

**BAB IV**  
**HASIL DAN IMPLEMENTASI DESAIN**

**4.1. Visualisasi Karya**

**1.1.1 Buku ilustrasi**



Taukah kamu tentang layang-layang, dakon, balap karung, bedilan, binaan atau bentik? Itu merupakan beberapa jenis permainan tradisional yang bisa kamu mainkan. Permainan tradisional tersebut banyak mengandung nilai-nilai edukasi, ketrampilan dan sosial jika dibandingkan dengan permainan modern seperti game *online*.

Buku ini mengenalkan beberapa permainan tradisional yang bisa kamu mainkan bersama teman-teman.

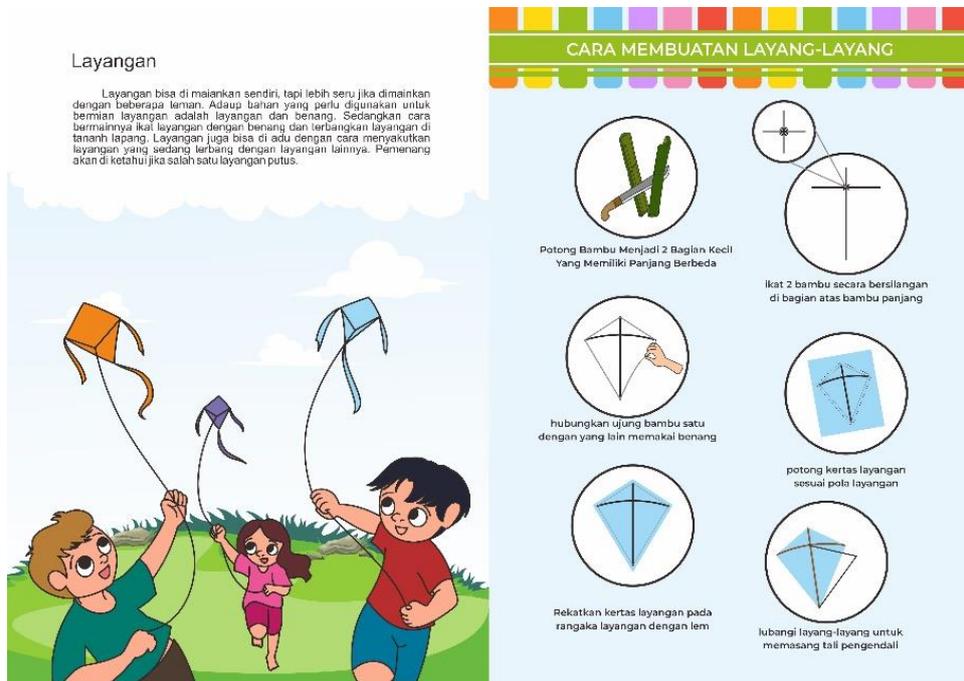
Gambar 4. 1 cover buku

Sumber: *Penulis*, 2021



Gambar 4. 2 sub cover dan halaman belakang

Sumber: *Penulis*, 2021



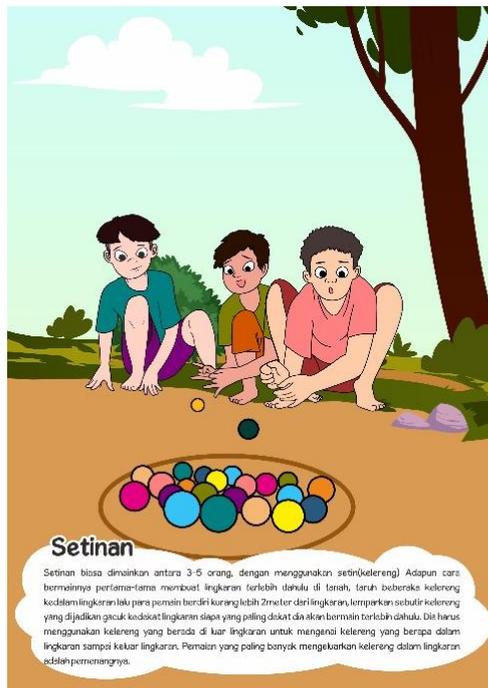
Gambar 4. 3 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 1-2

Sumber: Penulis, 2021



Gambar 4. 4 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 3- 4

Sumber: Penulis, 2021



**Setinan**

Setinan biasa dimainkan antara 3-5 orang, dengan menggunakan setin(kelereng). Adapun cara bermainnya pertama-tama membuat lingkaran terlebih dahulu di tanah, laruh beberapa kelereng ke dalam lingkaran lalu para pemain berdiri di kurung-kurung dari lingkaran, tempatkan sebuah kelereng yang dijadikan gacuk ke dalam lingkaran di sisi yang paling dekat da akan bermain terlebih dahulu. Di harus menggunakan kelereng yang berada di luar lingkaran untuk mengenai kelereng yang berada dalam lingkaran sampai keluar lingkaran. Pemain yang paling banyak mengeluarkan kelereng dalam lingkaran adalah pemenangnya.



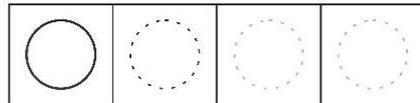
Belajar menulis huruf K dengan cara Tebalkan huruf di bawah ini



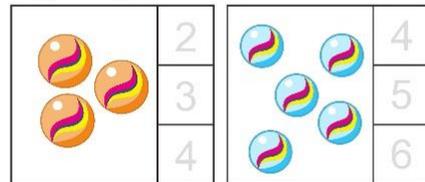
K K

**KELERENG KELERENG**

Buatlah lingkaran dengan mengikuti objek putus-putus di bawah ini



Berapa jumlah kelereng di bawah ini ?



