

Design Document

# Perancangan Buku Interaktif untuk Membantu Orang Tua Mengajarkan Penyaluran Emosi Negatif pada Anak

Verencia Euginia-00000065174



**HALLO!**



# Daftar Isi



Pendahuluan & Konsep.....	1
Proses Riset Visual.....	2
Sketsa & Eksplorasi Awal.....	3
Color Palette& Style Exploration.....	4
Final Artwork Showcase.....	5



1

# Pendahuluan & Konsep





# Pendahuluan

## Latar Belakang

Anak-anak usia 5-7 tahun mulai mengalami perkembangan emosi yakni mulai mencoba mengatur emosi dan menyadari emosi. Pada usia ini, cara menyalurkan emosi secara tepat merupakan salah satu aspek yang perlu untuk diajarkan untuk mendukung perkembangan emosional anak usia ini.

## Batasan

- Target audiens dari buku ini adalah Orang tua yang memiliki anak berusia 5-7 tahun (primer) dan anak-anak berusia 5-7 tahun (sekunder) dengan SES B-A, di Jabodetabek

## Konsep

Hari Saat Kita Berawan merupakan sebuah buku interaktif yang mengajak anak untuk mempelajari cara menyalurkan emosi negatif bersama dengan Nara, Arka, serta Kumo.



# User Persona

Penulis merancang user persona berkaitan dengan target primer dari perancangan buku ini sebagai berikut.

## Naila



**Usia :** 30 tahun  
**Domisili :** Jakarta  
**Pekerjaan :** Ibu Rumah Tangga  
**SES :** A

### Biografi

Naila merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak berusia 5 tahun.

### Hobby

- Memasak
- Menonton drama
- membaca buku

### Motivation



### Pains

- Kesulitan menangani luapan emosi anak
- Merasa kelelahan dalam mengatur emosi diri dan anak
- Sering merasa bersalah saat memarahi anak

### Goals

- Ingin anaknya dapat mengekspresikan emosi dengan sehat
- Ingin memiliki panduan dalam menghadapi emosi anak
- Ingin membantu anak dalam belajar memahami emosi

## User Persona

### Personality



### Brand & Influence



### Preferred Media

- Buku parenting
- video
- sosial media
- Rekomendasi orang terdekat



# User Persona

Penulis merancang user persona untuk target audiens sekunder yakni anak-anak sebagai berikut.

## User Persona

### Rian



**Usia :** 5 tahun  
**Domisili :** Tangerang  
**Pekerjaan :** Siswa TKB  
**SES :** B

#### Biografi

Rian merupakan seorang anak berusia 5 tahun yang senang bermain lego, menggambar, dan membaca buku

#### Hobby

- Bermain lego/balok
- membaca buku
- Menggambar

#### Motivation

Incentive  
Fear  
Growth  
Power  
Social

#### Pains

- Merasa tidak dimengerti saat mengekspresikan emosi
- Merasa frustrasi karena tidak dapat mengungkapkan perasaannya
- Tidak tahu cara menenangkan diri saat emosi

#### Goals

- Merasa aman dalam mengekspresikan emosi tanpa dimarahi
- Ingin belajar berbagai cara meluapkan emosi
- Ingin memiliki cara aman dalam meluapkan emosi

#### Personality

Extrovert      Introvert  
Feeling      Thinking  
Intuitive      Sensing  
Judging      Perceiving

