

Design Document

★ GERBANG ★ KREATIVITASKU

Perancangan Buku Aktivitas
Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Dalam
Proses Pembelajaran Menggambar

Renata Nimashita Poetri Birowo | 0000053398
Desain Komunikasi Visual | VBD



Table of Contents



01 Overview

- Latar Belakang
- Rumusan Masalah
- Batasan Masalah
- User Persona
- User Journey Map
- Empathy Map Canvas

01 Ideate

- Mindmap
- Big Idea
- Tone of Voices
- Stylescapes
- Color Palette
- Typography
- Kateren Buku

01 Prototype

- Karakter
- Sampul Buku
- Aset Visual
- Aset Interaktivitas
- Tata Letak Buku
- Low Fidelity
- High Fidelity
- Media Sekunder

01 Test

- Alpha Test
- Bimbingan Spesialis
- Revisi



Latar Belakang

Imajinasi anak memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif serta kreativitas. Menggambar merupakan salah satu sarana anak dalam mengekspresikan imajinasinya. Namun, metode pembelajaran menggambar yang monoton serta keterbatasan media pada proses pembelajaran menggambar menjadi salah satu kendala terhadap perkembangan imajinasi mereka. Penting untuk menstimulasi imajinasi anak sejak dini, karena dapat mendukung mereka ketika memasuki Sekolah Dasar.

Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran tambahan yang menyenangkan. Media tersebut adalah buku aktivitas dengan metode learning by playing yang bertujuan untuk menstimulasi imajinasi anak. Adanya media ini, diharapkan anak-anak dapat menikmati proses pembelajarannya juga selain dari hasil karyanya.



Rumusan Masalah

Masalah Sosial

Kegiatan pembelajaran menggambar di Taman Kanak-kanak masih berfokus pada media konvensional, sehingga menyebabkan anak merasa cepat bosan.

Masalah Desain

Minimnya media pembelajaran menggambar yang variatif di Taman Kanak-kanak untuk melibatkan anak secara langsung dalam menstimulasi imajinasi anak secara menyenangkan.

Berikut adalah rumusan masalahnya:

Bagaimana perancangan buku aktivitas untuk menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar?

Batasan Masalah

Target Pengguna

Primer: Guru TK di Tangerang, usia 35-35 tahun, status sosial ekonomi B, laki-laki dan perempuan.

Sekunder: Anak-anak usia 5-6 tahun di Tangerang, status sosial ekonomi B, laki-laki dan perempuan.

Konsep Buku Aktivitas

Metode: Menggunakan instruksi visual, permainan, karakter, dan storytelling.

Tujuan: Membantu anak-anak mengeksplorasi imajinasi mereka secara kreatif melalui kegiatan pembelajaran menggambar.

Fitur

- Karakter utama yang menarik untuk mendampingi anak.
- Aktivitas menggambar yang eksploratif.
- Bahas dan instruksi yang sederhana dan mudah.
- Ilustrasi yang berwarna, menarik, serta interaktif.



Overview

User Persona Primer



Dewi Murti

Umur: 36 Tahun
Pekerjaan: Guru TK
Pendidikan: S1 PGTK
Domisilli: Tangerang
SES: B



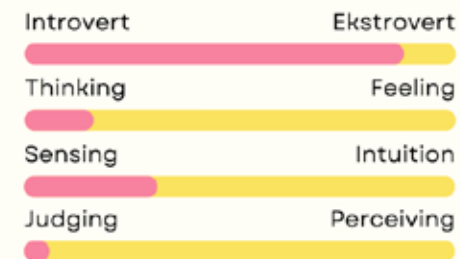
Biografi

Dewi adalah seorang guru TK yang berasal dan tinggal di Tangerang. Dewi mengambil jurusan PGTK karena memiliki ketertarikan dengan anak-anak. Ketertarikannya tersebut membuat Dewi selalu bersemangat dalam mengajari anak-anak bertumbuh dengan baik. Namun, ditemukan kendala ketika Dewi mengajari proses menggambar pada anak-anak. Dewi kebingungan dalam menemukan kegiatan yang dapat memancing atau menstimulasi imajinasi anak. Biasanya ia hanya menggunakan panduan dari buku paket dan buku gambar serta alat tulis kepada muridnya.

Motivation



Personality



Goals

- Dapat menstimulus imajinasi anak.
- Menemukan media yang sesuai dalam proses pembelajaran menggambar.
- Ingin muridnya dapat menuangkan imajinasinya dengan baik dan optimal.

Pain Points

- Merasa kesulitan dalam menemukan metode menggambar yang eksploratif untuk anak.
- Metode pembelajaran menggambar yang biasa digunakan tidak dapat menstimulasi imajinasi anak dengan optimal.

Needs

- Media tambahan yang dapat menstimulasi imajinasi anak dalam kegiatan pembelajaran menggambar dengan menyenangkan.

Preferred Channels

1. Pelatihan Guru
2. Acara Sosialisasi di TK
3. Social Media
4. Teman Kerja

Brand Influence



User Persona Sekunder



Umur: 5 Tahun
Pekerjaan: Siswa TK
Pendidikan: TK B
Domisilli: Tangerang
SES: B



Biografi

Dimas merupakan salah satu siswa yang bersekolah di TK Mutiara. Dimas gemar bermain dengan teman-temannya dan selalu aktif di setiap pembelajaran yang ia jalankan di TK. Dimas menyukai pembelajaran menggambar. Namun terkadang ia merasa cemas dan kebingungan. Hal ini disebabkan oleh kesulitannya menuangkan imajinasinya ke dalam gambaran. Keadaan ini terjadi karena ketika Guru di TK Mutiara kurang dapat menstimulasi imajinasi Dimas. Biasanya hal yang dilakukan untuk mengatasinya adalah bercerita dengan temannya terkait gambaran apa yang ingin di gambar.

Motivation



Personality



Goals

- Suka mengikuti proses belajar menggambar dengan bermain.
- Dapat menggambar sesuai dengan keinginannya.
- Ingin memiliki hasil gambaran yang bagus dan sesuai dengan imajinasinya.

