

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis melakukan serangkaian proses awal yang bertujuan untuk merumuskan konsep dan dasar visual dari buku cerita bergambar yang akan dirancang. Tahapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan tujuan edukatif dan komunikatif yang diinginkan. Tahap ini meliputi :

1. *Storyline*

Dalam buku cerita bergambar, plot atau alur cerita merupakan dasar cerita. Peneliti membuat alur cerita dengan muatan edukatif dan dikemas dengan teknik fantasi agar menarik anak-anak berusia enam hingga dua belas tahun.

Tabel 4. 1 Tabel Storyline “Jelita dan Sayur Ajaib”

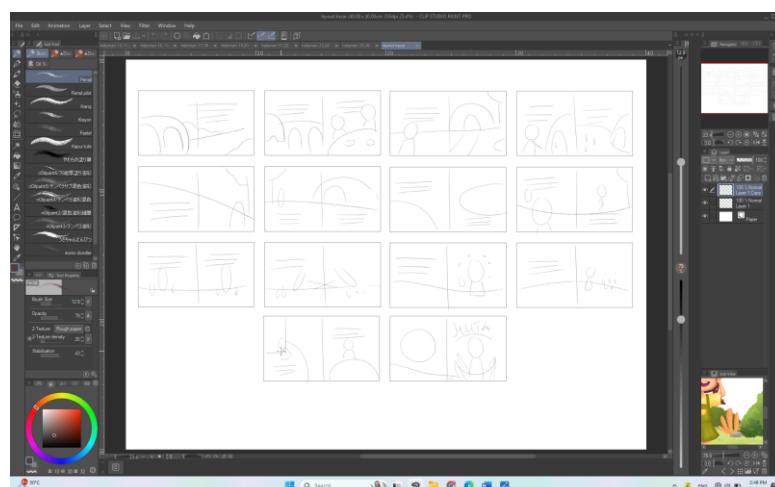
Halaman	Visual	Narasi
1,2	Jelita duduk di kursi mobil, wajah cemberut, memeluk boneka kesayangannya. Di luar jendela, pemandangan pedesaan yang hijau terbentang.	<i>Liburan kali ini, Jelita harus tinggal di rumah nenek di desa. “Bosaaaan... Nenek cuma punya kebun dan sayur-sayuran!” gerutu Jelita.</i>
3	Nenek menyambut Jelita dengan peluk pelukan hangat. Di dapur, terlihat sepanci sup sayur mengepul. Jelita tampak kurang antusias.	<i>Nenek menyambutnya dengan hangat.</i>
4	Di dapur, terlihat sepanci sup sayur mengepul. Jelita tampak kurang antusias.	<i>Dan sup sayur kesukaan. Tapi Jelita hanya mencolek wortelnya dan menggeleng pelan.</i>
5,6	Jelita menjelajah kebun belakang rumah nenek, memandangi bunga dan rumput. Pandangannya tertarik pada semak lebat yang berbeda.	<i>Suatu sore, Jelita berjalan ke kebun belakang. Di sana, ia menemukan semak lebat... dengan sebuah pintu kecil di baliknya!</i>

7	Jelita membuka pintu misterius, sinar berkilau menyembur keluar. Wajahnya terkejut dan penasaran.	“Apa ini?” bisik Jelita. Ia mendorong pintu perlahan... dan masuk ke dunia yang sangat berbeda.
8	Taman ajaib penuh sayuran berwarna cerah. Wortel, brokoli, tomat, dan bayam hidup dan bisa bicara.	<i>Di balik pintu itu, ada taman ajaib! Sayur-sayuran bisa berjalan, bicara, dan tertawa!</i>
9,10	Wortel, brokoli, bayam, tomat, kangkung, kentang, kangkung, selada, buncis, terong memperkenalkan diri masing-masing	<i>Memperkenalkan diri masing-masing</i>
11,12	Wortel menyentuhkan tubuhnya ke mata Jelita. Pandangannya menjadi jernih, bisa melihat jauh ke dalam hutan.	<i>Wortel memberinya penglihatan super. Jelita bisa melihat serangga kecil di ujung pohon!</i>
13,14	Giliran brokoli, lalu Jelita mengangkat batu besar dengan mudah.	<i>Dengan Brokoli, Jelita jadi kuat! Ia bisa mengangkat batu besar sendirian!</i>
15,16	Bayami mengajari Jelita gerakan melompat dan berputar. Jelita melompat setinggi pohon.	<i>Bayami mengajarkan lompatan lentur. “Wah, aku bisa menari di udara!” teriak Jelita.</i>
17,18	Awan gelap datang. Hama-hama besar seperti ulat dan belalang menyerang taman. Para sayur panik.	<i>Tiba-tiba, langit gelap. Hama jahat datang! Mereka menggigit daun, menguras tanah, dan membuat taman layu.</i>
19,20	Pertempuran seru. Jelita memimpin, para sayuran menyerang dengan kekuatan masing-masing. Hama kabur ketakutan.	<i>Dengan kekuatan ajaib dan keberanian, Jelita dan teman-temannya berhasil mengusir para hama dari taman!</i>
21,22	Taman kembali cerah. Sayuran menari-nari senang. Jelita tersenyum.	<i>Taman pun selamat. Jelita jadi pahlawan sayur!</i>
23,24	Para sayuran memberi Jelita benih kecil yang bercahaya. Mereka melambaikan tangan saat Jelita pamit.	<i>“Tanamlah benih ini di dunia manusia,” kata Karot. “Agar taman ajaib tetap hidup dalam hatimu.”</i>