#### Brand & Influence

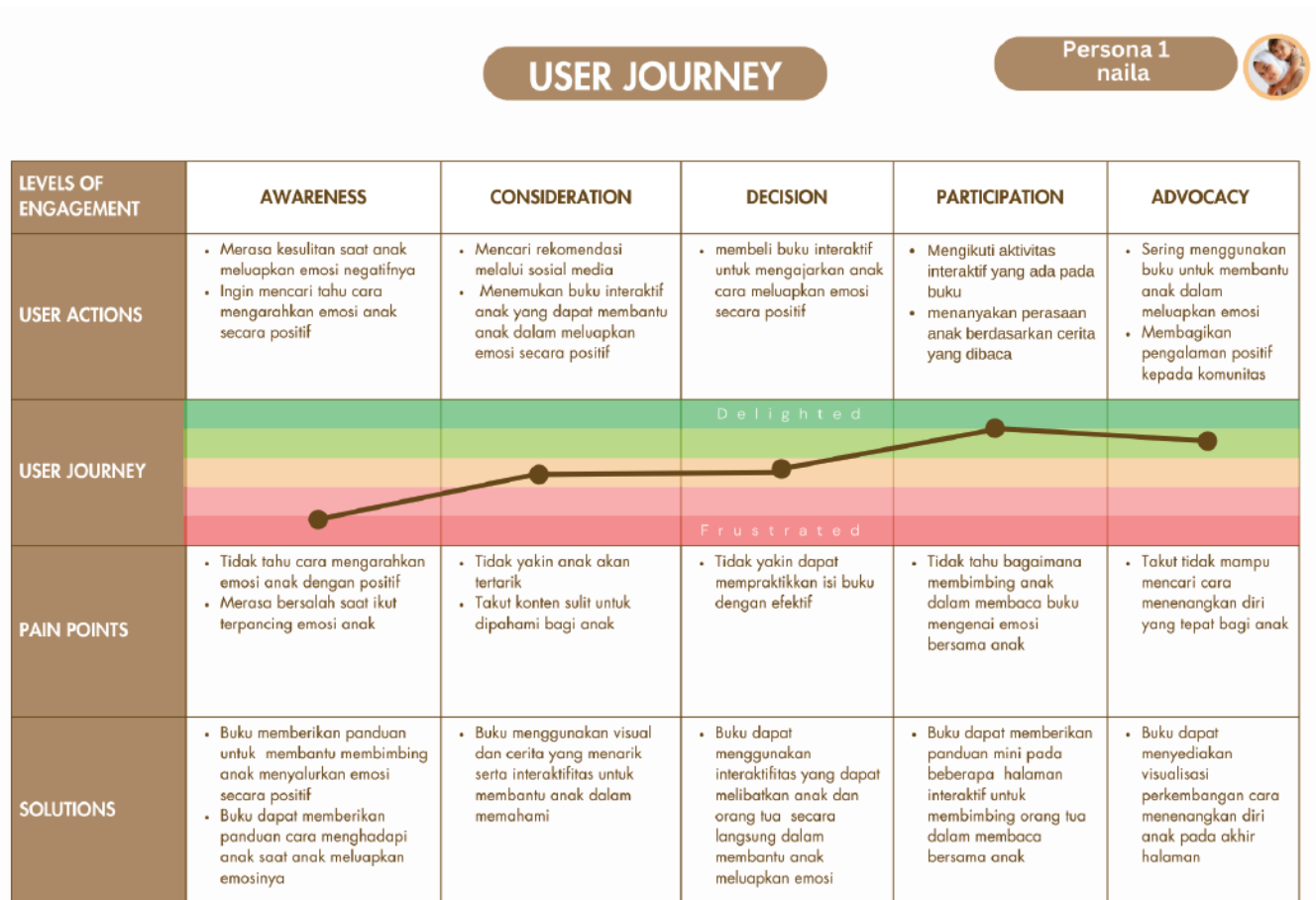
   
 Gramedia

#### Preferred Media

- Buku anak
- Youtube

# User Journey

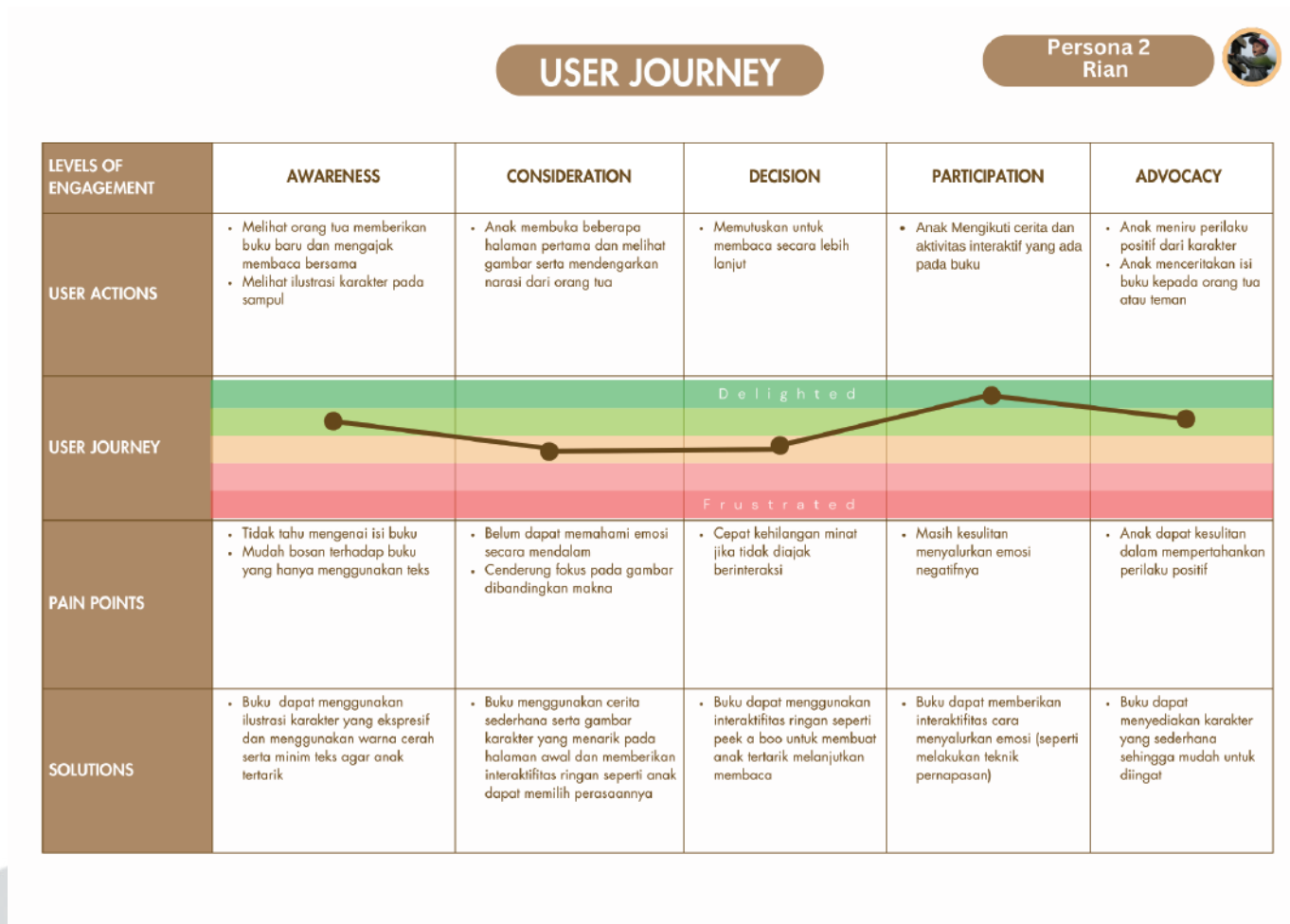
Berikut adalah user journey dari target audiens primer.  
User Journey ini berfungsi sebagai gambaran perilaku dari target audiens





