

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan sebuah buku dengan sarana pembelajaran dengan ada interaksi dua arah antara buku dengan pembaca (Siregar, dkk, 2020, h.831). Menurut penelitian Trisandi dan Fitriya (2020) mengenai buku interaktif, terdapat beberapa jenis macam bentuk dari buku interaktif, yaitu;

1. Buku interaktif *pop-up*, adalah jenis buku yang menampilkan tiga dimensi melalui lipatan kertas, menciptakan efek visual yang menarik.
2. Buku interaktif *lift the flap*, biasanya juga dikenal sebagai buku *peek-a-boo*, memiliki halaman yang harus dibuka untuk menemukan kejutan atau informasi tersembunyi di baliknya.
3. Buku interaktif *pull tab*, adalah jenis buku yang memiliki fitur kertas yang dapat ditarik, menimbulkan perubahan atau pergerakan pada ilustrasi di halaman berikutnya.
4. Buku interaktif *hidden objects*, adalah buku jenis interaktif yang mengajak anak untuk mencari objek tersembunyi dalam ilustrasi, yang menjadi bagian dari cerita dalam buku.
5. Buku interaktif *games*, merupakan buku yang berbentuk permainan yang bisa dimainkan menggunakan alat tulis atau tanpa alat tulis, menambah pengalaman interaktif bagi pembaca.
6. Buku interaktif *participation*, merupakan buku yang memberikan cerita atau penjelasan yang disertai pertanyaan, instruksi, atau tugas tertentu yang mendorong pembaca untuk berpartisipasi dalam memahami isi buku.
7. Buku interaktif *play-a-song* atau *play-a-sound*, adalah buku yang dilengkapi dengan tombol yang, ketika ditekan, akan

menghasilkan suara, lagu, atau efek suara yang sesuai dengan isi cerita.

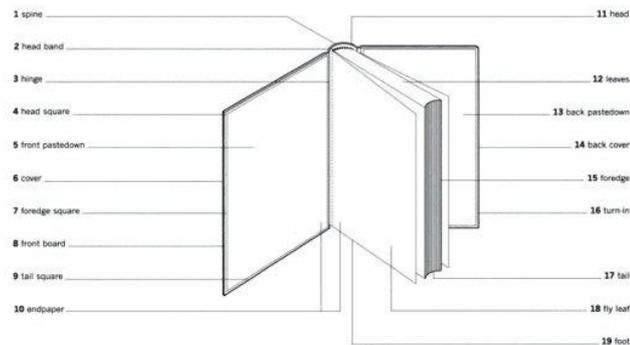
8. Buku interaktif *touch and feel*, adalah buku yang dirancang untuk anak-anak usia pra-sekolah untuk mengenalkan berbagai tekstur melalui elemen sentuhan, seperti bulu halus pada gambar burung.
9. Buku interaktif campuran merupakan kombinasi dari beberapa jenis buku interaktif, misalnya perpaduan antara fitur *pull tab* dan *lift the flap* dalam satu buku.

### 2.1.1 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), dalam keberagaman buku memiliki anatomi buku yang sama secara umum. Berikut merupakan komponen anatomi fisik buku:

1. Punggung buku (*spine*), merupakan bagian buku yang menutupi pinggiran pada buku tepatnya pada bagian yang dijilid.
2. *Headband*, merupakan pita kecil yang biasanya ditempelkan
3. *Hinge*, merupakan sebuah bagian berbentuk lipatan diantara *pastedown* dan *fly leaf* yang merupakan engsel pada buku
4. *Pastedown* depan, merupakan bagian kertas akhir buku yang ditempel pada bagian dalam di *cover* depan.
5. *Cover*, pelindung lembaran buku yang berbahan kertas tebal.
6. *Endpaper*, merupakan lembar kertas tebal untuk membungkus bagian dalam *cover*, dan bagian dalam dari *endpaper* adalah *fly leaf*.
7. *Leaves*, merupakan kertas yang berupa lembaran atau dua halaman pada buku.
8. *Pastedown* belakang, seperti *pastedown* depan, yaitu bagian kertas pada kertas akhir buku yang ditempel pada bagian dalam *cover* belakang.

9. *Foredge*, merupakan bagian tepi tepatnya dibagian depan buku.
10. *Tail*, merupakan bagian bawah dari buku.
11. *Fly leaf*, merupakan bagian akhir kertas atau *endpaper* tetapi tidak menempel di *cover*.
12. *Foot*, merupakan bagian bawah setiap halaman.



Gambar 2.1 Anatomi Buku  
 Sumber: parsonsdesign4.wordpress.com

Dalam pembuatan buku, dipastikan dengan menggunakan anatomi buku yang sudah melengkapi kualitas dan tidak mengganggu performa dan kenyamanan pembaca. Dari hal ini, dapat mempengaruhi kualitas penyampaian informasi dan konten dalam buku sehingga tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan dari buku. Penggunaan bahan dari kertas dan sampul buku juga perlu diperhatikan sehingga mempermudah pembaca membuka buku.

### 2.1.2 Margin

Menurut Anggarini (2021, h. 38), margin merupakan sebuah elemen garis yang memberikan jarak antara ruang peletakan elemen-elemen visual yang akan ada pada *layout* halaman dengan pinggir atau akhir kertas. Penggunaan margin membantu desainer pada saat percetakan karya desain agar mengurangi risiko karya yang dicetak terpotong serta mencegah penempatan elemen-elemen pada *layout* halaman menjadi tidak rapi dan tidak terstruktur. Dalam desain, penggunaan margin memberikan kesan estetis serta kaku dan konservatif pada setiap halamannya sehingga sesuai dengan konsep desain.

Jenis margin terbagi menjadi dua bagian sesuai dengan kegunaannya, yaitu margin simetris dan margin asimetris.

### A. Margin Simetris

Margin simetris adalah jenis margin yang memiliki peletakan sama rata pada semua sisi medianya (atas, bawah, kiri, kanan) baik dalam setiap halaman atau *spread*. Biasanya jenis margin ini digunakan untuk menciptakan keseimbangan visual dengan tata letak yang stabil, rapi, dan formal sehingga menciptakan konsistensi pada setiap halamannya seperti pada majalah atau buku.



Gambar 2.2 Contoh Margin Simetris  
Sumber: id.pinterest.com

### B. Margin Asimetris

Berbeda dengan margin simetris, jenis margin asimetris adalah jenis margin di mana jarak antar sisi dari halaman tidak sama seperti garis-garis pada margin halaman tidak sesuai tepat di tengah atau sisi lainnya dibuat lebih lebar. Biasanya jenis margin ini digunakan pada penggunaan desain yang modern dan tidak kaku, serta memberikan *emphasis* pada elemen penting. Penggunaan jenis margin ini biasanya menciptakan dinamika visual dan bermain ruang dengan memberi ruang “nafas”.



