

Design
Documentation

Ayo Kita
Masak

Sup

dkv
desain
komunikasi
visual
umn



Perancangan Buku Interaktif
Berbasis High Scope

Imajinasi dan aktivitas
bermain anak



Overview

Interactive Book

Konsep

"Ayo Kita Masak Sup" adalah buku aktivitas interaktif yang dapat melatih imajinasi anak dengan menyajikan aktivitas dan informasi edukatif dengan pengalaman yang menarik.

"Masak Sup" merupakan salah satu tema yang diterapkan pada buku aktivitas interaktif. Aktivitas ini merupakan kegiatan yang menyerupai kegiatan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini melatih fokus dan dasar pengetahuan anak.

"Model Pembelajaran High Scope" merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada buku aktivitas interaktif. Model ini menerapkan konsep kebebasan dalam memilih keputusan anak dalam proses belajar.



Overview

Interactive Book

Batasan Perancangan

Buku interaktif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan lebih menyenangkan untuk membangun minat anak untuk melatih imajinasinya \ dengan aktivitas bermain.

Konten perancangan dibatasi pada pengetahuan umum tentang kegiatan sehari-hari pada kehidupan seperti mengenali bahan-bahan makanan, alat-alat-masak, hingga aktivitas memasak.

Target audiens yang dituju adalah anak-anak usia dini dengan umur 4 - 6 tahun yang berdomisili di daerah Jabodetabek.

Fitur Interaktif

- Objek lepas pasang
- Halaman pull tab
- Lift-the-flap
- Sensori
- Fitur memutar
- Fitur slide
- Fitur senter

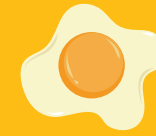


Mind Mapping



Brainstorm

Keywords



Bebas

Kata "Bebas" melambungkan keputusan dan eksplorasi. Kata ini dijadikan sebagai kata kunci utama yang melambungkan aktivitas pada buku. Pembawaan aktivitas berpusat pada kegiatan anak-anak saat melakukan kegiatan masak.

Spontan

Kata "Spontan" terinspirasi dari minat anak dalam memilih keputusannya. Adanya kebebasan dalam memilih keputusan, anak dapat membangun minatnya secara langsung dan menunjukkan kreativitasnya lewat imajinasinya.

Unik

Kata "Unik" memberikan makna mengenai hasil akhir yang telah dilakukan oleh anak-anak dalam menuangkan kreativitasnya. Keunikan bangkit dari minat anak dan keberanian untuk menciptakan kreativitas berimajinasi menjadi kenyataan.

Brainstorm

Big Idea

Tahapan Big Idea, penulis melakukan eksplorasi ide dari kata kunci yang sudah ditetapkan. Tahapan ini bertujuan untuk menemukan berbagai ide, sebagai fondasi perancangan buku interaktif.

*"Bebas berimajinasi dari
tindakan spontan untuk
menciptakan keunikan"*

Pencarian ide

Kebebasan langsung dalam pilihan yang unik.

Keunikan lahir dari kebebasan dan spontanitas.

Keunikan karya yang dihasilkan dari kebebasan secara langsung.

Brainstorm

Moodboard Layout



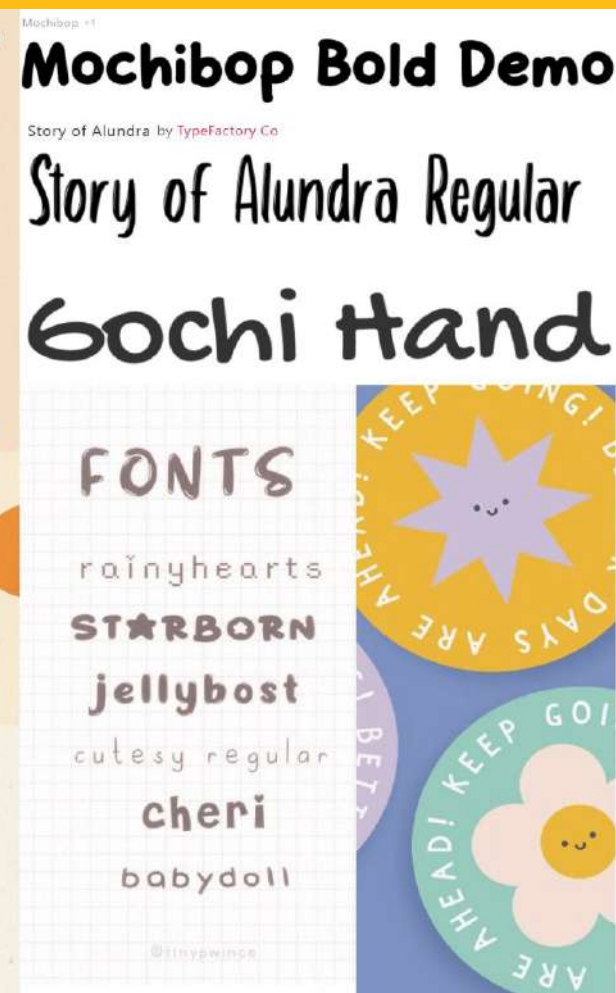
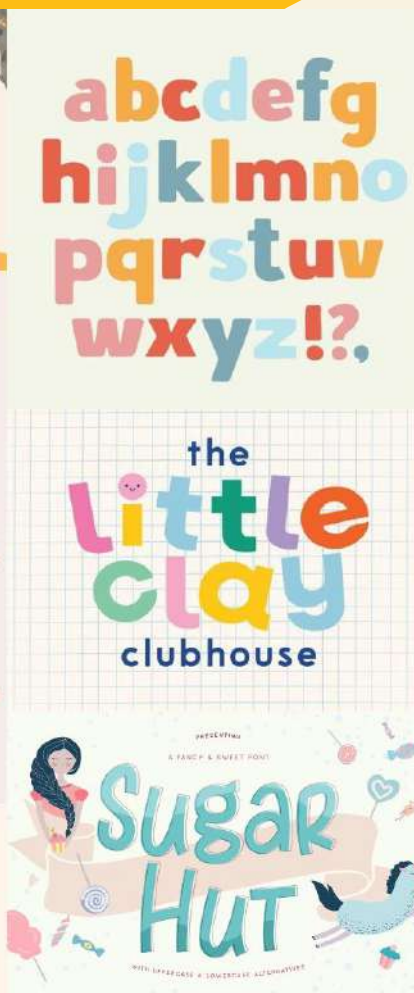
Brainstorm