Gambar 4. 5 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 5 - 6

Sumber: Penulis, 2021



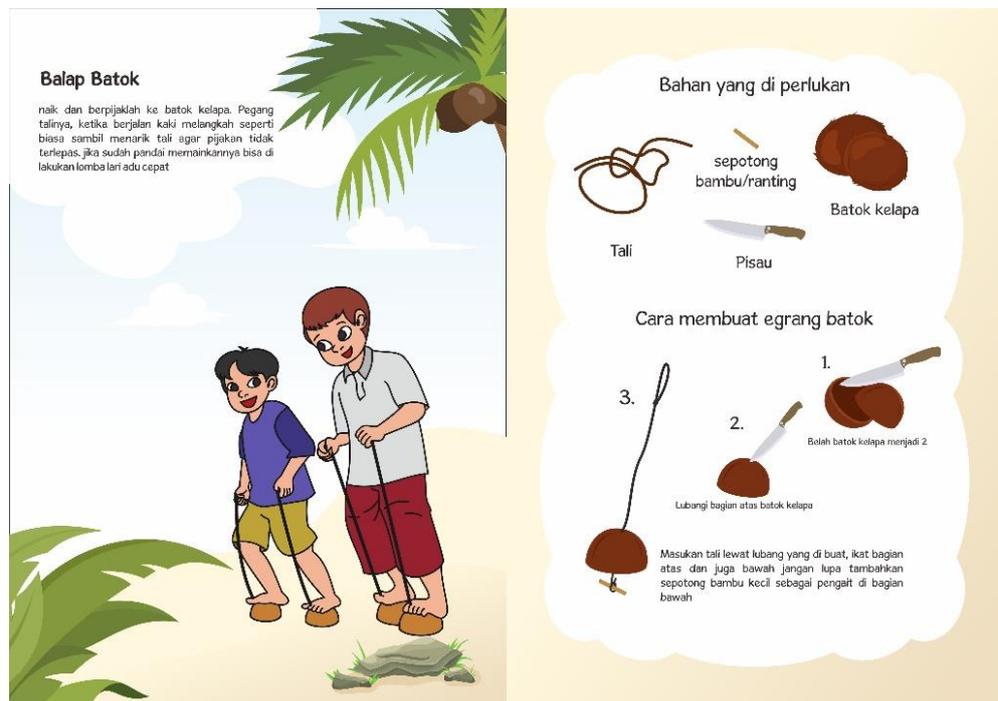
**Balap Karung**

Permainan ini membutuhkan alat berupa karung dan biasa dimainkan di tanah lapang, untuk memainkan balap karung biasa terdiri dari 3-5 orang. Cara bermainnya adalah dengan masuk ke dalam karung dan melompat dari sisi start sampai ke sisi finish.



Gambar 4. 6 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 7 - 8

Sumber: Penulis, 2021



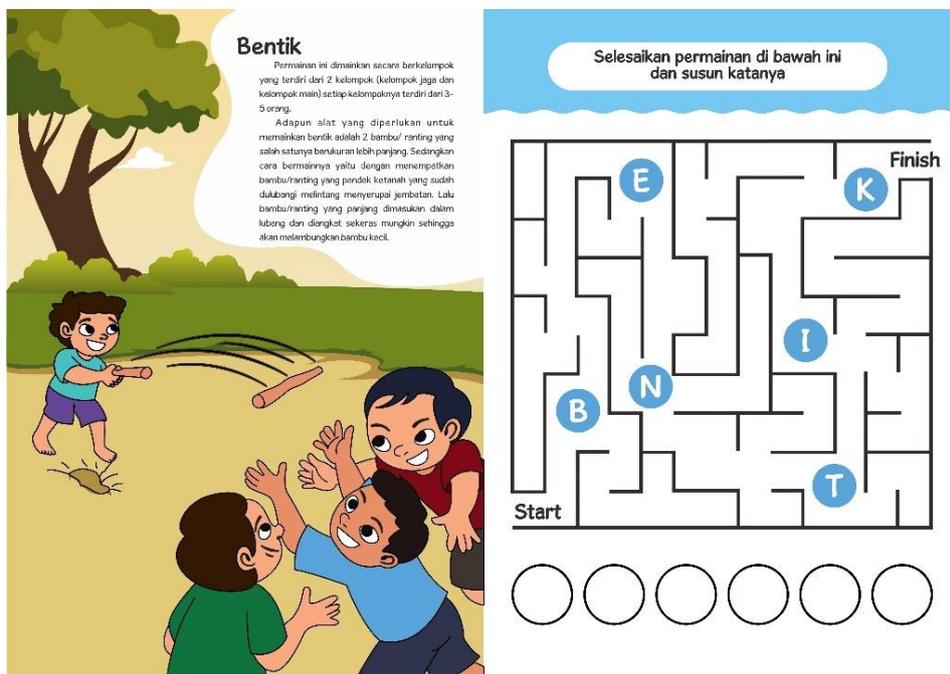
Gambar 4. 7 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 9 - 10

Sumber: Penulis, 2021



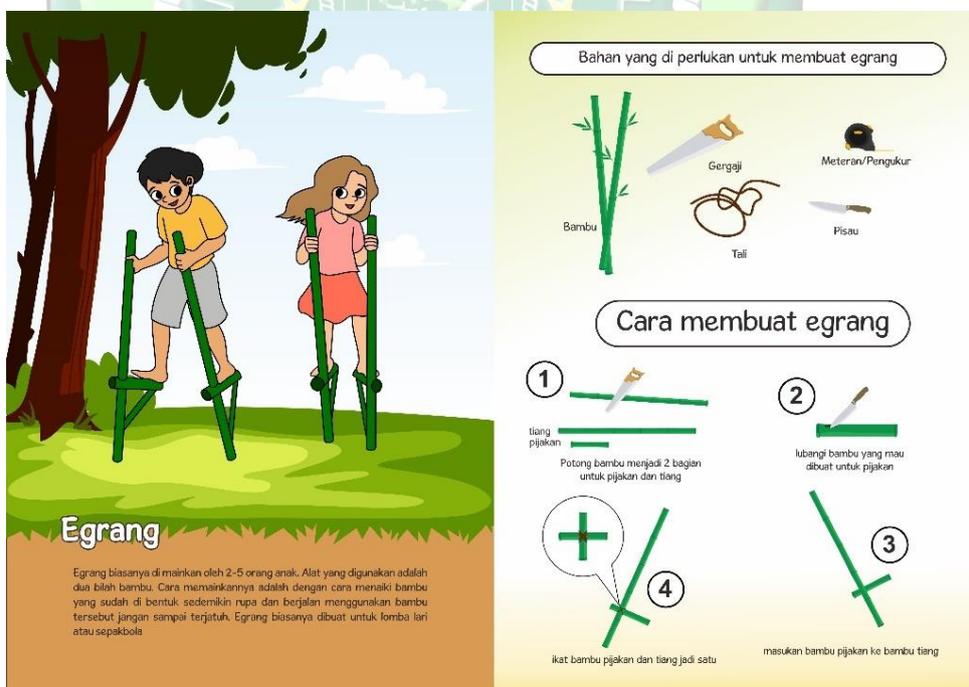
Gambar 4. 8 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 11 - 12