25,26	Di rumah, Jelita menanam benih di pot kecil. Ia makan sayur bersama nenek dengan gembira.	<i>Sejak itu, Jelita rajin makan sayur dan menanam kebun kecil di rumah. Ia tahu, setiap sayur punya keajaiban!</i>
-------	---	---

2. Proses Desain Layout Buku Cerita Gambar

Layout atau tata letak dalam buku cerita bergambar dirancang untuk mendukung keterbacaan serta pengalaman visual anak-anak secara optimal. Peneliti menyusun layout dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan kebiasaan membaca anak usia 6–12 tahun, yaitu dengan menghadirkan tampilan halaman yang tidak terlalu padat, penuh warna, serta memberikan keseimbangan antara teks dan ilustrasi.



Gambar 4.1 Proses Desain Layout di Clip Studio Paint
(Sumber : Penulis, 2025)

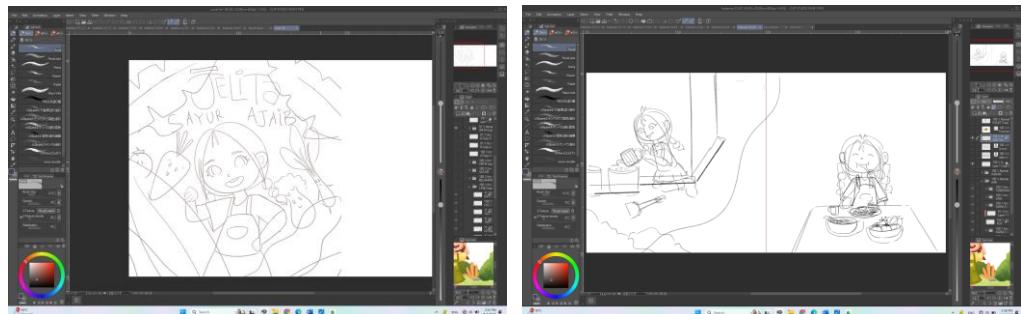
4.2 Produksi

Tahap produksi merupakan proses pengembangan visual dari konsep yang telah dirancang. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Proses Pembuatan Sketsa Kasar

Dalam tahap awal ilustrasi, sketsa kasar dibuat untuk menunjukkan komposisi, posisi karakter, latar belakang, dan arah pandangan mata pembaca. Sketsa ini dibuat menggunakan storyboard untuk membuat gambar umum dari setiap halaman. Pada saat ini, peneliti hanya memastikan bahwa proporsi elemen visual sesuai dengan cerita dan layout yang dirancang, tanpa menambahkan lebih. Dalam tahap awal ilustrasi, sketsa kasar dibuat untuk menunjukkan komposisi,

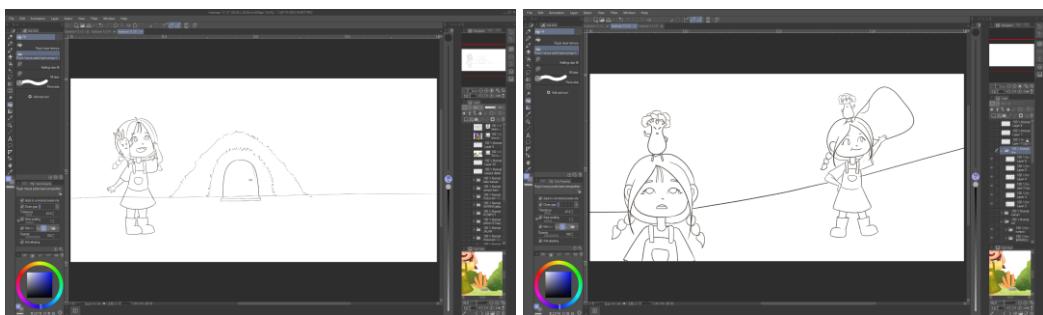
posisi karakter, latar belakang, dan arah pandangan mata pembaca. Sketsa ini dibuat menggunakan storyboard untuk membuat gambar umum dari setiap halaman. Pada saat ini, peneliti hanya memastikan bahwa proporsi elemen visual sesuai dengan cerita dan layout yang dirancang, tanpa menambahkan lebih banyak