Moodboard Warna



Brainstorm

Moodboard Typography



Brainstorm

Moodboard Output Buku



Content

Story Script

Tahapan story script menjelaskan penjabaran ide utama, alur cerita, fitur interaktif, serta kegiatan aktivitas pada setiap isi konten buku. Penulis merancang tabel konten yang dikembangkan satu kesatuan.

Setiap halaman alur cerita pada buku interaktif, memiliki aktivitas yang berbeda sesuai dengan tahapan memasak. Setiap aktivitas memiliki keterkaitan satu sama lain. Sehingga anak-anak harus melakukan aktivitas sesuai tahapan yang dikaitkan dengan model pembelajaran High Scope.

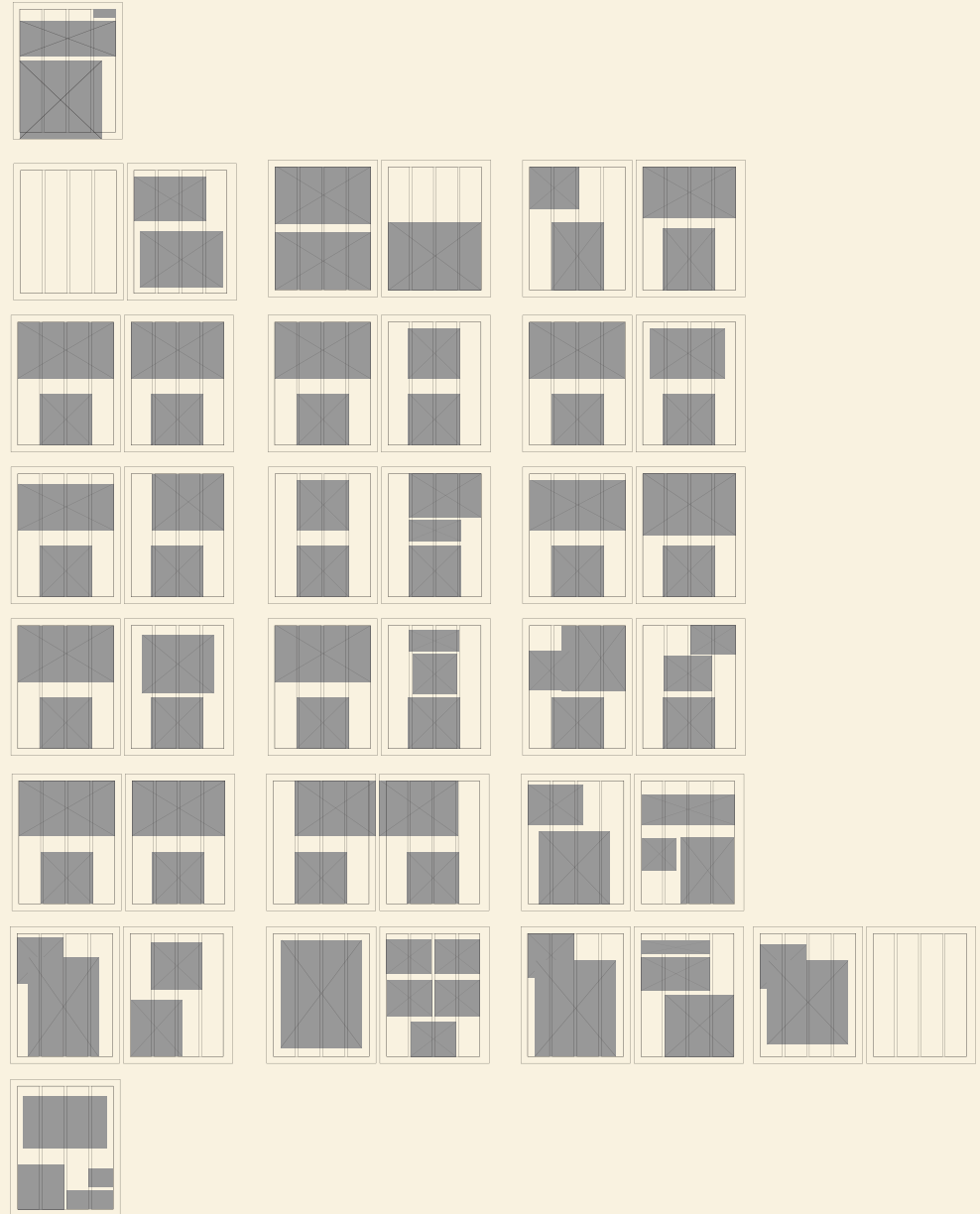
Judul	: Ayo Kita Masak Sup
Karakter	: Soumi, elemen bahan & alat
Halaman	36 halaman
Cerita	Anak-anak diajak untuk mendalami peran dalam membuat sup ala kreasi mereka sesuai dengan kebebasan dalam memilih. Selain membuat sup, terdapat aktivitas yang dapat dilakukan anak-anak saat selesai membuat sup.
Aktivitas	<ol style="list-style-type: none">1. Pilih bahan-bahan2. Siapkan bahan (cuci, potong)3. Siapkan alat masak4. Pilih rasa sup5. Tambahkan bumbu6. Siapkan sup7. Persiapan akhir8. Pilih alat makan9. Makan bersama-sama10. Refleksi kegiatan
Interaktivitas	<ol style="list-style-type: none">1. Objek lepas pasang2. Halaman pull tab3. Lift-the-flap4. Sensori5. Fitur memutar6. Fitur slide7. Fitur senter

Content

Flat Plan

Penulis melakukan perancangan terhadap isi konten dari setiap halaman. Perancangan flat plan bertujuan untuk mengetahui tata letak elemen visual sebagai gambaran besar dari setiap halaman buku interaktif.