Pain Points

- Mengalami kesulitan dalam menggambar sesuai dengan imajinasinya.
- Bosan dalam kegiatan pembelajaran menggambar yang monoton.

Needs

- Media tambahan yang dapat menstimulasi imajinasinya dan meningkatkan rasa antusiasnya dalam kegiatan pembelajaran menggambar.

Preferred Channels

1. Guru di TK
2. Teman-teman
3. Keluarga

Brand Influence



User Journey Map Primer



SCENARIO

Dewi adalah seorang Guru TK dan menyukai anak-anak. Setiap hari ia berusaha mengajari muridnya dengan optimal secara menyenangkan. Usahnya tersebut terkadang membuat dirinya merasa cemas dan kebingungan dalam memilih kegiatan menggambar yang menarik dan dapat menstimulasi imajinasi murid. Sampai saat ini Dewi masih mencari media tambahan yang dapat membantunya dalam proses pengajaran.

USER EXPECTATIONS

- Media tambahan yang dapat menstimulasi imajinasi anak-anak dengan menyenangkan.
- Kemudahan dalam pemberian media tambahan kepada anak-anak.
- Media tambahan yang menyediakan beragam kegiatan menggambar dengan mudah.

PROCESS STEPS	AWARENESS	RESEARCH	CONSIDERATION	DISCOVERY	SUPPORT
TOUCHPOINTS	Merasa kebingungan dalam memberikan kegiatan menggambar yang dapat menstimulasi imajinasi muridnya.	Mencari aktivitas atau media tambahan yang dapat diberikan kepada anak-anak melalui Dinas Pendidikan, sosial media, Google, YouTube, dan sosialisasi serta pelatihan Guru TK.	Menemukan media tambahan yang berisikan konten terkait media pembelajaran menggambar dan menilai terkait tampilan visual, bahasa, dan aktivitas yang disediakan apakah mudah dilakukan atau dipahami oleh dirinya dan anak-anak.	Merasa tertarik dan akan menggunakan media tambahan ini sebagai proses pembelajaran menggambar selanjutnya kepada anak-anak.	Dirasa media tambahan dapat menstimulasi imajinasi anak selama proses pembelajaran menggambar, sehingga memutuskan untuk memberitahu kepada Guru-guru di TK lainnya bahwa media tambahan ini dapat mendukung pertumbuhan murid mereka.
CUSTOMER THOUGHTS					

User Journey Map Sekunder

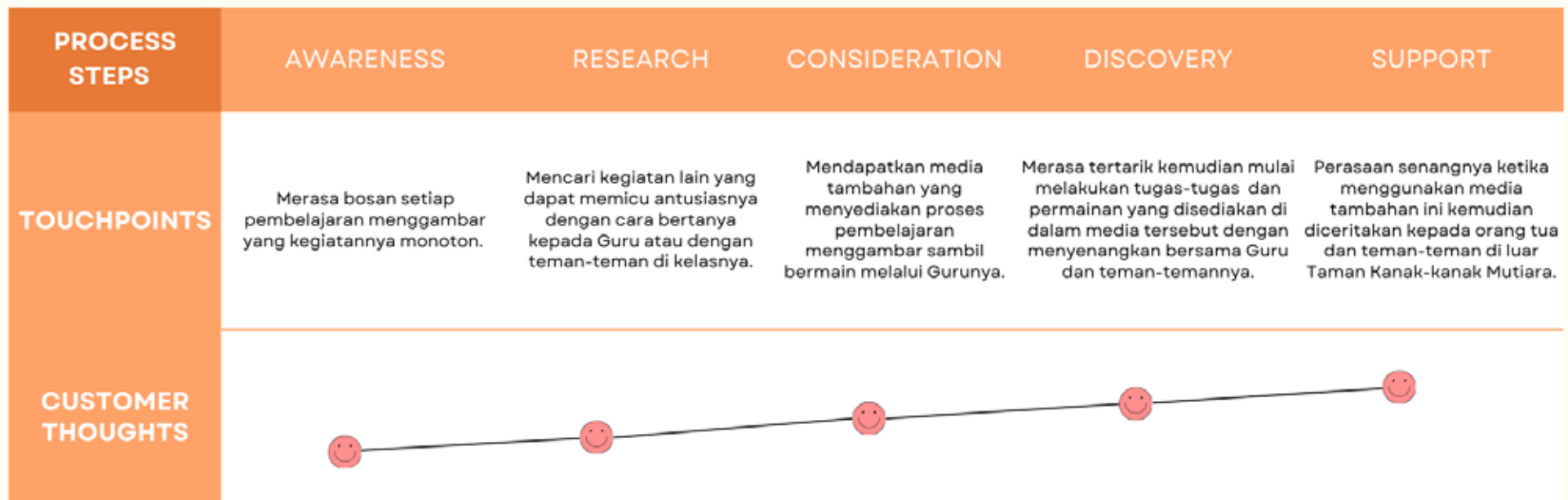


SCENARIO

Dimas adalah seorang murid di TK Mutiara dengan usia 6 Tahun. Ia selalu merasa bersemangat untuk datang ke Taman Kanak-kanak dan bermain bersama dengan teman-temannya. Setiap Dimas mengikuti proses pembelajaran menggambar di TK, ia selalu bersemangat dan menggambar apapun yang diinginkan. Namun, terkadang Dimas merasa bosan dengan kegiatan yang diberikan oleh Gurunya di TK. Perasaan bosannya ini biasanya dialihkan dengan bermain bersama.

USER EXPECTATIONS

- Media tambahan yang mudah dipahami dengan ilustrasi yang menyenangkan.
- Konten yang disediakan beragam, sehingga tidak cepat bosan.
- Media tambahan yang menyediakan proses pembelajaran dengan bermain.



