

## BAB V TATA VISUAL DESAIN

### 5.1 Hasil Konten dan Materi Tekstual

Konten dan materi dalam buku cerita ini didapatkan oleh penulis melalui studi pustaka yang mendalam. Materi yang terkumpul menjadi sumber yang digunakan dalam buku cerita “si buruk rupa” sebagai bahan ajar pendidikan moral pada anak usia 4-6 tahun. Dalam buku cerita ini membahas tentang cerita fabel dari anak bebek dan anak angsa yang memiliki perbedaan di dalam keluarganya. Sehingga pada cerita ini diharapkan dapat memberikan pesan moral kepada pembaca terutama pada anak. Berikut kerangka cerita dari konten

Tabel 5. 1 kerangka cerita (Sumber:  
Data Penulis)

Kerangka cerita Si Buruk Rupa
<ul style="list-style-type: none"><li>● Seekor induk bebek sedang mengerami telurnya di padang rumput.</li><li>● Induk bebek pergi mencari makan dan tanpa sadar ada telur bebek keluar dan terjatuh ke sarang telur angsa.</li><li>● Induk angsa kaget melihat telur yang keluar dari sarangnya dan memasukkannya kembali.</li><li>● Telur angsa dan bebek menetas satu per satu</li><li>● Induk bebek panik karena ada telurnya yang hilang di sarangnya, tetapi menemukan telur lain di padang rumput.</li><li>● Telur bebek menetas namun ada satu anak bebek yang berbeda dari yang lainnya.</li><li>● Anak angsa dan bebek merasa tidak diterima dan tidak nyaman dengan rekan-rekannya.</li><li>● Anak angsa dan bebek merasa tidak diterima dan tidak nyaman dengan rekan-rekannya.</li><li>● Anak angsa mengecat tubuhnya untuk menyerupai rekan-rekannya, tetapi warnanya luntur.</li></ul>

- Keluarga bebek marah dan mengusir anak angsa.
- Anak bebek menutupi dirinya dengan kardus dan merasa tidak percaya diri.
- Anak bebek bertemu dengan anak bebek lain dan meyakinkannya bahwa dia imut apa adanya tanpa menutupi wajahnya.
- Anak bebek merasa percaya diri lagi dan bergabung dengan teman-temannya
- Anak angsa masih merasa tidak percaya diri dan menyendiri
- Saat musim panas, angsa melihat dirinya berubah menjadi cantik dan diterima oleh kelompok angsa lainnya.

## **5.2 Desain Buku cerita si buruk rupa**

Hasil akhir perancangan ini adalah buku cerita. Buku ini berisi gambar ilustrasi berwarna serta teks cerita yang membahas tentang kisah perjalanan anak bebek dan anak angsa. Penulis melakukan tahapan visualisasi seperti rough sketch layout, perancangan karakter utama dan *background* ,pewarnaan, dan desain akhir untuk mencapai hasil yang diinginkan.

### **5.2.1 Rough Sketch dan layout**

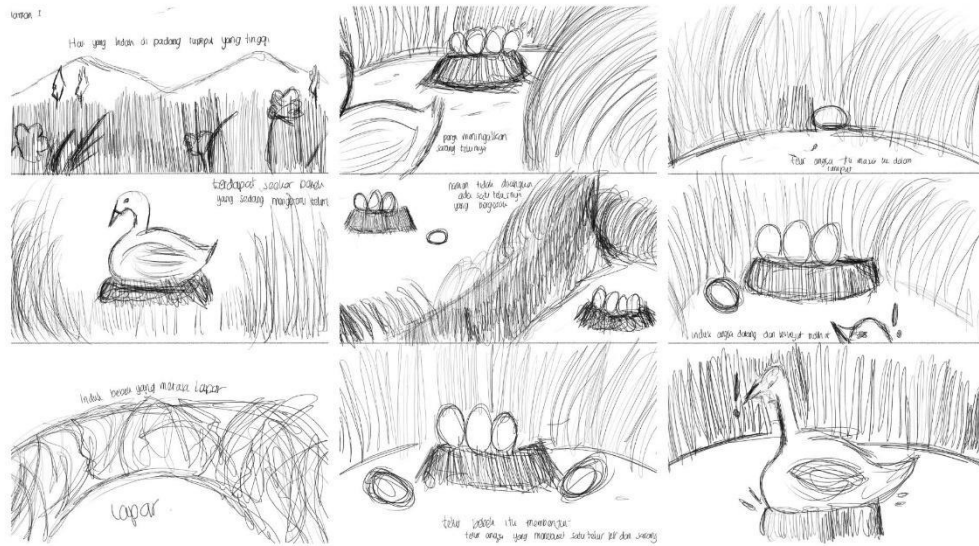
*Rough sketch* dan layout adalah tahap awal dalam perancangan yang melibatkan pembuatan dalam sketch dan penempatan elemen seperti gambar yang mendukung serta teks. Tujuannya adalah untuk mempermudah perancangan pada tahap selanjutnya, yaitu tahap pewarnaan dasar sampai pewarnaan akhir. Berikut pengerjaan rough sketch dan layout untuk beberapa halaman dalam buku cerita.



