by : Gabriela Theadora
00000069718

Whispers of Batik Tales

Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Batik Pesisir kepada Anak-anak

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain

Table of Contents

PART 1 — OVERVIEW

- Latar belakang & konteks
- Tujuan perancangan
- Batasan perancangan

PART 2 — RESEARCH & STRATEGY

- Profil user persona
- Mind Mapping
- Keyword
- Big Idea

PART 3 — CONCEPT DEVELOPMENT

- Visual Concept
- Moodboard Referensi visual
- Key Visual

PART 4 — STORY & STRUCTURE

- Alur dan struktur cerita
- Flat Plan (Book Structure)

PART 5 — SKETCH & DEVELOPMENT

- Rough sketch untuk tiap halaman
- Desain karakter awal
- Final Character Design
- Final Page Illustrations

PART 6 — INTERACTIVE & ASSETS

- Assets interaktif
- Final cover terpilih

PART 7 — PROTOTYPE & IMPROVEMENT

- Bentuk prototipe
- Perbaikan berdasarkan feedback

PART 8 — FINAL OUTPUT

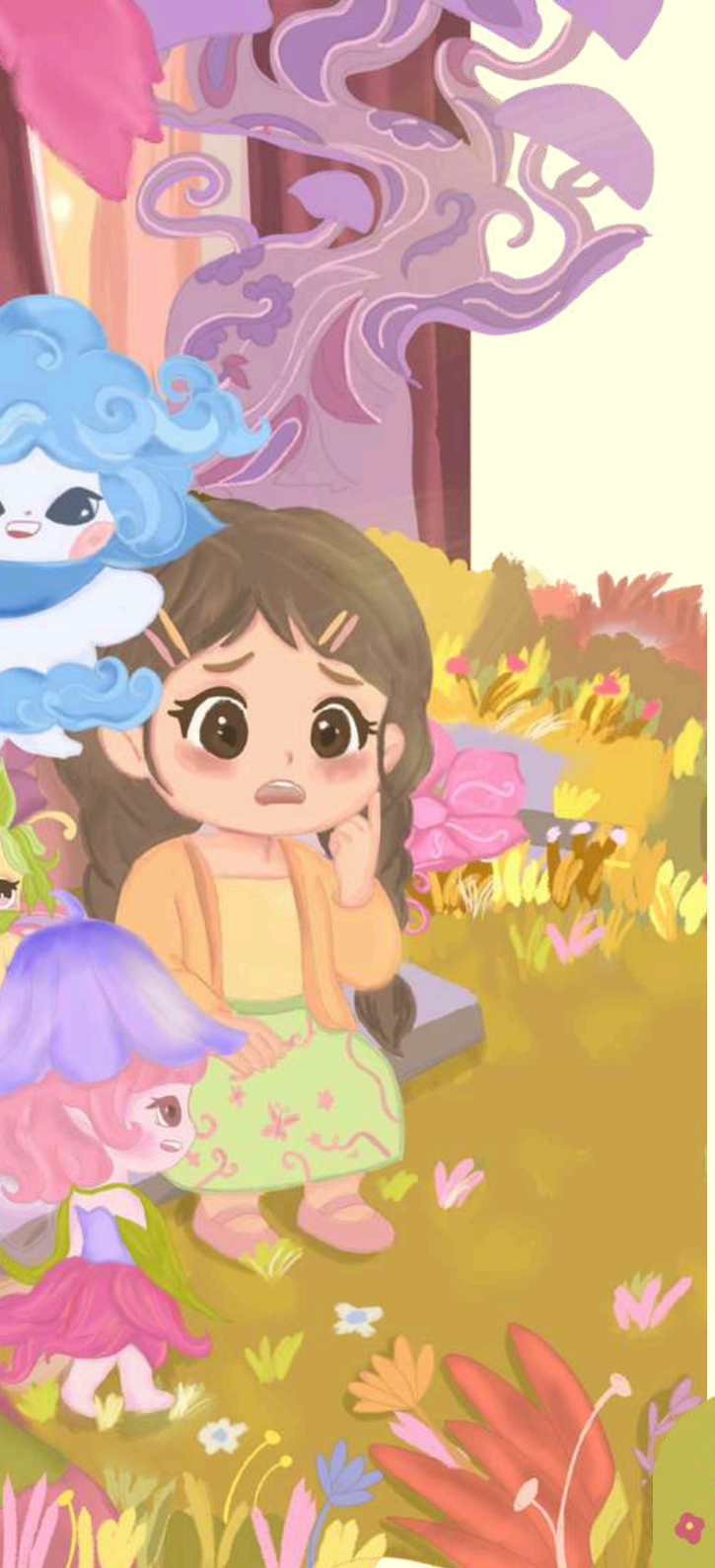
- Secondary Media
- Documentasi final

Overview

Latar

Whisper of Batik Tales merupakan sebuah buku interaktif yang dirancang khusus untuk memperkenalkan batik terutama Batik Pesisir kepada anak-anak melalui cara yang menyenangkan, visual, dan mudah dipahami.
Konsep utama buku ini adalah menggabungkan cerita petualangan fantasi dengan elemen edukasi budaya, sehingga anak tidak hanya membaca, tetapi juga mengalami langsung keindahan dan keberagaman motif batik.
Setiap karakter dalam cerita terinspirasi dari motif batik pesisir seperti Pekalongan, Lasem dan Cirebon, yang kemudian divisualkan menjadi tokoh-tokoh berwarna cerah, ekspresif, dan dekat dengan dunia anak.
Buku ini juga dilengkapi fitur interaktif seperti pop-up, pull-tab, lift-the-flap, hingga halaman mewarnai, yang mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dan memahami cerita melalui pengalaman bermain.
Dengan visual storytelling dan aktivitas eksploratif,

Whisper of Batik Tales bertujuan membuat proses belajar budaya menjadi seru, imajinatif, dan berkesan, sekaligus menumbuhkan rasa bangga serta ketertarikan anak terhadap warisan batik Indonesia sejak dini.



