



# Buku Interaktif Langkah Kecil Persahabatan

Janice Aurn - 00000068426  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional anak



# 1

- 1.1 Overview
- 1.2 Mindmap
- 1.3 Keywords
- 1.4 Moodboard
- 1.5 Reference Board
- 1.6 Color Palette
- 1.7 Typography





# Overview

Buku ilustrasi interaktif dengan konsep memberikan informasi seputar keterampilan sosial emosional kepada anak. Konsep buku adalah membuat cerita yang menarik dan mengajak pembaca untuk memahami emosi melalui hewan yang ditemukan dalam cerita. Selain memberikan informasi pada anak, buku juga memberikan tips atau panduan untuk orang tua bagaimana mereka dapat menangani emosi tersebut pada anak mereka. Manfaat buku adalah anak lebih mengerti dan mampu membangun keterampilan sosial emosional mereka menjadi lebih baik dan untuk orang tua dapat mendukung pertumbuhan keterampilan sosial emosional anak.

## Target Perancangan

Demografis : Anak , 7 - 12 tahun

Geografis : Jakarta, SES A - B

Psikografis : 1. Anak yang kesulitan memulai berkomunikasi atau melihat situasi.  
2. Anak yang lebih mudah belajar dengan media interaktif.  
3. Anak yang membutuhkan dukungan lebih pada keterampilan sosial-emosional mereka

