

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Desain

Dalam perancangan *e-book* ilustrasi ini, akan melalui beberapa proses tahapan seperti pembuatan desain karakter dan sketsa halaman yang bertujuan untuk memudahkan penulis pada proses digitalisasi selanjutnya, prosesnya adalah sebagai berikut:

4.1.1 Sketsa Karakter

Setelah menentukan tema dari *e-book* yang akan di buat dan refrensi gaya ilustrasi selanjutnya penulis mengeksplorasi gambaran sketsa. Sketsa bertujuan untuk mempermudah perancang dalam melakukan tahap digitalisasi dengan gaya ilustrasi *flat design* yang telah di konsepkan pada konsep visual sebelumnya.

4.1.1.1 Karakter Utama

Seorang wanita remaja yang terlihat gelisah dan bingung yang kemudian perlahan menemukan solusi untuk menghilangkan kegelisahan dan kebingungan yang di alaminya. Penulis merancang sketsa karakter utama dengan menampilkan gaya remaja pada umumnya

Kemudian penulis melanjutkan ke tahapan perancangan sketsa yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini



Gambar 4.1 sketsa karakter utama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.1.2 Sketsa *E-book* Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi pada *e-book* ini mengikuti suasana isi buku dan penjelasan yang ada pada tiap halamannya. Sehingga memudahkan perancang untuk menentukan elemen apa yang akan di gunakan pada tiap halaman nantinya. Berikut sketsa tiap halamannya:

- **Halaman 1**

Kita seringkali mendapati diri kita terjebak dalam siklus pikiran berputar yang tak berujung, suatu kondisi yang sering disebut sebagai *overthinking*. *Overthinking* juga termasuk kedalam *psychological disorder* atau gangguan psikologis karena dapat membuat kecemasan (*anxiety*) pada penderitanya. Seseorang yang memiliki kecemasan berlebih dapat menimbulkan sakit fisik.

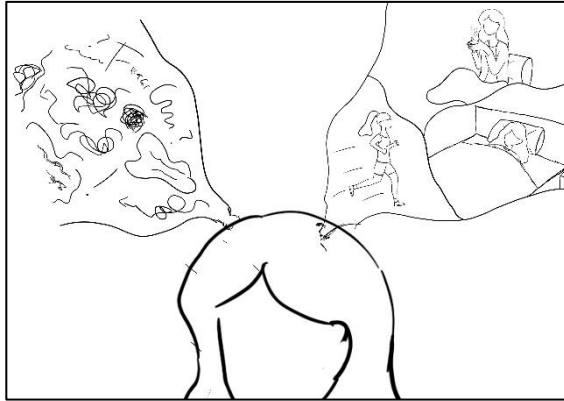


Gambar 4.2 Sketsa Halaman 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 2**

Overthinking juga sering disebut *paralysys analysys*, dimana orang tersebut terus menerus memikirkan suatu permasalahan tanpa menemukan solusi

Sedangkan pemikiran yang sehat berfokus pada pencarian solusi dan tindakan positif. Pemikiran sehat melibatkan tingkat kesadaran diri yang baik. Individu dapat mengenali kapan mereka perlu beristirahat



Gambar 4.3 Sketsa Halaman 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 3**

Tanda Tanda *OVERTHINKING*

- Merasa bersalah atau malu terhadap apa yang telah terjadi secara berulang
- Sering meragukan diri sendiri dengan bertanya pola “*what if*” (Bagaimana jika...)
- Sering tersesat dalam pikiran di masa lalu dan mencoba membayangkan masa depan
- Mengulang pikiran tentang perkataan orang lain terhadap dirinya atau perkataan dirinya terhadap orang lain



Gambar 4.4 Sketsa Halaman 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 4**

Remaja sering kali cenderung membandingkan diri mereka dengan teman-teman mereka. Hal ini dapat menyebabkan perasaan tidak memadai dan memicu *OVERTHINKING*.

Hal ini dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental dan fisik, serta mengganggu hubungan sosial dan produktivitas seseorang.



Gambar 4.5 Sketsa Halaman 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 5**

Pengaruh Media Sosial dan Teknologi. Penggunaan berlebihan media sosial dan paparan terhadap standar kecantikan atau kesuksesan yang tidak realistis dapat memicu *overthinking* dan perasaan kurang percaya diri.

Lalu apa yang harus di lakukan..??