Batasan Perancangan

Anak-anak usia 7–8 tahun

Laki-laki & Perempuan

Sosial ekonomi B hingga A

Jabodetabek atau perkotaan

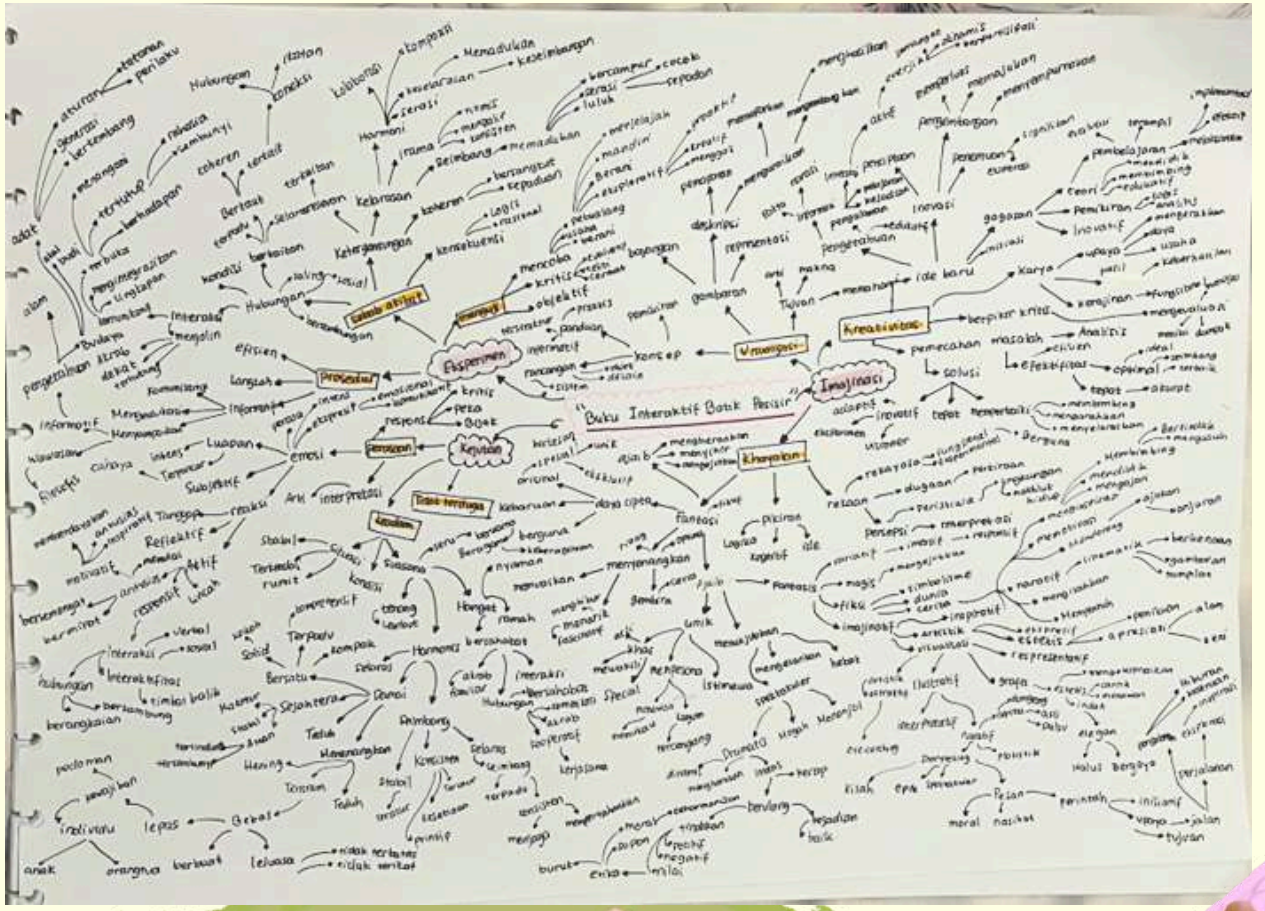
Konten : Batik dari daerah Pekalongan (Buketan, Kupu-kupu & Teratai), Cirebon (Mega Mendung) , dan Lasem (Batik Phoenix).

Research

User Persona

Target utama dari perancangan buku ilustrasi ini adalah anak-anak usia 7–8 tahun, karena pada rentang usia tersebut mereka sudah mulai mampu membaca cerita sederhana, memahami visual yang lebih kompleks, serta aktif mengeksplorasi hal-hal baru termasuk budaya. Buku ini dirancang dengan gaya ilustrasi yang ceria, warna yang hangat, serta alur cerita yang mudah diikuti agar sesuai dengan kemampuan kognitif dan imajinasi mereka. Sementara itu, target sekundernya adalah orang tua, yang berperan sebagai pendamping ketika anak membaca atau berinteraksi dengan buku.

Mindmap


Buku Interaktif Batik Pesisir
Eksperimen
Visualisasi
Kreatifitas
Imajinasi
Kejelasan
Proyeksi
Perasaan
Kejelas artikel
Kerumitan
Tidak terstruktur
Kesulitan
Kerangka

Keywords

Dongeng

Dongeng dipilih karena menjadi gaya bercerita yang paling dekat dengan dunia anak; melalui narasi yang imajinatif dan ringan, nilai budaya dapat disampaikan tanpa terasa menggurui.

Komunikatif

Komunikatif dipilih untuk menegaskan bahwa buku ini dirancang agar tidak hanya dibaca secara pasif, tetapi mendorong interaksi dua arah melalui elemen visual, teks, dan fitur interaktif sehingga anak lebih terlibat dalam proses belajar.