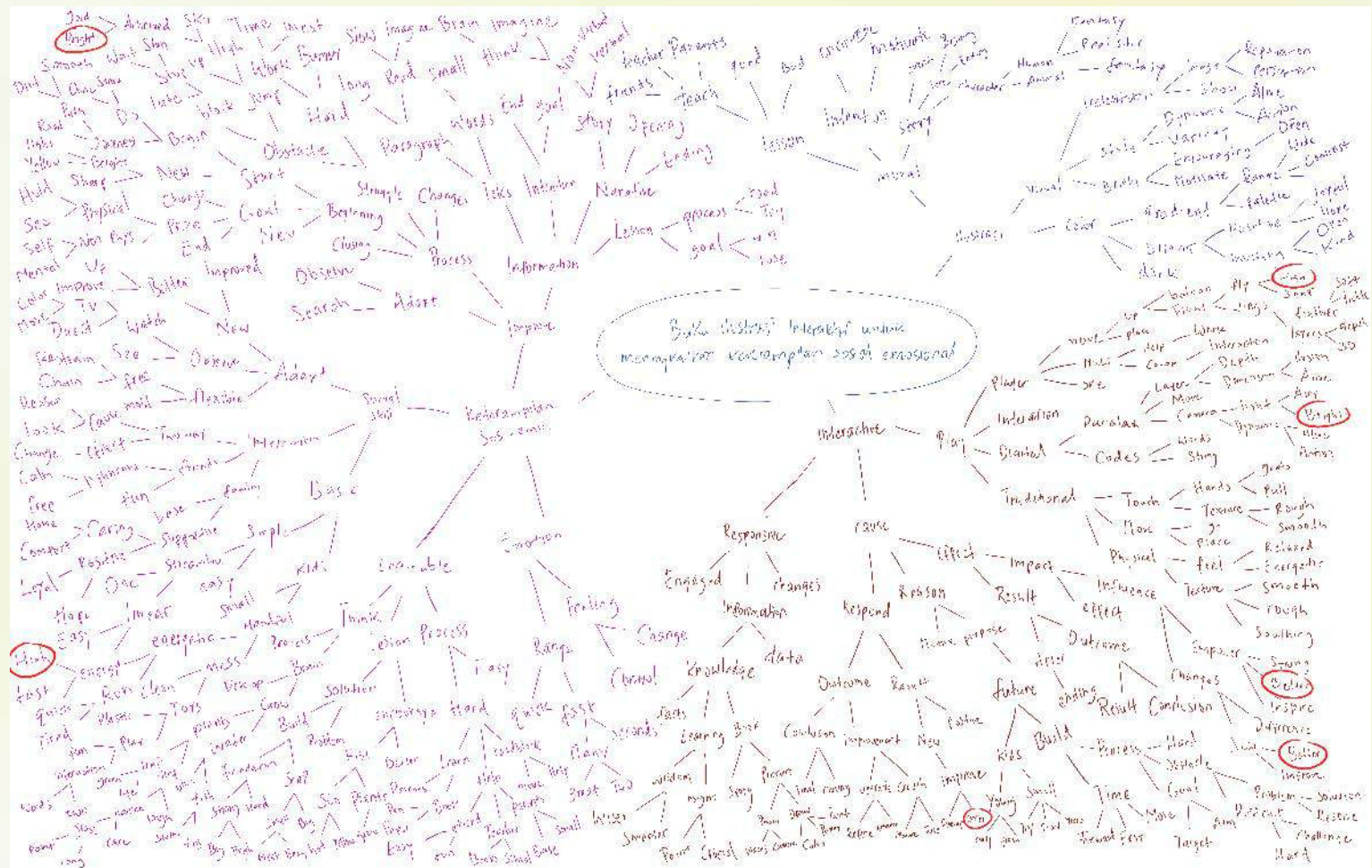
## Konsep Nama

Judul “Langkah Kecil Persahabatan” dipilih untuk mengutarakan ide cerita dan juga tujuan yang ingin dicapai melalui buku ini. Dengan anak memahami dan mempelajari keterampilan sosial emosional yang baik mereka mampu membangun hubungan persahabatan yang baik. Keterampilan yang baik merupakan langkah kecil membangun diri yang lebih baik dan juga membangun interaksi yang sehat membentuk persahabatan sehat.

## Batasan Perancangan

Buku hanya sebatas memberikan informasi dengan menyediakan informasi melalui visual storytelling dan interaktivitas untuk mendukung pemahaman dan minat untuk membaca.

# Mindmap



Keywords



Soar Bright Better

"Brighter minds for wider reach"



# Moodboard



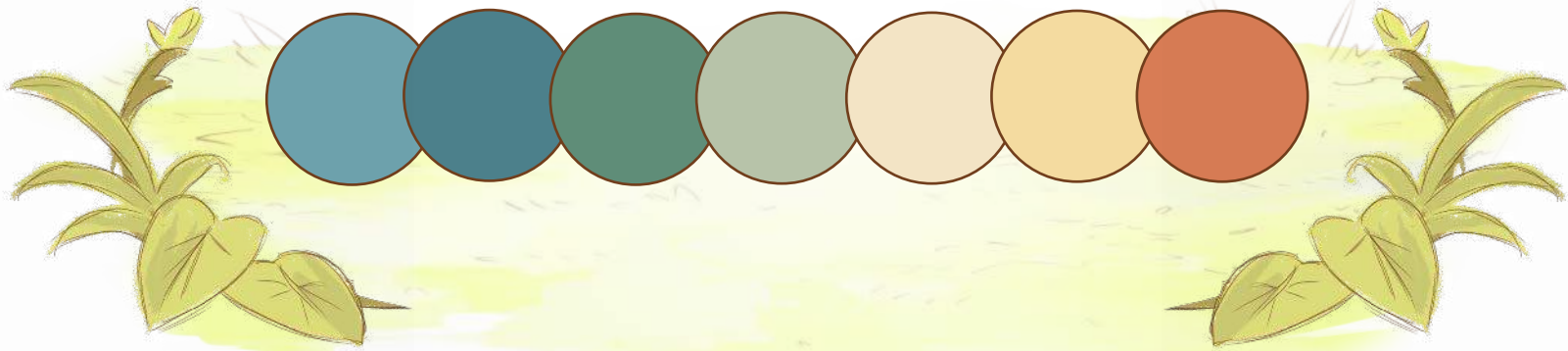


## Reference Board





# Color Palette



Warna utama yang digunakan merupakan hijau dan kuning. Hijau memiliki simbolisasi pertumbuhan seperti tanaman sedangkan kuning memiliki simbolisasi optimis dan kebahagiaan kedua warna ini menghasilkan kesan yang mendukung perkembangan melalui interaksi positif dan optimis. Biru memiliki simbolisasi komunitas dan merefleksi diri dan digunakan untuk nuansa kelam biru berfungsi untuk mendorong pembaca untuk merefleksi dan pengenalan diri.