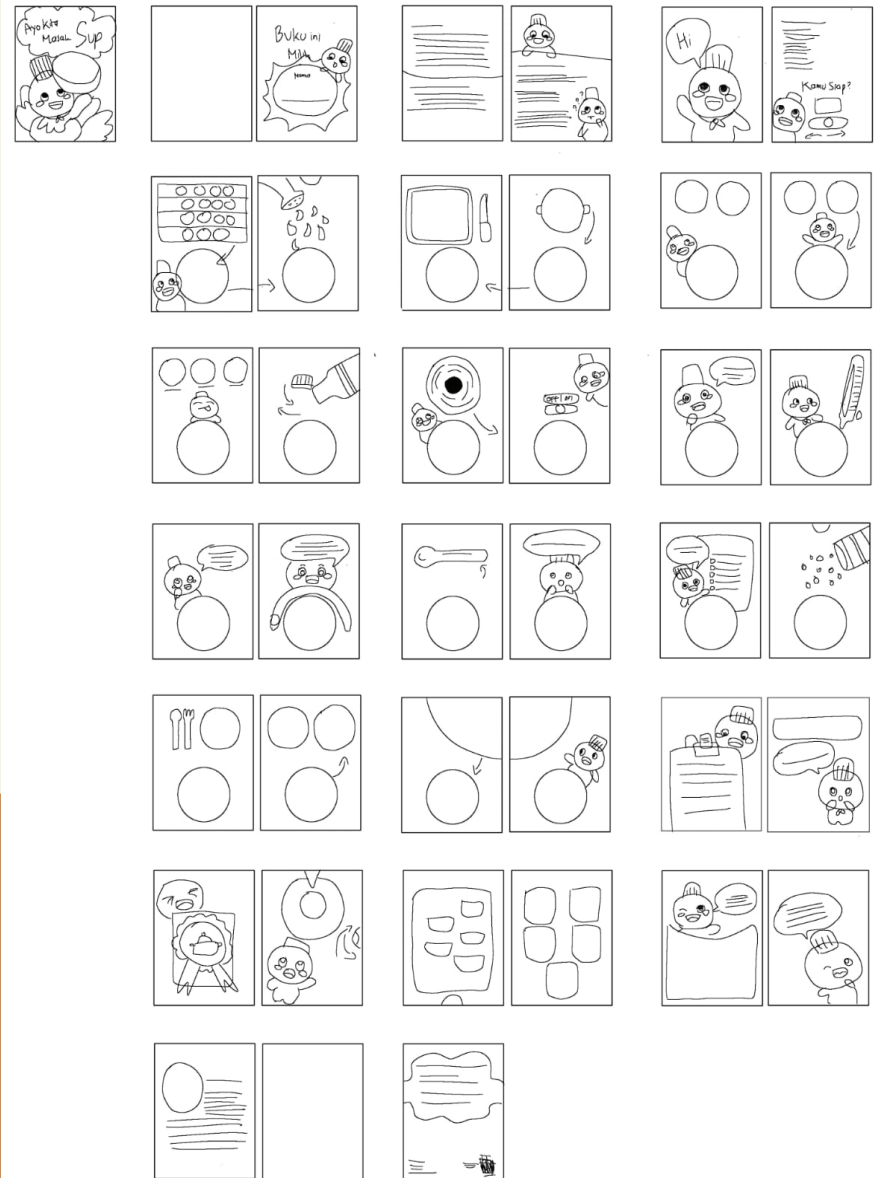
Jumlah halaman yang ditetapkan penulis sebanyak 36 halaman. Pembuatan flat plan menggunakan sistem grid dengan 4 kolom, untuk membantu penulis dalam merancang.



Planning & Design

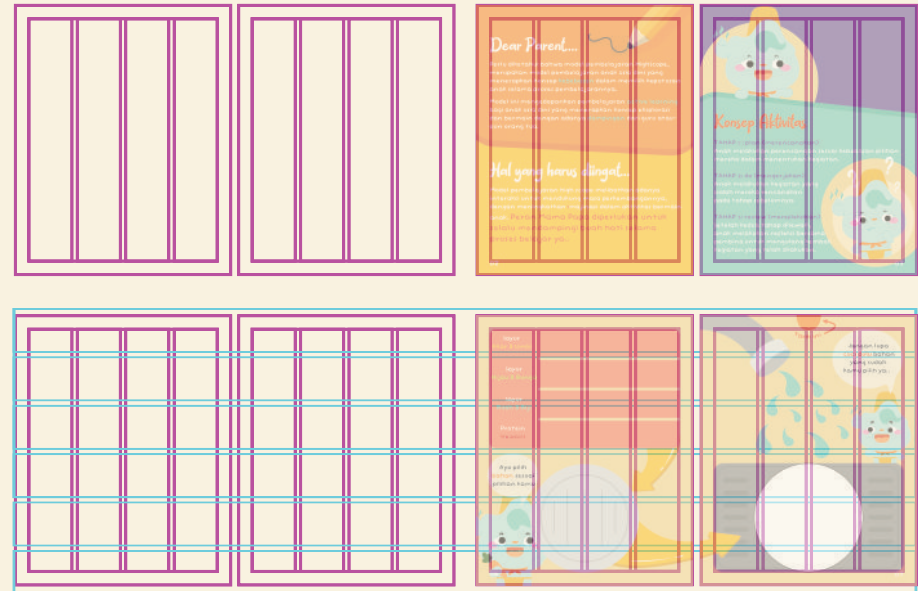
Thumbnail Sketch

Perancangan sketsa kasar kateken buku menampilkan keseluruhan gambaran kasar mengenai isi konten pada setiap halaman buku. Berbeda dengan flat plan, thumbnail bertujuan untuk mengetahui tata letak elemen visual dengan bentuk visual yang menyerupai hasil akhir. Fungsi pembuatan thumbnail digunakan untuk memvisualisasikan elemen visual agar terlihat seimbang.