Pesan

Pesan dipilih karena buku ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan makna dan nilai budaya di balik motif batik pesisir, sehingga anak dapat memahami batik bukan sekadar gambar, tetapi karya yang mengandung kearifan lokal.

Big Idea

Bringing Coastal Batik Stories to Life Through Imaginative Illustrations

menghadirkan kisah dan nilai budaya batik pesisir agar terasa hidup dan dekat dengan dunia anak-anak melalui ilustrasi yang imajinatif. "Bringing to life" menggambarkan upaya mengubah motif batik yang biasanya hanya terlihat sebagai pola visual menjadi cerita yang penuh karakter, emosi, dan makna. Sementara itu, "imaginative illustrations" menegaskan peran ilustrasi sebagai jembatan untuk membantu anak memahami budaya secara ringan, colorful, dan menyenangkan. Secara keseluruhan, big idea ini merangkum tujuan buku: menghidupkan cerita batik pesisir melalui visual yang kreatif agar anak-anak dapat mengenal, menikmati, dan menghargai nilai budaya Indonesia sejak dini.

Concept

Konsep Visual

Konsep visual perancangan buku ini menggunakan gaya ilustrasi fantasi anak yang berwarna, lembut, dan ekspresif untuk menggambarkan dunia batik yang hidup. Cerita petualangan Nina menjadi dasar tone keseluruhan, menghadirkan unsur keajaiban sekaligus nilai budaya batik pesisir. Setiap motif divisualisasikan sebagai karakter, Phoenix (Lasem), Mega (Cirebon), dan Tara (Pekalongan) untuk menunjukkan keberagaman dan kepribadian tiap batik.

Gaya ilustrasi kartun dipilih agar mudah dikenali anak-anak, namun tetap memuat detail motif batik. Palet warna cerah dan hangat digunakan untuk menonjolkan kesan ceria dan magis, dengan warna tema yang mewakili masing-masing motif seperti merah Lasem, biru Mega Mendung, dan kuning kupu kupu, dan ungu buketan. Tekstur kain batik, efek cahaya lembut, dan gradasi digunakan untuk memperkuat nuansa fantasi.

Konsep Visual

Tipografi menggunakan font sans-serif rounded untuk kemudahan baca seperti font oregano, sedangkan judul dan isi memakai font handwritten yang mudah dibaca dan terlihat seperti tulisan tangan. Layout halaman dibuat dinamis dan interaktif melalui elemen seperti flap, wheel, dan pull tab, sehingga anak dapat "menghidupkan" motif batik secara langsung. Motif batik juga diintegrasikan sebagai latar untuk memperkenalkan budaya secara halus.

Secara keseluruhan, konsep visual ini menghadirkan pengalaman membaca yang edukatif, dan menyenangkan, di mana nilai budaya batik pesisir disampaikan melalui visual yang ramah anak, penuh imajinasi, dan kaya makna.

Moodboard Character Kids

Moodboard Character Batik

Moodboard Environment

Moodboard Layout

Moodboard Color

Moodboard Interactive

Moodboard Typography

Oregano

Regular *Italic*

Finger Paint

Lorem Ipsum is simply dummy text.