# Typography

## LT Saeda

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm  
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
0123456789

## Mistake Note

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm  
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
0123456789



# 2

- 2.1 Kateren
- 2.2 Sketsa Komprehensif
- 2.3 Dummy Book
- 2.3 Explorasi Character
- 2.4 Final Desain

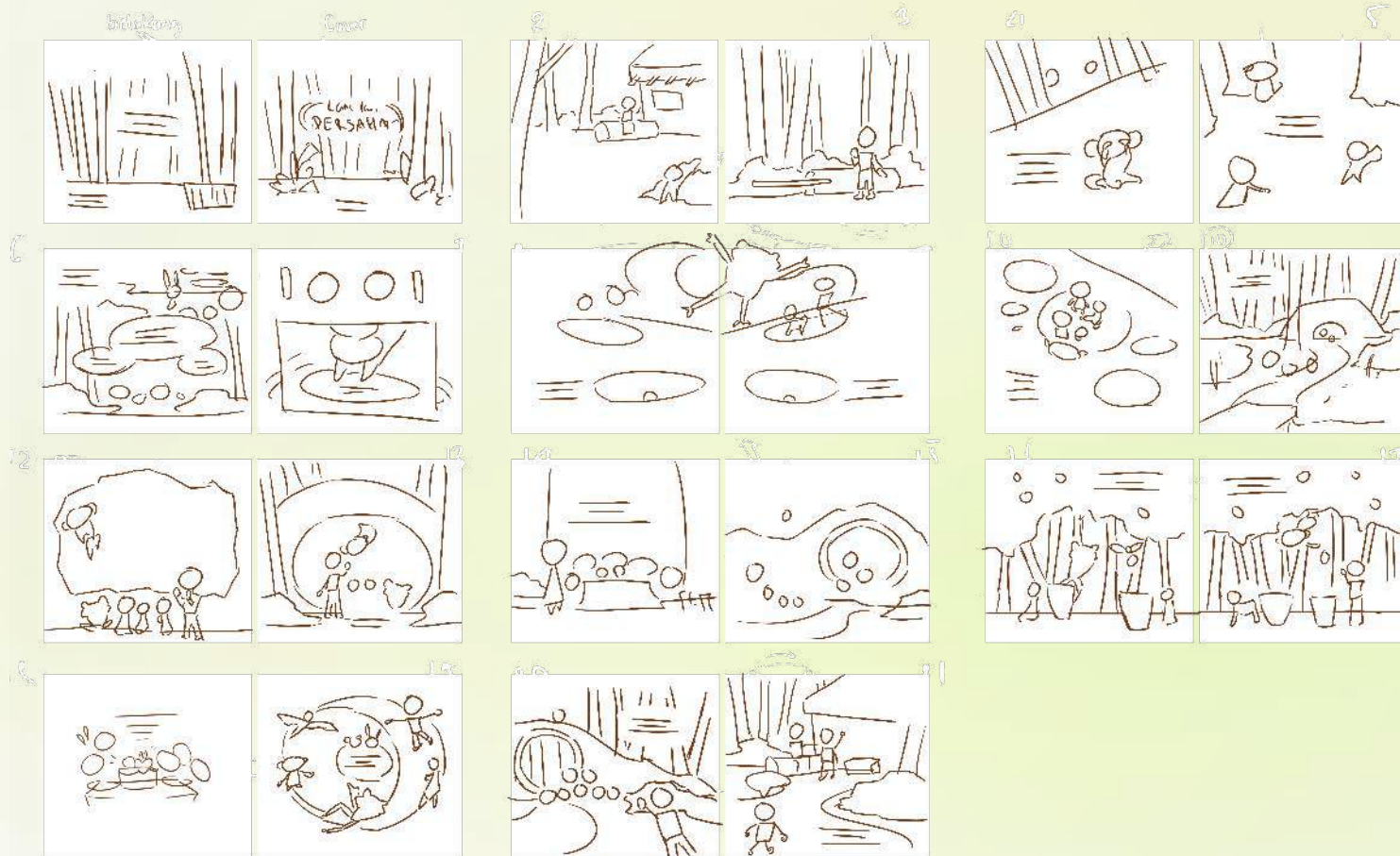


# Kateren

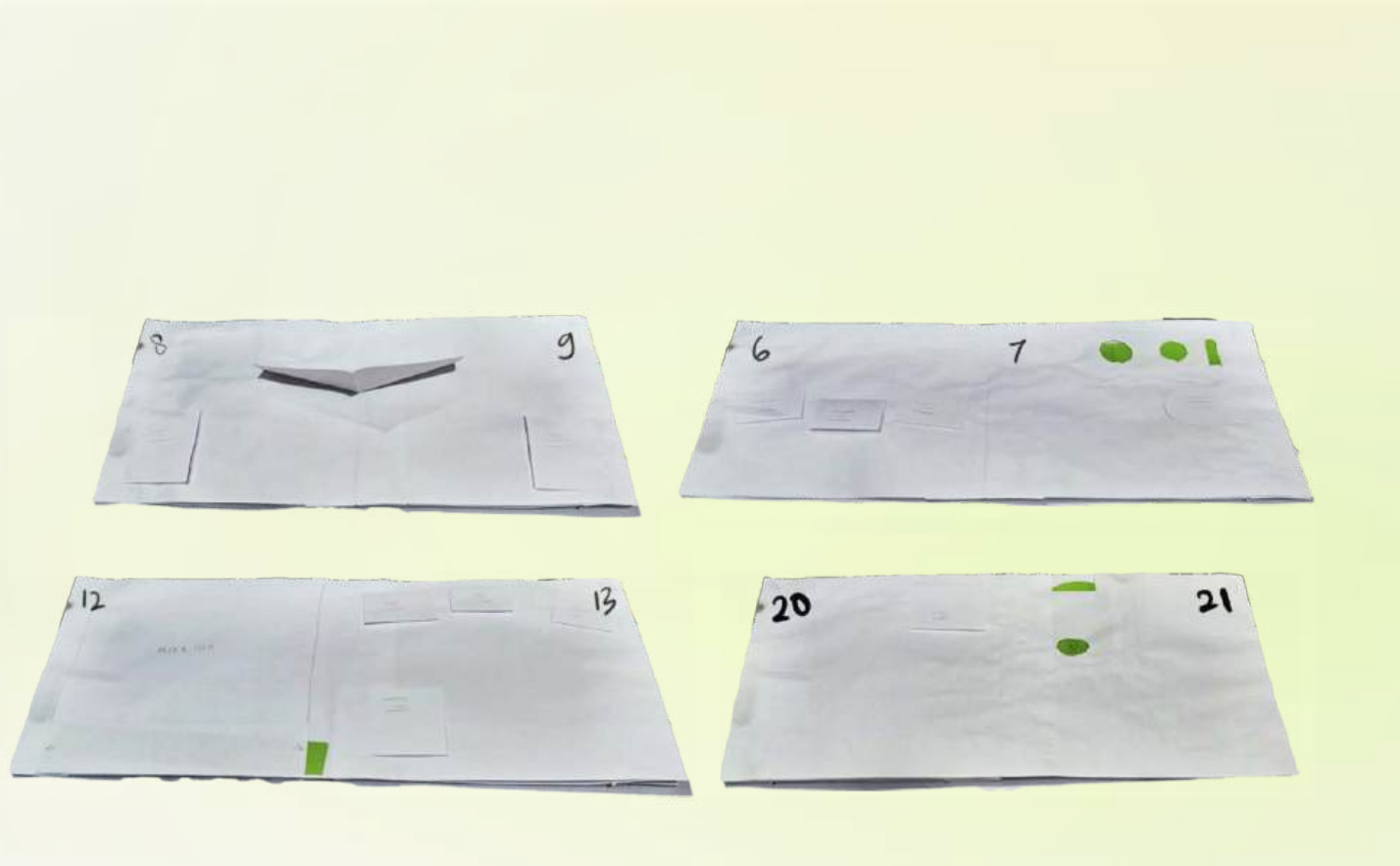