Gambar 4.6 Sketsa Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 6**

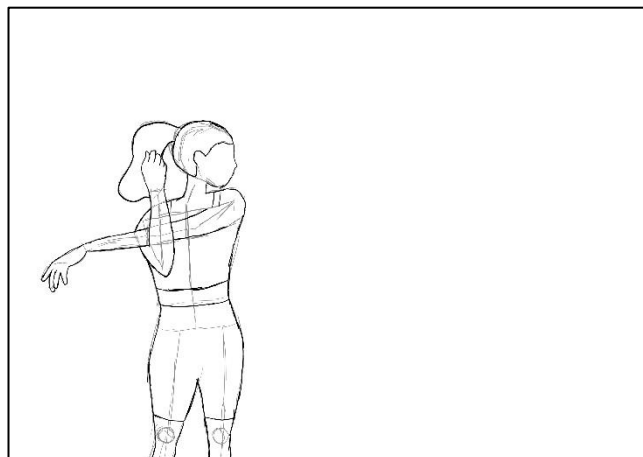
Hal yang perlu kita lakukan adalah dengan menentukan waktu khusus untuk merenung atau memikirkan masalah. Setelah waktu tersebut berakhir, berusaha untuk mengalihkan perhatian Anda ke aktivitas positif lainnya.



Gambar 4.7 Sketsa Halaman 6
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 7**

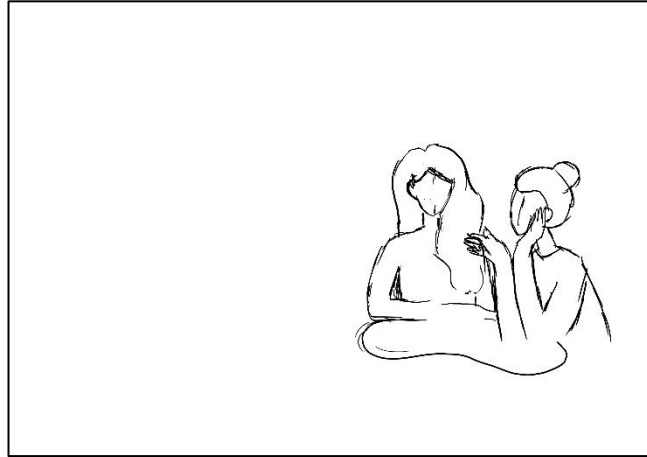
Menyibukkan diri dengan beraktifitas fisik seperti olahraga, melakukan hobi, meditasi, dan lain-lain dapat medistraksikan atau mengalihkan pikiran kita dari *overthinking*.



Gambar 4.8 Sketsa Halaman 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 8**

Berbicara dengan teman, keluarga, atau seorang profesional juga dapat membantu melepaskan beban pikiran dan memberikan perspektif yang berbeda.



Gambar 4.9 Sketsa Halaman 8
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 9**

Maka dari itu

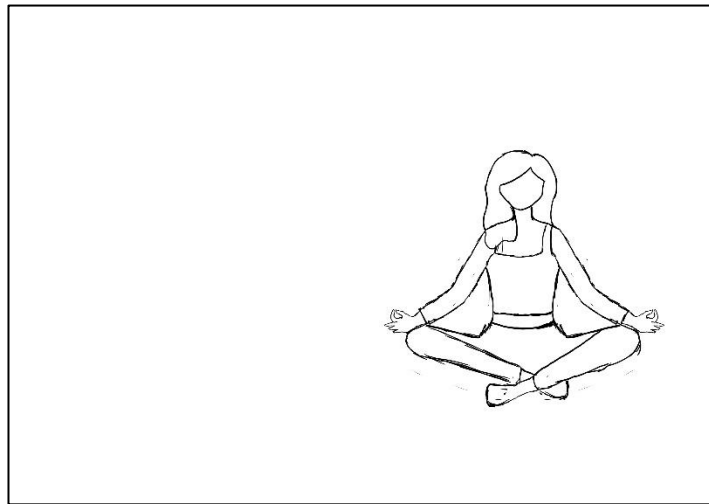
Pahami dan Terima Diri Sendiri. Terima diri Anda apa adanya. Pahami bahwa setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan.



Gambar 4.10 Sketsa Halaman 9
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 10**

Dengan menjaga kesehatan mental kita mampu menyesuaikan dengan diri sendiri sehingga individu dapat mencapai potensi maksimal yang dimilikinya. Dengan begitu, manusia mampu menjalani hidupnya secara lebih optimal

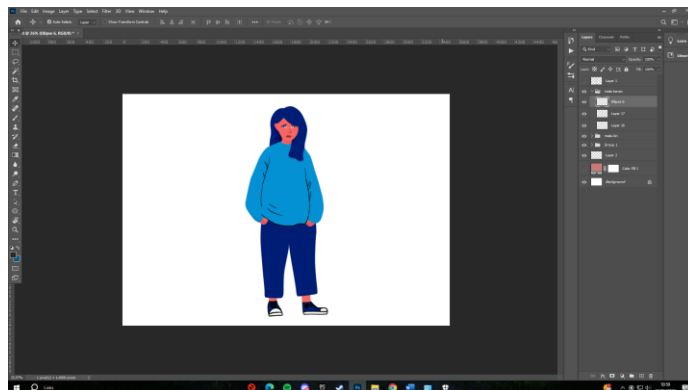


Gambar 4.11 Sketsa Halaman 10
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.1.2 Proses Digitalisasi

Pada proses digitalisasi perancang menggunakan *software Adobe Photoshop (PS)* sebagai tools untuk membantu dalam proses pewarnaan sketsa yang telah dibuat.