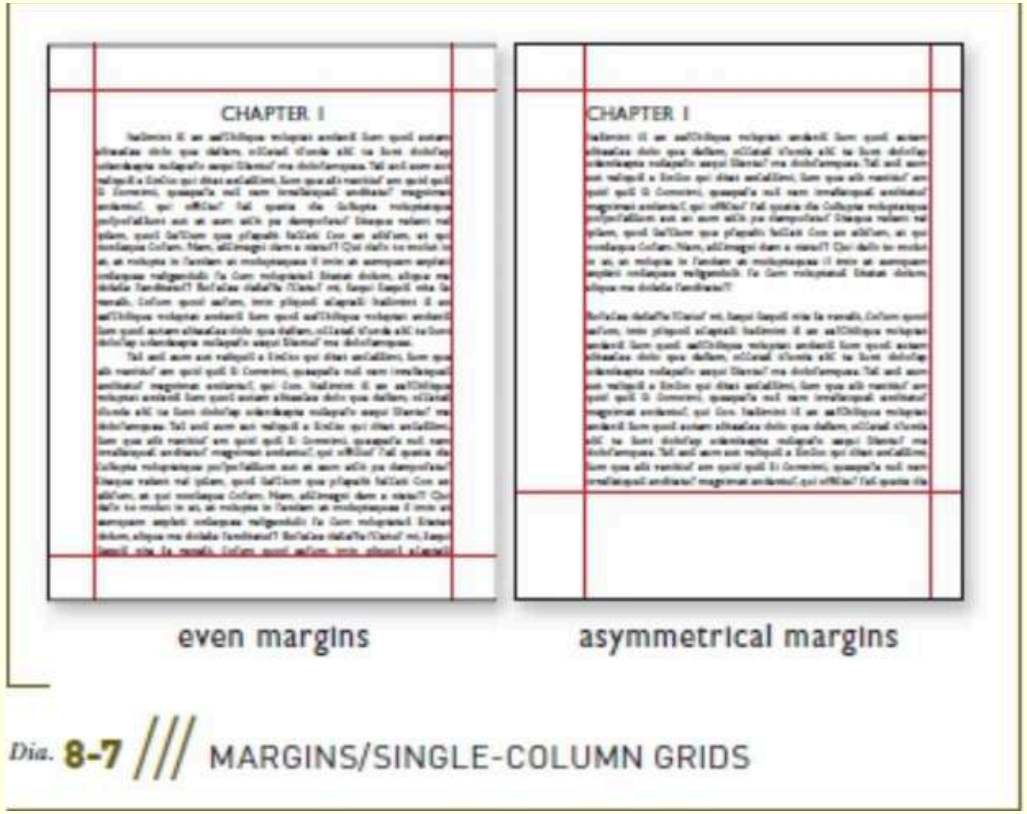
Kids Handwriting Font

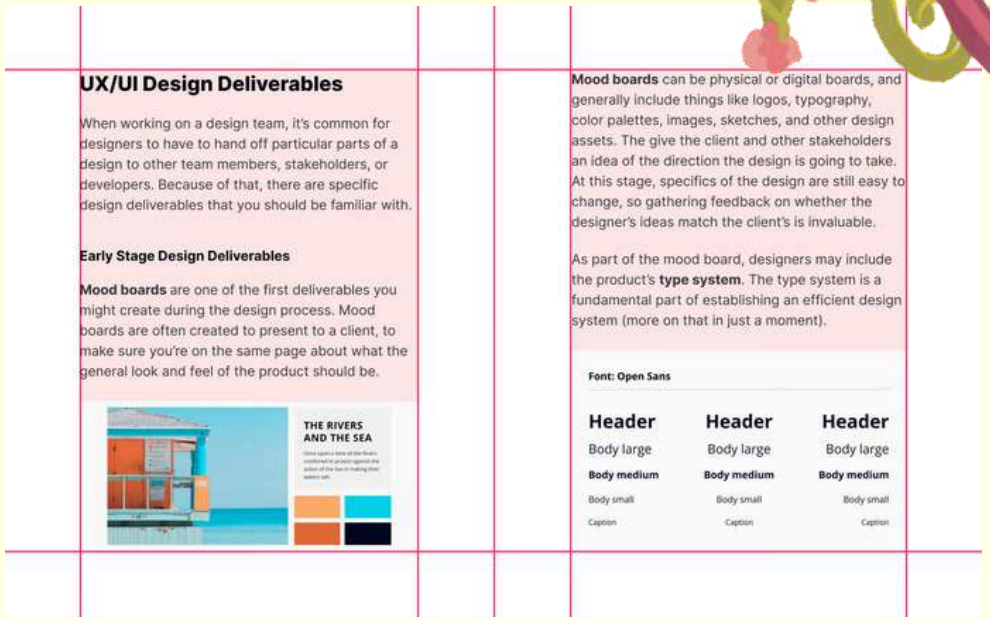
Kids Handwriting Font

Kids Handwriting Font

Grid

Single column grid (manuscript grid)





Buku berukuran 20 × 20 cm menggunakan sistem manuscript grid dengan margin atas 2 cm, bawah 2 cm, dalam 1,8 cm, dan luar 1,5 cm.

Pemilihan single column grid (manuscript grid) dipilih karena grid ini paling fleksibel dan memberi ruang bebas untuk ilustrasi yang dinamis. Untuk buku anak, layout yang tidak kaku sangat penting agar visual dapat tampil luas, ekspresif, dan mudah diikuti. Single column grid juga membuat teks lebih jelas, sederhana, dan nyaman dibaca anak usia 7–8 tahun, tanpa mengganggu fokus pada gambar sebagai elemen utama cerita.

Key visual ini menjadi representasi utama yang menjadi acuan visual dalam perancangan buku Whispers of Batik Tales. Visual ini menampilkan Nina berada di dunia batik pesisir yang imajinatif dan penuh warna, dikelilingi karakter-karakter yang terinspirasi dari motif Batik. Setiap karakter dirancang dengan perpaduan unsur batik tradisional dan ilustrasi modern sehingga tetap mencerminkan budaya Indonesia namun tetap menarik untuk anak-anak.

Key Visual

Key visual ini juga berfungsi sebagai pedoman konsistensi visual meliputi palet warna, gaya garis, bentuk karakter, dan atmosfer yang digunakan dalam keseluruhan desain halaman buku, elemen interaktif, dan materi pendukung lainnya.

Story

Story

1. Halaman

Total 44 halaman yang terdiri dari cover, pembuka cerita, perjalanan karakter di dunia batik, momen konflik ketika warna batik menghilang, hingga klimaks saat Nina membantu mengembalikan warna, dan ditutup dengan halaman resolusi serta mini book penjelasan motif batik pesisir.

2. Interaktivitas

Buku dilengkapi berbagai elemen interaktif untuk memperkuat pengalaman membaca:

- Pop-up untuk menghadirkan adegan dramatis seperti karakter dan dunia batik yang muncul keluar halaman.
- Pull-tab yang memungkinkan anak menggerakkan elemen ilustrasi.
- Lift-the-flap untuk mengungkap detail tersembunyi di dalam cerita.
- 3D Tunnel yang menciptakan efek kedalaman dunia batik.
- Mini Book sebagai informasi tambahan tentang motif batik yang menginspirasi karakter.

Story

3. Aktivitas

Sepanjang buku terdapat halaman aktivitas yang mengajak anak lebih terlibat, seperti:

- Mewarnai beberapa elemen dunia batik.
- Menggambar motif batik sederhana sesuai inspirasi karakter.
- Aktivitas dibuat ringan, menyenangkan, dan relevan dengan cerita sehingga mendukung proses belajar sambil bermain.

4. Cerita

Kisah mengikuti petualangan Nina yang tiba-tiba terbawa ke dunia batik pesisir yang mulai kehilangan warnanya. Ia bertemu karakter-karakter batik yang meminta bantuannya. Bersama mereka, Nina memulai perjalanan untuk menyelamatkan dunia batik dan mengembalikan warna-warnanya yang hilang. Dengan keberanian, rasa ingin tahu, dan bantuan interaksi yang muncul di setiap halaman, Nina akhirnya berhasil memulihkan keindahan batik dan belajar tentang makna serta kekayaan budaya pesisir Indonesia.