Sumber: Penulis, 2021



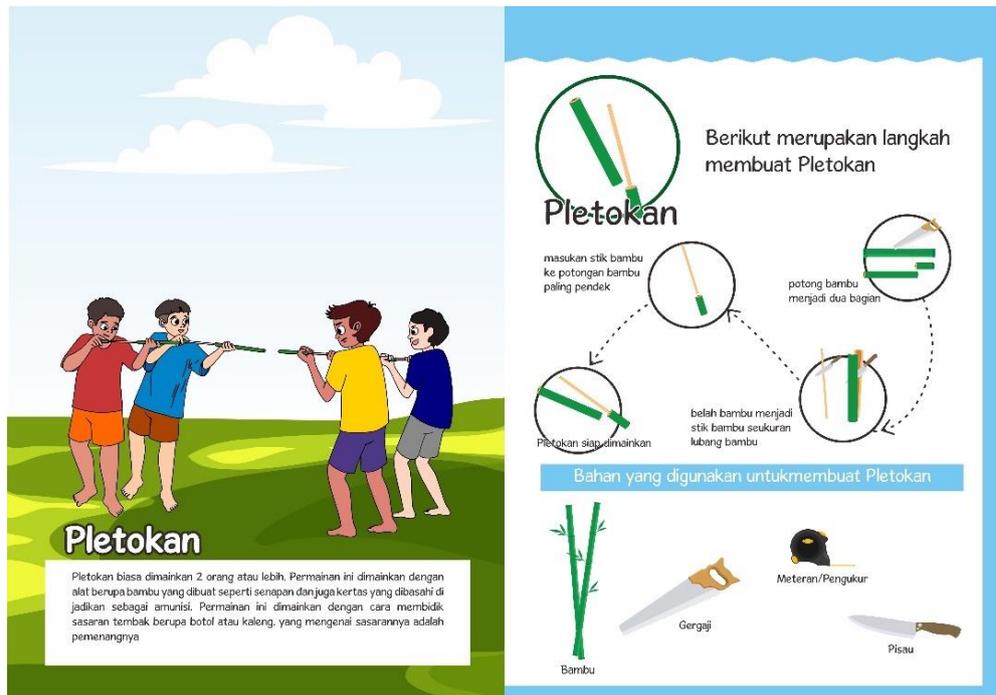
Gambar 4. 9 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 13 - 14

Sumber: Penulis, 2021



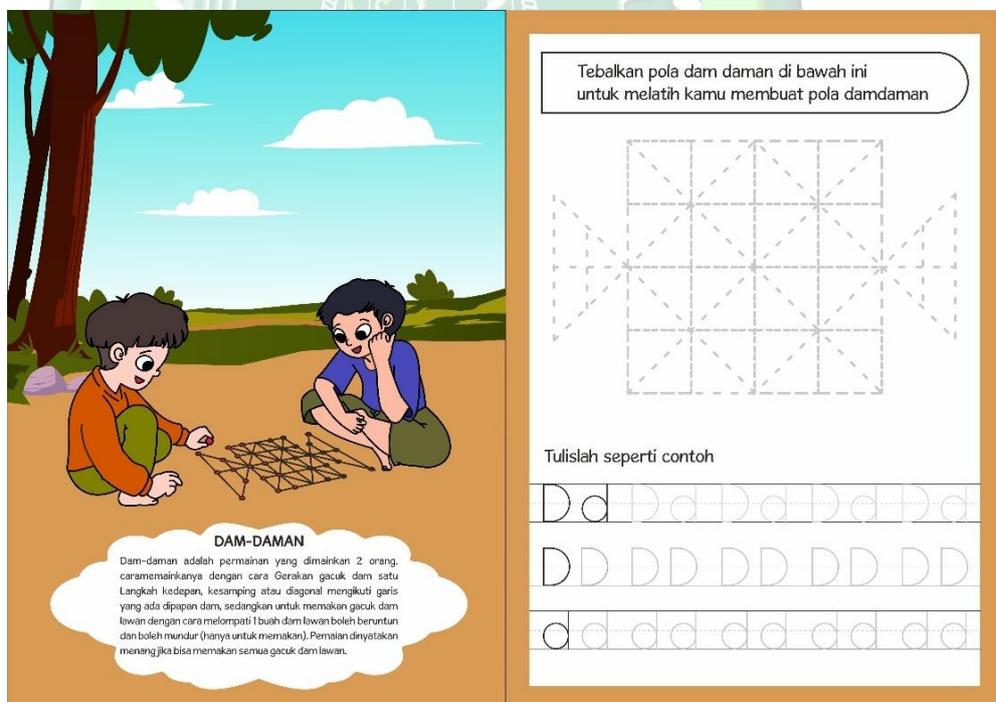
Gambar 4. 10 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 15 - 16

Sumber: Penulis, 2021



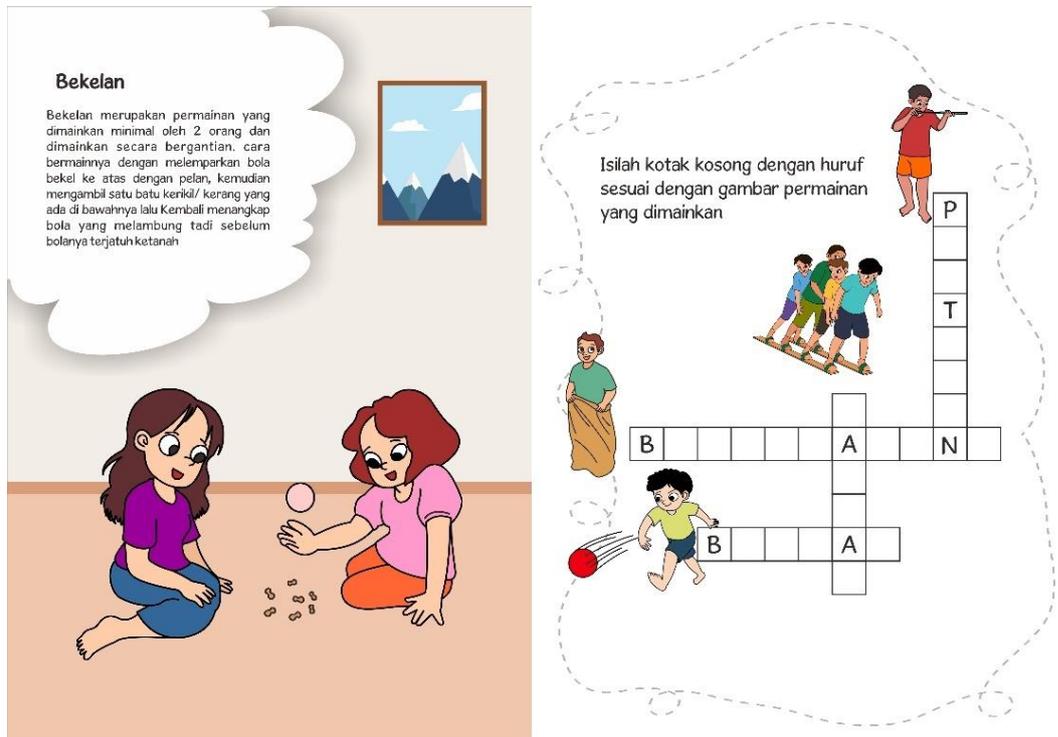
Gambar 4. 11 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 17 - 18