Overview

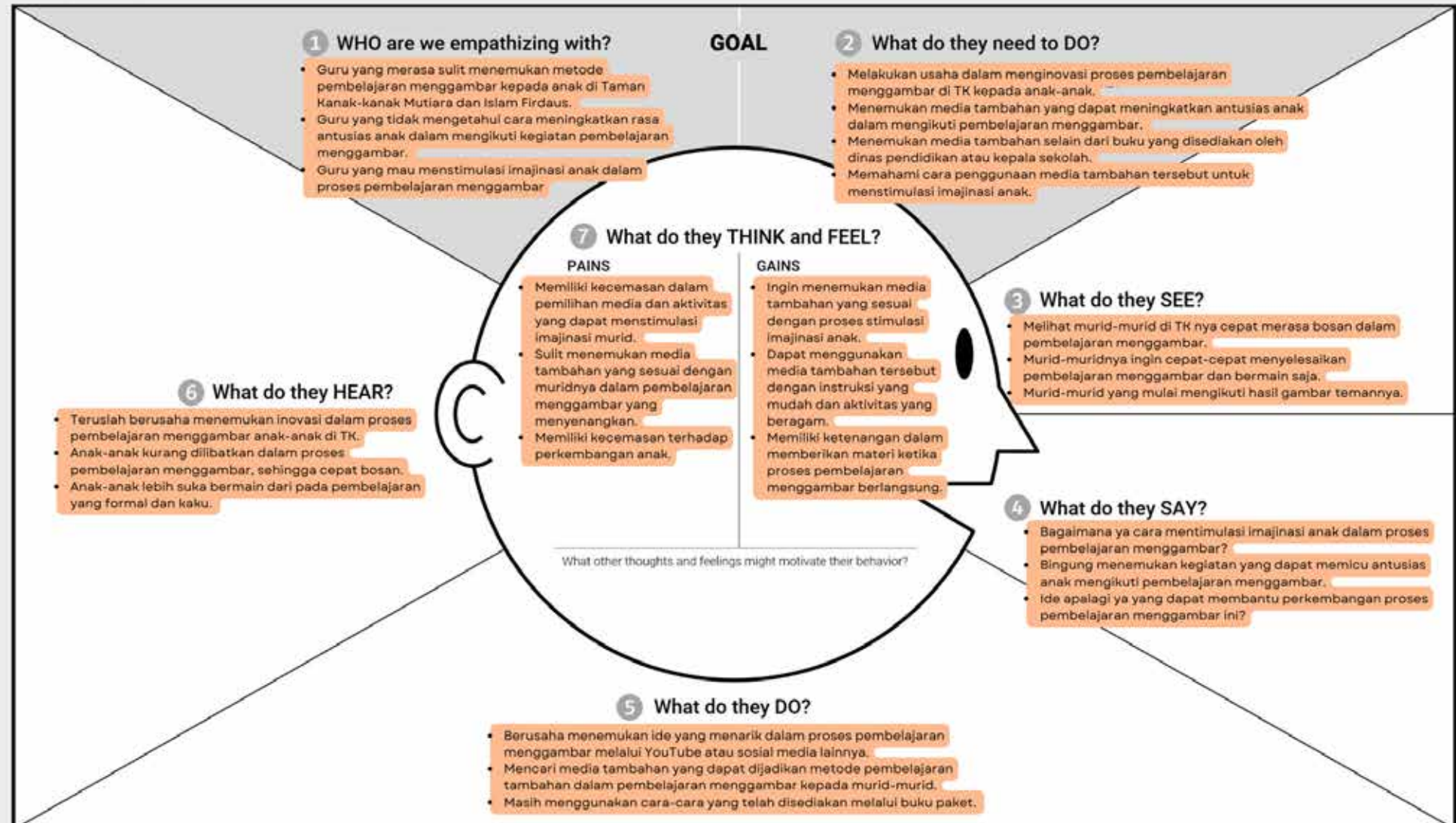
Empathy Map Canvas

Designed for: **Target Primer**

Designed by:

Date:

Version:



Overview

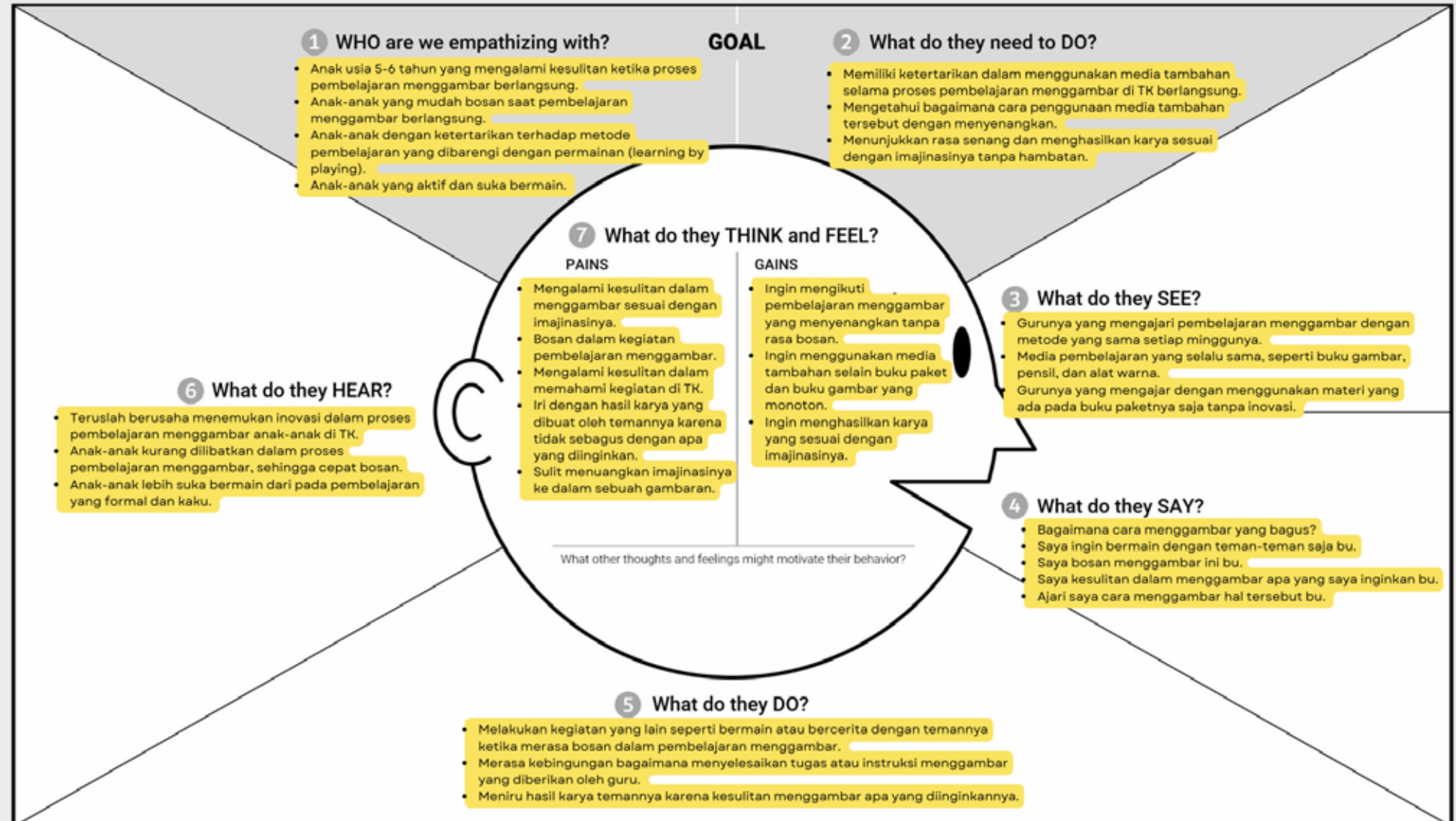
Empathy Map Canvas

Designed for: **Target Sekunder**

Designed by:

Date:

Version:



Mind Map



Ideate

Keywords

Taman, Bermain, dan Petualangan

“Taman” menggambarkan lingkungan bermain, “Bermain” yang menggambarkan kegiatan yang disukai anak-anak, dan “Petualangan” menggambarkan kegiatan eksplorasi.

Big Idea

“Portal Menuju Taman Imajinasi”

Big idea ini memiliki makna bahwa buku aktivitas ini sebagai gerbang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dunia imajinasi mereka secara menyenangkan.



Ideate

Tone of Voices

Creative

Playful

Explorative

- 1 Creative merujuk pada proses menggambar anak-anak yang menghasilkan ide baru dan berani mencoba hal yang baru.
- 2 Playful disesuaikan dengan anak-anak yang menyukai aktivitas bermain.
- 3 Explorative karena ingin mengajak anak-anak untuk mengeksplor imajinasinya secara bebas, namun tetap memiliki tujuan yang jelas yaitu menggambar.

Stylescope

Stylescope ini disesuaikan dengan keywords dan menggambarkan taman imajinasi yang akan dihadirkan di dalam buku aktivitas menggambar untuk anak-anak ini.



Color Palette



Pemilihan warna disesuaikan dengan warna yang disukai oleh anak-anak, yaitu berwarna-warni.



Typography

GRANDSTANDER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+ =/?><

GRANDSTANDER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+ =/?><

GRANDSTANDER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+ =/?><

Buku aktivitas ini menggunakan font Grandstander dengan style SemiBold sebagai judul dan sub judul, Medium sebagai bodytext, dan Regular sebagai teks yang menyampaikan informasi sederhana atau ringan tanpa penekanan.



Kateran Buku

Cover Depan	Hal di balik cover	Cover Dalam	Hal Penerbit	Hal Buku Ini Milik	Daftar Isi	Informasi Cara Pemakaian	Pengenalan Karakter	Pengenalan Karakter	Hal Siap?	Chapter 1	Story	Hal Interaktif
					iv	v	vi	vii			2	3
	Instruksi Aktivitas	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Instruksi Aktivitas	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Hal Pencapaian	Chapter 2	Hal Interaktif	Story
	4	5	6	7	8	9	10	11	12		14	15
	Instruksi Aktivitas	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Hal Pencapaian	Chapter 3	Story	Hal Interaktif
	16	17	18	19	20	21	22	23	24		26	27
	Instruksi Aktivitas	Hal Interaktif	Instruksi Aktivitas	Hal Interaktif	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Hal Pencapaian	Chapter 4	Instruksi Aktivitas	Instruksi Aktivitas
	28	29	30	31	32	33	34	35	36		38	39
	Hal Interaktif	Worksheet	Hal Interaktif	Worksheet	Instruksi Aktivitas	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Hal Pencapaian	Chapter 5	Instruksi Aktivitas	Hal Interaktif
	40	41	42	43	44	45	46	47	48		50	51
	Hal Interaktif	Instruksi Aktivitas	Instruksi Aktivitas	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Worksheet	Story	Biografi	Hal di balik cover	Cover Belakang	
	52	53	54	55	56	57	58	59				

Sketsa Karakter

Pada tahapan sketsa, penulis menentukan untuk menggunakan 2 karakter dan mengamati referensi.



Setelah itu, penulis melanjutkan ke tahapan sketsa. Penulis merancang 3 sketsa alternatif sebagai berikut.



Finalisasi Karakter

Penulis memutuskan untuk menggunakan alternatif ketiga sebagai karakter penda mping di dalam buku aktivitas ini. Hal ini dikarenakan alternatif ketiga memiliki konsep yang mendekati dengan brainstorming yang telah dilakukan.



Karakter Lia

Warna baju kaos berwarna merah muda, menggambarkan keceriaan pada karakteristik Lia serta sisi lembutnya. Sementara itu, warna baju overall pada karakter Lia dan Lio, yaitu biru muda berbahan jeans yang menggambarkan kesan santai sesuai pada konsep “taman bermain” pada buku.



Karakter Lio

Topi kuning ini memberikan kesan petualangan dan rasa semangat Lio dalam eksplorasi taman bermain. Selain itu, ketika anak-anak bermain di taman, topi menjadi hal yang penting untuk melindungi kepala dari matahari atau debu.