Gambar 2.3 Contoh Margin Asimetris  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.1.3 Grid

Menurut buku dengan judul *Desain Layout* yang ditulis oleh Anggarini (2021, h. 40), *grid* merupakan sebuah garis-garis yang membantu dengan fungsi untuk mempermudah desainer dalam merancang sebuah desain dengan menentukan penempatan elemen-elemen *layout*. Grid merupakan salah satu elemen dasar dalam menentukan bagaimana struktur halaman dalam berbagai media fisik maupun digital, seperti buku, aplikasi, majalah, dan website. Dengan penggunaan *grid* dalam sebuah desain perancangan maka perancangan layout menciptakan keteraturan, konsistensi, dan kemudahan dalam pengaturan elemen visual dalam halaman sehingga menjadi selaras secara alur visual. Komposisi dari *grid* sendiri terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membagikan ruang untuk margin sebagai ruang negatif dalam *layout* halaman.

#### 2.1.3.1 Jenis Grid

*Grid* terdiri dari 3 jenis yang dapat digunakan dalam perancangan menurut fungsinya masing-masing, yaitu *manuscript grid*, *column grid*, dan *modular grid*. Grid menurut jenisnya dapat memberikan struktur dan penempatan yang berbeda-beda disekitarnya. Pada perancangan ini, penulis menggunakan satu jenis *grid*, yaitu *modular grid*.

## A. Modular Grid

*Modular grid* merupakan jenis *grid* yang terdiri dari garis-garis baik vertikal maupun horizontal dengan membentuk modul kotak-kotak. Jenis *grid* ini biasanya digunakan dalam penempatan lebih dari dua gambar dalam satu halaman. Dengan penggunaan jenis *grid* ini, perancang dapat menentukan ukuran gambar agar terbagi menjadi lebih rapi. Jumlah modul kotak-kotak dalam modular *grid* disesuaikan dengan jumlah gambar dan elemen yang ingin diletakkan dalam halaman. Berikut merupakan contoh penggunaan modular *grid* dalam perancangan buku ilustrasi cerita anak.



Gambar 2.4 Contoh Buku Anak Modular grid  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.1.4 Elemen Seni Buku Interaktif

Menurut Matulka (2008), elemen seni merupakan elemen-elemen yang digunakan sebagai alat penyampaian komunikasi dan makna untuk para desainer dan seniman dalam merancang sebuah desain dan karya seni. Berikut merupakan beberapa elemen-elemen seni yang digunakan dalam melakukan perancangan karya seni dan buku ilustrasi interaktif, yaitu warna, value, garis, perpekstif, bentuk, ruang, dan tekstur (Matulka, 2008, h.65-69).

Berikut merupakan beberapa elemen seni buku interaktif yang digunakan dalam perancangan buku bergambar atau ilustrasi untuk anak-anak.

#### 2.1.4.1 Warna

Elemen seni warna digunakan seniman dan ilustrator untuk menyampaikan tema, latar, dan suasana atau perasaan dalam karya perancangannya. Warna sendiri memiliki peran penting dalam penyampaian gaya visual dan karakteristik sebuah karya perancangannya. Jika warna yang digunakan adalah warna kusam dan pastel maka akan menghasilkan sifat yang lembut dan sensitif. Sedangkan, penggunaan warna yang terang maka akan menghasilkan sifat yang berani dan ceria.

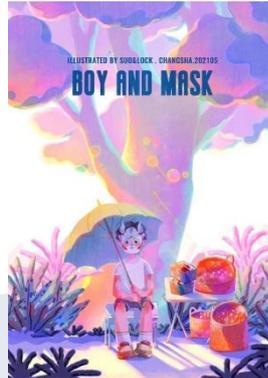


Gambar 2.5 Sampul Buku dengan Warna Komplementer  
Sumber: shopee.co.id

Dari pernyataan berikut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna dapat mempengaruhi perasaan dan mood pembaca. Oleh karena ini, performa penyampaian informasi melalui visual juga penting terutama dalam penggunaan warna dan maknanya yang perlu diperhatikan.

#### **2.1.4.2 Value**

Elemen seni value memiliki kegunaan untuk menjelaskan sebuah kedalaman, volume, dan suasana atau perasaan pada sebuah karya perancangan seni dan desain. Penggunaan elemen lebih dapat digunakan saat melakukan perancangan karya seni dan desain dengan menggunakan satu warna sebagai penentu *value* dari sebuah perancangan karya seni.

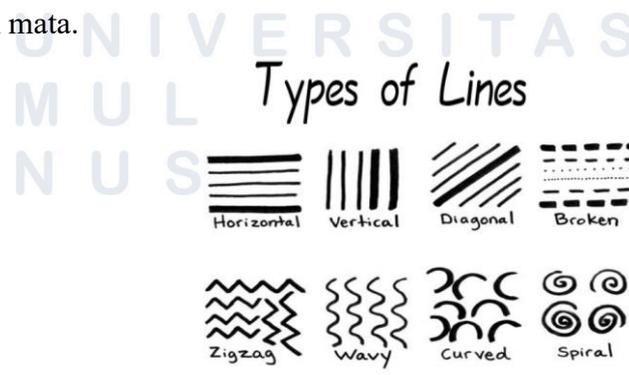


Gambar 2.6 Sampul Buku dengan Warna *Value*  
 Sumber: id.pinterest.com

Pada penggunaan *value* pada karya buku gambar anak membantu dalam memberikan penekanan dan titik fokus pada sebuah elemen visual dalam penggunaan gambar di dalam konten buku bergambar. Penekanan *value* dalam buku bergambar dapat dilakukan dengan pemberian cahaya dan bayangan pada setiap ilustrasi buku.

### 2.1.4.3 Garis

Elemen seni garis memiliki berbagai macam bentuknya yang menggambarkan sifat dan ekspresi dari masing-masing bentuknya. Dalam elemen garis memiliki berbagai macam bentuk dasar utama yang kemudian berkembang menjadi berbagai macam bentuk, yaitu horizontal, vertikal, dan diagonal. Garis horizontal memberikan sifat yang menenangkan dan damai, garis vertikal memberikan sifat stabilitas dan kekuatan, dan garis diagonal memberikan sifat spontan dan stimulasi untuk mata.



Gambar 2.7 Macam-macam Garis dan Bentuknya  
 Sumber: image.slidesharecdn.com

Penggunaan garis pada buku bergambar dapat memberikan kontras, bentuk, dan penekanan pada buku yang memberikan mud dengan sifat dan karakteristiknya masing-masing dari visualisasi dari buku.

#### **2.1.4.4 Perspektif**

Elemen seni perspektif adalah sebuah elemen yang memperhatikan posisi pada sebuah gambar atau karya seni ilustrasi dilihat oleh mata pembaca. Pada perspektif sendiri memberikan nilai kedalaman pada sebuah karya seni dan gambar sehingga memberikan makna yang lebih dalam perancangan karya seni dan gambar. Dengan penggunaan perspektif, maka pengalaman pembaca menjadi lebih baik dan makna yang ingin disampaikan oleh perancang karya dapat tersampaikan dengan makna yang diinginkan.