Sumber: Penulis, 2021



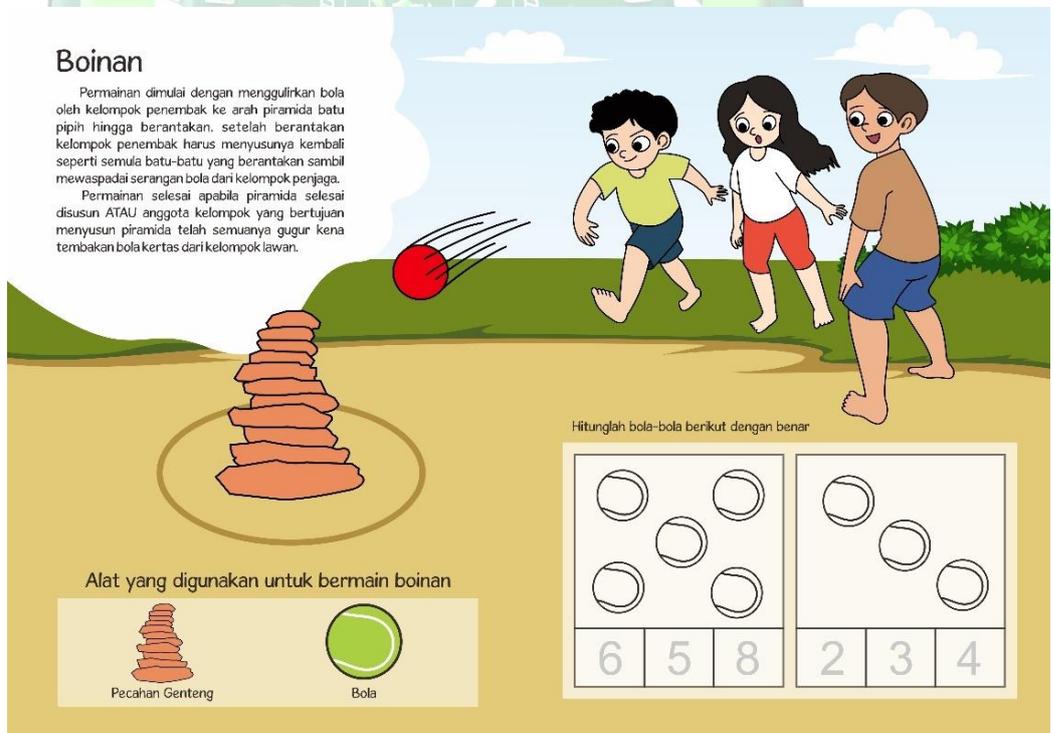
Gambar 4. 12 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 19 - 20

Sumber: Penulis, 2021



Gambar 4. 13 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 21-22

Sumber: Penulis, 2021



Gambar 4. 14 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 23-24

Sumber: Penulis, 2021



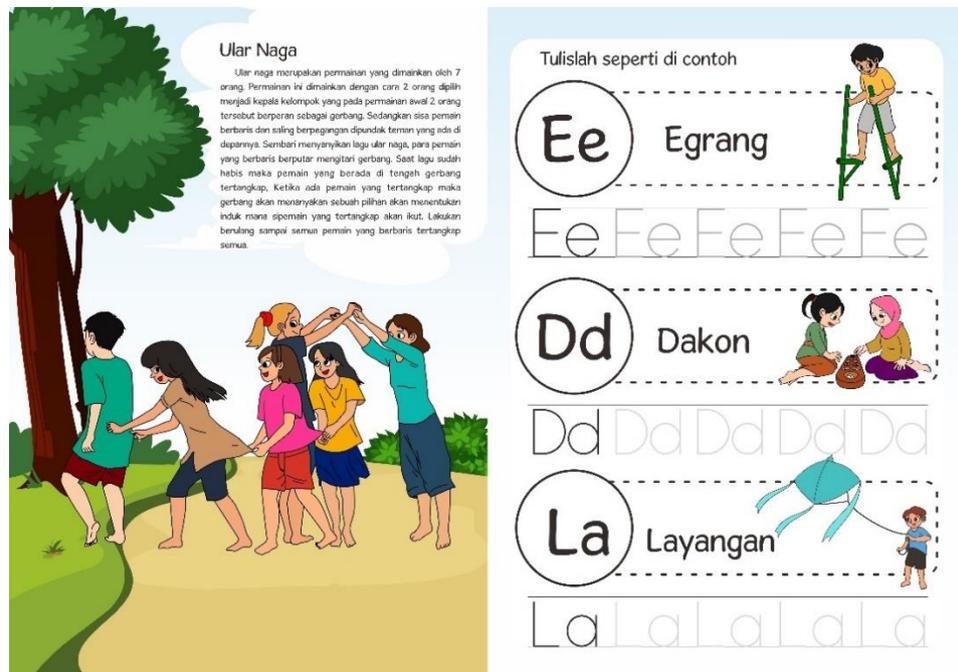
Gambar 4. 15 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 25-26

Sumber: Penulis, 2021



Gambar 4. 16 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 27-28

Sumber: *Penulis*, 2021



Gambar 4. 17 Buku Ilustrasi “Pengenalan permainan tradisional” hal 29-30

Sumber: *Penulis*, 2021

a. Identifikasi Karya

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| Media Bahan        | : Hvs 60 gr               |
| Ukuran             | : 21 cm x 29,7 cm (A4)    |
| Ilustrasi Desain   | : Tipografi, Ilustrasi    |
| Tipografi          | : <i>Gosmicksans</i>      |
| Format Desain      | : Potret                  |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017         |
| Realisasi          | : <i>Digital Printing</i> |

b. Deskripsi Karya

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk.

Pada karya buku ilustrasi ini menggunakan bahan HVS 100 gsm dengan ukuran A4. Sedangkan bentuk visual dari buku ilustrasi ini

merupakan beberapa elemen grafis berupa ilustrasi permainan tradisional, logo TK dan taks. Sedangkan untuk gaya desain dan warnanya tetap menggunakan desain gaya flat dan penggunaan warna cerah. Buku ilustrasi ini mengenalkan beberapa permainan tradisional. Jadi buku ilustrasi ini selain mengenalkan beberapa permainan tradisional juga dapat melatih motorik anak yang ada di TK Darussalam karena anak-anak bisa berlatih menggambar pada buku ini.

### c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika

Warna yang digunakan dalam setiap halaman karya desain ini adalah cenderung warna cerah, antara lain warna campuran antara warna panas dan warna dingin. Warna-warna itu tadi, sangat mendominasi keseluruhan halaman. Warna memberi kesan desain lebih ceria sehingga padat menarik audiens. Sedangkan warna abu-abu terdapat pada subyek taks yang harus di tebalkan atau di isi audiens.

Untuk bentuk dari karya buku ilustrasi terbagi atas dua sisi, yaitu desain halaman dan sisi yang lain untuk diisi atau dikerjakan audiens. Sisi desain halaman digunakan untuk mendeskripsikan permainan tradisional. Pada segi suasana, pada tiap-tiap halaman buku tercipta suasana yang menyenangkan, terlihat dari pemilihan warna yang bervariasi dengan memadukan warna cerah dengan karakter yang ceria sehingga tidak terjadi kesan monoton atau membosankan. Selain itu suasana ini ditimbulkan untuk menarik perhatian anak-anak.