Gambar 4.2 Proses Sketsa di Clip Studio Paint
(Sumber : Penulis, 2025)

2. Proses Pembuatan Line Art

Dalam tahap awal ilustrasi, sketsa kasar dibuat untuk menunjukkan komposisi, posisi karakter, latar belakang, dan arah pandangan mata pembaca. Sketsa ini dibuat menggunakan storyboard untuk membuat gambar umum dari setiap halaman. Pada saat ini, peneliti hanya memastikan bahwa proporsi elemen visual sesuai dengan cerita dan layout yang dirancang, tanpa menambahkan lebih banyak detail

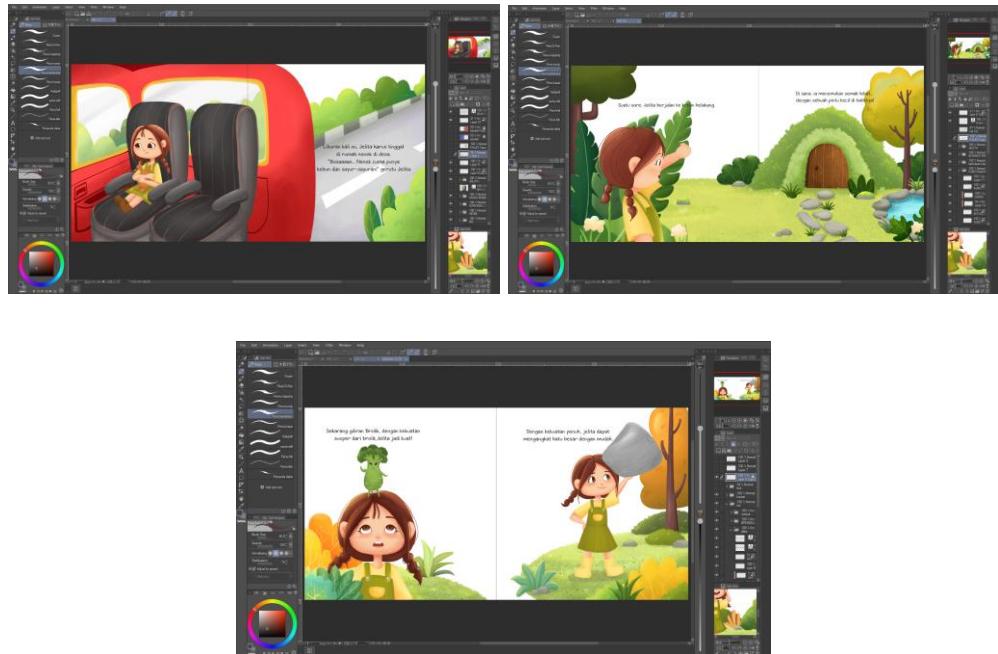


Gambar 4.3 Proses lineart di software clip studio paint
(Sumber: Penulis, 2025)

3. Pewarnaan/*Coloring*

Setelah line art selesai, tahap pewarnaan dilakukan. Palet warna cerah dan kontras tinggi digunakan untuk pewarnaan, yang disesuaikan dengan demografi audiens, yang terdiri dari anak-anak berusia enam hingga dua belas tahun. Teknik

pewarnaan flat color dengan shading sederhana digunakan agar tetap ringan secara visual dan mudah dikenali. Selain itu, warna disesuaikan dengan suasana adegan. Misalnya, warna hangat digunakan untuk adegan yang bahagia dan warna lembut digunakan untuk adegan yang reflektif. Proses pewarnaan adalah langkah penting dalam menghasilkan perasaan dan pesan dari cerita.



Gambar 4.4 Proses pewarnaan di software clip studio paint
(Sumber: Penulis, 2025)

4.3 Pasca Produksi

Setelah ilustrasi dan layout selesai pada tahap produksi, proses pasca produksi dimulai. Pada titik ini, peneliti melakukan evaluasi menyeluruh terhadap pekerjaan yang telah dibuat, melakukan perubahan jika diperlukan, dan menyelesaikan semua aset visual sehingga siap digunakan, baik cetak maupun digital. Pada tahap ini, tujuan utama adalah memastikan bahwa karya akhir memenuhi persyaratan visual, edukatif, dan komunikatif yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan.