Flatplan

Dalam proses penyusunan flatplan, penulis terlebih dahulu membuat katern atau pembagian halaman secara menyeluruh untuk menentukan alur isi buku dari awal hingga akhir. Setelah struktur halaman ditetapkan, penulis kemudian membuat sketsa kasar untuk setiap halaman sebagai acuan visual awal. Tahap ini membantu melihat hubungan antarhalaman, memastikan alur cerita tetap konsisten, serta mempermudah penempatan elemen interaktif maupun ilustrasi sebelum masuk ke proses sketsa final.

Sketch &

Final

Sketch

Setelah tahap ini selesai, barulah penulis mengembangkan sketsa komprehensif yang lebih rapi dan detail, sehingga setiap elemen ilustrasi, teks, interaktifitas, dan alur cerita memiliki arah visual yang jelas sebelum masuk ke tahap pewarnaan.

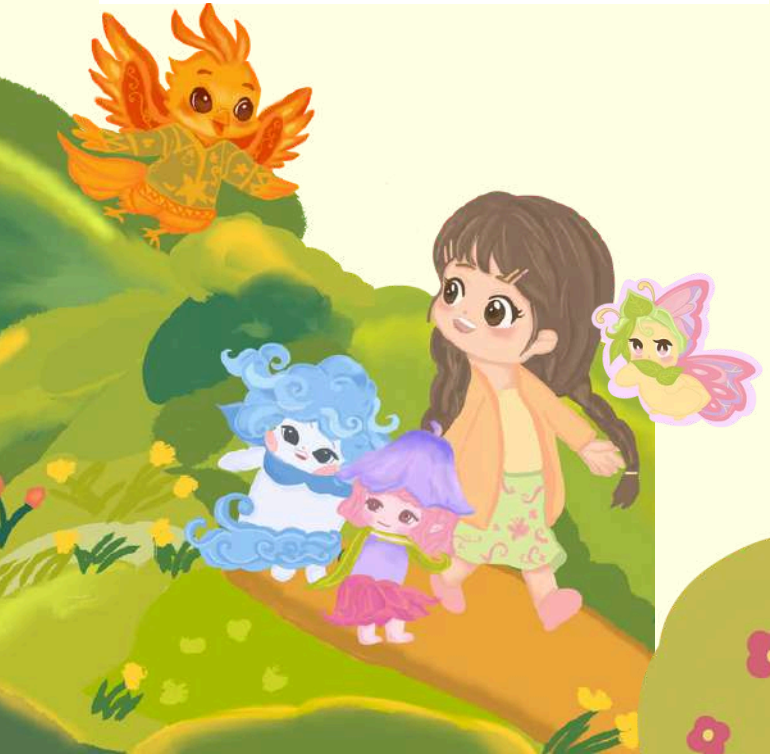
Alternative Sketch Character

Pada tahap awal, dibuat 15 alternatif sketsa dengan variasi gaya rambut, ekspresi, proporsi tubuh, dan karakter. Dari seluruh opsi tersebut, desain dipilih berdasarkan kecocokannya dengan sosok anak 7–8 tahun yang ceria, mudah didekati, dan sesuai dengan tone cerita. Akhirnya, dipilih desain nomor 2 karena paling merepresentasikan Nina sebagai anak Indonesia, serta memiliki tampilan yang sederhana, ekspresif, dan selaras dengan gaya ilustrasi buku.

Alternative Sketch Character

Karakter Ibu Nina, yang muncul pada bagian awal dan akhir cerita sebagai figur pendukung yang hangat dan perhatian. Desain karakter ini awalnya dipilih dari sketsa kelima. Setelah itu, dilakukan beberapa penyesuaian, terutama pada bagian pakaian, agar tampilannya lebih selaras dan harmonis dengan karakter Nina serta sesuai dengan nuansa visual keseluruhan cerita.

Alternative Sketch Character



Karakter selanjutnya adalah representasi dari motif Batik Buketan khas Pekalongan. Untuk menyesuaikan dengan target pembaca anak-anak, karakter ini tidak digambarkan sebagai figur manusia, melainkan sebagai makhluk bunga kecil yang imut dan ramah. Karakter bernama Tara ini juga melalui tahap eksplorasi beberapa sketsa, dan dari berbagai opsi tersebut, akhirnya dipilih sketsa nomor 7 sebagai desain final karena paling sesuai dengan nuansa ceria dan visual buku.

Alternative Sketch Character

Karakter Mega dikembangkan dengan mengadaptasi ciri khas motif Mega Mendung, yaitu lekukan angin berlapis yang diterapkan pada rambut dan tubuhnya. Dari beberapa sketsa yang dibuat, dipilih desain final hasil penggabungan sketsa nomor 9 dan 13, karena paling menggambarkan karakter yang lembut, dinamis, dan selaras dengan visual buku.