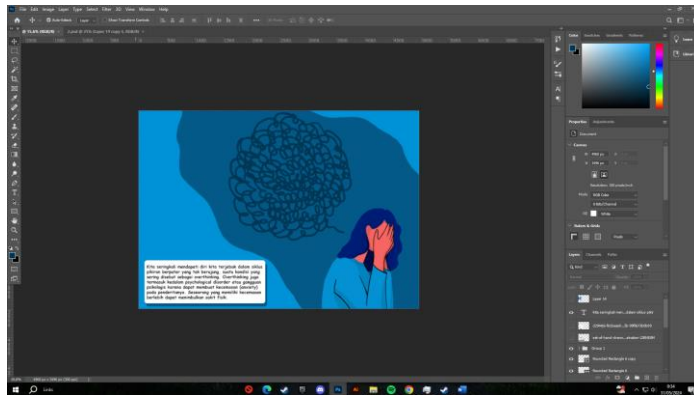
4.1.2.1 Karakter utama



Gambar 4.12 Digitalisasi Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

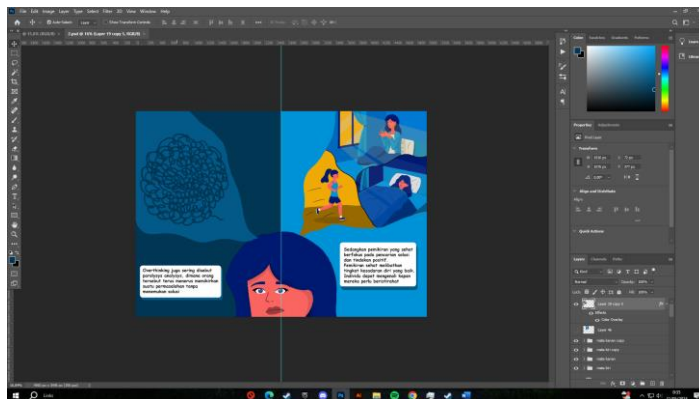
4.1.2.2 Isi Buku

- **Halaman 1**



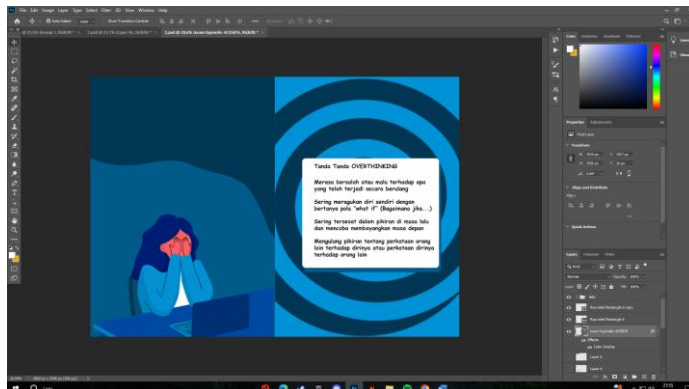
Gambar 4.13 Digitalisasi Halaman 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 2**



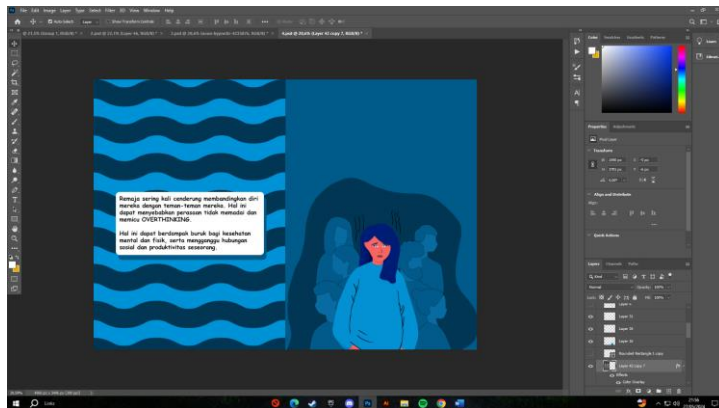
Gambar 4.14 Digitalisasi Halaman 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 3**