Grid System

Proses perancangan layouting buku memiliki spesifikasi pada ukuran margin 1,2 cm dan bleed buku sebesar 0,3 cm. Sistem multicolumn pada buku memiliki 4 kolom dan 8 garis grid dalam 1 spread buku dengan gutter 0,4 cm. Penggunaan grid pada layout buku digunakan sebagai peletakan aset visual dan teks pada setiap halaman buku.



Planning & Design

Character Design "Soumi"

Pemilihan karakter pada buku interaktif bertujuan sebagai pemandu pembaca selama melakukan kegiatan aktivitas. karakter Soumi tidak memiliki gender, atau disebut genderless. Hal ini digunakan agar buku dapat digunakan oleh anak-anak baik

perempuan ataupun laki-laki. karakter Soumi merupakan uap dapur yang lahir dari kreativitas anak-anak saat membuat sup.



Berpikir

Menyapa

Menunjukkan

Memberi Arah

Memberikan



Mencicip

Marah

Memberitahu

Lapar

Typhography

Typeface Title / Headline

Ayo — Hobbies

Kita
Masak — Raccoon Demo

Sup — Kidsjone

Penulis memilih beberapa typeface dengan bentuk berliku dan tebal sebagai font title atau headline. Tujuan pemilihan font ini agar dapat menarik perhatian anak-anak dan bersifat tidak kaku. Adanya pemilihan font di atas digunakan sebagai bentuk pengekspresian aktif dan bebas yang mudah dibaca.

Typeface Bodytext

Baby Doll - Contoh

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Penulis memilih font "baby doll" sebagai salah satu font yang digunakan untuk isi konten dari buku interkatif. Pemilihan font tersebut berjenis font script, dimana bentuk dari tulisan mirip seperti penulisan tangan. Sehingga pembaca dapat melihat dengan jelas keterbacaan dari font.

Planning & Design

Color Palette

Pemilihan color pallete juga mempertimbangkan persepsi visual yang ingin dicapai sehingga dapat menginterpretasikan situasi melalui visual dari indera penglihatan. Setiap warna desain memiliki tujuan yang selaras dan memiliki makna yang tersembunyi didalamnya. Perpaduan kelompok warna jingga dan kuning memberikan suasana energik, dan hangat yang menciptakan persepsi visual rasa menarik dan mengundang minat anak-anak, penggunaan warna biru dan ungu menciptakan kesan kepercayaan, dan ketenangan, dimana kedua warna tersebut menciptakan warna yang kontras. Sedangkan untuk warna hijau merepresentasikan warna alam dan kesegaran.



Planning & Design

Illustration Page



Dimensi 20 x 25 cm
Halaman : 01 - 11

Planning & Design

Illustration Page



Dimensi 20 x 25 cm
Halaman : 12 - 23

Planning & Design

Illustration Page



Dimensi 20 x 25 cm
Halaman : 24 - 36

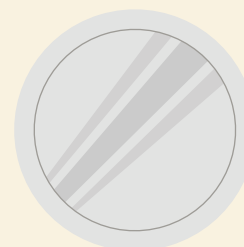
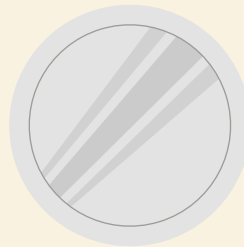
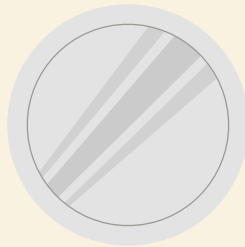
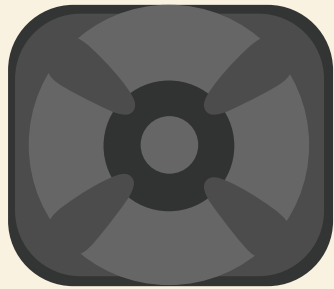
Planning & Design