Gambar 5. 1 cover

Sumber: Data penulis

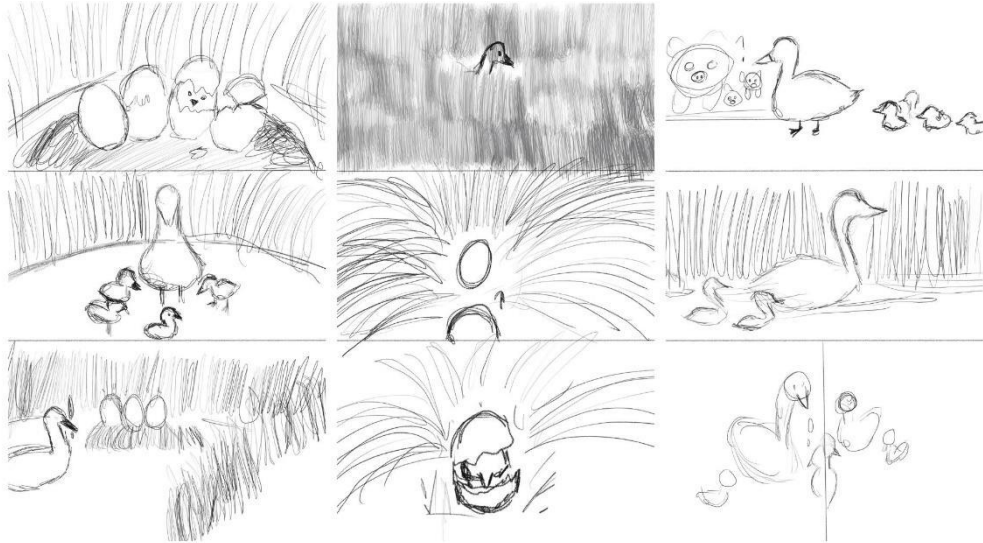
**PROJECT NAME:** si buruk rupa  
**NAME(S) OF THE PRODUCERS:** livia gunawan



Gambar 5. 2 Rough sketch episode 1-9

Sumber: Data penulis

**PROJECT NAME:** si buruk rupa  
**NAME(S) OF THE PRODUCERS:** livia gunawan



Gambar 5. 3 *Rough sketch* episode 10-18

Sumber: Data penulis

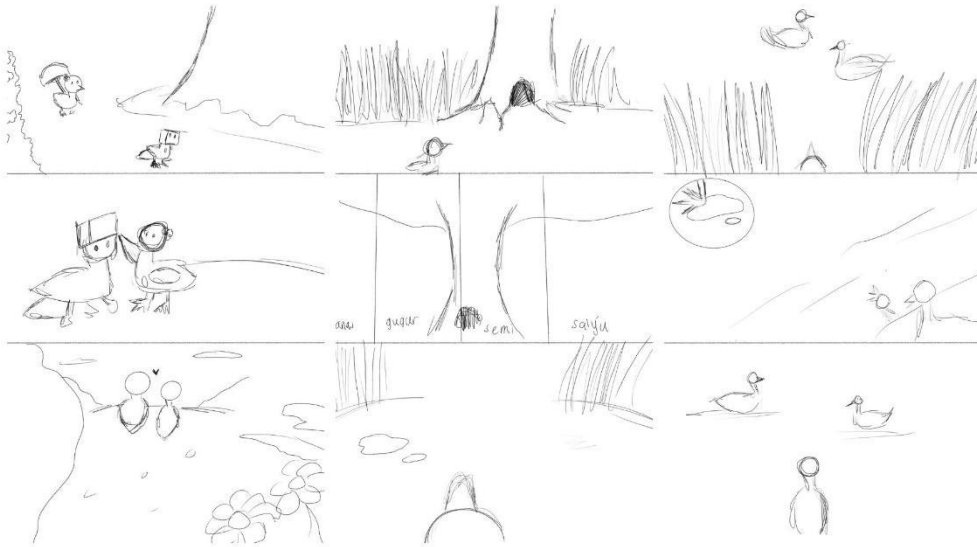
**PROJECT NAME:** si buruk rupa  
**NAME(S) OF THE PRODUCERS:** livia gunawan