Gambar 2.8 Ilustrasi Perspektif  
Sumber: id.pinterest.com

#### **2.1.4.5 Bentuk**

Elemen seni bentuk biasanya memiliki karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan sifat dan tujuan penyampaian serta penggunaannya. Bentuk dapat bersifat kompleks dan sederhana, tergantung dari perancangan karakter dan latar yang ingin disampaikan, bentuk dapat bersifat organik dan geometris. Bentuk-bentuk yang termasuk dalam kategori bentuk organik adalah bentuk tidak teratur dan bentuk dengan banyak lengkungan, biasanya digunakan untuk mendeskripsikan.



Gambar 2.9 Ilustrasi Geometris  
Sumber: id.pinterest.com

#### 2.1.4.6 Ruang

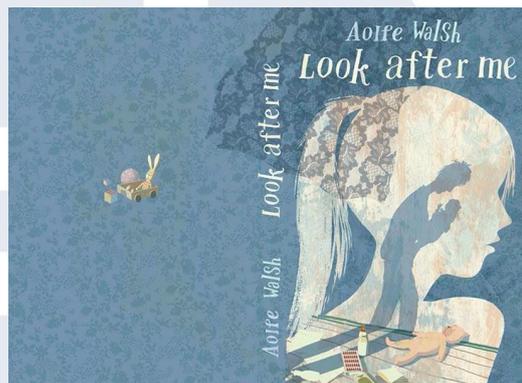
Elemen seni ruang memberikan sifat dimensi pada sebuah karya perancangan yang berguna dalam mengajak pembaca untuk memfokuskan mata pada sebuah elemen dan sisi yang diinginkan dari perancang. Dalam elemen seni ruang memiliki dua macam sifat ruang berdasarkan pemakaiannya yang saling melengkapi satu sama lain, yaitu ruang negative yaitu area kosong pada sebuah karya seni dan perancangan desain. Sedangkan, ruang positif merupakan sebuah area terisi dengan elemen-elemen lain yang menutupi ruang negatif dan biasanya dikelilingin oleh ruang negatif.



Gambar 2.10 Ilustrasi dengan Memanfaatkan Ruang  
Sumber: id.pinterest.com

#### 2.1.4.7 Tekstur

Elemen seni tekstur merupakan sebuah elemen yang memberikan sifat dan karakteristik pada suatu permukaan. Elemen seni tekstur sendiri dapat memberikan kesan nyata dan perasaan ingin menyentuh karya perancangan gambar tersebut. Dengan elemen seni tekstur, maka perancang karya dapat memberikan sebuah ilusi seperti sifat lembut, mulus, keras, bercahaya, benjolan, dan lainnya.



Gambar 2.11 Sampul Buku Visualisasi Tesktur  
Sumber: id.pinterest.com

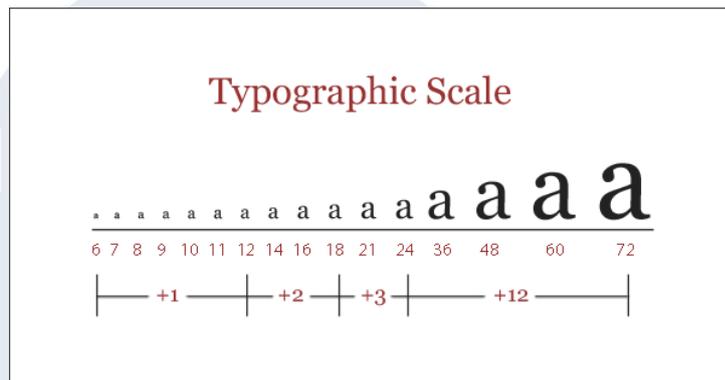
#### 2.1.5 Typeface

Typeface adalah tipe penulisan yang digunakan pada sebuah teks yang biasanya sering disamakan dengan font. *Typeface* adalah sebuah desain pada setiap karakter atau huruf pada teks, sedangkan *font* merupakan desain huruf dan karakter pada teks yang lengkap dengan semua desainnya. Dalam melakukan penulisan sebuah teks untuk desainer, typeface merupakan hal yang krusial dan sangat diperhatikan dalam penulisan desain yang digunakan untuk menciptakan kesan dan pesan pada penulisan lebih dirasakan oleh pembaca terutama pada sebuah penulisan buku cerita (Matulka, 2008, h.51-53).

##### 2.1.5.1 Ukuran

Dalam melakukan penulisan teks, diperhatikan juga ukuran dari teks untuk memberikan penekanan pada sebuah teks sehingga memiliki makna yang berbeda dengan teks lainnya yang memiliki ukuran yang berbeda. Pada sebuah penulisan yang padat dengan kata-kata dan

teks yang panjang maka lebih efektif lebih menggunakan ukuran huruf dan teks yang lebih kecil sesuai dengan format halaman yang digunakan. Sedangkan jika menggunakan penulisan dan teks dengan penulisan yang sedikit pada setiap halamannya maka lebih baik menggunakan ukuran huruf dan teks yang lebih besar untuk sesuai dengan komposisi dan peletakan elemen pada perancangan setiap halamannya.



Gambar 2.12 Ukuran *Typeface*  
Sumber: lizzitremayne.com

### 2.1.5.2 Warna

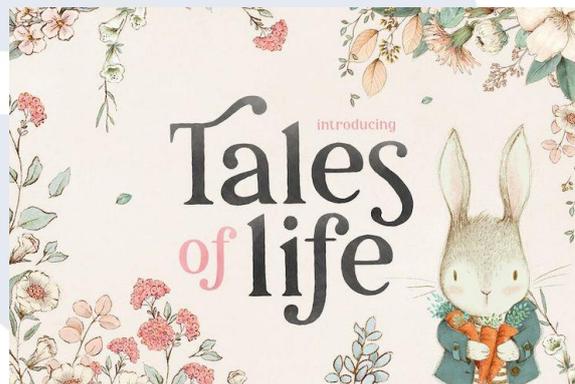
Penggunaan warna pada teks dan karakteristik huruf sangat mempengaruhi bagaimana visualisasi dan efektivitas pembaca ketika membaca sebuah penulisan dalam karya. Ketika menggunakan latar yang gelap, lebih baik menggunakan warna yang kontras dengan latar sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pembaca. Pemilihan warna pada teks juga berhubungan dengan desain dari sebuah perancangan.



Gambar 2.13 Warna *Typeface*  
Sumber: creativecloud.adobe.com

### 2.1.5.3 Teks pada Ilustrasi

Penggunaan teks pada ilustrasi sangat membantu para pembaca dalam memahami ilustrasi lebih cepat dan jelas. Biasanya penggunaan teks pada ilustrasi sering ditemui pada buku cerita ilustrasi. Permaian kata-kata atau *typeface* dengan mengubah ukuran serta warna pada sebuah karya perancangan desain ilustrasi dapat memberikan kesatuan dan kesan saling melengkapi dengan desain perancangan ilustrasi sehingga tidak terlihat janggal.



Gambar 2.14 Warna *Typeface*  
Sumber: freefontdl.com

### 2.1.4 Prinsip Desain Buku Interaktif

Desain merupakan sebuah pengaturan dari kumpulan elemen-elemen seni disebut komposisi. Dalam sebuah perancangan desain terdapat tujuh prinsip desain yang biasanya digunakan dalam membantu sebuah perancangan karya terutama pada buku cerita bergambar. Prinsip-prinsip desain tersebut adalah keseimbangan, kontras, emphasis, variasi dan harmoni, gerakan, ritme, dan kesatuan (Matulka, 2008, h. 59-64).