Illustration Assets

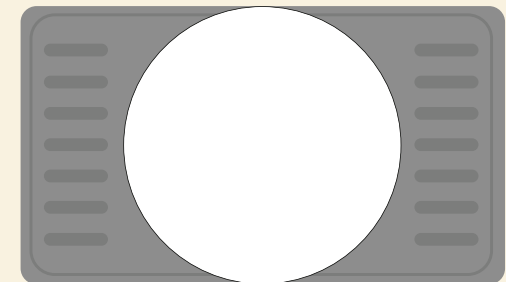


Planning & Design

Illustration Page

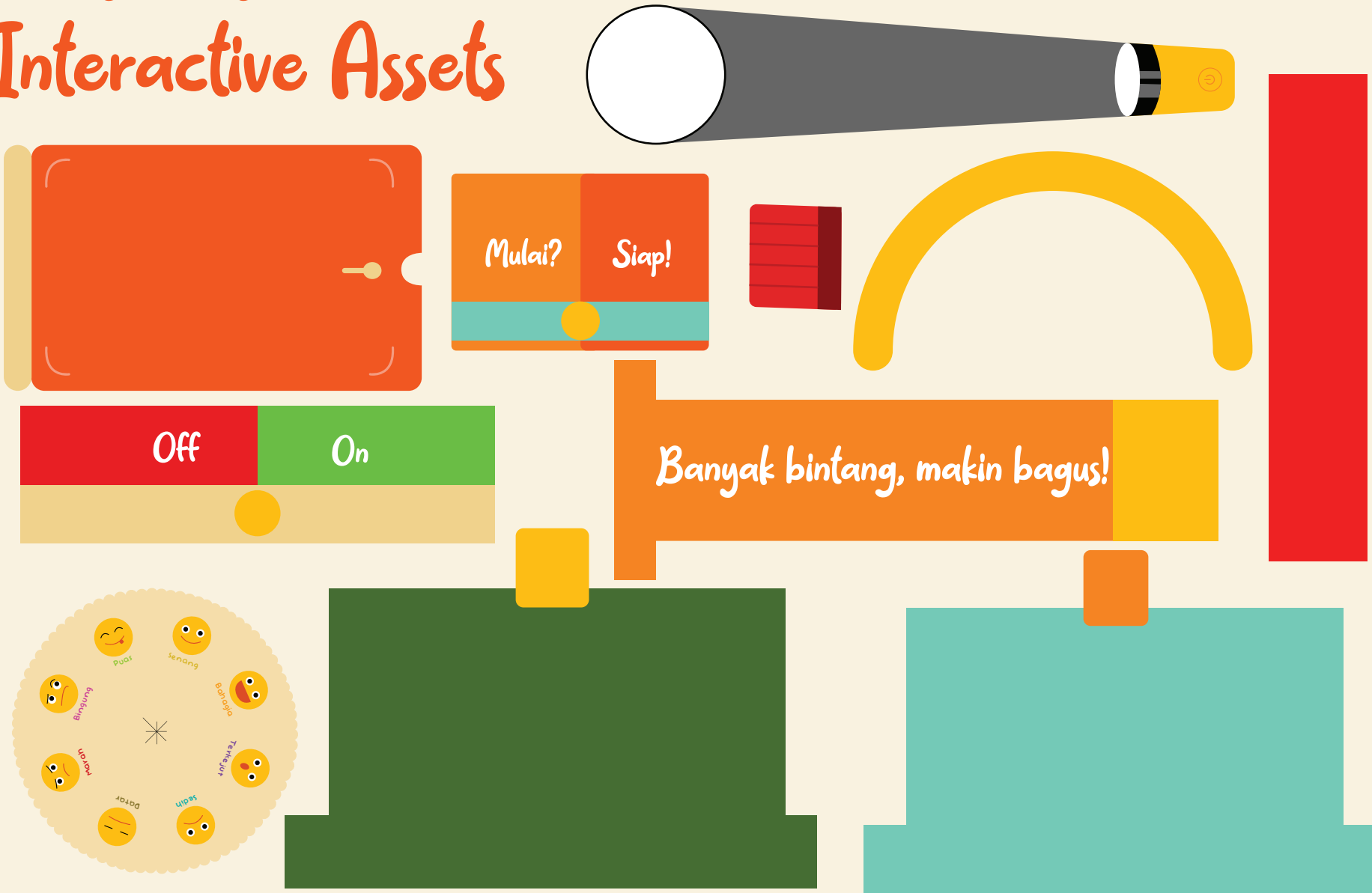


Sayur	
Akar & Umbi	
Sayur	
Hijau & Bunga	
Sayur	
Buah & Biji	
Protein	
Hewani	



Planning & Design

Interactive Assets



Planning & Design

Interactive Elements

Pada desain cover buku, judul buku terletak di bagian atas dan memiliki sinopsis cerita pada bagian belakang yang menjelaskan tujuan dari buku. Dimensi cover buku adalah 20 x 25 cm dengan tambahan bleeding sebanyak 2 cm di setiap sisi.



Production Prototyping

Tahapan ini merupakan proses perakitan buku dari hasil cetakan setiap halaman buku. Masing-masing halaman kemudian ditempel dengan elemen interaktif yang sudah dirancang sebelumnya. Karya prototype memiliki 16 halaman dengan 8 spread. Kemudian dijilid secara manual untuk menciptakan buku yang kokoh dan tahan lama.



Alpha Testing Revision

Illustration Page

Hasil dari perancangan prototype buku interaktif terdapat beberapa revisi pada cover buku. Cover depan ditambahkan elemen tulisan yang menunjukkan bahwa buku tersebut menggunakan metode model pembelajaran High Scope. Kemudian, revisi pada bagian belakang cover buku, yang menunjukkan elemen barcode buku. Kotak putih pada barcode terlihat sedikit mengganggu informasi dari buku, sehingga diubah menjadi tulisan putih dan kotak dihilangkan agar mudah dilihat dan dibaca.

Before



After



Alpha Testing Revision

Illustration Page

Pada halaman awal pada buku interaktif terdapat revisi pada bagian penjelasan model pembelajaran High Scope. Untuk halaman awal menggunakan ilustrasi ibu dan anak dengan penggunaan typography yang terlihat menumpuk. Penggunaan warna pada ilustrasi masih bersifat jauh dari color palette. Sehingga revisi diubah menjadi tulisan dengan tampilan warna cerah sesuai color palette.