# User Journey

Berikut adalah user journey dari target audiens sekunder.



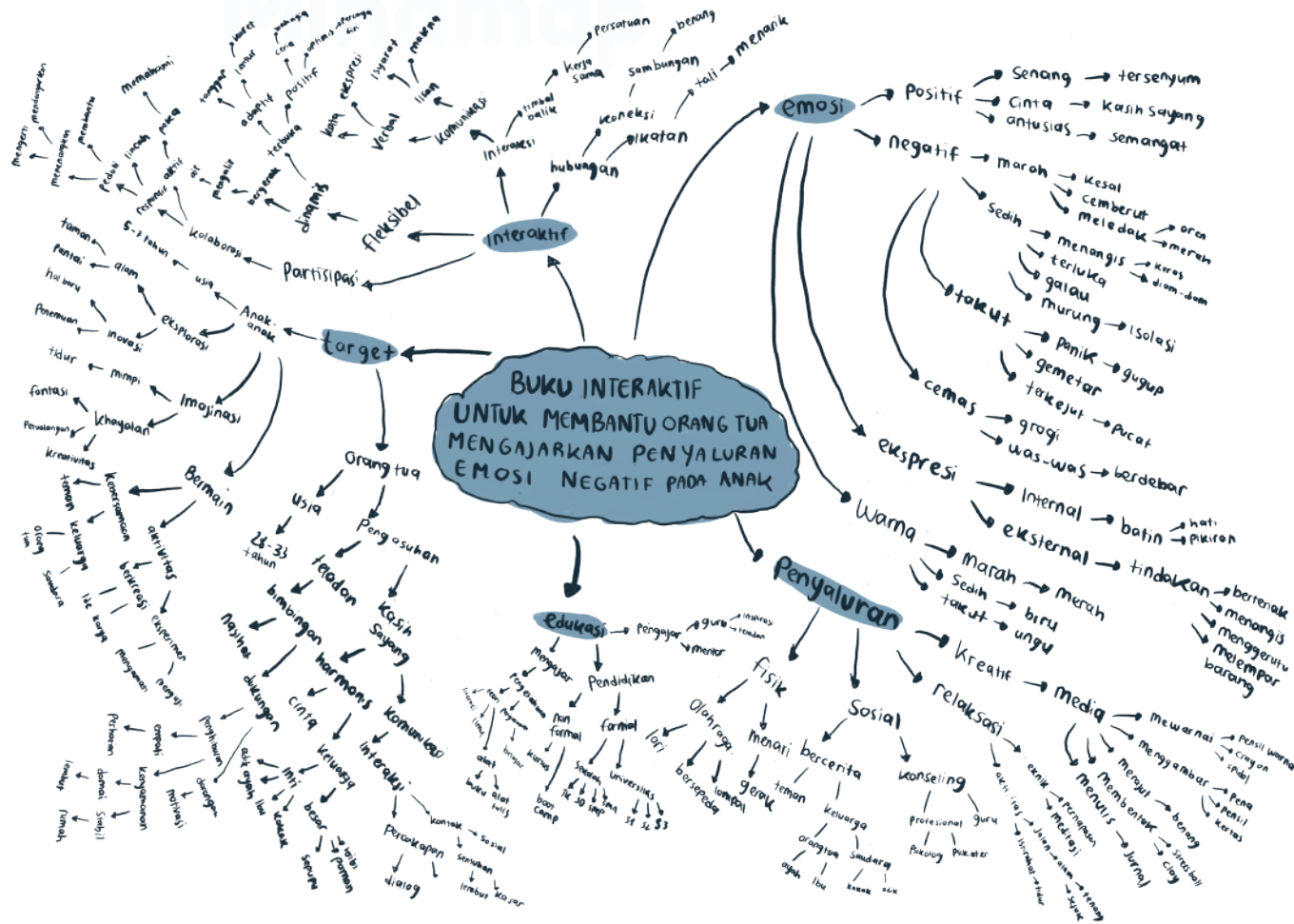
# 2

Proses  
Riset  
Visual



# Mindmap

Berikut ini adalah proses brainstorming terkait topik yang dilakukan melalui mindmap.