#### 2.1.4.1 Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dalam desain berhubungan pada komposisi dan berat sebuah visual yang digunakan dalam sebuah perancangan. Prinsip keseimbangan memiliki tiga macam keseimbangan, yaitu simetris, asimetris, dan radial. Contoh dari

keseimbangan simetrikal adalah tubuh manusia, keseimbangan asimetrikal adalah ketika kanan dan kiri memiliki bagian yang serupa dan sama tetapi berat total dari kedua sisi tidak seimbang, sedangkan keseimbangan radial dimana keseimbangan simetris dapat dirasakan dari titik pusat.

#### **2.1.4.2 Kontras**

Prinsip kontras pada desain memberikan kesan pergerakan visual dengan mengajak pembaca melihat kontras dari sebuah sisi satu ke sisi lain perancangan menjadi memiliki nilai. Kontras dapat dilakukan dengan menggunakan elemen-elemen desain dasar seperti warna dengan sifat komplementer, menggunakan bentuk garis horizontal dan vertical. Dengan menggunakan kontras dapat menciptakan komposisi yang baik dalam sebuah karya perancangan.

#### **2.1.4.3 Emphasis**

Prinsip desain emphasis merupakan sebuah prinsip ketika seorang perancang memfokuskan sebuah elemen pada sebuah desain sebagai poin utama dalam karyanya. Dengan prinsip desain emphasis dapat membujuk pembaca untuk memfokuskan mata pembaca kepada suatu elemen pusat pada suatu karya perancangan sebelum melihat keseluruhan karya sehingga dalam memberikan makna yang sesuai dengan perancang ingin pembaca melihat.

#### **2.1.4.4 Variasi dan Harmoni**

Prinsip variasi dan harmoni merupakan prinsip dua karakteristik yang memiliki relasi dan hubungan yang menyatukan yang menghasilkan visualisasi yang menarik jika keduanya diaplikasikan bersamaan. Prinsip ini menggunakan teknik repetisi, kedekatan, dan kesederhanaan. Harmoni sendiri merupakan prinsip menggabungkan beberapa variasi elemen yang memiliki kemiripan sehingga menciptakan suatu bagian yang menyeluruh dan kesatuan.

#### **2.1.4.5 Gerakan**

Prinsip gerakan pada sebuah desain merupakan prinsip yang membawa mata pembaca melihat sebuah pergerakan dalam sebuah karya perancangan. Prinsip ini menggunakan penggabungan elemen garis, bentuk, dan tekstur untuk digunakan membantu memberikan kesan pergerakan pada elemen atau karakter lain. Dalam membuat pergerakan dapat memainkan ukuran dan perspektif pada suatu elemen dan bentuk.

#### **2.1.4.6 Ritme**

Prinsip ritme adalah prinsip desain yang menggunakan repetisi pengulangan yang teratur pada sebuah elemen seni. Prinsip repetisi tersebut memberikan kesan gerakan dengan menggunakan repetisi warna, bentuk, dan garis. Repetisi yang dihasilkan dengan beberapa elemen yang digabungkan tersebut memiliki interval antar elemen. Elemen dengan interval teratur akan memberikan kesan yang tenang, sedangkan pada elemen dengan interval tidak teratur akan memberikan kesan aktif dan bersemangat.

#### **2.1.4.7 Kesatuan**

Prinsip kesatuan adalah prinsip yang memberikan kesan kelengkapan pada sebuah karya perancangan dimana membantu menyatukan semua elemen dengan membentuk suatu komposisi yang saling melengkapi dan menyesuaikan satu sama lain. Prinsip kesatuan ini juga dijumpai pada semua prinsip-prinsip desain lainnya dengan penggunaan elemen-elemen desain pada sebuah perancangan sehingga menciptakan keseimbangan dan kesatuan.

Pada fitur interaktif yang digunakan untuk perancangan buku bergambar interaktif yang digunakan dipastikan menyesuaikan dengan teks narasi buku cerita dan konten dalam buku dan ilustrasi atau gambar. Dengan pemanfaatan jenis-jenis fitur interaktif yang baik pada konten memberikan kesan imersif, dan interaksi antara pembaca dengan buku. Dalam merancang buku interaktif, pentingnya memperhatikan bahan, fitur, konten, dan visualisasi desain dalam buku sehingga

penyampaian konten buku dapat tersampaikan dengan baik melalui interaksi, indera, dan visualisasi konten seperti aset visual dan teks.

## **2.2 Storytelling**

Matulka (2008, h. 117) dalam bukunya *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book* menjelaskan bahwa *storytelling* atau penyampaian cerita merupakan inti dari buku cerita anak, yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran moral, emosional, dan kognitif. Dalam konteks buku anak, *storytelling* berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang merangsang imajinasi, mengembangkan empati, serta membentuk logika naratif anak. Narasi yang baik untuk anak-anak mencakup struktur dasar: pengenalan karakter, konflik atau masalah, dan penyelesaian yang jelas. Struktur ini membantu anak memahami urutan sebab-akibat dan memberikan kepuasan emosional ketika cerita diselesaikan dengan baik.

Menurut Matulka (2008), narasi dalam buku bergambar memiliki kekuatan yang berasal dari hubungan simbiotik antara teks dan gambar. Keduanya saling melengkapi untuk menciptakan makna utuh dan pengalaman emosional yang mendalam bagi anak. Ilustrasi berperan penting dalam memperkuat *storytelling*. Matulka (2008) menjelaskan bahwa ilustrasi dapat memperjelas narasi, menciptakan suasana, memperkenalkan karakter, dan memperlihatkan detail yang mungkin tidak tertangkap dalam teks. Dengan kata lain, ilustrasi bukan hanya pelengkap, tetapi bagian integral dari proses bercerita yang dapat menyampaikan informasi dan nuansa yang tidak diungkapkan oleh kata-kata. Diantaranya beberapa bentuk struktur narasi dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

### **2.2.1 Narasi Berkelanjutan**

Menggunakan bentuk narasi dengan satu karakter atau obyek digambarkan terdapat pada dua atau lebih tempat dalam satu halaman atau *spread*. Penggunaan bentuk narasi ini biasanya digunakan untuk menjelaskan beberapa pengaturan dan latar yang berbeda-beda, ada yang posisinya berbeda atau bentuknya berbeda seperti sedang bergerak secara maju atau mundur

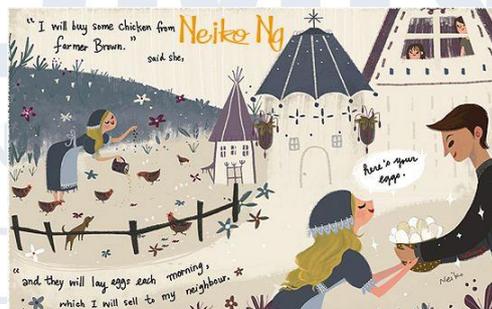
memainkan waktu. Meskipun teks narasi tidak menjelaskan tentang keterangan waktu yang dilalui tetapi secara gambar visualisasi sudah cukup menjelaskan keterangan waktu.