# Sketsa Komprehensif



# Dummy Book



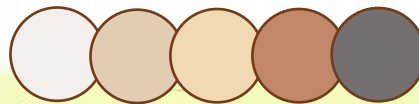


# Explorasi Karakter

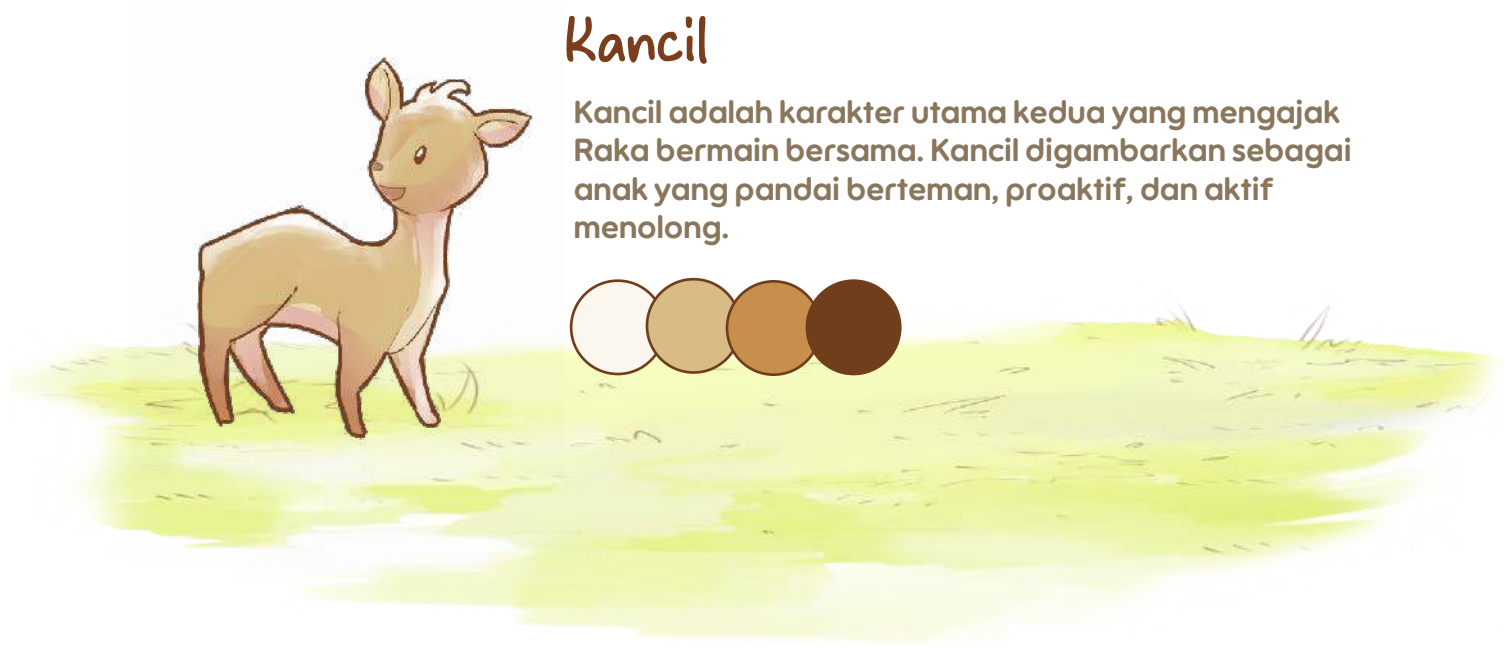


## Raka

Raka adalah karakter utama dalam cerita, Raka merupakan representasi pembaca sebagai karakter yang baru dengan lingkungannya. Raka digambarkan sebagai anak berumur 10 tahun yang merasa kesepian karena orang tuanya harus bekerja. Mengikuti cerita Raka mulai membuka diri dan memiliki banyak teman baru.



# Explorasi Karakter



## Kancil

Kancil adalah karakter utama kedua yang mengajak Raka bermain bersama. Kancil digambarkan sebagai anak yang pandai berteman, proaktif, dan aktif menolong.



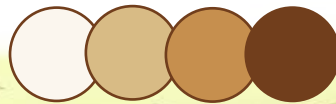


# Explorasi Karakter



## Monyet

Monyet adalah karakter yang merepresentasikan emosi sedih, hal ini digambarkan dengan monyet kehilangan pisangnya.



# Explorasi Karakter

## Kelinci

Kelinci adalah karakter yang merepresentasikan emosi kewalahan untuk menunjukan walaupun mahir melakukan sesuatu tidak selalu kita mahir melakukan hal tersebut di lingkungan berbeda.