# Keywords

Berikut ini adalah Keywords terpilih yang ditemukan melalui proses Mindmapping.

## Petualangan

Keyword petualangan dipilih karena berkaitan dengan eksplorasi yang dilakukan anak ketika mengikuti cerita dan eksplorasi dalam mencari cara untuk meluapkan emosi negatif secara tepat.

## Interaksi

Keyword interaksi berkaitan dengan interaksi antara orang tua dan anak ketika membaca buku ini dan membina hubungan antara orangtua dan anak sehingga anak dapat belajar cara menyalurkan emosi.

## Relaksasi

Keyword relaksasi berkaitan dengan topik emosi negatif. Melalui keyword ini, buku yang dirancang diharapkan dapat menjadi media yang nyaman bagi anak dalam mempelajari cara menyalurkan emosi negatif



# Big Idea

Berdasarkan keywords yang telah ditentukan, penulis merancang sebuah big idea yakni sebagai berikut.

**“A Journey to Calm the Heart “**

Big idea ini juga mengajak target audiens ke dalam perjalanan untuk mencari cara penyaluran emosi negatif yang sesuai agar dapat menjadi tenang.



# Konsep Visual

Melalui big idea yang telah dirancang, penulis menyusun konsep visual untuk perancangan buku ini sebagai berikut.

Pada perancangan buku ini, konsep visual yang akan digunakan adalah menggunakan warna lembut dan hangat untuk memberikan kesan relaksasi, menggunakan layout yang bervariasi untuk menciptakan kesan bertualang, menggunakan tipografi sans serif untuk mempermudah keterbacaan, dan menggunakan gaya ilustrasi goresan pensil agar dapat lebih familiar dengan anak-anak.





# Moodboard & Look and Feel

Berdasarkan konsep visual yang telah dirancang, penulis merancang moodboard dan look and feel yang sesuai dengan tema relaksasi dan petualangan.



## Moodboard



Moodboard ini dirancang dengan memiliki suasana yang **tenang** dan **berpetualang**.

## Look and feel



Look and feel ini dirancang dengan **warna-warna yang lembut** dan **hangat** untuk menggambarkan relaksasi.



# Referensi

Penulis mengumpulkan berbagai referensi terkait perancangan buku ini yang terbagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut.

## Layout



Referensi layout yang digunakan adalah **bervariasi** mulai dari spread hingga berbagai bagian agar memberikan kesan **petualang**.

## Gaya Ilustrasi



Referensi gaya ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan **goresan pensil** agar lebih familiar dengan anak-anak

# Referensi

Adapun referensi untuk warna, tipografi dan interaktivitas sebagai berikut.

## Warna



Referensi warna yang digunakan adalah **warna-warna lembut dan hangat** untuk memberikan kesan **relaksasi**.

## Tipografi



Referensi Tipografi yang digunakan adalah **font sans serif** dengan bentuk bulat untuk mempermudah keterbacaan.

## Interaktivitas



Referensi interaktivitas yang digunakan adalah **wheel, pull a tab, peek a boo, touch and feel** dan sedikit aktivitas **menggambar**.

# 3

## Sketsa & Eksplorasi Awal





# Alur Cerita

Penulis menyusun alur cerita untuk perancangan buku ini. Berikut ini adalah penjabaran ide utama dari perancangan alur cerita untuk buku ini.

Penulis telah menyusun naskah alur cerita secara lengkap yang dilengkapi dengan gambaran ilustrasi yang akan digunakan pada setiap halamannya. Naskah lebih lengkap dapat di scan pada barcode dibawah ini.