Before



After

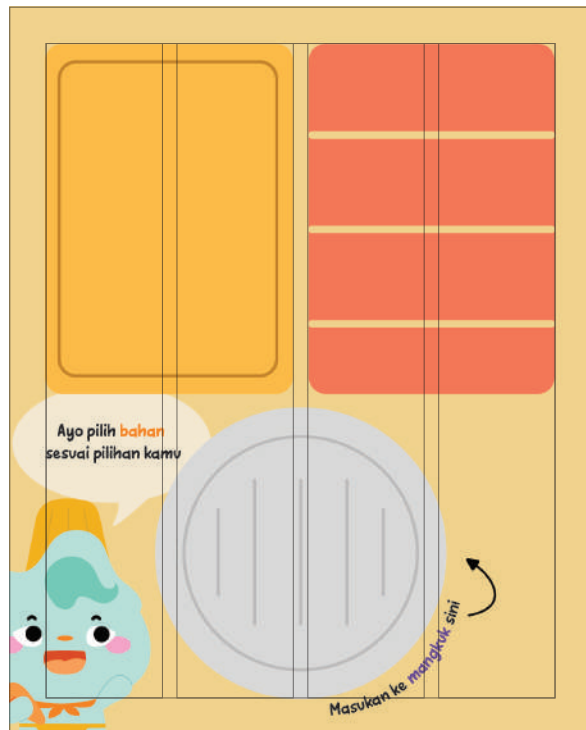


Alpha Testing Revision

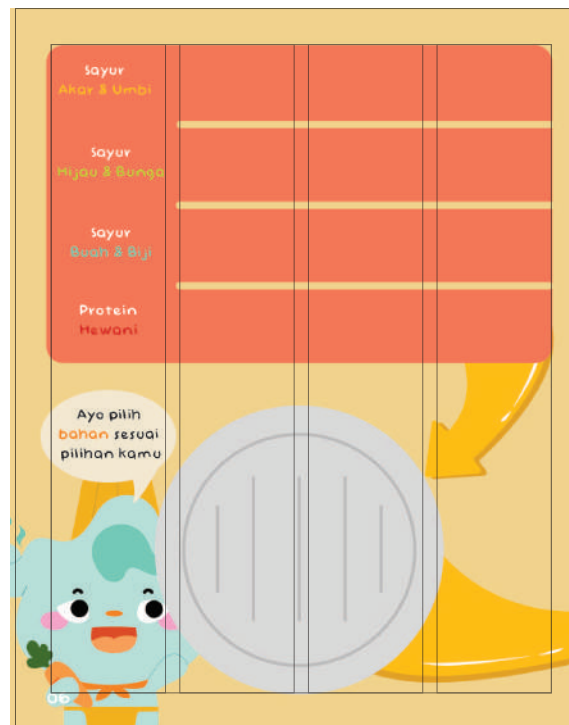
Interactive Page

Revisi pada halaman awal pemilihan bahan-bahan makanan memiliki perubahan pada layouting buku. Pada perancangan awal buku, pemilihan bahan dan pemilihan rasa sup digabung menjadi satu halaman sehingga aktivitas yang dilakukan masih tidak terurut. Oleh karena itu, diubah menjadi satu halaman untuk memisahkan antara pemilihan bahan dan pemilihan rasa.

Before



After

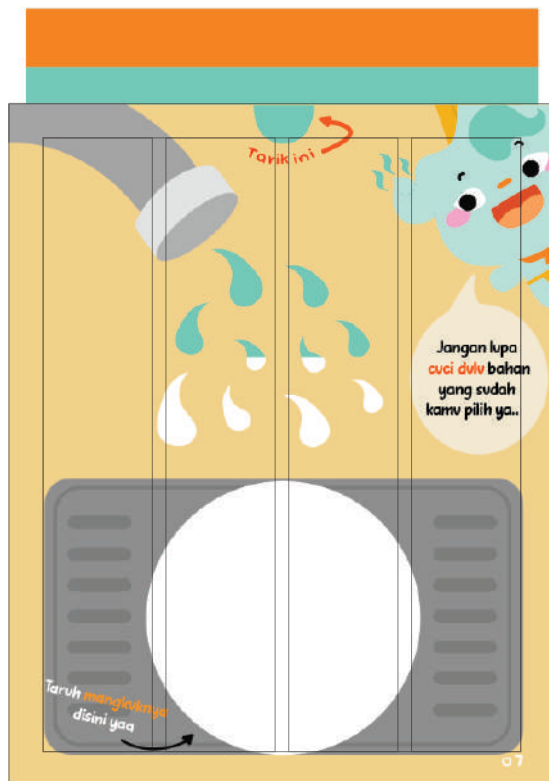


Alpha Testing Revision

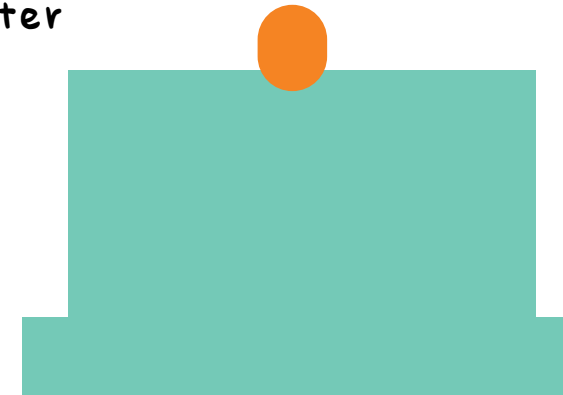
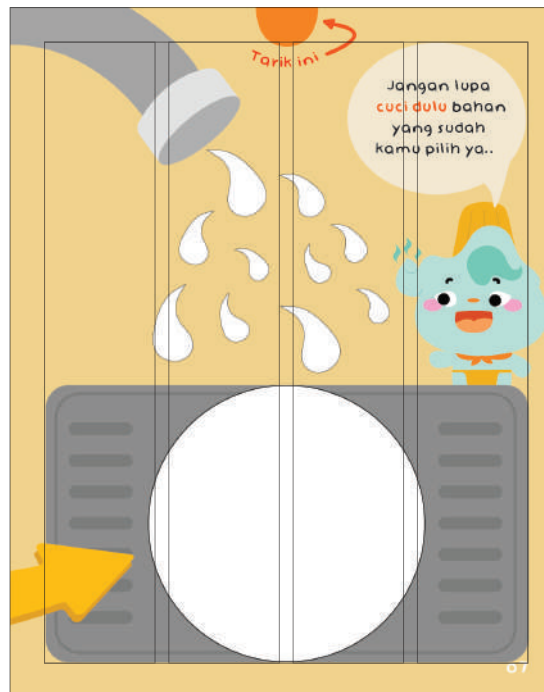
Interactive Page

Penulis melakukan revisi pada bagian interaktif pull tab pada aktivitas mencuci bahan-bahan. Sebelumnya, interaktif pull tab memiliki fitur yang dapat dilepas dan sulit dimengerti penggunaannya. Sehingga penulis melakukan perubahan bentuk pada bentuk fitur pull tab diubah dengan dibatasi pada akhir elemen, sehingga mudah ditarik dan tidak terlepas.