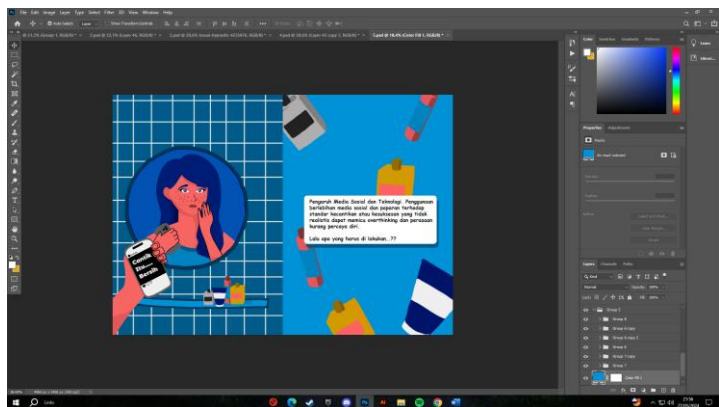
Gambar 4.15 Digitalisasi Halaman 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 4**



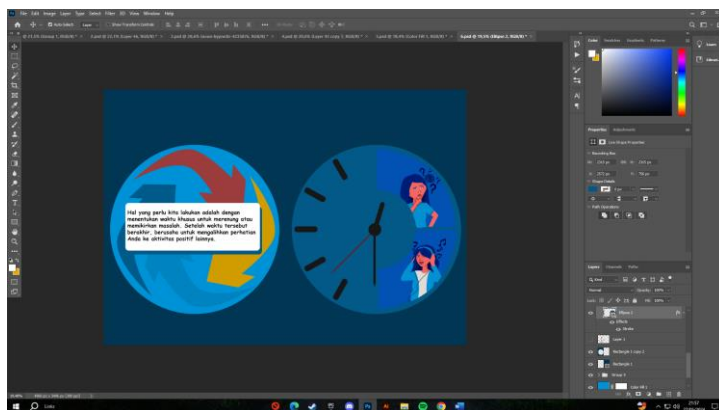
Gambar 4.16 Digitalisasi Halaman 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 5**



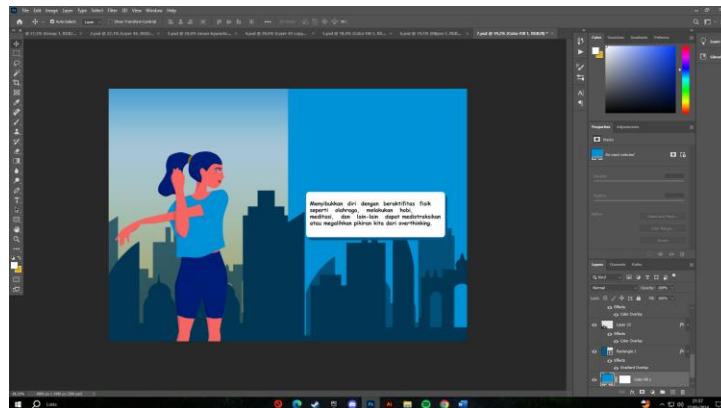
Gambar 4.17 Digitalisasi Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 6**



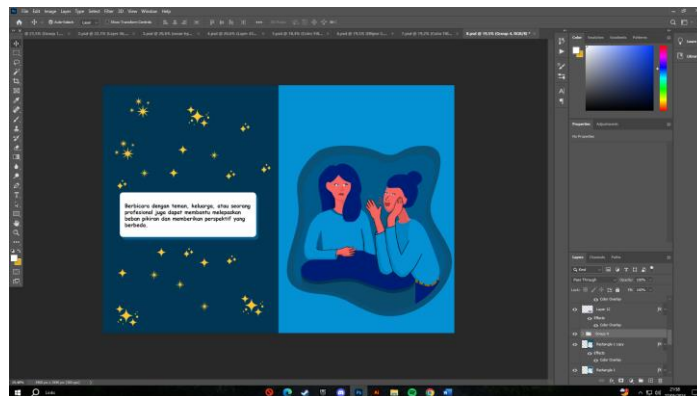
Gambar 4.18 Digitalisasi Halaman 6
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 7**