**Scan disini!**

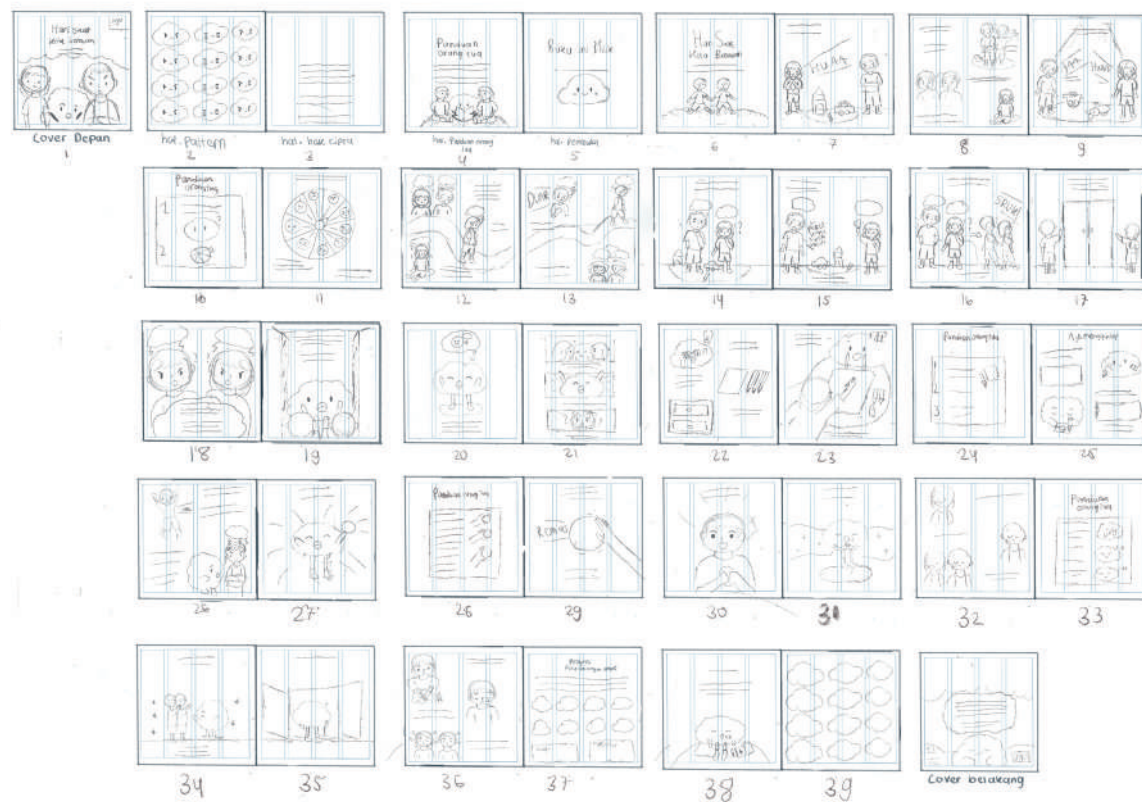


**Judul : Hari saat Kita Berawan**  
**Karakter : Arka, Nara, dan Kumo**

<b>Halaman</b>	40 Halaman
<b>Cerita</b>	Tiba-tiba, awan kecil muncul di atas kepala Nara dan Arka ketika mereka merasa tidak nyaman. Mereka pun kebingungan dan mencoba untuk mengusir awan itu pergi. Di tengah kebingungannya, mereka bertemu dengan awan penolong yang mengajarkan mereka beberapa cara untuk membuat awan tersebut menghilang.
<b>Informasi penyaluran emosi negatif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Panduan Roda emosi</li><li>- Panduan ayo menggambar</li><li>- Panduan penggunaan stress ball</li><li>- Panduan teknik pernapasan</li></ul>
<b>Interaktivitas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Roda emosi</li><li>- Pull a tab</li><li>- Peek a boo</li><li>- Touch and Feel</li></ul>

# Flat Plan

Penulis juga menyusun flat plan berdasarkan alur cerita yang telah dirancang. Flat Plan ini bertujuan agar ilustrasi yang dirancang dapat mendukung alur cerita dengan baik sehingga dapat meningkatkan pengalaman membaca. Berikut adalah Flat plan yang penulis rancang yang telah melalui proses perbaikan.





# Referensi Karakter

Penulis mengumpulkan referensi terkait karakter yang akan dibentuk agar karakter yang dirancang dapat sesuai dan relate dengan target sekunder pembaca yakni anak-anak.