Gambar 5. 4 *Rough sketch* episode 19-27

Sumber: Data penulis

PROJECT NAME: si buruk rupa  
NAME(S) OF THE PRODUCERS: livia gunawan

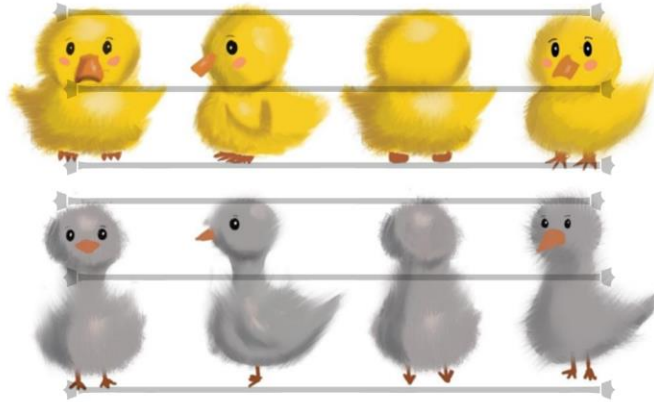


Gambar 5. 5 *Rough sketch* episode 28-36

Sumber: Data penulis

### 5.2.2 Karakter Desain dan Background

Berikut ini adalah pembuatan dari desain karakter dan background. Untuk pembuatan desain karakter, referensi ilustrasi dari pinterest digunakan sebagai acuan dan kemudian diubah menjadi desain karakter dengan gaya kartun. Hal yang sama juga diterapkan pada pembuatan background, dimana referensi dari foto ilustrasi pinterest digunakan sebagai panduan untuk menciptakan background dengan gaya yang disukai anak-anak .



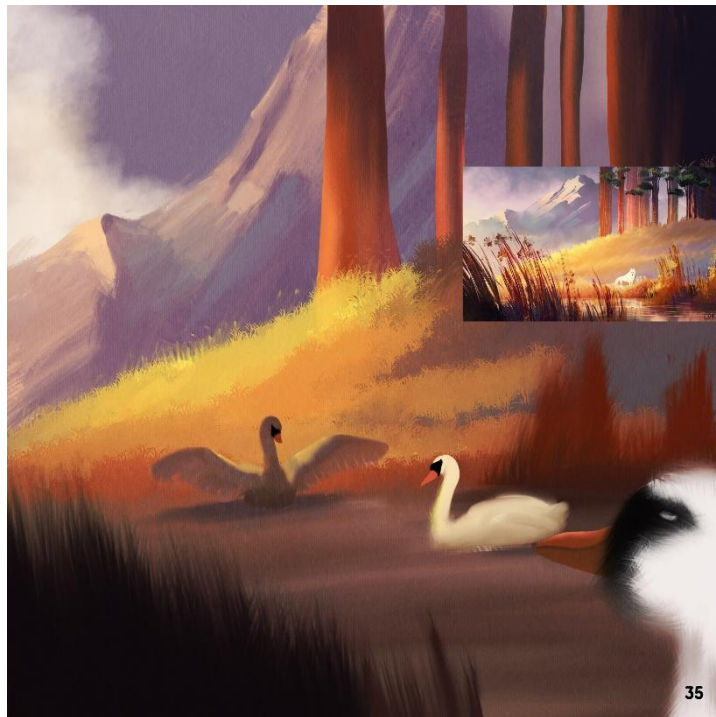
Gambar 5.6 Desain karakter

Sumber: Data penulis



Gambar 5.7 Desain karakter

Sumber: Data penulis



Gambar 5.8 background gambar

Sumber: Data penulis

### 5.2.3 Proses pewarnaan

Dalam proses pewarnaan, penulis menggunakan beberapa jenis brush seperti kuas lukis dasar, brush untuk rambut halus dan tekstur *melaleuca* .