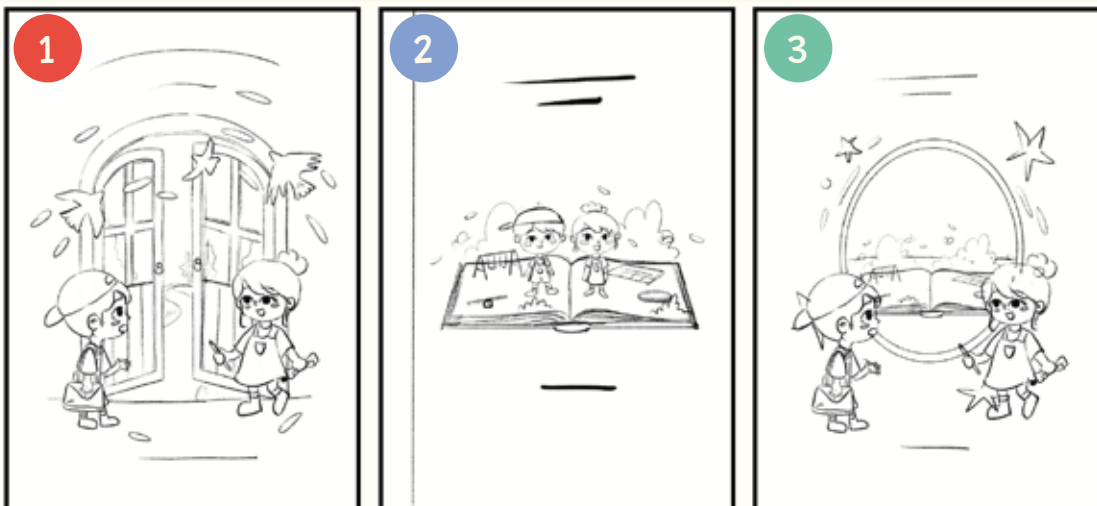


Perancangan Sampul Buku

Terdapat tiga sketsa alternatif sampul buku ini dengan menggunakan stylescapes, konsep “Portal Menuju Taman Imajinasi”, dan referensi sebagai acuannya.



Berikut adalah 3 sketsa alternatif yang telah dirancang:



Sketsa no 1 yang terpilih



Finalisasi Sampul Buku

Perancangan sampul menggunakan aplikasi Procreate untuk proses sketsa hingga pewarnaan. Kemudian aplikasi Adobe InDesign digunakan sebagai penyusunan tata letak. Penulis menggunakan single column grid sebagai acuannya. Buku ini dijilid dengan spiral atau ring, agar anak-anak dapat menggambar dengan bebas dan terbuka lebar.



Sampul Belakang

Sampul Depan

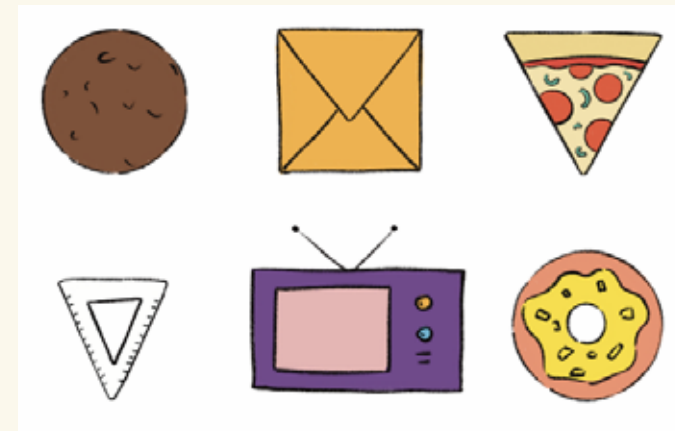
Mockup

Perancangan Aset Visual

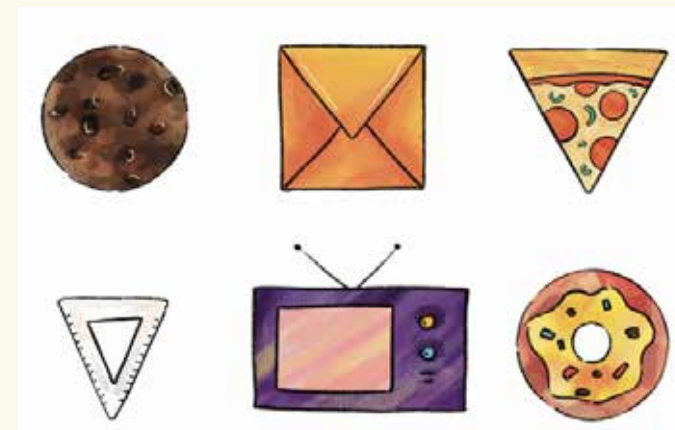
Pada tahapan ini, penulis menggunakan aplikasi Procreate dalam membuat sketsa hingga proses pemberian warna. Teknik pewarnaan dengan memberikan shading agar objek terlihat lebih nyata. Brush yang digunakan adalah Dry Ink, 6B Pencil, dan Gloaming pada kanvas ukuran 1:1 dengan 350 DPI.



Warna dasar



Shading



Prototype

Interaktivitas Lift the Flap

Buku ini hadir dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga penulis merancang halaman interaktivitas. Yang pertama, terdapat fitur lift the flap. Interaktivitas ini dapat dilakukan dengan cara membuka bentuk dasar dan menemukan benda di dalamnya. Hal ini menstimulasi imajinasi untuk membuat benda dari bentuk dasar.

Ukuran bentuk: 5 cm.



Ayo bantu Lia temukan benda apa saja yang tersembunyi di balik bentuk-bentuk yang ada di bawah ini!