Referensi gaya karakter Nara



Referensi gaya karakter Arka

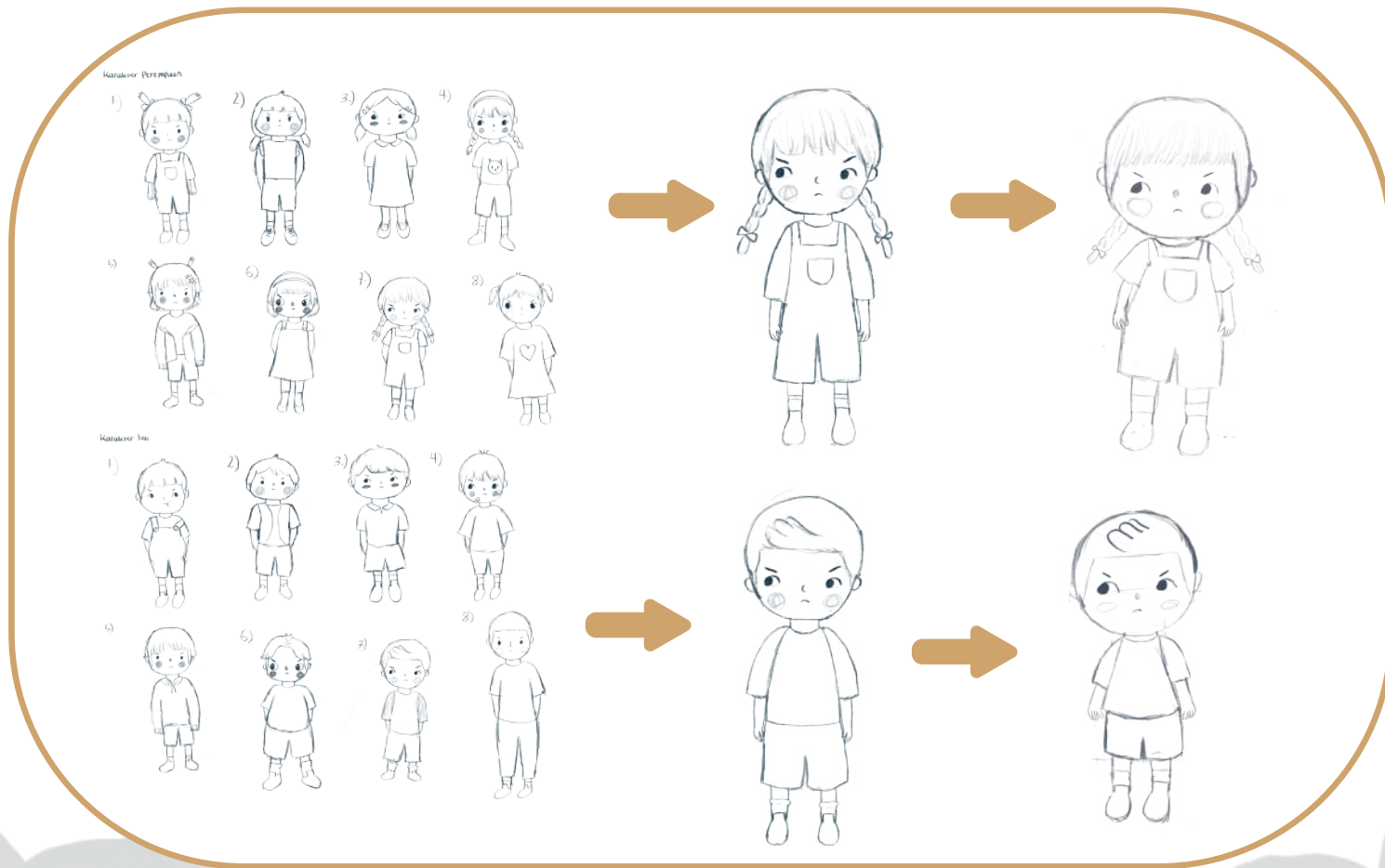


Referensi gaya karakter Kumo



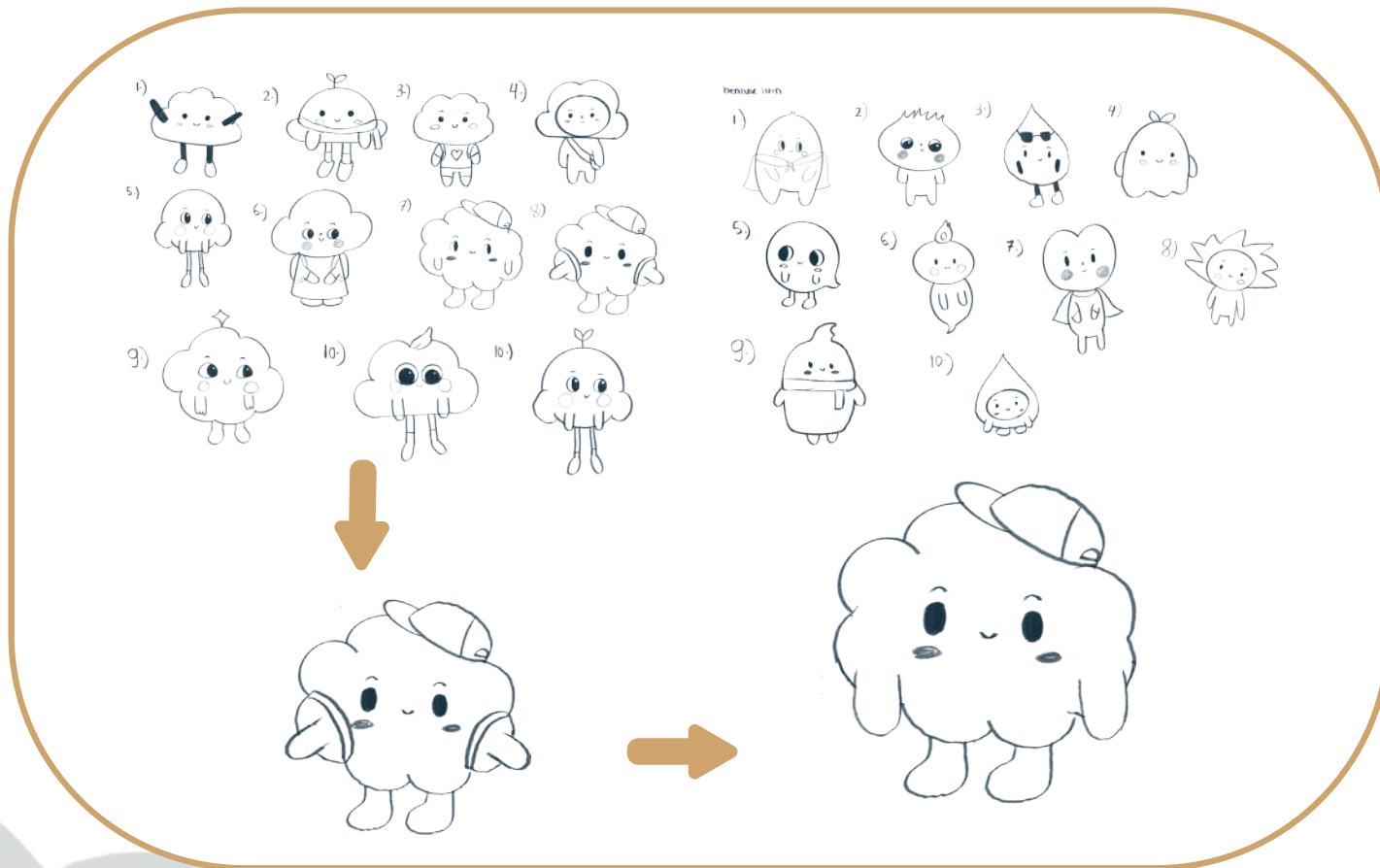
# Sketsa Karakter Nara & Arka

Setelah mengumpulkan referensi terkait sketsa yang akan dirancang, penulis merancang beberapa sketsa karakter. Sketsa karakter terpilih pun kemudian melalui proses iterasi dan perbaikan sebagai berikut



# Sketsa Karakter Kumo

Penulis juga membuat sketsa untuk karakter Kumo yang akan dirancang. Penulis merancang beberapa sketsa untuk karakter Kumo, sketsa terpilih kemudian melalui proses perbaikan sebagai berikut.



# Sketsa Halaman

Penulis merancang sketsa halaman dengan lebih rapi untuk mempermudah rendering halaman nantinya. Pada sketsa ini, setiap halamannya diberikan bleeding untuk area terpotong.



# 4

## Palet Warna & Eksplorasi gaya





# Tipografi

Penulis melakukan eksplorasi terhadap beberapa typeface sans serif yang sesuai dengan kesan “awan”, memiliki bentuk bulat, dan memiliki tingkat keterbacaan yang cukup. Penulis kemudian memilih typeface yang sesuai untuk headline dan bodytext sebagai berikut

## Eksplorasi Typeface

Poppins  
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;

Next Sunday  
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;

Sour Gummy  
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;

Gaegu  
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;

Arial Rounded  
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;

**Fredoka One**  
**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;**

Jojoba  
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890.,;

## Typeface terpilih

**Fredoka One**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890.,;**

Gaegu