Pada segi gagasan atau ide, ide dasar dari desain buku ilustrasi ini adalah mengenalkan kepada anak-anak agar tidak melupakan permainan tradisional di tengah perkembangan zaman, dengan membuat desain buku yang bisa sekaligus dibuat belajar untuk anak-anak TK Darussalam.

Dan yang ketiga adalah ibarat atau pesan, pada setiap karya pastinya ada sebuah Pesan yang ingin disampaikan. Lewat karya buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini, anjuran yang ingin disampaikan adalah supaya anak-anak yang berada di TK Darussalam bisa mengenal beberapa permainan tradisional di tengah perkembangan teknologi yang pesat ini.

#### 1.1.2 Boneka Tangan



Gambar 4. 18 Boneka tangan

Sumber: (Penulis, 2021)

##### a. Identifikasi Karya

|                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| Media Bahan        | : Kain <i>fanel</i> |
| Ukuran             | : 30 cm             |
| Ilustrasi Desain   | : Ilustrasi         |
| Tipografi          | : -                 |
| Format Desain      | : Potret            |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017   |
| Realisasi          | : Jahit             |

### b. Deskripsi Karya

Boneka tangan merupakan media yang dibuat dari kain yang di bentuk sedemikian rupa seperti bentuk binatang, karakter atau yang lain. Boneka tangan cukup efektif untuk membantu proses pembelajaran, Selain dipilih sebagai media pendukung dari karya utama yaitu buku ilustrasi. Boneka tangan juga sebagai media penarik minat anak untuk mengenal jenis-jenis permainan tradisional. Ukuran dari boneka ini akan dibuat dengan tinggi 30cm dan menggunakan bahan kain fanel Dan terdiri dari 3 karakter anak yang sedang memainkan permainan tradisional “Balap karung, egrang, dan balap batok”.

### c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam boneka tangan media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika

Warna yang digunakan dalam setiap boneka adalah cenderung warna cerah. Warna diharapkan memberi kesan boneka lebih ceria sehingga padat menarik audiens. Untuk bentuk dari boneka tangan di buat dengan karakter lucu, sehingga audiens tidak akan takut dan bisa memainkannya.

Pada segi gagasan atau ide, ide dasar dari desain boneka tangan ini adalah membuat media komunikasi yang dapat membantu dalam proses belajar mengenalkan permainan tradisional, oleh karena itu di buatlah 3 karakter anak yang sedang memainkan permainan yang berbeda beda untuk memudahkan anak dalam mengenali permainannya.

Dan yang ketiga adalah ibarat atau pesan, pada setiap karya pastinya ada sebuah Pesan yang ingin disampaikan. Lewat karya boneka tangan adalah untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini, pesan yang ingin disampaikan adalah mengajak anak memainkan permainan tradisional karena permainan tradisional itu menarik dan seru.

### 1.1.3 Stiker



Gambar 4. 19 Stiker

Sumber: (Penulis, 2021)

#### a. Identifikasi Karya

|                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| Media Bahan        | : Sticker cromo, 150gr     |
| Ukuran             | : 5 cm x 5 cm, 6 cm x 8 cm |
| Ilustrasi Desain   | : Tipografi, Ilustrasi     |
| Tipografi          | : Planet Earth             |
| Format Desain      | : Potret                   |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017          |
| Realisasi          | : Digital Printing         |

## b. Deskripsi Karya

Stiker merupakan media pendukung yang fleksibel dalam penggunaannya, dengan memiliki banyak bentuk untuk proses cutting nya. pada pengenlan permainan tradisional untuk anak-anak TK Darussalam ini memilih media jenis stiker yang memiliki daya tarik yang cukup baik untuk menarik perhatian anak dan mudah diaplikasikan dimana-mana. Visualisasi desain stiker yang diterapkan pada media pendukung berbentuk cutting press sesuai dengan bentuk visual desain dengan beberapa elemen grafis berupa ilustrasi permainan tradisional dan tagline. Sedangkan untuk gaya desain dan warna desain stikernya tetap menggunakan desain gaya flat dan penggunaan warna cerah.

## c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam setiker media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (unity), penonjolan atau penekanan (dominance), dan keseimbangan (balance).

Pada unsur estetik keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Keutuhan berdasarkan keberagaman dengan semua wujud secara jelas bila bagian bagian elemen stiker sangat berlainan satu dengan yang lain tetapi dari keseluruhan elemen visual mampu menjadi satu, sehingga menjadi utuh dengan kedudukan dan fungsi masing-masing per elemen sebagai keutuhan dalam tujuan untuk menyampaikan pesan kepada

audiens menjadi informasi. Desain stiker ditampilkan dengan layout yang selaras antara bagian.

Keselarasan antara komponen visual juga harus memiliki penonjolan selain menjadi perhatian audiens juga rupa cocok dan satu padu dari bentuk dan ukuran yang mendominasi sehingga hasil karya desain stiker menjadi nilai yang indah juga informatif. Penonjolan memberikan intensitas dan juga memberikan ciri khas pada desain stiker yang disebut dengan karakter. Penonjolan dilakukan pada tagline sebagai upaya persuasif atau ajakan kepada audiens agar mengikuti kalimat perintah seperti tagline “kita aktif kita sehat dan pintarlah dalam bermain”. selain penonjolan juga dengan cara memberikan ukuran atau skala yang besar pada tagline selain menarik perhatian, juga mempercepat penyampaian dari satu audiens ke audiens yang lain karena kata yang ringan dan mudah diucapkan sehingga mudah dipahami.

Keseimbangan desain stiker dicapai tanpa simetri yang disebut dengan *asymmethic balance*. Keseimbangan *asymmethic balance* disajikan dengan kekuatan asli yang mendominasi bahwa telah ditentukan besar luasnya masing-masing elemen visual dan warnanya untuk mencapai keseimbangan dalam susunan kombinasi. Karena kekuatan asli yang mendominasi tidaklah sama, maka luas area yang harus diduduki masing-masing elemen visual dan warna untuk mendapati keseimbangan tidaklah sama sehingga terjadilah keseimbangan tidak simetri pada layout desain stiker yang disebut sebagai *asymmethic balance*.