# Explorasi Karakter



## Kodok

Kodok adalah karakter yang menggambarkan emosi senang. Kodok yang sangat senang digambarkan suka melompat dan sering kali melamun, tetapi tetap ramah dan mendukung teman-temannya.





# Explorasi Karakter

## Musang

Musang adalah hewan yang merepresentasikan emosi takut. Hal ini untuk menunjukkan rasa takut dapat muncul pada semua binatang, predator atau mangsa, besar atau kecil.



# Explorasi Karakter



## Burung Gereja

Burung gereja adalah karakter yang merepresentasikan emosi marah untuk menunjukan hewan yang diasosiasikan dengan damai juga dapat merasakan marah, Semua orang merasakan emosi marah besar atau kecil.



# Ilustration Guideline

Background



Background harus detail dengan ketebalan brush yang sama tipis dengan rending style sederhana dan penghapusan layer color menjadi putih untuk cahaya paling terang.

Karakter



Karakter digambarkan dengan ketipisan yang sama dengan outline tebal disekeliling karakter. Sama dengan background layer color dihapus menjadi putih untuk cahaya utama paling terang.

# Illustration Guideline



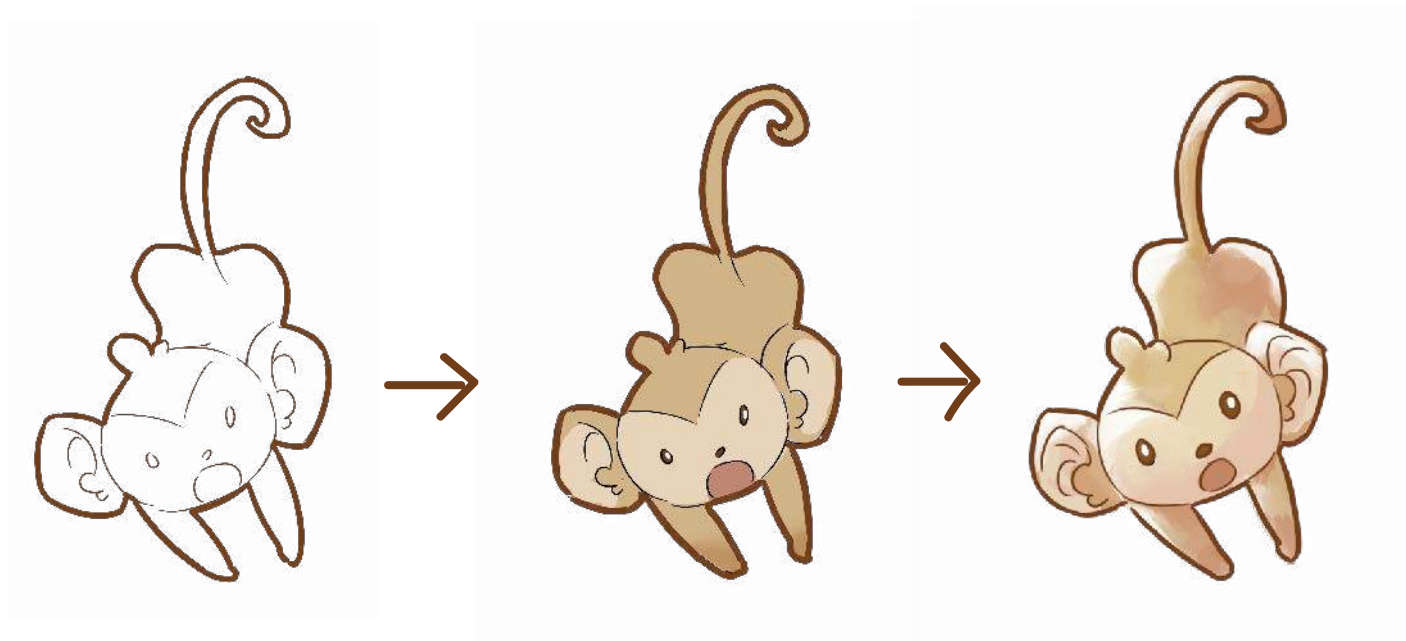
Semua karakter digambarkan dengan shape rounded kecuali rambut.