Gambar 2.15 Contoh Narasi Berkelanjutan  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.2.2 Narasi Ganda dan Terpisah

Dalam narasi ini, menggunakan dua adegan atau pemandangan yang berbeda dengan karakter yang berbeda atau latar yang berbeda di halaman atau *spread* yang sama. Hal ini juga dikenal sebagai bidang media aksi dari cerita atau ruang untuk gambar. Biasanya penggunaan narasi ini digunakan untuk menggambarkan pergerakan sebuah karakter atau latar yang disesuaikan dengan narasi yang menyatakan keterangan waktu yang berjalan atau berubah meskipun dalam halaman atau *spread* yang sama.



Gambar 2.16 Contoh Narasi Ganda  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.2.3 Narasi Banyak Macam

Pada narasi banyak macam, menggunakan berbagai macam karakter yang berbeda atau latar adegan yang berbeda-beda meskipun di dalam halaman

atau *spread* yang sama. Narasi banyak macam juga merupakan alur penjelasan cerita yang paling canggih, dikarenakan memerlukan pemeriksaan dan perhatian yang menyeluruh dan teliti dari pembaca. Biasanya narasi ini digunakan untuk menjelaskan beberapa narasi dalam satu halaman atau *spread* yang terjadi bersamaan atau saling menghubungkan satu sama lain meskipun tidak ada aturan bagian mana yang perlu dibaca terlebih dahulu dari alurnya. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan yang menyeluruh ketika menggunakan tipe narasi banyak macam.



Gambar 2.17 Contoh Narasi Banyak Macam  
Sumber: id.pinterest.com

Dalam perancangan buku cerita interaktif, teori *storytelling* dan desain karakter memegang peranan penting dalam membangun pengalaman membaca yang edukatif dan menarik bagi anak. *Storytelling*, menurut Matulka (2008), bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media pembelajaran moral, emosional, dan kognitif. Struktur naratif yang melibatkan pengenalan karakter, konflik, dan penyelesaian membantu anak memahami hubungan sebab-akibat serta merangsang empati dan imajinasi. Ilustrasi dalam *storytelling* berfungsi memperkuat narasi melalui visualisasi suasana, karakter, dan detail yang tidak terungkap dalam teks.

### 2.3 Desain Karakter

Menurut Ghozalli (2020) dalam bukunya *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional* menjelaskan bahwa dalam sebuah cerita, karakter memiliki peran yang penting dalam membuat cerita menjadi lebih menarik dan berkesan. Dalam mendesain sebuah karakter, ada beberapa hal yang perlu

diperhatikan untuk menonjolkan cerita, yaitu jenis karakter, jenis kelamin, umur karakter, latar belakang yang berhubungan dengan karakter (sifat dan kebiasaan karakter, lokasi, dan budaya). Beberapa hal tersebut dapat menghasilkan perancangan desain karakter yang kuat dan berkesan pada suatu cerita.

Setelah melakukan pembuatan latar karakter berdasarkan cerita, kemudian dilakukan perancangan konsep visual sebuah karakter dalam mengolahnya dari beberapa bentuk ragam sketsa karakter. Dari perancangan konsep visual sebuah karakter, perlunya diperhatikan empat aspek visual karakter berdasarkan latar dan riset yang sudah dilakukan, yaitu bentuk, ciri khas karakter, sketsa emosi dan posisi, serta permainan gaya gambar dan warna.

### **2.3.1 Aspek Visual Karakter**

Berikut merupakan empat aspek visual yang diperlukan dalam melakukan perancangan konsep visualisasi karakter,

#### **2.1.3.1 Bentuk**

Penggunaan bentuk pada cerita digunakan untuk membantu pencarian bentuk karakter sesuai dengan sifatnya karakter dan cerita yang sudah ditentukan. Beberapa bentuk dasar geometris yang digunakan dalam melakukan pencarian bentuk karakter berikut diantaranya adalah,

##### **A. Bulat**

Penggunaan bentuk bulat pada sebuah desain karakter memiliki sifat ramah, suka bermain, ceria, bersahabat dengan anak-anak, melambung, dan seperti bola. Bentuk bulat biasanya sering digunakan pada karakter yang memiliki sifat ramah dan menggemaskan.



Gambar 2.18 Contoh Bentuk Bulat  
Sumber: id.pinterest.com

## B. Segitiga

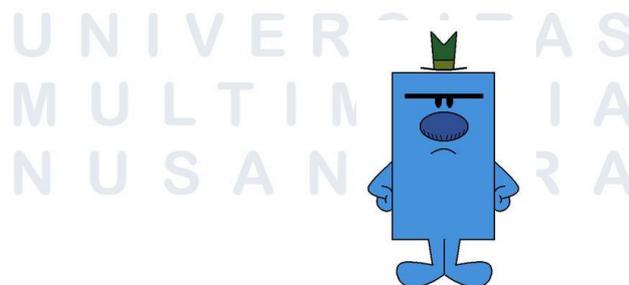
Penggunaan bentuk segitiga pada sebuah desain karakter memiliki sifat tajam, agresif, seperti pisau. Bentuk segitiga biasanya sering digunakan pada karakter yang memiliki sifat licik dan mengancam. Selain itu, segitiga memiliki efek lainnya seperti ketika segitiga memiliki sama sisi terlihat lebih stabil dan terlihat tidak terlalu agresif dibandingkan dengan segitiga yang memiliki sisi tidak sama sisi.



Gambar 2.19 Contoh Bentuk Segitiga  
Sumber: id.pinterest.com

## C. Persegi

Penggunaan bentuk persegi pada sebuah desain karakter memiliki sifat tenang, stabil, kuat, pendiam, dan statis. Bentuk persegi biasanya sering digunakan pada karakter yang memiliki sifat nilai kekuatan dan keinginan yang kuat. Selain itu, bentuk persegi juga menggambarkan orang yang berlanjut umur dan memiliki stabilitas hidup.



Gambar 2.20 Contoh Bentuk Persegi  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.1.3.2 Ciri Khas Karakter

Perancangan karakter selain memperhatikan bentuk, ciri khas dari karakter-karakter juga diperhatikan untuk membedakan karakter utama dengan karakter-karakter lainnya. Karakter utama cenderung merupakan karakter yang lebih menonjol dibandingkan karakter lainnya secara desain dengan menggunakan atribut atau warna khas yang berbeda dengan karakter lainnya. Selain itu, dapat diperhatikan juga dari gestur, rambut, dan aksesoris dalam karakter tersebut yang bisa menonjol daripada karakter lainnya.