Before



After

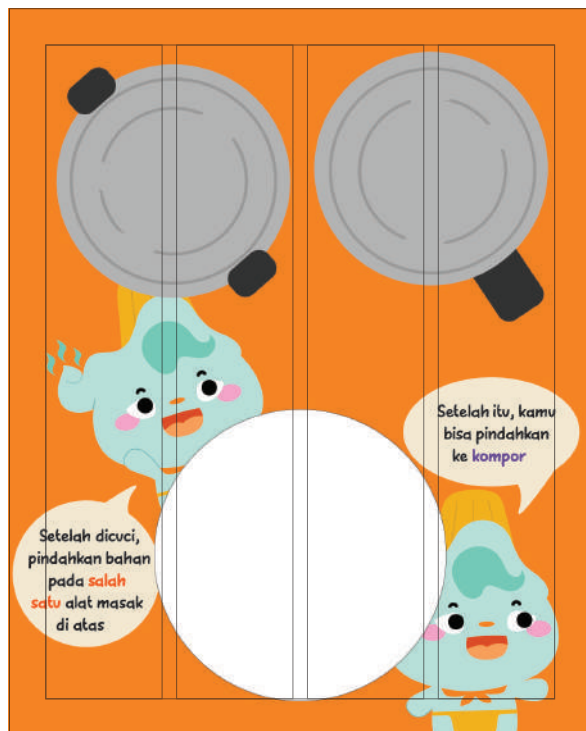


Alpha Testing Revision

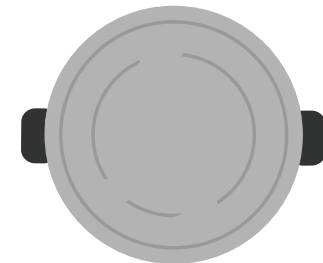
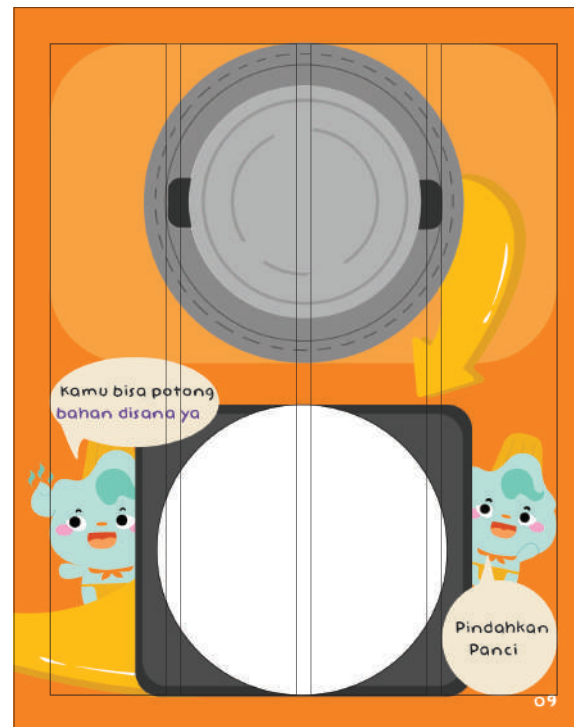
Interactive Page

Penulis melakukan revisi pada halaman pemilihan alat masak. Perancangan sebelumnya penulis menerapkan 2 alat masak seperti panci dan teflon. Akan tetapi alat tidak cocok saat memasak sup. User mengalami kebingungan saat menaruh alat masak, sehingga penulis melakukan revisi dengan menambahkan navigasi dan menetapkan 1 alat masak saja yaitu panci.

Before



After



Alpha Testing Revision

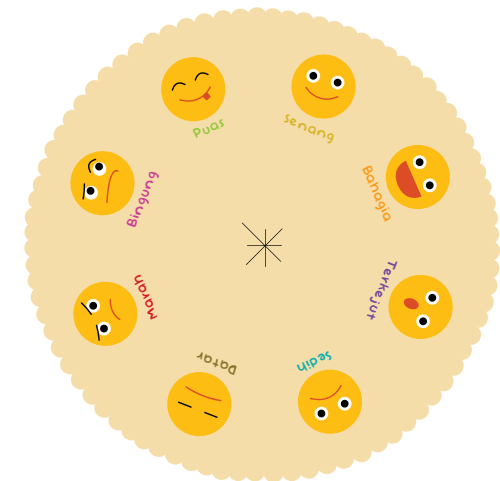
Interactive Page

Penulis melakukan revisi terhadap fitur interaktif memutar yang bertujuan untuk mengekspresikan emosi yang sedang anak-anak rasakan. Sebelumnya fitur ini memiliki lingkaran yang polos dan sulit diputar oleh target audiens. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi pada fitur lingkaran dengan menambahkan bentuk bergrigi agar mudah diputar.