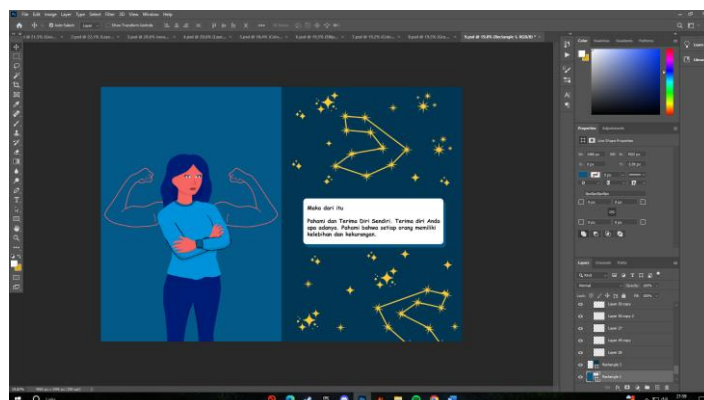
Gambar 4.19 Digitalisasi Halaman 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 8**



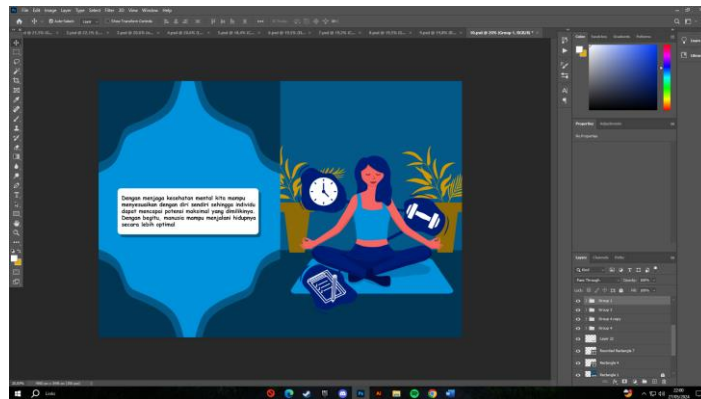
Gambar 4.20 Digitalisasi Halaman 8
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 9**



Gambar 4.21 Digitalisasi Halaman 9
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

- **Halaman 10**



Gambar 4.22 Digitalisasi Halaman 10
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.2 Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah buku berbasis elektronik (*e-book*). *E-book* ini berisi tentang apa itu *overthinking*, bagaimana cara - cara para remaja mengatasinya dan manfaat dari menghindari perilaku *overthinking* tersebut. *E-book* yang telah dirancang ini diharapkan untuk para remaja agar mereka bisa menjaga kesehatan mental mereka sehingga mereka bisa lebih produktif dalam beraktivitas sehari – hari. *E-book* ini berformatkan *landscape* dengan ukuran 42cm x 29,6cm (2x ukuran a5).

4.2.1 Visual Isi Buku

4.2.1.1 Cover Buku



Gambar 4.23 Digitalisasi Cover E-Book
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