1. Uji Coba Baca (*User Testing*)

Untuk mengetahui tanggapan anak-anak terhadap buku cerita bergambar *"Jelita dan Sayur Ajaib"*, dilakukan uji kelayakan dengan membagikan angket kepada 14 responden anak usia Sekolah Dasar. Kuesioner ini terdiri dari 12

pernyataan yang mencakup aspek isi cerita, ilustrasi, daya tarik, pemahaman, serta pengaruh terhadap minat konsumsi sayur. Setiap pertanyaan dinilai menggunakan skala *Likert* sederhana dengan rentang nilai 1–3, yaitu: 1 = Tidak Setuju, 2 = Cukup Setuju, dan 3 = Sangat Setuju.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
N	Nama Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Total	Rata Rata
1	Malsva	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
2	Iqbal	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	26	3
3	Ipan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
4	Bima Fahreza	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	30	2.727272727
5	Izzam	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	31	2.818181818
6	Aira nafisa	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	32	2.909090909
7	Syifa azzahra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
8	Melda	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
9	Putri Amelia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
10	Naura Askiya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
11	Rifat	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
12	Afkar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
13	Aura	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
14	Rangga	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3
Rata-rata per pertanyaan		2.92857	2.92857	3	2.92857	2.92857	2.92857	3	2.85714	2.85714	2.78571	2.92857		

Gambar 4. 5 Hasil pengolahan data kuesioner uji coba baca

(Sumber: Penulis, 2025)

Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari seluruh responden untuk setiap pertanyaan adalah 2,75, dengan sebagian besar responden memperoleh nilai rata-rata 3,00. Ini menunjukkan bahwa responden anak-anak pada umumnya memiliki pemahaman dan sikap positif terhadap sayuran serta antusiasme terhadap media edukatif seperti buku cerita.

Pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kebiasaan makan sayur, kesukaan terhadap karakter dan cerita, serta minat untuk membaca media bergambar semuanya memperoleh skor tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media visual berupa buku cerita bergambar sangat berpotensi untuk digunakan sebagai alat edukatif yang menyenangkan dan efektif.



Gambar 4.6 Uji coba kepada anak-anak Sekolah Dasar
(Sumber: Penulis, 2025)

2. Evaluasi Pasca User Testing

Berdasarkan hasil uji coba baca terhadap 14 responden anak-anak Sekolah Dasar, diperoleh beberapa evaluasi penting terkait karya buku cerita bergambar "*Jelita dan Sayur Ajaib*". Mayoritas anak menunjukkan respon positif terhadap cerita, ilustrasi, serta pesan edukatif yang disampaikan. Nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 2, yang mengindikasikan bahwa media ini dapat diterima dengan baik oleh target audiens.

Namun, dari hasil observasi dan umpan balik responden, ditemukan beberapa catatan evaluasi, di antaranya:

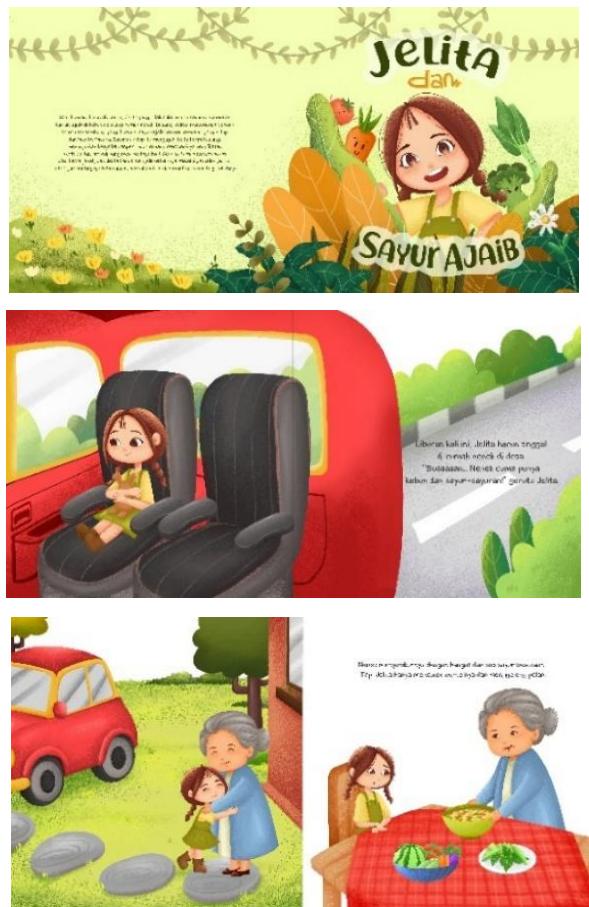
1. Isi cerita dinilai mudah dipahami, namun terdapat masukan untuk menambahkan sedikit humor atau adegan lucu agar cerita terasa lebih menyenangkan.
2. Ilustrasi sangat disukai karena penuh warna dan karakter sayuran dianggap menarik. Akan tetapi, beberapa anak menyarankan agar ekspresi karakter dibuat lebih bervariasi.
3. Pesan edukatif mengenai pentingnya konsumsi sayuran dianggap jelas, meskipun ada beberapa anak yang lebih fokus pada cerita ketimbang pesan kesehatan.
4. Daya tarik membaca cukup tinggi, terbukti sebagian besar responden menyatakan ingin membaca kembali cerita tersebut atau ingin melihat kelanjutan petualangan tokoh.