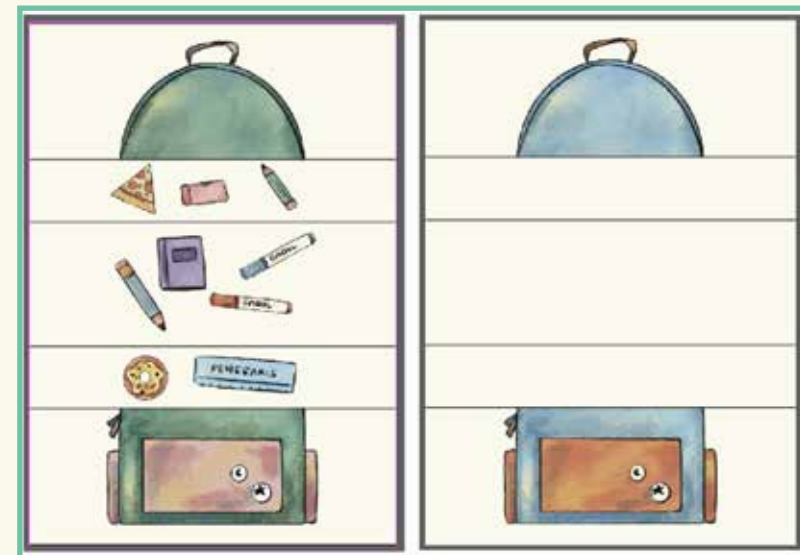


Interaktivitas Unfolding Card

Bagian ini dirancang dengan konsep petualangan dalam buku ini. Melalui kartu lipat, anak-anak diajak untuk membuka lipatan dan menemukan kejutan dan menggambar di dalamnya.

Ukuran ketika tertutup: 11 x 14,8 cm

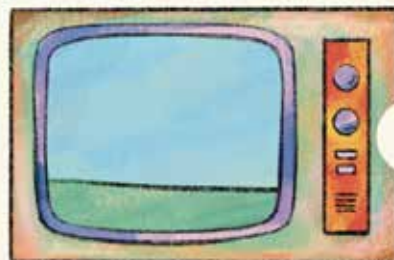
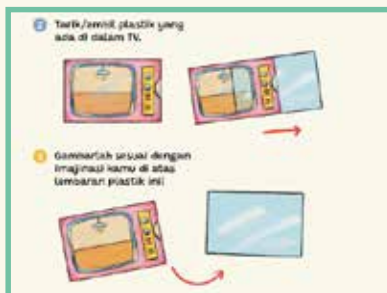
Ukuran ketika terbuka: 21 x 14,8 cm



Interaktivitas Pull Tab

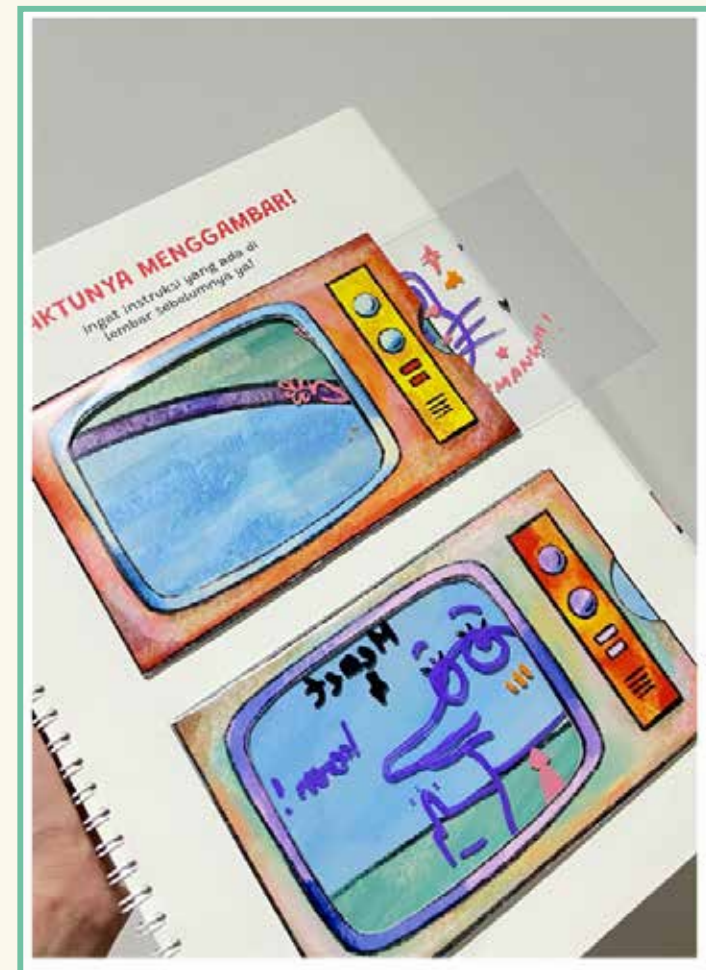
Terdapat aktivitas pull tab yang mengajak anak-anak untuk menarik dan menggambar di atas plastik mika. Mereka dapat berkreasi dengan spidol wipe clean, sehingga bisa digunakan berkali-kali.

Ukuran pull tab: 15 x 10 cm



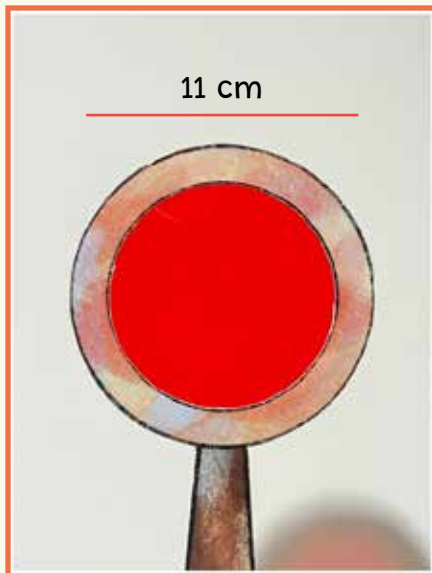
10 cm

15 cm



Interaktivitas Magnifying Glass Game

Interaktivitas ini mengajak anak-anak berpetualang dengan cara menemukan objek di balik coretan berwarna merah dengan menggunakan kaca pembesar. Setelah ditemukan, anak-anak diberikan tugas untuk menggambar temuan mereka. Hal ini dapat merangsang imajinasi dan proses eksplorasi mereka.



18 cm



Prototype

Interaktivitas Sticker & Reward Chart

Terdapat pula interaktivitas yang mengajak anak-anak untuk berkreasi dengan berkreasi menggunakan stiker. Mereka dapat menempel sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu, buku ini menghadirkan kartu “My reward chart”. Kartu ini digunakan sebagai bentuk apresiasi untuk setiap bagian yang telah dikerjakan mereka.