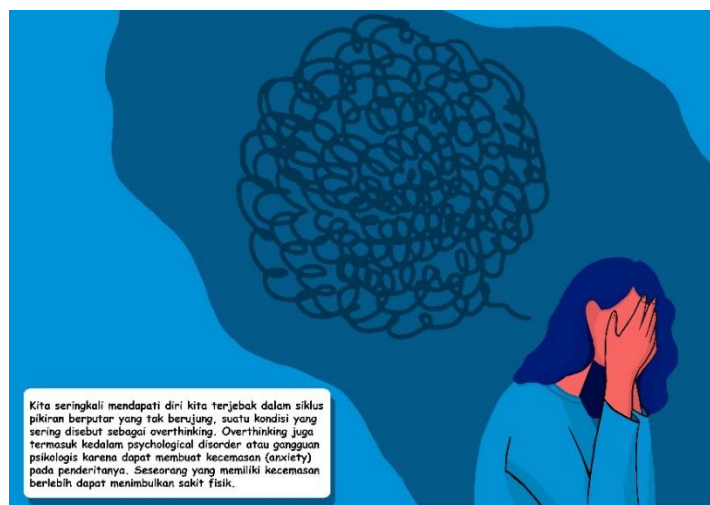
4.2.1.2 Isi Awal E-Book



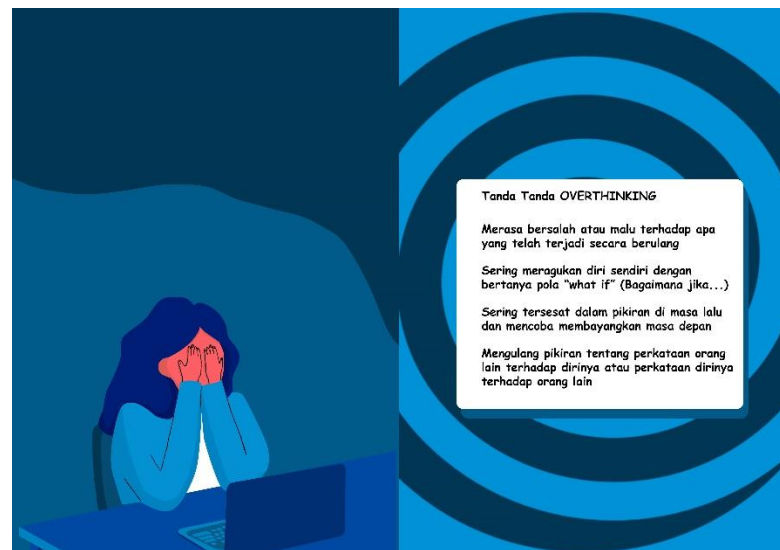
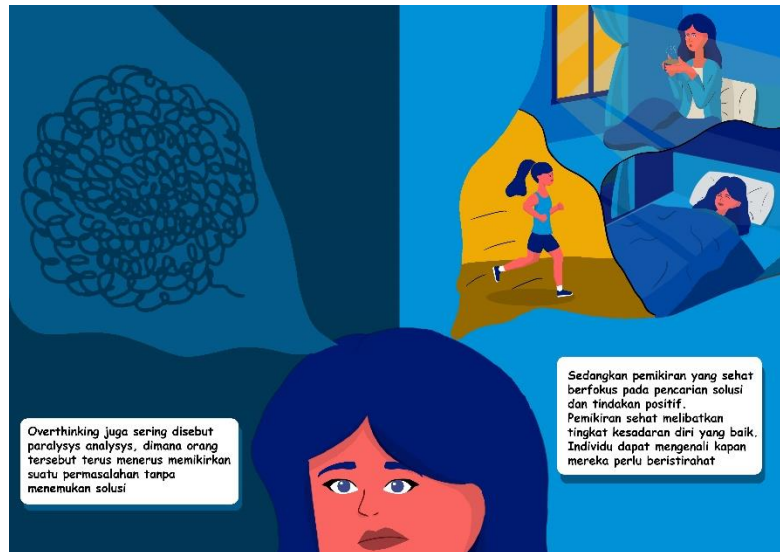
Gambar 4.24 Digitalisasi Halaman Awal E-book
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.2.1.3 Isi Buku

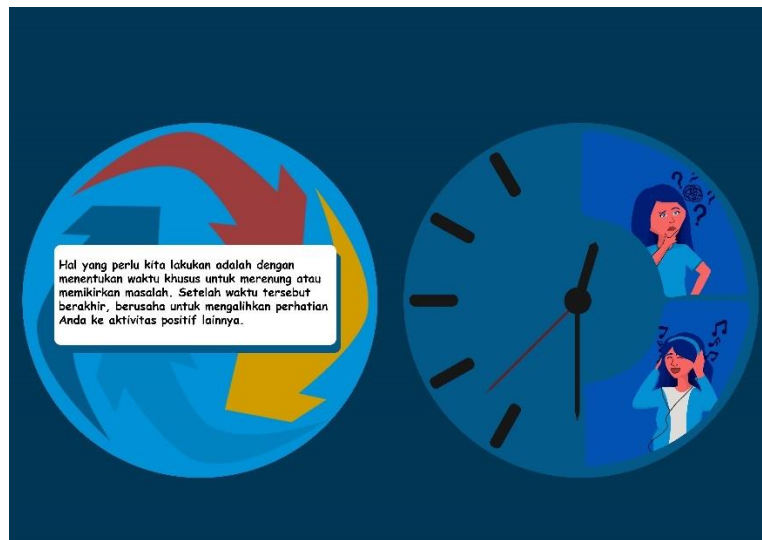
Jumlah halaman dari *e-book* ini adalah 12 lembar dengan berisikan informasi mengenai apaitu *overthinking*, apa saja penyebab – penyebab dari *overthinking*, bagaimana cara mengatasi *overthinking* dan manfaat dari menjaga kesehatan mental. Buku ini memberikan pengetahuan bagi para remaja yang sering merasakan *overthinking*. Berikut hasil digital yang dapat dilihat sebagai berikut:



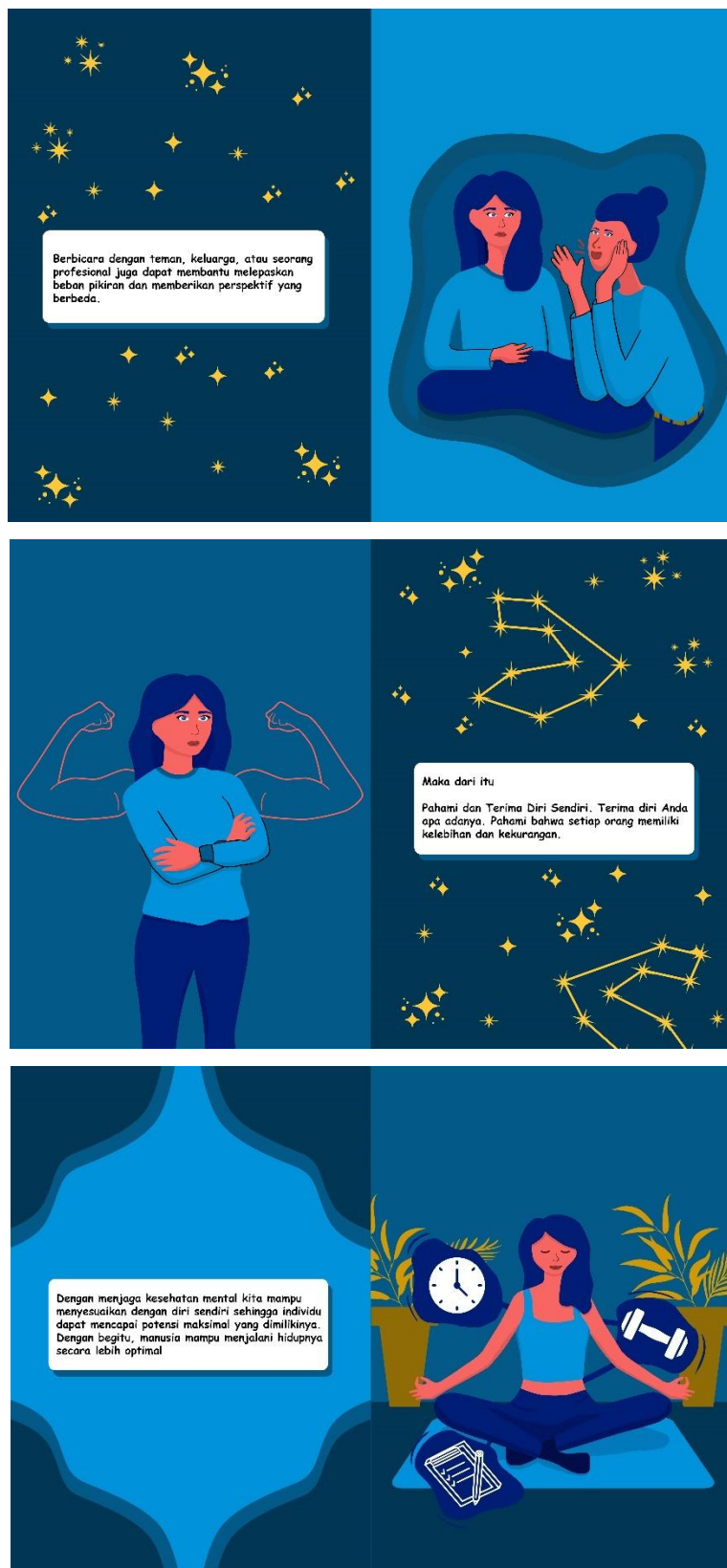
Gambar 4.25 Digitalisasi Halaman 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)



Gambar 4.26 Digitalisasi Halaman 2 s/d 4 (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)



Gambar 4.27 Digitalisasi Halaman 5 s/d 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)



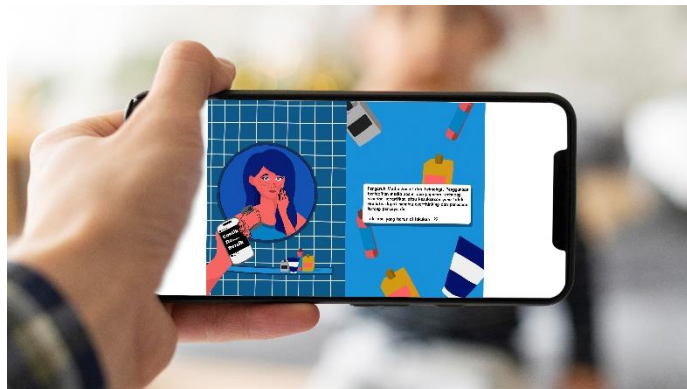
Gambar 4.28 Digitalisasi Halaman 8 s/d 10
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.2.1.4 Isi Akhir Buku



**Gambar 4.29 Digitalisasi Halaman Akhir
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)**

4.2.1.5 Prototype desain



**Gambar 4.30 Tampilan Buku Pada Handphone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)**

4.3 Media Pendukung

Media yang digunakan untuk mendukung dan melengkapi pesan atau kampanye yang disampaikan melalui media utama. Media pendukung bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pesan atau informasi yang disampaikan kepada khalayak sasaran dengan memanfaatkan berbagai saluran tambahan.