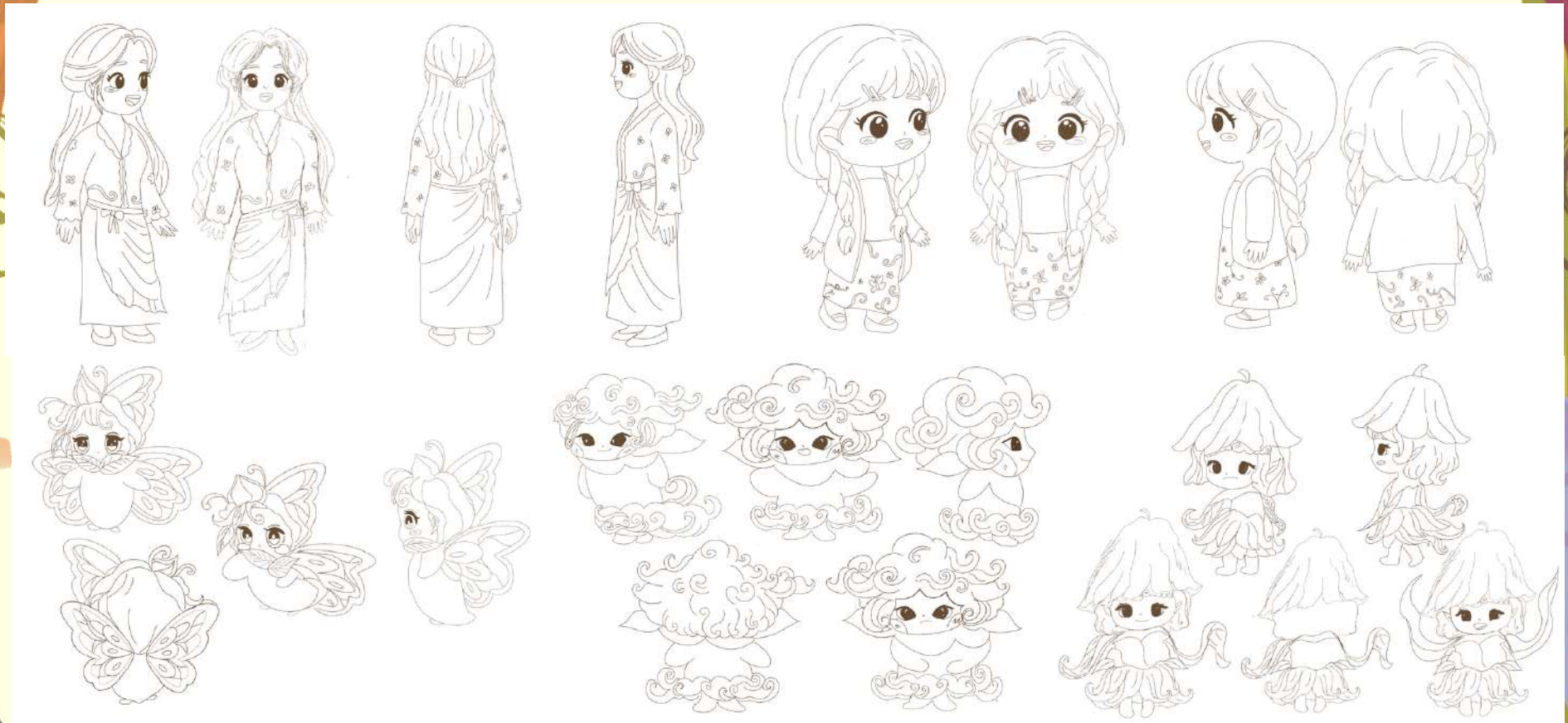
Alternative Sketch Character

Karakter Phoenix dikembangkan dengan mengadaptasi ciri khas motif batik pheonix yang menjadi inspirasinya, yaitu bentuk-bentuk yang mengalir, ornamental, dan memiliki kesan megah serta energik. Elemen lengkung dan detail menyala diterapkan pada bagian sayap dan ekor. Dari beberapa sketsa yang dihasilkan, dipilih desain final yang merupakan penggabungan sketsa nomor 11 dan 13. Kombinasi kedua desain tersebut memberikan proporsi yang lebih seimbang, ekspresi yang tepat, serta detail visual yang selaras dengan gaya ilustrasi keseluruhan buku.

Alternative Sketch Character

Sketsa karakter kupu-kupu yang terpilih adalah nomor 5, karena paling berhasil menangkap esensi motif Batik Kupu-Kupu Pekalongan. Desainnya menonjolkan bentuk sayap yang simetris, lembut, dan dekoratif, dengan lekukan organik yang terinspirasi dari ornamen khas batik. Warna yang digunakan cenderung soft dan cerah mewakili gaya Batik Pekalongan yang identik dengan nuansa ceria dan feminin. Karakter ini dibuat tampak ramah dan hangat agar sesuai dengan tone visual buku, sekaligus menjadi simbol pemandu yang membawa Nina memasuki Dunia Batik.

Final Sketch Character



Final Illustration

Nina

Nina berperan sebagai karakter utama dalam cerita ini. Ia digambarkan sebagai seorang anak perempuan yang penasaran, berani, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia batik pesisir.

Nina menggunakan pakaian berwarna oranye, kuning dan juga hijau untuk memberikan kesan yang hangat, cerah dan juga sesuai dengan karakter anak-anak.

Nina berperan sebagai karakter utama dalam cerita ini. Ia digambarkan sebagai seorang anak perempuan yang penasaran, berani, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia batik pesisir. Nina menggunakan pakaian berwarna oranye,kuning dan juga hijau untuk memberikan kesan yang hangat, cerah dan juga sesuai dengan karakter anak-anak..

Final Illustration Ibu

Final Illustration
Kupu- kupu

Dalam alur cerita, kupu-kupu berperan sebagai pengantar yang membawa Nina memasuki Dunia Batik. Desain kupu-kupu ini dibuat dengan warna-warna lembut yang terinspirasi dari palet Batik Kupu-Kupu, sehingga tampilannya terasa halus, hangat, dan selaras dengan nuansa fantasi buku. Pemilihan warna soft juga membantu menegaskan perannya sebagai makhluk pemandu yang ramah dan magis, sekaligus menjaga keterkaitan visual dengan motif batik yang menjadi tema utama cerita.