#### 1.1.4 X-banner



Gambar 4. 20 X-banner

Sumber: (Penulis, 2021)

##### a. Identifikasi Karya

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| Media Bahan        | : Flexi 280 gram          |
| Ukuran             | : 60 cm x 160 cm          |
| Ilustrasi Desain   | : Tipografi, Ilustrasi    |
| Tipografi          | : <i>Planet Earth</i>     |
| Format Desain      | : Potret                  |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017         |
| Realisasi          | : <i>Digital Printing</i> |

##### b. Deskripsi Karya

X-Banner merupakan produk *digital printing* yang dapat penyampai atau penyalur informasi yang biasa dijadikan sebagai salah satu media pendukung, selain itu X-banner juga mudah di bawa kemana saja dan bisa di bongkar pasang. Pada umumnya X-

Banner menggunakan ukuran 160cm x 60 cm dengan bahan Flexi China, Flexi korea, Flexi jerman dan albatross. Sedangkan X-banner yang di gunakan dalam media pendukung perancangan buku ilustrasi ini memiliki ukuran 160 cm x 60 cm dengan bahan Flexi China. Sedangkan bentuk visual dari x-banner merupakan beberapa elemen grafis berupa ilustrasi permainan tradisional balap batok, logo TK dan tagline. Sedangkan untuk gaya desain dan warna desain stikernya tetap menggunakan desain gaya flat dan penggunaan warna cerah.

### c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (unity), penonjolan atau penekanan (dominance), dan keseimbangan (balance).

Pada unsur estetika keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh. Seperti pada desain X- Banner ini yang memiliki keutuhan dan keberagaman. Bilamana komponen dari suatu komposisi semua sama wujudnya, keutuhannya nampak secara jelas, bila bagian-bagian sangat berlainan satu dengan yang lain, maka keutuhan seluruhnya dapat tercapai, dengan menjamin agar ada hubungan yang kuat antara bagian-bagian, baik mengenai kedudukannya, maupun masing-masing.

Unsur estetik penonjolan pada desain X-banner ini mempunyai maksud untuk mengarahkan perhatian audiens yang melihat x-banner. Penonjolan dilakukan pada perlawanan dalam arti adu kuat

yang terarah dalam desain X-Banner diantara dua komponen desainnya, yaitu ilustrasi anak yang memainkan tradisional dan tagline. selain ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian tagline juga mempercepat penyampaian pesan ke audien

Keseimbangan desain X-banner ini dicapai tanpa simetri atau disebut sebagai *asymmethic balance*. Keseimbangan *asymmethic balance* disajikan dengan kekuatan asli pada ilustrasi yang mendominasi bahwa telah ditentukan besar luasnya masing-masing elemen visual dan warnanya untuk mencapai keseimbangan dalam susunan kombinasi. Karena kekuatan asli yang mendominasi tidaklah sama, maka luas areal yang harus diduduki masing-masing elemen visual dan warna untuk mendapati keseimbangan tidaklah sama sehingga terjadilah keseimbangan tidak simetri pada layout desain X-banner yang disebut sebagai *asymmethic balance*.

#### 1.1.5 T-shirt



Gambar 4. 21 T-shirt

Sumber: (Penulis, 2021)

a. Identifikasi Karya

|                    |   |
|--------------------|---|
| Media Bahan        | : Kain <i>Cotton Combed 30s</i>               |
| Ukuran             | : L   |
| Ilustrasi Desain   | : Tipografi, Ilustrasi                        |
| Tipografi          | : <i>Planet Earth</i>                         |
| Format Desain      | : Potret                                      |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017                             |
| Realisasi          | : Sablon DTF ( <i>Digital Transfer Film</i> ) |

b. Deskripsi Karya

*T-shirt* merupakan media pendukung dari media buku ilustrasi. Desain yang diterapkan pada *T-shirt* mengusung konsep desain anak-anak dengan ilustrasi yang sederhana dengan tambahan tipografi di bagian bawahnya. Perpaduan warna yang digunakan didominasi warna cerah. Adapun produksi *T-shirt* menggunakan bahan kain *Cotton Combed 30s* yang lebih halus dan tidak terlalu tipis. Cat yang digunakan mencetak pada *T-shirt* menggunakan bahan karet *rubber* yang lebih awet dengan proses sablon manual atau *screen printing*.

c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam *T-shirt* media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*).

Pada unsur estetik keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, yang tidak ada

cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak berlebihan. Seperti pada visualisasi desain *T-shirt* memiliki keutuhan dalam keberagaman. Penyusunan elemen visual tagline dan logo TK Darussalam pada aplikasi *T-shirt* dilakukan berdasarkan potensi yang bersifat memperkuat keutuhannya dengan layout simetri atau kesetakupan. Simetri dicirikan dengan kondisi dari suatu kesatuan, dimana kesatuan ini dibagi dengan garis yang *Vertical (point of center)*. Keselarasan atau harmoni antara bagian-bagian atau komponen visual yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian yang tidak saling bertentangan meskipun visualnya dalam rupa yang. Keutuhan dalam tujuan disajikan sebagai penarik perhatian audiens dalam memberikan informasi agar audiens mendapatkan informasi yang baik. Pada desain *T-shirt* lebih memilih memutuskan untuk menonjolkan elemen visual rupa tagline “Ayo dolanan!” karena *T-shirt* merupakan media yang dapat digunakan sebagai pendukung pengenalan permainan tradisional. Penyajian elemen visual yang harus bersifat seimbang baik simetri atau asimetri sangat mempengaruhi citra brand identitas itu sendiri, keseimbangan yang dicapai dalam desain *T-shirt* adalah simetri. Keseimbangan simetri atau disebut *symethic balance* kehadirannya memberikan ketenangan dan kesan tegas, dan ini berkaitan dengan informasi yang akan diterima oleh audiens sebagai perhatian yang diberikan sebagai media informasi.

## 1.1.6 Puzzle



Gambar 4. 22 Puzzle

Sumber: (Penulis, 2021)

a. Identifikasi Karya

- Media Bahan : Triplek 4 mm, *Sticker Vinyl*  
 Ukuran : 15 cm x 15 cm dan 22.5 cm x 14.5 cm  
 Ilustrasi Desain : Ilustrasi  
 Format Desain : Potret dan landscape  
 Proses Visualisasi : Corel Draw 2017  
 Realisasi : *Digital Printing*

b. Deskripsi Karya

Puzzle merupakan permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian kecil. Puzzle terbuat dari bahan triplek yang di potong dengan pola tertentu dan jumlah keeping mulai dari termudah (sedikit) sampai tersulit (dengan kepingan puzzle banyak). Selain memakai bahan triplek

ada juga puzzle yang menggunakan kertas, kertas yang di pakai biasanya kertas yang tebal seperti kertas yellow board.

Pada karya puzzle ini menggunakan bahan triplek yang di lapihi setiker bagian atas sebagai media gambaranya. Sedangkan bentuk visual dari Puzzel ini merupakan beberapa elemen grafis berupa ilustrasi permainan tradisional layang-layang, logo TK dan tagline. Sedangkan untuk gaya desain dan warna desain stikernya tetap menggunakan desain gaya flat dan penggunaan warna cerah.

### c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam puzzle media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*).