Rendering dilakukan secara halus seperti watercolor



# Illustration Guideline



Proses rendering dari lineart, basecolor, dan finishing soft light kuning dan hapus base color untuk base warna putih canvas

2

3





## Halaman 6-7





## Halaman 8-9





## Halaman 10-11





## Halaman 12-13







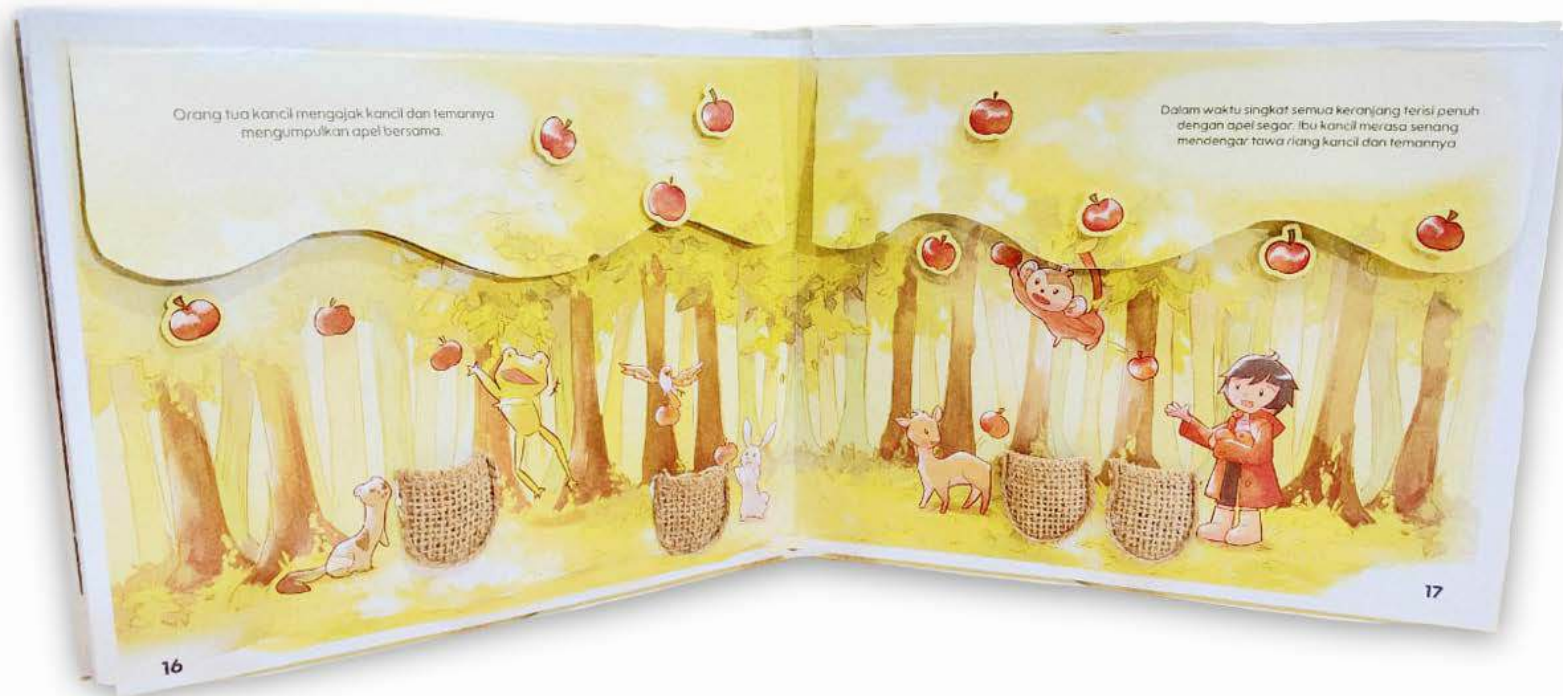
## Halaman 14-15







## Halaman 16-17



## Halaman 18–19



## Halaman 20–21





# 3

3.1 Promotional Material  
3.2 Merchandise



# Promotional Material

Instagram Post



Hanging Tag & Sticker





# Merchandise

Sticker Set



Keychain



# Merchandise

Drawstring Bag



Children's Stamp





Design System

2025

Janice Aurn - 00000068426