Secara keseluruhan, evaluasi ini menunjukkan bahwa buku "*Jelita dan Sayur Ajaib*" efektif sebagai media edukasi visual untuk mengenalkan pentingnya konsumsi sayur pada anak. Setelah memperhatikan masukan tersebut, peneliti melakukan penyempurnaan minor pada ilustrasi dan alur cerita agar hasil akhir lebih sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai audiens utama.

4.4 Final Karya

Perancangan ini menghasilkan buku cerita bergambar "Jelita dan Sayur Ajaib", yang ditujukan untuk anak-anak berusia enam hingga dua belas tahun. Buku ini memiliki dua puluh enam halaman penuh warna dengan cerita dan ilustrasi yang

disesuaikan secara visual dan psikologis untuk audiens anak-anak. Genre fantasi edukatif digunakan dalam cerita untuk menyampaikan pesan penting tentang konsumsi sayur, manfaatnya, dan gaya hidup sehat dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Setiap halaman memiliki perpaduan yang harmonis antara teks dan ilustrasi karena penggunaan tipografi yang ramah anak, layout yang ringan, dan palet warna yang menarik. Untuk membuat buku mudah dibaca dan dibawa oleh anak-anak, buku ini dicetak dalam ukuran 20 x 20 cm dengan cover yang lembut yang dijilid. Software Clip Studio Paint dan Photoshop digunakan untuk membuat ilustrasi digital



Gambar 4.6 Final karya buku cerita bergambar "Jelita dan Sayur Ajaib"
(Sumber: Penulis, 2025)

4.5 Media Utama

Buku cerita bergambar "Jelita dan Sayur Ajaib" berfungsi sebagai media utama edukasi dan berfungsi sebagai alat komunikasi visual untuk mengajarkan anak-anak secara interaktif dan kreatif tentang nilai gizi dan pentingnya mengonsumsi sayuran.

Tabel 4. 2 Tabel Spesifikasi Media Utama

Jenis	Buku Cerita Bergambar
Ukuran	20 cm x 20 cm
Jumlah Halaman	28 (Cover dan Halaman Isi)
Warna	Full Colour
Binding	Perfect Binding (Soft Cover)
Format	Versi Cetak dan soft file PDF



Gambar 4.7 Media Utama Buku Cerita Bergambar “Jelita dan SayurAjaib”
(Sumber : Penulis, 2025)

4.6 Media Pendukung

Untuk meningkatkan penyebaran pesan edukatif dari buku ini secara lebih luas, dibuat sejumlah media pendukung yang relevan, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan anak-anak dan masyarakat sekitar. Dengan pendekatan visual yang menyenangkan dan mudah dipahami, media ini bertujuan untuk mendukung kampanye gizi sehat.

1. Poster

Poster berisi pesan visual dan informasi singkat mengenai manfaat konsumsi sayur sejak dini. Poster ini berukuran A3 dan didesain penuh warna untuk menarik perhatian anak-anak, serta dapat ditempel di sekolah dasar, posyandu, atau puskesmas.



Gambar 4.8 Poster “Ayo makan sayur”
Sumber : Penulis, 2025

2. Sticker

Stiker dirancang dalam bentuk karakter sayur yang lucu dan ekspresif, seperti Warty, Brolik, dan Bayami. Anak-anak dapat menempelkan stiker ini di buku, kotak makan, atau benda pribadi lainnya. Selain sebagai media hiburan, stiker ini juga memperkuat ingatan anak terhadap karakter dan pesan moral buku.



Gambar 4.9 Stiker freebies untuk anak
Sumber : Penulis, 2025