Before



After

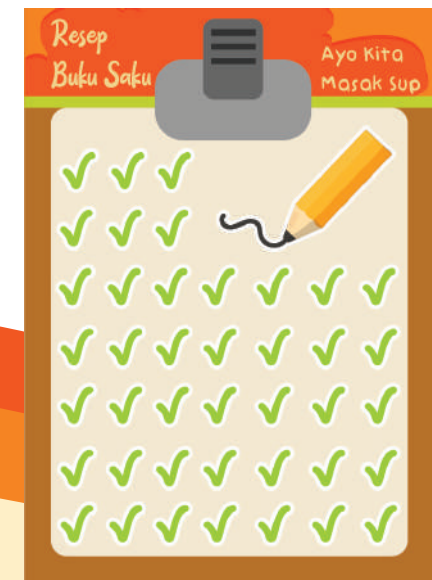


Secondary Media

Sticker Sheet

Media sticker sheet terbagi menjadi dua jenis, yang dapat digunakan dalam buku interaktif. Stiker pertama digunakan sebagai media edukator sebagai pelengkap pembuatan buku resep pada bagian akhir buku. Stiker kedua digunakan sebagai penghias buku interaktif sesuai dengan kreativitas anak-anak.

Media sticker sheet memiliki ukuran A6 dengan pemilihan material sticker chromo glossy, dengan teknik pemotongan stiker kiss cut. Penulis merancang desain stiker yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pada buku. Anak-anak dapat menempelkan elemen stiker sebagai pelengkap buku resep. Kemudian untuk stiker dekorasi, anak-anak dapat menempelkan pada bagian awal buku sebagai penghias.



Secondary Media

Mini X Banner

Media sekunder yang dirancang oleh penulis selanjutnya, menggunakan media mini x banner. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi singkat mengenai perancangan buku interaktif. Tampilan dari mini x banner digunakan sebagai pengenalan kesan pertama pada buku interaktif dan mengajak target audiens untuk mengenali informasi secara keseluruhan.



Secondary Media

Notebook

Media sekunder yang akan dirancang oleh penulis selanjutnya, yaitu media notebook. Media notebook masuk pada jenis stasionery sebagai media pendukung dari media utama. Tujuan dari adanya perancangan media sekunder notebook, digunakan sebagai mencatat keperluan target audiens dan memberikan informasi secara visual agar target audiens dapat terus mengingat.



Secondary Media

ID Card

Penulis merancang media sekunder berupa ID Card. Media ID card termasuk jenis bagian jenis media sekunder stasionary sebagai media pendukung dari media utama. Tujuan perancangan media sekunder ID card digunakan sebagai memberikan identitas target audiens yang dapat mengenal diri dan memberikan peran mereka sebagai chef yang sedang memasak sup pada aktivitas buku interaktif. Hal ini dapat menarik perhatian target audiens, sekaligus meningkatkan minat mereka yang berimajinasi sebagai identitas peran penting dalam aktivitas buku interaktif.

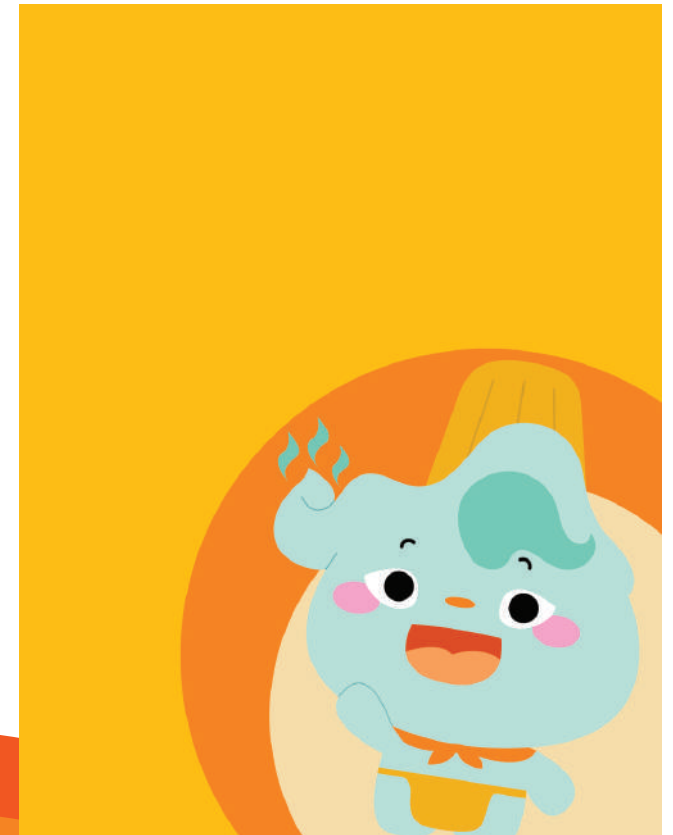


Secondary Media

Apron

Proses perancangan media sekunder selanjutnya merupakan media apron. Media apron termasuk perancangan media sekunder dengan jenis merchandise sebagai salah satu media pendukung dari media utama.

Tujuan dari pembuatan media apron ini ditujukan pada anak-anak sebagai media tambahan agar mendalami peran anak dalam aktivitas belajarnya. Anak-anak dapat menggunakan apron tersebut untuk mendalami perannya sebagai chef untuk mengendalikan aktivitas pada buku interaktif.



Secondary Media

Instagram Post

Media sekunder yang digunakan sebagai media promosi lainnya oleh penulis, terhubung dengan adanya media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat. Penulis merancang media sekunder berupa penggunaan Instagram post. Tujuan dari adanya perancangan ini digunakan sebagai media promosi untuk menyebarkan informasi secara luas, mengenai buku interaktif dan informasi menarik terkait topik perancangan yang diangkat. Media Instagram feeds lebih ditujukan pada orang tua yang memiliki anak diusia 4-6 tahun, untuk mempromosikan buku interaktif sebagai media pembelajaran.



Final Design Display



Final Design Display



Final Design

Display



Halaman: 08 & 09

Final Design Display



Halaman: 12 & 13

Final Design

Display



Halaman: 14 & 15

Final Design

Display



Halaman: 32 & 33

Terima Kasih