Gambar 2.21 Contoh Ciri Khas Karakter  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.1.3.3 Sketsa Emosi dan Posisi

Pembuatan sketsa karakter dalam cerita dengan merancang beberapa sketsa emosi dari karakter sehingga mendapatkan gambaran visual yang lebih jelas dari beragam emosi yang dirasakan dan kebiasaan-kebiasaan dari sebuah karakter. Dari menggambarkan emosi pada sketsa karakter dapat memberikan bentuk nyata dan menjadikan karakter lebih hidup pada cerita. Sketsa emosi karakter dapat berupa ekspresi, gestur, posisi tubuh, interaksi dengan karakter lain, dan lainnya.



secara visual, sementara atribut dan ekspresi mendukung daya tarik emosional karakter. Dengan menggabungkan kedua teori ini, buku interaktif tidak hanya menyampaikan pesan melalui cerita, tetapi juga menghidupkan cerita melalui visual yang imajinatif dan mudah dipahami anak usia 8–12 tahun, sehingga mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan motorik halus secara menyeluruh.

## **2.4 Ilustrasi**

Menurut Male (2017) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, Ilustrasi adalah sebuah seni dan desain yang bukan hanya sebuah visual estetis, tetapi suatu bentuk komunikasi visual yang kontekstual bercerita, bertujuan menyampaikan pesan tertentu kepada audiens dalam situasi atau kebutuhan tertentu. Ilustrasi berasal dari kebutuhan objektif, baik dari ilustrator maupun dari klien, untuk menyampaikan pesan secara visual. Dalam menyampaikan pesan secara visual dapat berupa informasi, opini, cerita, promosi, dan identitas yang digunakan untuk menginformasikan, mengedukasi, menghibur, membujuk, memberi opini atau komentar sosial. Penyampaian informasi kontekstual dengan menggunakan visualisasi ilustrasi membutuhkan gaya khas dalam penyampaiannya masing-masing untuk menyampaikan makna yang sesuai, yaitu berupa gaya visual (Male, 2017, h. 104). Berikut merupakan penjelasan yang lebih mendalam mengenai jenis-jenis ilustrasi menurut gaya visual ilustrasi dan peran ilustrasi.

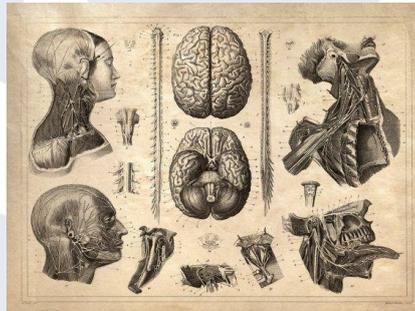
### **2.4.1 Gaya Visual Ilustrasi**

Gaya visual ilustrasi merupakan sebuah ekspresi bahasa visual yang membentuk identitas ilustrator dan memengaruhi bagaimana pesan disampaikan secara efektif. Penerapan gaya visual bukan hanya sebuah estetika, namun juga sebagai tentang kesesuaian antara bentuk dan makna dalam konteks komunikasi visual. Dalam gaya visual ilustrasi sendiri terdapat beberapa hal yang mempengaruhi ilustrasi untuk memiliki sebuah gaya visual, yaitu dengan memperhatikan penggunaan elemen-elemen seperti garis, warna, tekstur, bentuk, komposisi, simbol dan metafora visual dengan ciri khas masing-masing. Menurut Male (2017, h. 108-133), jenis-jenis ilustrasi secara

gaya visual dapat dibagikan ke dalam dua kategori, yaitu *literal imagery* dan *conceptual imagery*. Berikut merupakan penjelasan dari kedua jenis gaya visual ilustrasi.

### 2.3.1.1 *Literal Imagery*

Gaya visual ilustrasi *literal imagery* merupakan jenis ilustrasi dengan gaya visual yang merepresentasikan kenyataan secara akurat atau realistis. Gaya visual ini menekankan ketepatan bentuk, warna, tekstur, perspektif, dan anatomi, serta sangat dekat dengan apa yang dilihat mata manusia. Gaya visual ilustrasi *literal imagery* memiliki beberapa ciri-ciri seperti, ilustrasi dengan sebagaimana adanya di dunia nyata, menekankan presisi anatomi, tekstur, cahaya, dan bayangan, gambar harus jelas dan mudah dikenali, serta bukan metaforis atau simbolis. Berikut merupakan contoh ilustrasi dari gaya visual *literal imagery*.



Gambar 2.24 Contoh *Literal Imagery*  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.3.1.2 *Conceptual Imagery*

Gaya visual ilustrasi *conceptual imagery* merupakan gaya visual ilustrasi yang tidak menggambarkan kenyataan atau dunia nyata secara langsung. Gaya ini menyampaikan gagasan, pesan, emosi, atau opini melalui bentuk visual yang simbolik, metaforis, atau abstrak. Ciri-ciri dari gaya ini adalah menggambarkan ide, argumen, atau emosi, bukan objek fisik, menggunakan simbol dan metafora visual, tidak terganti pada akurasi anatomi atau bentuk nyata, mengundang interpretasi, dan penuh dengan kreativitas visual dan kebebasan ekspresi.

Berikut merupakan contoh ilustrasi dari gaya visual ilustrasi *conceptual imagery*.



Gambar 2.25 Contoh *Conceptual Imagery*  
Sumber: id.pinterest.com

#### 2.4.2 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peranan yang penting terutama pada berkomunikasi yaitu dengan penyampaian informasi secara visual. Ilustrasi dapat menarik emosi dan perhatian dengan gambar yang menarik sehingga memperkuat komunikasi dan penyampaian yang singkat (Meylana, 2022, h.01). Pesan visual yang digunakan tersebut sebagai peranan desain grafis yang menyampaikan komunikasi dan persuasi. Peran ilustrasi dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan fungsionalnya (Male, 2017, h.75-175).

##### 2.3.2.1 Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Peran ilustrasi salah satunya dalam menyediakan pesan komunikasi, secara teknis dan akademik, seperti dalam ilustrasi medis, sejarah, atau sains. Bentuk pesan komunikasi ilustrasi tersebut dalam berupa dokumentasi, referensi, dan instruksi. Dalam bentuk dokumentasi yaitu membantu memperlihatkan kembali sebuah peristiwa secara visual, bentuk referensi yaitu memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu topik untuk membantu audiens dalam memahami sesuatu secara visual.



Gambar 2.26 Ilustrasi pada Instruksi  
Sumber: 2.bp.blogspot.com

### 2.3.2.2 Komentor

Peran ilustrasi dapat digunakan untuk mengungkapkan pendapat, memberikan kritik, atau menyampaikan sindiran terkait suatu isu atau peristiwa yang penting bagi publik. Biasanya, ilustrasi jenis ini bersifat menggugah, mampu membangkitkan emosi audiens, serta merangsang pemikiran kritis audiens. Salah satu contoh fungsinya sebagai alat komentor sosial dan politik, sering digunakan di majalah dan surat kabar.