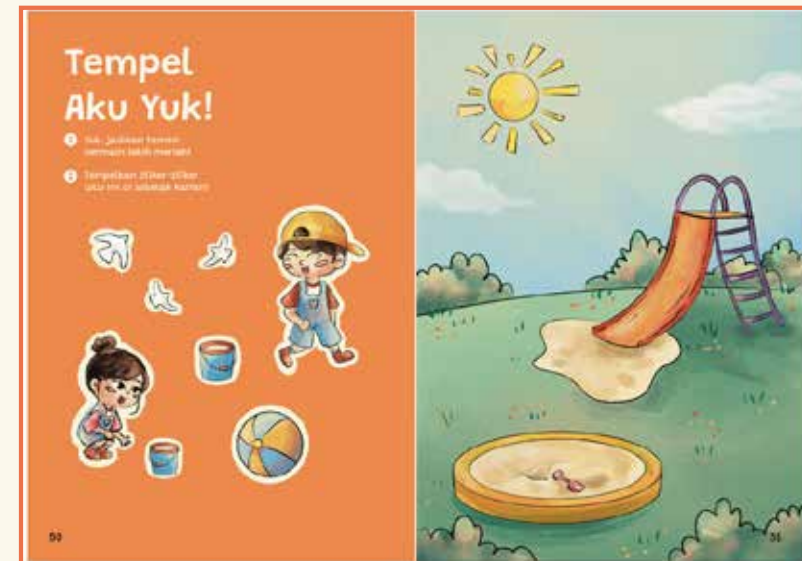
Ukuran kartu “My Reward Chart”: A5

Ukuran Stiker “My Reward Chart”: 3 cm



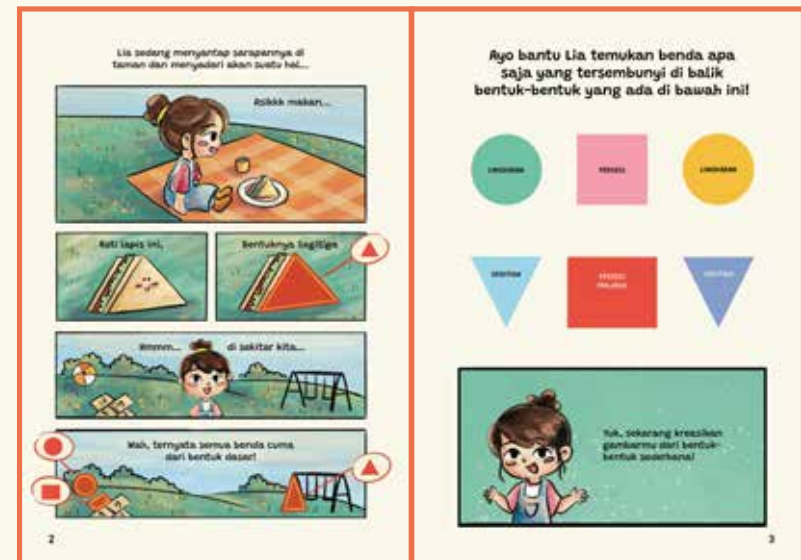
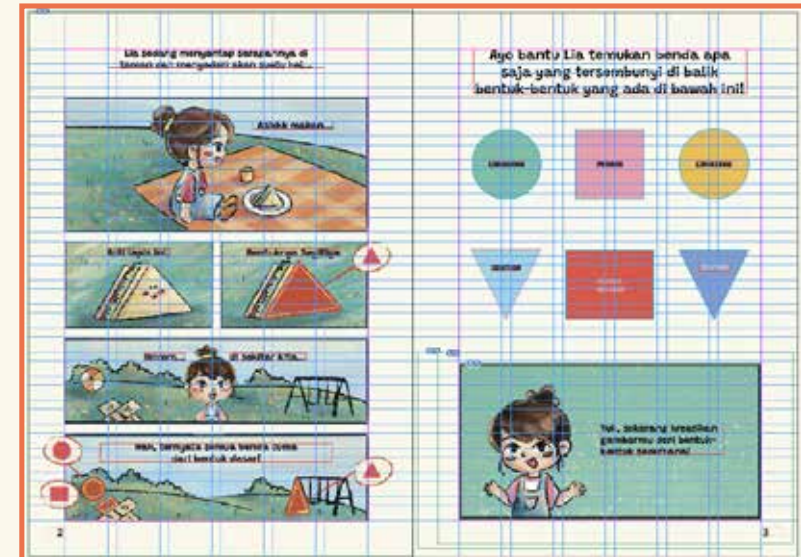
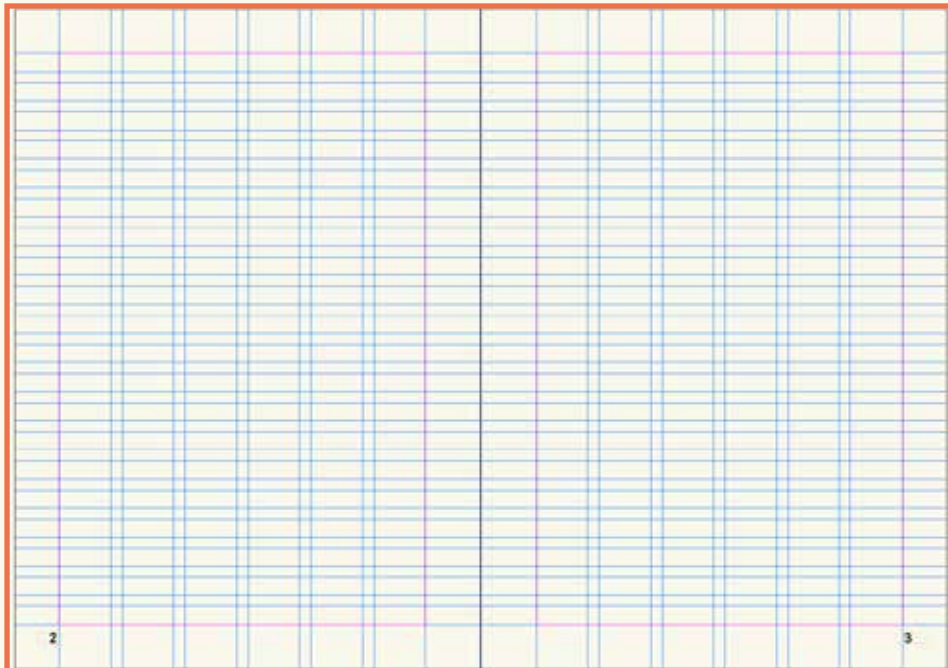
14,8 cm