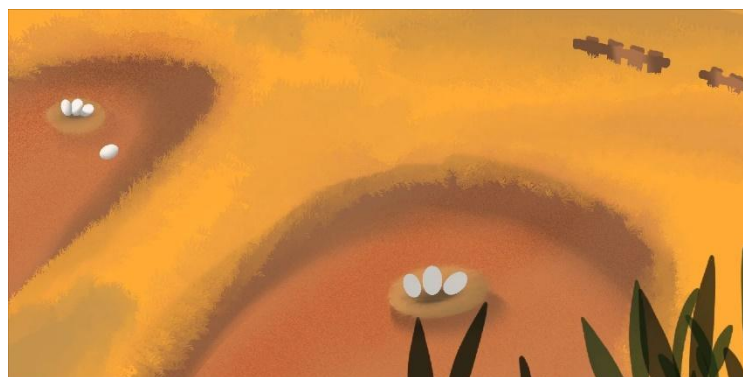


Gambar 5.9 proses pewarnaan

Sumber: Data penulis

Dalam tahap awal pewarnaan, menggunakan aplikasi procreate untuk membuat karya buku ini. Dengan teknik digital painting dalam proses pembuatan karya. Dalam hal ini, terdapat pemilihan kuas dasar dengan ukuran ketebalan tertentu untuk menerapkan warna pada gambar. Pada pemilihan warna dapat memberikan pengaturan tekanan dan opasitas kuas.

Pembuatan karya ini memiliki pilihan warna yang beragam sehingga dapat diatur dalam pengaturan palet warna. Saturation atau kejenuhan warna juga merupakan konsep dalam digital painting, karena dapat menciptakan bayangan dan suasana dalam karya.

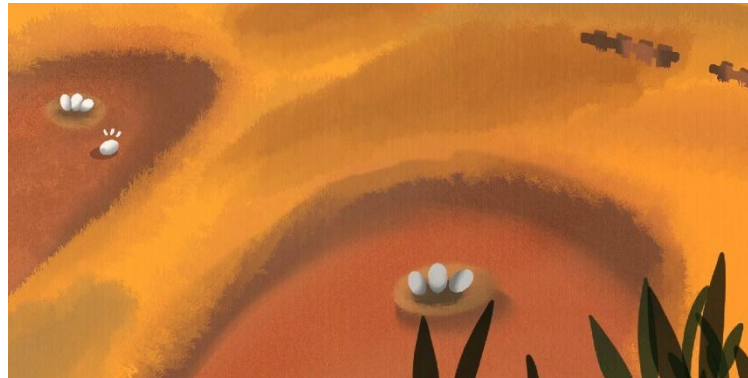


Gambar 5.10 Proses pewarnaan



Sumber: Data penulis

Selanjutnya, penggunaan teknik shading dan highlighting untuk memberikan kedalaman dan dimensi pada objek. Pengaplikasian bayangan pada area yang lebih gelap dan menggunakan highlighting untuk area yang terkena cahaya secara langsung. Hal ini dapat membantu menciptakan efek yang menarik untuk karya



Gambar 5.11 Proses pewarnaan

Sumber: Data penulis

Terakhir penggunaan teknik blending dengan menggunakan kuas seperti hair brush atau forest. Teknik ini digunakan untuk menciptakan transisi yang halus antara warna-warna yang berbeda, sehingga memberikan hasil yang lebih harmonis dan realistis.

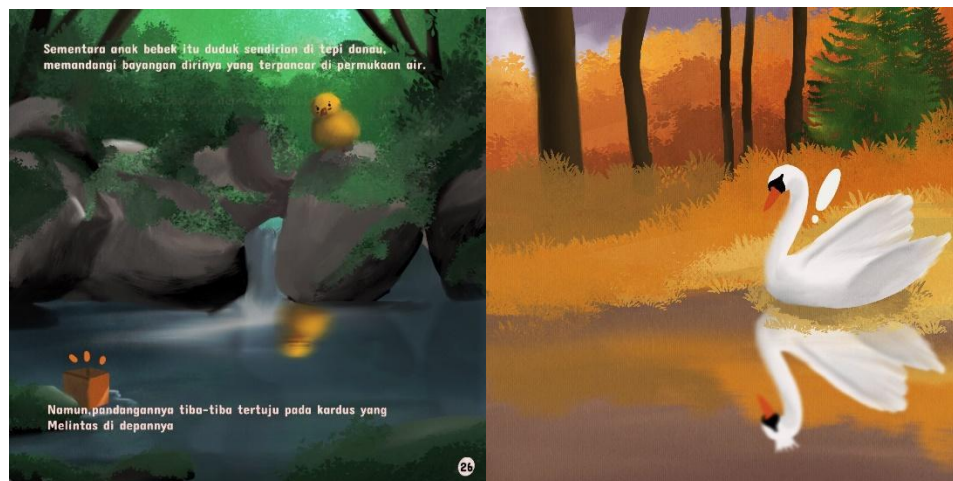
#### **5.2.4 Desain Final Buku ilustrasi**