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

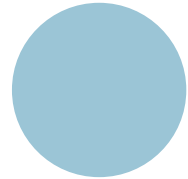
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,;

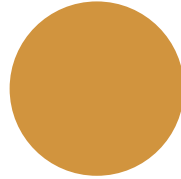


# Palet Warna

Berdasarkan referensi yang telah dirancang, penulis melakukan pemilihan warna sebagai berikut. Warna-warna yang penulis pilih adalah warna-warna lembut dan hangat untuk menciptakan kesan tenang atau relaksasi.



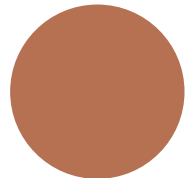
#9BC5D



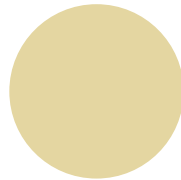
#D09341



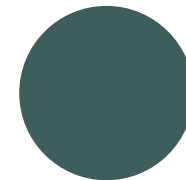
#F5EDDD



#B67154



#E8C28E



#3E5E5A

# Karakter Nara & Arka

Tokoh utama dalam buku ini adalah Nara dan Arka yang merupakan anak kembar yang sering kebingungan dengan perasaannya.

NARA



- emotional
- moody
- conflicted



gestur



ARKA



- Fierce
- expressive
- impulsive



gestur



Penulis memilih tokoh Nara dan Arka yang merupakan anak kembar agar pembaca yakni target audiens anak-anak dapat merasa relate dengan kedua tokoh tersebut. Lebih lanjut, pemilihan kedua karakter ini dilakukan agar dapat menggambarkan cara penyaluran emosi negatif baik pada anak laki-laki maupun perempuan.

# Karakter Kumo

Selain Arka dan Nara, penulis juga merancang karakter lainnya yakni Kumo yang merupakan awan penolong yang membantu Nara dan Arka untuk mengusir awan di atas kepala mereka.

KUMO



- Calm
- Confident
- friendly
- Kind

emosi



cemas



bingung



tenang



percaya

gestur



# Rendering Halaman

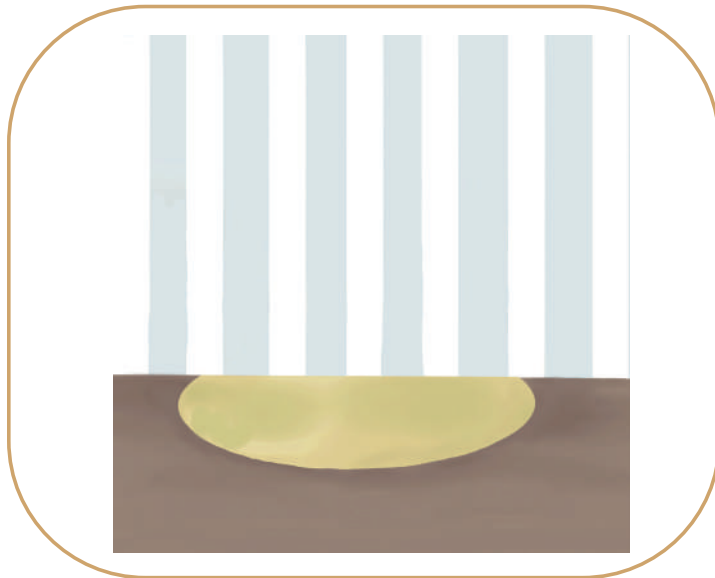
Setelah melalui proses sketsa dan perbaikan, penulis melakukan rendering halaman melalui pewarnaan dan shading pada setiap halaman sebagai berikut.