Pada unsur estetik keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Seperti pada desain puzzel ini yang memiliki keutuhan dalam keberagaman. Terdapat hubungan antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna. Pencapaian hubungan yang relevan menjadikan hasil desain menjadi utuh meskipun dalam keberagaman bentuk dan bagian di setiap elemen visual. Elemen visual desain puzzle tampak jelas berlainan satu dengan yang lain maka keutuhan dari keseluruhannya dapat dicapai dengan kondisi khusus yang selaras. Keselarasan antara bagian-bagian yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian agar tidak saling bertentangan dan semua menjadi cocok terpadu. Keselarasan yang

baik mampu menciptakan keutuhan dalam tujuan yakni agar maksud dan tujuan dalam membuat desain dan realisasinya benar-benar dipusatkan kepada audiens agar bisa diterima.

Penonjolan dilakukan pada bagian ukuran komponen visual background sebagai informasi kepada audiens agar mengikuti kalimat perintah pada ajakan memainkan puzzle yang diserukan melalui kalimat “asah otakmu dengan bermain bersamaku”. Sisi yang lain, penonjolan dengan cara memberikan ukuran atau skala yang besar pada background untuk menarik perhatian, audien.

Keseimbangan desain puzzle dicapai tanpa simetri yang disebut dengan *asymmethic balance*. Keseimbangan *asymmethic balance* disajikan dengan kekuatan asli yang mendominasi bahwa telah ditentukan besar luasnya masing-masing elemen visual dan warnanya untuk mencapai keseimbangan dalam susunan kombinasi. Karena kekuatan asli yang mendominasi tidaklah sama, maka luas areal yang harus diduduki masing-masing elemen visual dan warna untuk mendapati keseimbangan tidaklah sama sehingga terjadilah keseimbangan tidak simetri pada layout desain puzzle yang disebut sebagai *asymmethic balance*.

## 1.1.7 Buku mewarnai



Gambar 4. 23 Buku Mewarnai

Sumber: (Penulis, 2021)

## a. Identifikasi Karya

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Media Bahan        | : HVS 70 Gsm       |
| Ukuran             | : 21 cm x 14,8 cm  |
| Ilustrasi Desain   | : Ilustrasi        |
| Format Desain      | : Potret           |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017  |
| Realisasi          | : Digital Printing |

### b. Deskripsi Karya

Buku mewarnai merupakan buku yang berisi hanya seni garis dimana orang diharapkan untuk memberikan warna menggunakan krayon, pensil warna, pena penanda, atau cat lainnya pada buku tersebut. Pada perancangan buku ini dibuat menggunakan ukuran kertas A4 dengan bahan HVS 70 Gsm. Buku ini di buat dengan ilustrasi flat, dengan 1 halaman gambar berwarna dan halaman berikutnya hanya sebuah garis saja dengan tema gambar tentang beberapa permainan tradisional.

### c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar

Warna yang digunakan dalam setiap halaman karya desain ini adalah cenderung warna cerah, antara lain warna campuran antara warna panas dan warna dingin. Warna-warna itu tadi, sangat mendominasi keseluruhan halaman. Warna memberi kesan desain lebih ceria sehingga padat menarik audiens. Untuk bentuk dari karya buku mewarnai terbagi atas dua sisi, yaitu desain halaman warna dan sisi yang lain untuk berwarna audiens. Sisi desain halaman warna digunakan untuk meniru pewarnaanya.

Pada segi suasana, pada tiap-tiap halaman buku mewarnai suasana yang menyenangkan, terlihat dari tiap-tiap karakter pada halamannya yang ceria sehingga tidak terjadi kesan menyenangkan. Selain itu suasana ini ditimbulkan untuk mengajak anak untuk mewarnainya.

Pada segi gagasan atau ide, ide dasar dari desain buku mewarnai ini adalah mengenalkan kepada anak-anak tentang beberapa permainan tradisional yang bisa mereka mainkan, dengan membuat desain buku mewarnai ini diharapkan anak akan tertarik memainkannya di rumah Bersama teman-temannya.

Dan yang ketiga adalah ibarat atau pesan, pada setiap karya pastinya ada sebuah Pesan yang ingin disampaikan. Lewat karya buku mewarnai ini, pesan yang ingin disampaikan adalah mengenalkan jenis-jenis permainan yang bisa mereka mainkan.

#### 1.1.8 Pembatas buku



Gambar 4. 24 Pembatas buku

Sumber: (Penulis, 2021)

##### a. Identifikasi Karya

|                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| Media Bahan        | : Art carton 210 Gsm |
| Ukuran             | : 5 cm x 18 cm       |
| Ilustrasi Desain   | : Ilustrasi          |
| Format Desain      | : Potret             |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017    |
| Realisasi          | : Digital Printing   |

## b. Deskripsi Karya

Pembatas buku merupakan suatu tanda yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu karya cetak. Adapun Jenis-jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa seuntai tali yang digunakan untuk membatasi halaman terakhir yang sudah dibaca pada sebuku. Bahan yang di gunakan untuk pembatas buku media pendukung pengenalan permainan tradisional ini berupa art paper dengan ketebalan 150 Gsm dan Panjang dan lebarnya adalah 5x18, sedangkan bentuk visual dari pembatas buku ini merupakan beberapa elemen grafis berupa ilustrasi permainan tradisional logo TK dan taks. Sedangkan untuk gaya desain dan warna desain stikernya tetap menggunakan desain gaya flat dan penggunaan warna cerah.

## c. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (unity), penonjolan atau penekanan (dominance), dan keseimbangan (balance).

Pada unsur estetik keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak berlebihan. Seperti pada visualisasi desain pembatas buku ini memiliki keutuhan dalam keberagaman. Penyusunan elemen visual, teks dan logo TK Darussalam pada desain pembatas buku dilakukan berdasarkan potensi yang bersifat memperkuat keutuhannya dengan layout simetri atau kesetakupan. Simetri dicirikan dengan kondisi

dari suatu kesatuan, dimana kesatuan ini dibagi dengan garis yang *Vertical*. Keselarasan atau harmoni antara bagian-bagian atau komponen visual yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian yang tidak saling bertentangan meskipun visualnya dalam rupa yang berbeda. Keutuhan dalam tujuan disajikan sebagai penarik perhatian audiens dalam memberikan informasi agar audiens mendapatkan informasi yang baik. Pada desain pembatas buku lebih memilih memutuskan untuk menonjolkan elemen visual rupa. karena pembatas buku merupakan media yang dapat digunakan sebagai pendukung pengenalan permainan tradisional. Penyajian elemen visual yang harus bersifat seimbang baik simetri atau asimetri sangat mempengaruhi citra media pendukung tersebut, keseimbangan yang dicapai dalam desain pembatas buku adalah simetri. Keseimbangan simetri atau disebut *symethic balance* kehadirannya memberikan ketenangan dan kesan tegas, dan ini berkaitan dengan informasi yang akan diterima oleh audiens sebagai perhatian yang diberikan sebagai media informasi.