Gambar 2.27 Ilustrasi pada Politik  
Sumber: davidebonazzi.com

### 2.3.2.3 *Storytelling*

Peran ilustrasi dapat berperan dalam memperjelas narasi sebuah cerita dengan mengikuti urutan narasi. Ilustrasi membantu pembaca membayangkan adegan, karakter dalam cerita, dan latar secara lebih jelas sesuai dengan maknanya dalam setiap ilustrasi. Contoh

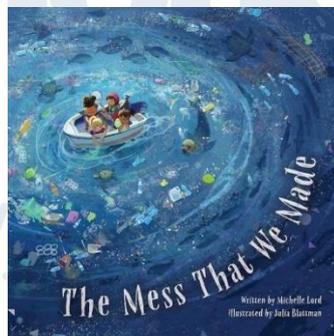
penggunaan ilustrasi mendukung narasi adalah dalam buku anak-anak, komik, dan novel grafis dengan menghidupkan karakter dan suasana.



Gambar 2.28 Ilustrasi pada Narasi  
Sumber: id.pinterest.com

#### 2.3.2.4 Persuasi

Peran ilustrasi dapat berperan dalam mempengaruhi dan memberikan pendorongan pada seseorang untuk mengambil tindakan tersebut. Tampilan visual yang menarik dapat mempengaruhi emosi, dan perhatian pembaca dari ilustrasi sehingga dapat mendorong respons dari pembaca. Penggunaan ilustrasi tersebut biasanya digunakan dalam dunia periklanan dan promosi, dimana ilustrasi menarik perhatian audiens dan membangun daya tarik visual untuk produk.



Gambar 2.29 Ilustrasi pada Persuasi  
Sumber: sleepingshouldbeeasy.com

#### 2.3.2.5 Identitas

Peran ilustrasi dapat berperan dalam membentuk identitas visual pada sebuah merek atau sebuah wilayah atau daerah tertentu. Ilustrasi mampu membuat suatu merek atau wilayah yang ingin

ditonjolkan menjadi lebih menonjol dibandingkan wilayah dan merek lainnya, dengan menghadirkan visualisasi yang khas dan selaras sesuai dengan merek dan wilayah tersebut. Contoh dari penggunaan peran ilustrasi ini adalah dalam *branding* perusahaan, desain kemasan, serta media music dan buku untuk menciptakan identitas visual yang khas dan mudah dikenali.



Gambar 2.30 Ilustrasi pada Identitas  
Sumber: [instagram.com/farrahita](https://www.instagram.com/farrahita)

Berdasarkan dari teori ilustrasi menurut Male (2017). Ilustrasi memiliki peran esensial dalam menyampaikan makna visual melalui bentuk, warna, dan simbol yang dirancang untuk mendukung komunikasi pesan secara efektif. Menurut Male (2017), ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga berperan dalam memperkuat pesan, menjelaskan informasi kompleks, serta menciptakan pengalaman estetis dan emosional bagi pembaca. Peran ilustrasi dapat dibedakan sebagai dokumentasi, referensi, instruksi, hingga alat storytelling yang mendukung alur narasi.

## 2.5 Merajut

Merajut adalah kegiatan menggunakan benang rajut yang dipintal atau dirajut menggunakan jarum rajut hingga membentuk lembaran kain rajutan dan menjadi suatu produk tertentu (Rahmawaty, dkk, 2021, h.108). Teknik merajut ini pertama kali ditemukan di Timur Tengah Arab pada abad ke-5 dalam bentuk pakaian rajutan yang diperdagangkan oleh pedagang setempat kepada seluruh dunia. Teknik merajut tersebut kemudian mulai menyebar ke Eropa pada masa

kejayaan peradaban Islam. Hasil dari rajutan pada zaman itu berupa anyaman dengan tali yang dijahit ke kain dan kain menyerupai renda berbentuk rantai dan sulaman (Andaru, 2014).

Teknik merajut seiring berkembangnya zaman menjadi salah satu teknik populer untuk merancang pakaian musim dingin. Berbeda dengan zaman sekarang terutama pada negara tropis seperti Indonesia yang tidak memiliki musim dingin, teknik merajut dapat menghasilkan berbagai macam karya rajutan dan kain linen rumah tangga, tas, sarung bantal, kaos kaki, boneka, dan lainnya (Rahmawaty, dkk, 2021, h.109). Tidak hanya itu, merajut kini berevolusi dan kembali menjadi tren sehingga berinovasi dengan benang rajutan dan alat rajut seperti jarum dan peniti merajut yang berbeda-beda ukuran, tekstur, bahan, dan kualitasnya yang bermacam-macam.

### **2.5.1 Jenis Benang Rajut**

Pada melakukan kegiatan merajut tentunya menggunakan bahan dan alatnya khusus untuk melakukan kegiatan merajut. Bahan yang digunakan untuk merajut sendiri bermacam-macam sesuai dengan kreativitas dari perajut, tetapi bahan yang paling umum digunakan untuk merajut adalah benang rajut sendiri. Benang rajut sendiri memiliki banyak jenisnya berdasarkan fungsional dan tujuan karya rajutan yang ingin dirancang sang perajut, mulai dari berdasarkan bahan seratnya, dan ukurannya. (Schultz, 2015, h.08).

#### **2.5.1.1 Bahan Serat Benang Rajut**

Bahan serat dalam benang rajut memiliki tiga macam asal pembuatannya, yaitu benang rajut dengan bahan serat alami hewan, alami tumbuhan, sintetis, dan campuran (Schultz, 2015, h.08-09). Pada benang rajut berbahan serat alami hewan, terdapat benang rajut wol domba, wol alpaka, mohair alpaka, angora, kasmir, dan sutra. Kemudian pada benang rajut berbahan serat alami tumbuhan, terdapat benang rajut wol kedelai, katun, rami, dan linen. Sedangkan pada benang rajut berbahan sintetis, terdapat benang rajut akrilik, polyester, serat mikro, dan metalik. Tidak hanya itu, ada juga benang rajut dengan berbahan

serat campuran dari hasil kombinasi serat berbahan alami dan sintetis untuk menciptakan inovasi benang rajut jenis baru, seperti benang chenille yang sedang tren dengan berbagai ukuran dan ketebalan. Masing-masing benang rajut memiliki fungsionalnya masing-masing berdasarkan bahannya dan kebutuhan pemakaiannya pada karya rajutan sehari-hari seperti pakaian, tas, boneka, dan lainnya.

### 2.5.1.2 Ukuran Benang Rajut

Ukuran pada benang rajut sangat mempengaruhi karya rajutan yang dirancang, makin besar ukurannya maka makin besar juga karya rajutan yang dihasilkan dan kebutuhan ukuran jarum yang digunakan (Schultz, 2015, h.09). Pada benang rajut terdapat sembilan macam ukuran sesuai dengan kelasnya, yaitu 0 sampai 8. Benang rajut dengan ukuran kelas 0 adalah benang dengan ukuran paling kecil yang biasanya digunakan untuk merajut renda atau kain dengan detail yang banyak. Sedangkan untuk benang rajut dengan ukuran kelas 7 merupakan benang rajut dengan ukuran paling besar biasanya ditemui dalam benang rajutan. Terdapat benang rajut dengan ukuran kelas 8 yaitu ukuran yang paling besar dari benang rajutan lainnya dengan namanya *super jumbo* yang biasanya bisa ditemui tetapi sangat jarang digunakan dan terlihat.