Final Illustration
Pheonix

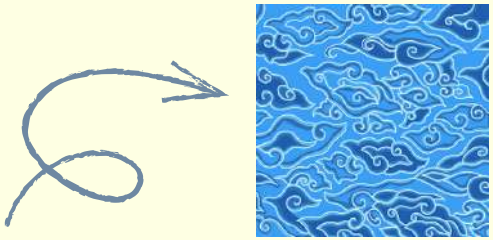
Phoenix digambarkan dengan dominasi warna oranye dan merah yang menjadi warna asli motif Phoenix Lasem. Kombinasi warna ini dipilih untuk menonjolkan kesan hangat, kuat, dan berani yang melekat pada makna motif tersebut. Selain itu, pada bagian tubuhnya ditambahkan unsur batik berwarna hijau sebagai aksen, sehingga karakter tidak hanya terlihat menarik bagi anak-anak, tetapi juga tetap terhubung dengan identitas batik pesisir.

Final Illustration
Tara

Pada karakter Tara atau buketan Bagian pakaiannya mengambil bentuk kelopak bunga berwarna cerah, sementara topinya dirancang menyerupai bunga mekar sebagai ciri khas utama. Warna-warna lembut seperti ungu, merah muda, dan hijau dipilih dari warna asli batik buketan dan agar karakter terlihat hangat, menyenangkan, dan tetap mencerminkan nuansa bunga yang identik dengan Batik Buketan dari Pekalongan.

Final Illustration

Mega



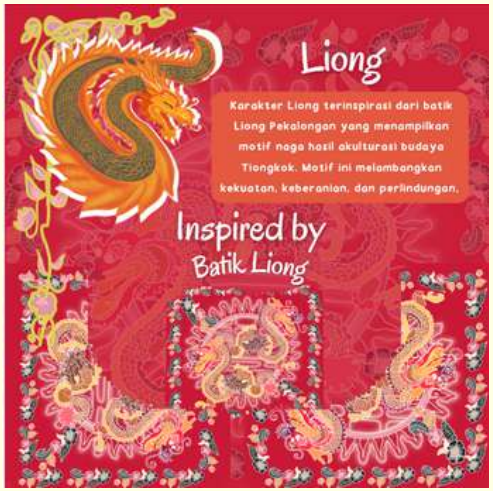
Mega diberikan palet biru muda untuk memunculkan kesan cerah, lembut, dan menenangkanselaras dengan makna filosofis Mega Mendung yang melambangkan kesabaran dan keteduhan. Pemilihan warna yang terang juga memastikan karakter ini tetap terlihat jelas dan harmonis ketika ditempatkan di berbagai latar ilustrasi yang kaya pola dan warna. Melalui kombinasi sketsa yang telah dimodifikasi, elemen visual khas Mega Mendung, serta warna-warna yang ringan dan cerah.

Page

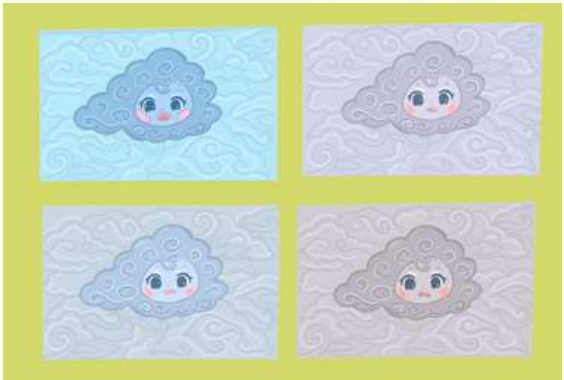
Prinsip yang digunakan pada tiap page dibuku ini menerapkan hierarki visual hierarki visual, di mana elemen-elemen penting seperti karakter utama (Nina), makhluk batik, serta area teks diatur sedemikian rupa agar alur pandangan pembaca mengalir dengan jelas dari satu bagian ke bagian lainnya. Hierarki ini dibangun melalui ukuran elemen, kontras warna, serta penempatan visual yang memberi penekanan yang tepat pada elemen cerita. White space pada buku ini diterapkan dengan efektif untuk menciptakan ruang bernafas di antara ilustrasi warna-warni dan teks naratif.