4.3.1 X-Banner

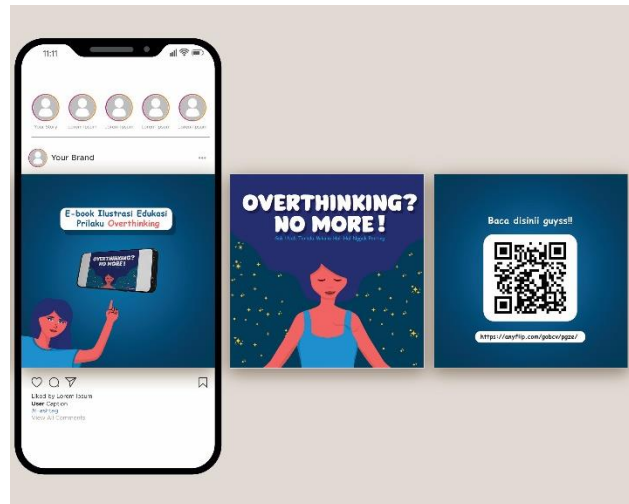
X-Banner merupakan media promosi cetak berukuran 160 x 60 cm. Media ini digunakan untuk mempromosikan *e-book* ilustrasi dengan menampilkan karakter utama pada *e-book* ilustrasi. *X banner* mudah dipasang dan dilepas, serta dapat digunakan kembali di berbagai lokasi dan acara, memberikan fleksibilitas dalam strategi promosi.



Gambar 4.31 X-Banner
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.3.3 Poster Digital Platform Media Sosial

Media yang digunakan adalah *Instagram*. feed *Instagram* cukup penting dalam mempromosikan produk kepada target audiens remaja karena membantu menarik perhatian, dan hampir semua remaja saat ini bermain social media jadi memberikan keuntungan lebih dengan mempromosikan *e-book* ini di platform sosial media.



Gambar 4.32 Feed Insstagram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.3.4 Baliho

Media promosi baliho bisa berperan efektif dalam menyebar luaskan informasi dikarenakan baliho memiliki ukuran besar dan ditempatkan di lokasi-lokasi strategis yang sering dilewati banyak orang, termasuk remaja. Hal ini memastikan pesan promosi terlihat oleh banyak orang dan juga remaja cenderung tertarik pada konten yang menarik secara visual. Baliho bisa menggunakan warna-warna cerah, grafis menarik, dan slogan-slogan *catchy* untuk menarik perhatian mereka.



Gambar 4.33 Baliho
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

4.3.5 Hanging Banner

Hanging banner atau media promosi cetak yang digantung memanjang merupakan media iklan yang biasanya ditempatkan didalam ruangan (*indoor*). *Hanging banner* ditempatkan di lokasi yang strategis untuk memastikan bahwa pesan promosi terlihat oleh sebanyak mungkin. Menggunakan *hanging banner* memungkinkan kita untuk memanfaatkan ruang publik yang sering kali ramai, seperti *mall*, stasiun, atau jalanan utama, untuk menjangkau audiens yang lebih luas.



Gambar 4.34 *Hanging Banner*
Sumber: (Dokumentasi Pribadi 2024)

4.3.6 Kaos

Penggunaan kaos sebagai media pendukung dalam mempromosikan *e-book* ini memiliki banyak manfaat yang sangat membantu. Dengan dipakainya kaos ini oleh banyak orang akan membantu menyebarkan informasi mengenai *e-book* ini ke berbagai tempat. Dan *tagline* pada kaos ini yang dibaca dengan “*DON'T OVER, THINKING IT*” yang memiliki arti jangan berakhir atau berhenti disini (fikiran yang tidak sehat ini) dan kalimat “*THING IT*” yang bermakna memberikan kita penekanan untuk pikirkan itu secara baik – baik (Pemikiran yang sehat).



Gambar 4.35 Kaos
Sumber: (Dokumentasi Pribadi 2024)

4.3.7 Tote Bag

Tote bag berfungsi sebagai media promosi yang memiliki fungsi hampir sama dengan kaos yaitu media promosi keliling. Dalam pembuatannya perancangn mendesain bagian depan tote bag dengan menampilkan desain tagline “*DON'T OVERTHINKING IT*” yang dibaca dengan “*DON'T OVER, THINKING IT*” yang memiliki arti jangan berakhir atau berhenti disini (fikiran yang tidak sehat ini) dan kalimat “*THING IT*” yang bermakna memberikan kita penekanan untuk pikirkan itu secara baik – baik (Pemikiran yang sehat).



Gambar 4.36 Tote Bag
Sumber: (Dokumentasi Pribadi 2024)