#### 1.1.9 Tempat crayon



Gambar 4. 25 Tempat crayon

Sumber: (*Penulis*, 2021)

a. Identifikasi Karya

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| Media Bahan        | : <i>Sticker Vinyl</i>    |
| Ukuran             | : 13 cm x 16 cm           |
| Ilustrasi Desain   | : Ilustrasi               |
| Format Desain      | : Landscape               |
| Proses Visualisasi | : Corel Draw 2017         |
| Realisasi          | : <i>Digital Printing</i> |

b. Deskripsi Karya

Tempat crayon sebagai media pendukung mempunyai bentuk persegi Panjang dengan desain setiker yang diterapkan pada tempat crayon yang menampilkan gambar permainan tradisional, tagline dan logo TK Darussalam. Desain permainan tradisional ditempatkan pada bagian depan atau muka dari tempat crayon.

c. Analisis Karya

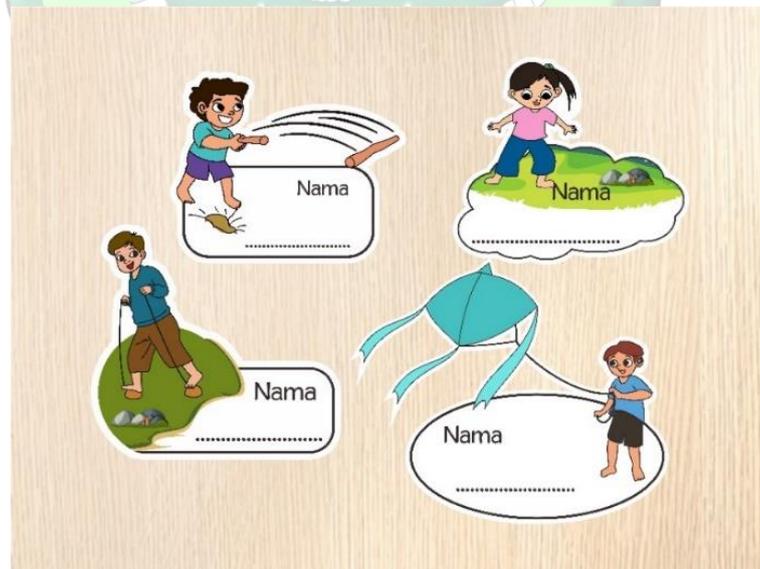
Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (unity), penonjolan atau penekanan (dominance), dan keseimbangan (balance).

Pada unsur estetik keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak berlebihan. Seperti pada visualisasi desain tempat crayon ini memiliki keutuhan dalam keberagaman. Penyusunan elemen visual, *tageline* dan logo TK Darussalam pada desain tempat crayon dilakukan berdasarkan potensi yang bersifat memperkuat keutuhannya dengan layout simetri atau kesetakupan. Simetri dicirikan dengan kondisi

dari suatu kesatuan, dimana kesatuan ini dibagi dengan garis yang *Horisontal*. Keselarasan atau harmoni antara bagian-bagian atau komponen visual yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian yang tidak saling bertentangan meskipun visualnya dalam rupa yang berbeda. Keutuhan dalam tujuan disajikan sebagai penarik perhatian audiens dalam memberikan informasi agar audiens mendapatkan informasi yang baik.

Pada desain tempat crayon lebih memilih memutuskan untuk menonjolkan elemen visual rupa. karena tempat crayon merupakan media yang dapat digunakan sebagai pendukung pengenalan permainan tradisional. Penyajian elemen visual yang harus bersifat seimbang baik simetri atau asimetri sangat mempengaruhi citra media pendukung tersebut, keseimbangan yang dicapai dalam desain tempat crayon adalah simetri. Keseimbangan simetri atau disebut *symethic balance* kehadirannya memberikan ketenangan dan kesan tegas, dan ini berkaitan dengan informasi yang akan diterima oleh audiens sebagai perhatian yang diberikan sebagai media informasi.

#### 1.1.10 Setiker Nama



Gambar 4. 26 Setiker Nama

Sumber: (*Penulis, 2021*)

d. Identifikasi Karya

|                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| Media Bahan        | : <i>Sticker cromo HVS</i> |
| Ukuran             | : 6 cm x 9 cm              |
| Ilustrasi Desain   | : <i>Ilustrasi</i>         |
| Format Desain      | : <i>Landscape</i>         |
| Proses Visualisasi | : <i>Corel Draw 2017</i>   |
| Realisasi          | : <i>Digital Printing</i>  |

e. Deskripsi Karya

Stiker nama merupakan media pendukung dari perancangan buku ilustrasi pengenalan permainan tradisional di TK Darussalam setiker nama yang digunakan berbentuk *cutting press* sesuai dengan bentuk visual desain dengan elemen grafis berupa permainan tradisional dan tempat kosong untuk menuliskan nama. Sedangkan untuk gaya desain tetap menggunakan gaya flat dan menggunakan warna-warna cerah

f. Analisis Karya

Pada sebuah karya atau desain membutuhkan sebuah gagasan atau analisis. Dalam analisis karya yang digunakan dalam setiker media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam ini menggunakan unsur-unsur estetika dasar. Unsur-unsur yang mendasar dalam menimbulkan rasa indah pada karya adalah keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*).

Pada unsur estetik keutuhan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Keutuhan berdasarkan keberagaman dengan semua wujud secara jelas bila bagian bagian elemen stiker nama sangat berlainan satu dengan yang lain tetapi

dari keseluruhan elemen visual mampu menjadi satu, sehingga menjadi utuh dengan kedudukan dan fungsi masing-masing per elemen sebagai keutuhan dalam tujuan untuk menyampaikan pesan kepada audiens menjadi informasi. Desain stiker nama ditampilkan dengan layout yang selaras antara bagian.

Tidak hanya keselarasan antara komponen visual juga harus memiliki penonjolan selain menjadi perhatian audiens. Penonjolan memberikan intensitas dan juga memberikan ciri khas pada desain stiker nama yang disebut dengan karakter. Penonjolan dilakukan pada ilustrasinya sebagai upaya persuasif atau ajakan kepada audiens agar mengenal jenis permainan tradisional melalui gambar.

Sedangkan keseimbangan desain stiker dicapai tanpa simetri yang disebut dengan *asymmethic balance*. Keseimbangan *asymmethic balance* disajikan dengan kekuatan asli yang mendominasi bahwa telah ditentukan besar luasnya masing-masing elemen visual dan warnanya untuk mencapai keseimbangan dalam susunan kombinasi. Karena kekuatan asli yang mendominasi tidaklah sama, maka luas area yang harus diduduki masing-masing elemen visual dan warna untuk mendapati keseimbangan tidaklah sama sehingga terjadilah keseimbangan tidak simetri pada desain stiker nama yang disebut sebagai *asymmethic balance*.