Assets

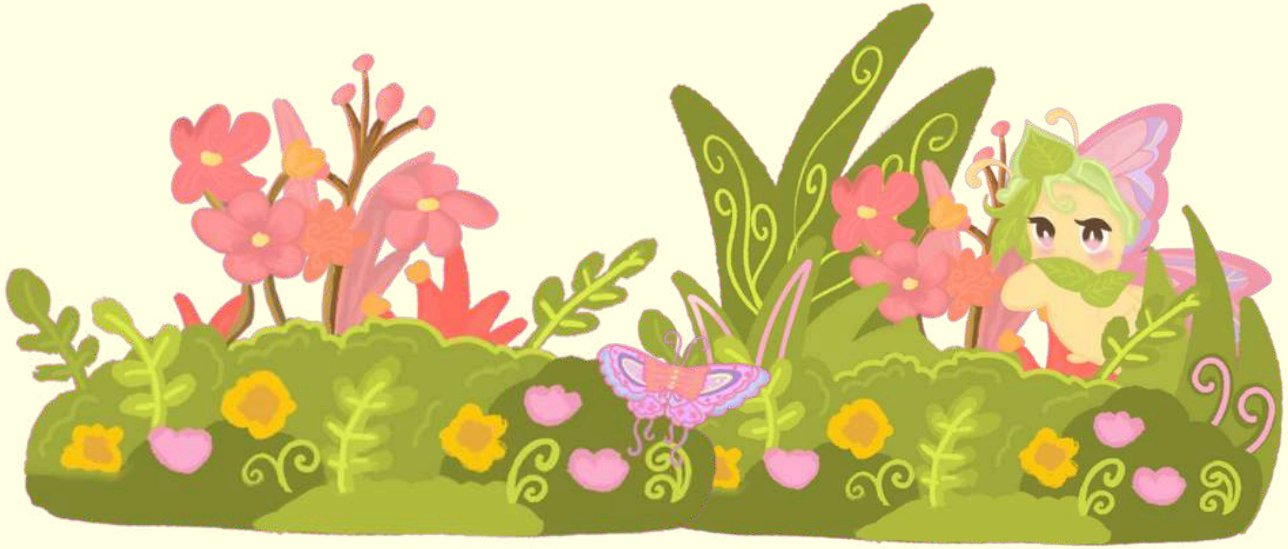
Assets for Interactivity



Assets for Interactivity



Assets for Interactivity



Assets for Interactivity

Alternatif Cover Design

Sketsa

Final Cover Design

20 x 20 cm

Cover buku ini menampilkan karakter-karakter pada cerita ini yang disusun secara layering untuk menampilkan nuansa kontras antar semua elemen visual dimana dibuat posisi tengah atau bagian karakter utama dibuat bercahaya dibanding yang lainnya supaya lebih menonjol, Cover ini menggunakan palet bernuansa hangat dan cerah yaitu kuning, oranye, hijau muda, ungu pastel yang menegaskan kesan fantasi. Cover dan isi buku dicetak menggunakan hard cover dengan finishing doff sehingga memberikan kesan lembut, elegan, dan tidak memantulkan cahaya. Ukuran buku adalah 20 x 20 cm, dipilih agar nyaman digenggam anak-anak, mudah dibuka, serta proporsional untuk menampilkan ilustrasi yang detail dan menarik.

Prototype

Prototype

Prototyping dilakukan sebagai tahap percobaan awal sebelum produksi final. Pada tahap ini, buku dicetak untuk mengevaluasi kualitas visual, ukuran, tata letak, serta kenyamanan penggunaan oleh anak-anak. Elemen interaktif seperti flap, pull tab, dan wheel juga diuji langsung untuk memastikan mekanisme bergerak dengan baik dan aman digunakan. Prototype ini kemudian dipresentasikan pada Prototype Day sebagai kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan penguji, sehingga perancangan dapat disempurnakan sebelum masuk tahap final.

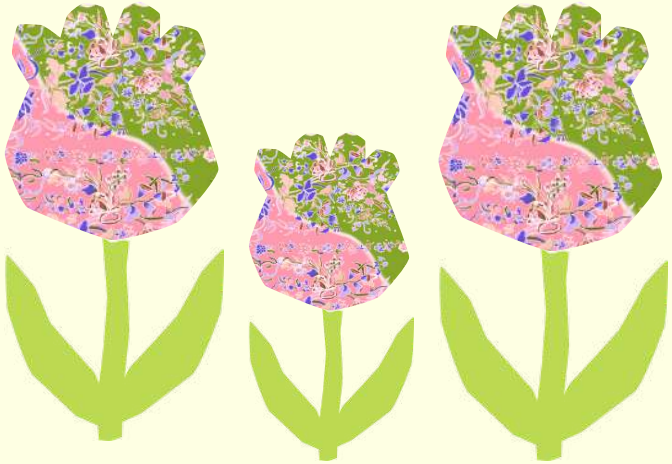
Revision

Handmade ----> Kids Handwriting font

Tahapan revisi dilakukan untuk mempermudah alur baca, sehingga yang dilakukan adalah mengganti font yang lebih berjarak dibandingkan sebelumnya, Lalu membuat space kosong untuk diletakkannya font supaya mempermudah keterbacaan anak-anak dan tidak merasa overstimulate

Revision

Revisi juga dilakukan pada tahapan awal dimana pada sebelum revisi, design terlalu padat dan terlihat kurang natural karena font ditimpa pada ilustrasi sehingga scene diubah menjadi satu spread sehingga terlihat lebih menyatu dan lebih natural dengan adanya white space atau tempat kosong untuk tulisan.



Revision

Revisi dilakukan pada background cerita pada bagian scene dimana mereka menuju ke taman untuk membantu Tara, pada scene ini dilakukan pengubahan warna tone background dimana dari berwarna ke gelap untuk menyesuaikan alur cerita dimana taman tersebut sudah tidak ada warnanya dan sudah rusak.

Final

Secondary Media

Puzzle (7 pasang)

Diecut sticker

Botol Minum

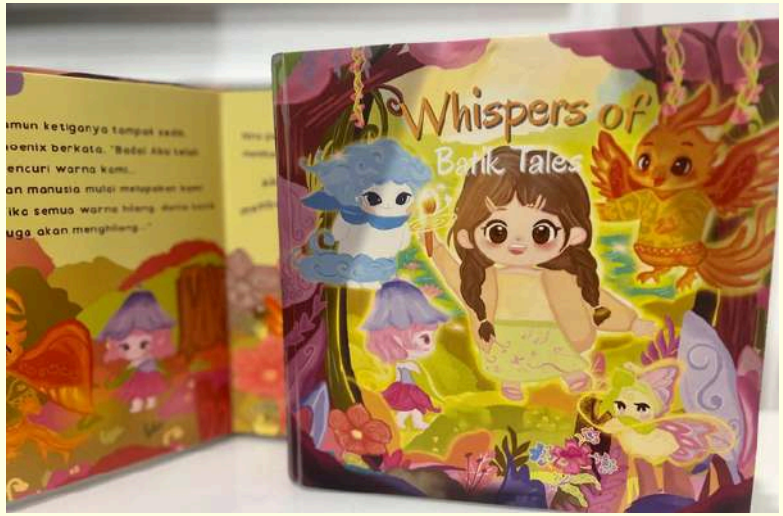
Sticker Sheets

Keychain (6 pcs)

Kotak Pensil

Totebag

Final Design



Final Design

Whispers of
Batik Tales
Whispers of Batik Tales
Whispers of Batik Tales
Dengan senyum bahagia, mereka melanjutkan perjalanan menuju rumah Mega.

Thankyou

by : Gabriela Theadora
00000069718

Whispers of Batik Tales