihat oleh banyak orang dan dalam jangka waktu yang panjang. Distribusinya juga fleksibel, bisa diberikan sebagai hadiah atau dijual, *T shirt* ini menggunakan bahan catton combad 24s dengan teknik sablon polyflex.



Gambar 4. 33 *Mockup Tshirt*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.3.4 Poster Digital

Poster digital di Instagram sangat efektif sebagai media pendukung promosi karena memungkinkan jangkauan luas dan interaksi langsung dengan

audiens. Konten visual yang menarik dapat dengan mudah dibagikan, disukai, dan dikomentari sehingga meningkatkan visibilitas brand.



Gambar 4. 34 *Mockup* Poster Digital
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.3.5 Tote Bag

Tote bag ramah lingkungan, memberikan citra positif bagi brand yang peduli terhadap lingkungan. Desainnya yang luas memungkinkan penempatan pesan promosi yang jelas dan menarik, Tote bag ini menggunakan bahan kanvas twill 16oz dengan Teknik sablon polyflex.

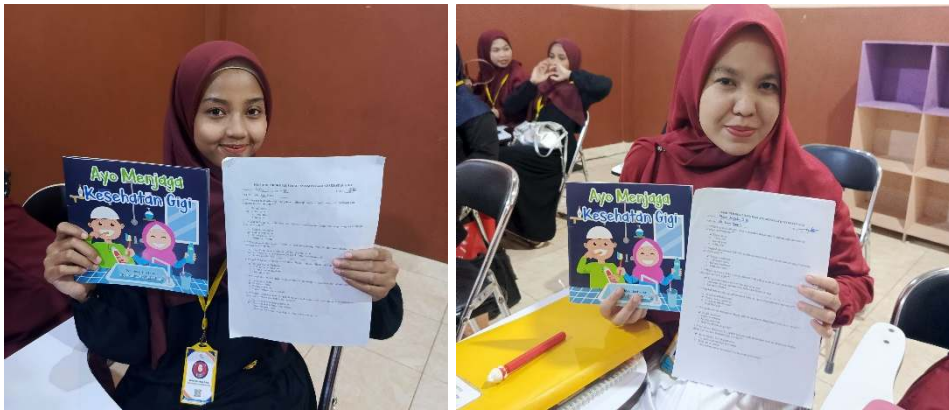


Gambar 4. 35 *Mockup* Tote Bag
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

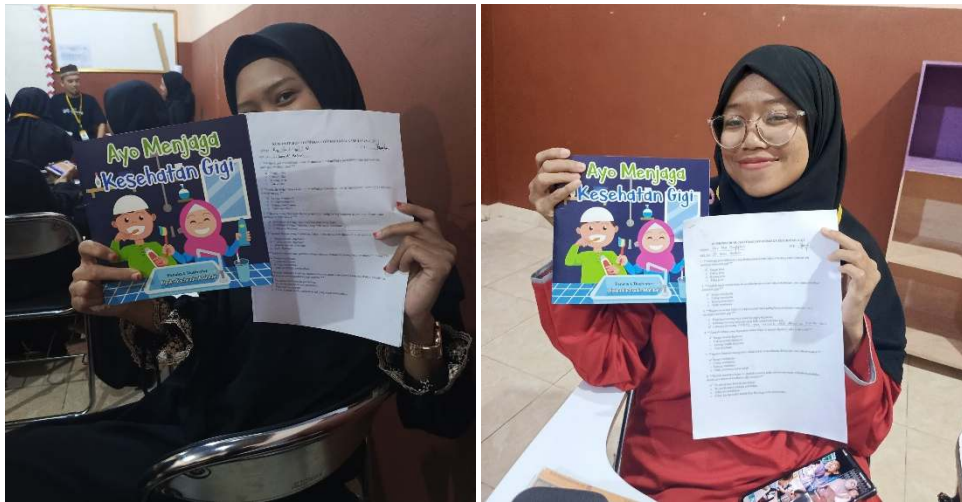
4.4 Pengimplementasian Karya

Pengimplementasian karya adalah proses menerapkan konsep, ide, atau desain menjadi bentuk nyata yang bisa digunakan (Moussadecq et al., 2022). Dalam proses ini perancang memberikan sample buku untuk dipakai dalam pembelajaran

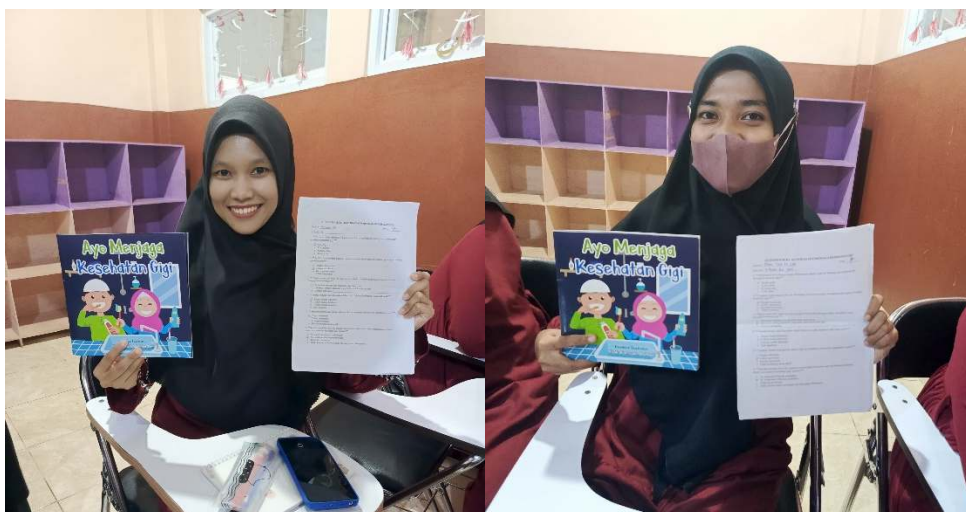
serta membagikan kuisioner survei efektifitas buku dalam memberikan informasi terkait informasi tentang tata cara menjaga kesehatan gigi yang baik dan benar.



Gambar 4. 36 Memberikan Sample Buku kepada guru kelas 1 dan 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 37 Memberikan Sample Buku kepada guru kelas 1 dan 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 4. 38 Memberikan Sample Buku kepada guru kelas 5 dan 6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)