Tahap akhir dalam proses desain adalah desain final, dimana visualisasi telah selesai dilakukan. Desain final mencakup layout yang telah disusun dengan baik, dilengkapi dengan gambar ilustrasi pendukung pada setiap halaman.



Gambar 5.12 Desain Final Buku ilustrasi

Sumber: Data penulis



Gambar 5.13 Desain Final Buku ilustrasi

Sumber: Data penulis

### 5.3 Desain Media Pendukung

Desain media pendukung merujuk pada perancangan visual yang ditunjukkan sebagai tambahan dari media utama, seperti buku cetak. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi minat pembaca agar lebih tertarik terhadap media utama.

### 5.3.1 *T-shirt*



Gambar 5.14 *T-shirt*

Sumber: Data penulis

*T-shirt* digunakan untuk sebagai media pendukung fisik yang menampilkan karakter utama dalam cerita. Dengan memberikan gambar atau ilustrasi karakter pada *T-shirt*, pembaca cerita dapat merasa lebih dekat dengan karakter yang ada pada karakter yang mereka suka. *T-shirt* juga dapat menjadi sarana ekspresi diri bagi pengguna yang ingin menunjukkan ketertarikan terhadap cerita atau karakter yang digambarkan. Selain itu, penggunaan *T-shirt* dengan karakter utama cerita dapat menjadi sarana promosi yang efektif, membantu memperluas jangkauan cerita.

### 5.3.2 Tas serut



Gambar 5.15 Tas serut

Sumber: Dokumentasi penulis

Tas serut warna dasar krem dan hiasan merupakan media pendukung yang multifungsi, baik sebagai kemasan maupun alat untuk membawa barang. Dengan menggunakan tas serut yang dirancang dengan warna krem yang netral, dapat memberikan kesan yang elegan dan serbaguna, cocok untuk berbagai kesempatan. Hiasan yang dapat ditambahkan pada tas serut tersebut dapat memberikan sentuhan estetik dan memperindah tampilan keseluruhan, sehingga menjadi lebih menarik. Tas serut tidak hanya memberikan kemudahan dan perlindungan dalam membawa barang, tetapi dapat menjadi bagian dari media pendukung.

### 5.3.3 Boneka Rajut



Gambar 5.16 Boneka Rajut

Sumber: Dokumentasi penulis

Boneka rajut juga dapat menjadi media pendukung yang interaktif dan menarik bagi audiens. Melalui boneka rajut, dapat menciptakan karakter yang menggemaskan dan memikat hati anak-anak serta orang dewasa. Boneka rajut ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga dapat digunakan untuk aktivitas bermain dan cerita interaktif. Dengan menghadirkan boneka rajut yang unik dan menarik, dapat memperkuat promosi media utama serta menciptakan hubungan emosional antara audiens dan cerita yang ingin disampaikan.

### 5.3.4 Mug



Gambar 5.17 Mug

Sumber: Dokumentasi penulis

Mug merupakan media pendukung yang bisa digunakan untuk tempat minum serta digunakan juga untuk menarik audiens dan mendukung promosi media utama. Dalam konteks promosi, mug dapat menjadi pilihan yang menarik sebagai hadiah atau merchandise dalam acara-acara. Hal ini dapat membantu menciptakan kesan yang lebih kuat dan mengingatkan audiens tentang cerita atau karakter yang ada pada jalan cerita.

### 5.3.5 Topi Rajut



Gambar 5.18 topi rajut

Sumber: Dokumentasi penulis

Topi rajut adalah sarana yang dapat digunakan sebagai aksesoris kepala dan dapat mendukung untuk promosi dari media utama. Topi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan

kepala, tetapi juga mampu menarik perhatian audiens. Dengan menggunakan topi rajut, diharapkan dapat menciptakan daya Tarik visual yang menarik sekaligus memberikan dukungan kepada media utama yang sedang dipromosikan.