# Aset Ilustrasi

Penulis merancang aset ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan buku ini. Aset ini melingkupi latar tempat, aset mainan pada latar, awan di atas kepala, dan aset lainnya seperti emoji.

## Latar Tempat

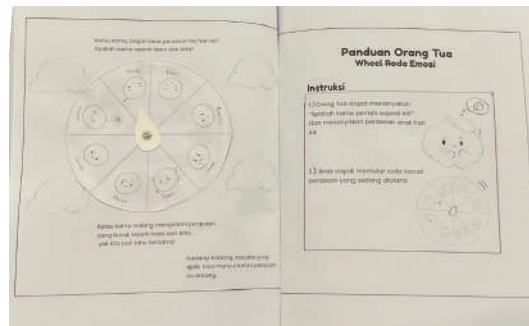
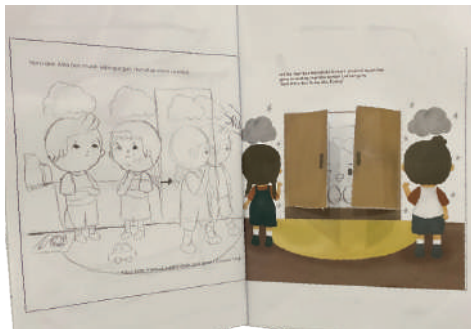
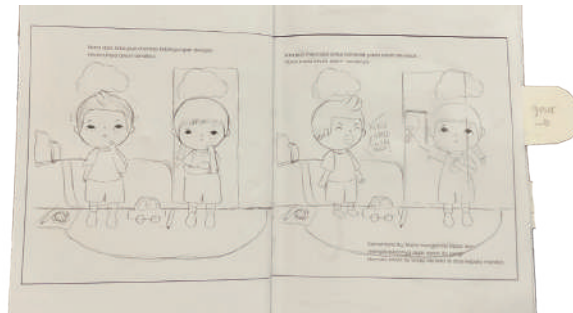


## Aset Lainnya



# Prototyping

Dalam hal memastikan interaktivitas yang akan dirancang dapat berjalan dengan lancar, penulis merancang sebuah dummy book untuk prototyping dan menguji fitur interaktif yang akan digunakan.





# Revisi

## Alpha Test

Penulis melakukan alpha test secara internal untuk menguji prototype yang telah dirancang. Melalui alpha test tersebut, penulis melakukan perubahan visual sesuai saran yang telah didapatkan. Adapun perubahan yang penulis lakukan sebagai berikut.

Sebelum



Sesudah



# Revisi

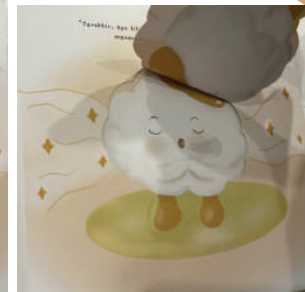
## Alpha Test

Selain perubahan visual, penulis juga melakukan perubahan interaktivitas pada bagian kipas dan menambahkan interaktivitas peek a boo.

### Sebelum



### Sesudah



5

## Final Artwork Showcase



# Display Buku

## Cover Buku





# Display Buku

## Isi Buku





# Display Buku

## Interaktivitas Buku



# Media Sekunder

## Merchandise

Penulis merancang beberapa media sekunder yang dapat menjadi pendukung dari media utama yakni merchandise. Merchandise yang penulis rancang yakni buku gambar, tempat pensil, stiker, dan gantungan kunci.



# Media Sekunder

## Promosi

Media : Instagram Feeds  
Ukuran : 1080 x 1080 px

Penulis merancang 6 baris feeds pada Instagram untuk mempromosikan buku "Hari saat Kita Berawan" untuk rilis buku.



# Media Sekunder

## Promosi

Media : Instagram Story  
Ukuran : 1980 x 1080 px

Penulis merancang instagram story untuk mempromosikan buku "Hari saat Kita Berawan".





# Media Sekunder

## Promosi

Media : Katalog promosi Shopee  
Rasio : 1 : 1

Penulis juga merancang katalog promosi buku pada aplikasi shopee untuk penjualan buku secara online.





# Media Sekunder

## Promosi

Media : Mini X banner  
ukuran : 25 x 40 cm

Banner ini dapat digunakan pada toko buku untuk mempromosikan penjualan buku "Hari saat Kita Berawan".



# Design Document

Verencia Euginia-00000065174