21 cm



Tata Letak Buku

Perancangan buku ini menggunakan sistem multi-column grid dengan jumlah 6 column pada aplikasi Adobe InDesign. Gutter yang ditentukan adalah 0,5 cm. Selain itu, ukuran margin pada seluruh sisi luar halaman dengan ukuran 2 cm dan sisi dalam dengan ukuran 2,5 cm.



Prototype

Low Fidelity

Proses perancangan ini diawali dengan mengerjakan flatplan atau sketsa konten pada seluruh halaman sesuai dengan kateren yang telah dirancang.

Aplikasi: Procreate
Ukuran: A3



High Fidelity

Finalisasi buku dirancang dengan tetap memperhatikan flatplan. Total buku ini adalah sebanyak 37 spread atau 72 halaman yang sudah termasuk dengan sampul depan dan belakang.

Aplikasi: Adobe InDesign & Procreate
Ukuran: A4



Media Sekunder Merchandise

Digunakan untuk mempromosikan buku “Gerbang Kreativitasku”. Merch ini akan dijual secara online dan pada booth di Gramedia.



Media: Puzzle
Ukuran: A5 Vertikal



Media: Keychain
Ukuran: 5 cm & 7 cm



Media: Kotak Pensil
Ukuran: 22,3 x 10 cm

Prototype

Media Sekunder

Instagram Feeds & Story Ads

Digunakan untuk mempromosikan buku secara online melalui Instagram akun Gramedia. Melalui promosi ini, diharapkan dapat menjangkau target lebih luas.

Ukuran Feeds: 1080 x 1080 px

Ukuran Story: 1920 x 1080 px



Poster A3

Poster ini akan diletakkan di Gramedia dan event yang berkaitan dengan buku dan anak-anak untuk menginformasikan dan menarik minat audiens terhadap buku “Gerbang Kreativitasku”.

Ukuran: A3

Bahan: Art Carton 310 gsm



42 cm

29,7 cm

Media Sekunder

Sticker Set (Freebies)

Sticker set ini dirancang untuk diberikan secara gratis atau sebagai freebies bagi target yang membeli buku “Gerbang Kreativitasku”.

Ukuran: A5

Bahan: Vinyl laminasi Matte



21 cm

14,8 cm

Spidol (Freebies)

Spidol mini wipe clean ini akan diberikan secara gratis ketika membeli buku. Fungsinya untuk anak-anak menggambar pada bagian 3 di buku ini.

Ukuran: 6 x 15 cm

Bahan: Art Carton 310 gsm



15 cm

6 cm

Prototype

Media Sekunder

X Banner

Banner ini akan diletakkan di booth Gramedia dan digunakan untuk menarik pengunjung dan memberikan informasi mengenai ketersediaan freebies setelah membeli buku.

Ukuran: 60 x 160 cm

Bahan: flexy



160 cm

60 cm



Booth

Promosi selanjutnya melalui booth di Gramedia. Booth ini dilengkapi dengan freebies dan buku.

Ukuran Meja: 150 x 85 cm

Ukuran Papan: 80 x 40 cm



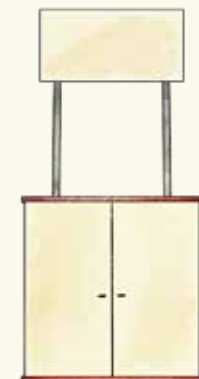
150 cm

85 cm



80 cm

40 cm



Alpha Test

Alpha test yang telah dilakukan pada Jumat 15 November 2024 di Lobby B Universitas Multimedia Nusantara, diketahui bahwa buku aktivitas ini memiliki dampak yang positif. Melalui segi visual, konten, hingga informasi yang ada di dalamnya.

Rata-rata skor yang didapatkan adalah 98%. Namun, terdapat pula beberapa hal yang perlu diperbaiki dan di pertimbangkan berdasarkan masukan dari responden.



Bimbingan Spesialis

Bimbingan spesialis dilakukan dengan Dr. Anne Nurfarina pada Rabu, 20 November 2020, pukul 16.00 WIB di ruang dosen gedung D Universitas Multimedia Nusantara. Melalui bimbingan ini, penulis diberikan masukan terkait pengembangan buku aktivitas ini.

Konsep dari buku aktivitas menggambar yang telah dirancang ini sudah dinilai sangat baik untuk menstimulasi imajinasi anak-anak. Namun, terdapat beberapa perbaikan yang perlu ditingkatkan, seperti kualitas kertas dan teknis dari interaktivitas.



Beta Test

Penulis juga melakukan beta test di TK Mutiara, pada 28 November 2024, pukul 09.00 WIB – 10.00 WIB. Penulis memberikan buku dan kertas aktivitas kepada anak-anak, kemudian memperhatikan bagaimana interaksi mereka terhadap buku tersebut. Selanjutnya dilakukan FGD bersama anak dan wawancara dengan guru untuk mendapatkan masukan dan perbaikan.



Test

Revisi

- Melalui proses alpha test, revisi pada buku aktivitas menggambar ini telah mengalami perbaikan dalam variasi konten dan kejelasan gambar interaktivitas kaca pembesar.
- Melalui proses bimbingan spesialis, revisi pada kualitas bahan dan interaktivitas, serta penambahan fitur reward.
- Pada beta test, revisi terkait opacity pola dan penggunaan huruf capital pada judul.



Menemukan Harta Karun!





Renata Nimashita Poetri Birowo | 0000053398
2024