Yarn Weight Chart				
Weight	Description		Recommended Hook	Stitches in 4"
0	Lace	Fingering, Size 10 Crochet Thread	Steel 1.6-1.4mm/B-1	32-48
1	Superfine	Sock, Fingering	2.25-3mm/B-1 to E-4	21-32
2	Fine	Sport, Baby	3.4-4.5mm/E-4 to 7	16-20
3	Light	DK, Light Worsted	4.5-5.5mm/7 to I/9	12-17
4	Medium	Worsted, Afghan, Aran	5.5-6.5mm/I-9 to K-10 ½	11-14
5	Bulky	Chunky, Craft, Rug	6.5-9mm/K-10 ½ to M-13	8-11
6	Super Bulky	Super Bulky, Roving	9-15mm/m-13 to Q	7-9
7	Jumbo	Jumbo, Roving	15mm and up	6 or less

Gambar 2.31 Tabel Ukuran Benang Rajut  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

### 2.5.2 Jarum Rajut

Selain benang rajut, hal terpenting lainnya saat memulai merajut adalah alat yang digunakan dalam merajut, yaitu jarum rajut. Dalam merajut

sendiri dibutuhkan minimal satu benang rajut sesuai dengan ukuran yang akan digunakan dalam karya rajutan dan ukuran benang rajut yang akan dirancang. Pemilihan jarum rajut sendiri diikuti oleh selera dari perajut dalam merancang karya rajutannya, posisi apa yang nyaman, bentuk jarum yang digunakan, dan bagaimana bentuk kepala dari jarum rajut tersebut. Pada jarum rajut sendiri memiliki dua macam bentuk utamanya yaitu jarum tunisian dan jarum besi sesuai dengan kegunaanya (Schultz, 2015, h.01).

### 2.5.2.1 Anatomi Jarum Rajut

Jarum rajut atau dengan lainnya hakpen sebagai alat yang digunakan dalam merajut benang rajut memiliki beberapa bagian anatomi dimana sangat penting untuk diketahui agar perajut dapat memposisikan tangannya saat memegang jarum dan merajut. Jarum rajut memiliki beberapa bagian, diantaranya yaitu *head*, *throat*, *shaft*, *grip*, dan *handle*. Semua jarum rajut memiliki bagian dan anatomi yang sama dengan bentuknya yang masing-masing sedikit berbeda pada jarum rajut bagian *head*.



Gambar 2.32 Anatomi Jarum Rajut  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

Dalam jarum rajut sendiri memiliki panjang keseluruhan 13 sampai 15 cm. Ukuran paling kecil jarum rajut adalah 0,6 mm pada bagian *head* dari jarum rajut sendiri, sedangkan paling besar adalah 10 mm (Maya Crafts, 2012). Selain itu, pada bagian *head* dari jarum rajut memiliki dua jenis bentuk sesuai dengan kebutuhannya, yaitu jarum rajut dengan kepala meruncing dan kepala sejajar.

### 2.5.3 Jenis Teknik Dasar Merajut

Karya-karya rajutan yang sudah dirancang tidak selalu menggunakan teknik yang berbeda-beda pada setiap karya perancangannya, Sebagian besar rajutan dirancang menggunakan teknik-teknik dasar yang sama dan penting untuk dipelajari ketika mencoba merajut. Menurut Schultz (2015), teknik-teknik dasar tersebut adalah *chain*, *slip*, *single crochet*, *half double crochet*, *double crochet*, *treble crochet*, *double crochet* dengan dua atau tiga secara bersamaan, *cluster*, bentuk v, dan *shell*.

#### 2.5.3.1 Chain

Teknik tusuk *chain* adalah fondasi baris pertama merajut rajutan atau bagian dekoratif dalam pola rajutan. Tusuk chain juga digunakan untuk memberikan jarak dalam desain rajutan atau membentuk lengkungan dalam pola rajutan tertentu.



Gambar 2.33 Teknik Tusuk *Chain*  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

#### 2.5.3.2 Slip

Teknik tusuk *slip* digunakan untuk menghubungkan atau merapikan rajutan tanpa menambah tinggi baris dalam pola rajutan. Selain itu, teknik ini sering digunakan dalam menyambung rajutan dengan pola melingkar, menciptakan tepi yang rapi, atau berpindah posisi dalam pola tanpa meninggalkan celah.

### 2.5.3.3 *Single Crochet*

Teknik tusuk *single crochet* ini yang biasanya menghasilkan rajutan yang rapat dan kokoh. *Single crochet* sering digunakan dalam proyek seperti amigurumi, tas, atau selimut karena memberikan struktur yang padat dan kuat.



Gambar 2.34 Teknik Tusuk *Single Crochet*  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

### 2.5.3.4 *Half Double Crochet*

Teknik tusuk *half double crochet* adalah teknik yang lebih tinggi dari *single crochet* tetapi lebih pendek dari *double crochet*. Biasanya teknik ini digunakan dalam membuat tekstur yang lebih lembut dan fleksibel dibandingkan *single crochet*, serta menghasilkan rajutan yang lebih cepat dibandingkan *double crochet*.

### 2.5.3.5 *Double Crochet*

Teknik tusuk *double crochet* adalah teknik yang lebih tinggi dari *single crochet* dan lebih longgar dibandingkan *half double crochet*. Teknik ini biasanya digunakan untuk merajut selimut, syal, dan pakaian karena teksturnya yang ringan dan fleksibel untuk merajut karya lainnya.



Gambar 2.35 Teknik Tusuk *Double Crochet*  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

### 2.5.3.6 Treble

Teknik tusuk *treble* atau *triple crochet* adalah teknik tusukan yang lebih tinggi dari *double crochet* dan menghasilkan rajutan yang longgar dan bertekstur ringan. Teknik ini biasanya digunakan untuk merajut pola *lace*, syal, atau proyek dengan tekstur longgar dan memanjang.



Gambar 2.36 Teknik Tusuk *Treble*  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

### 2.5.3.7 Double Crochet dengan Dua atau Tiga secara Bersamaan

Teknik tusuk *double crochet* dengan dua atau tiga secara bersamaan ini adalah teknik yang digunakan untuk mengurangi jumlah stitch dalam sebuah baris atau pola, sering kali digunakan dalam bentuk pola meruncing atau mengurangi lebar rajutan. Teknik ini sering digunakan dalam pola *shell*, *granny square*, dan *lace*, serta untuk membentuk motif berbentuk segitiga atau mengurangi lebar rajutan secara bertahap.



Gambar 2.37 Teknik Tusuk *Double Crochet 2* atau 3  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

### 2.5.3.8 Cluster

Teknik tusuk *cluster* adalah teknik di mana beberapa tusukan *double crochet*, *half double crochet*, atau *treble crochet* dikerjakan dalam satu ruang yang sama, lalu digabungkan menjadi satu puncak. Teknik ini menciptakan efek tekstur yang lebih tebal dan sering digunakan dalam desain motif bunga, tekstur bergelembung, atau untuk menambah dimensi dalam proyek seperti selimut, topi, dan pakaian rajut.



Gambar 2.38 Teknik Tusuk *Cluster*  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

### 2.5.3.9 V

Teknik tusuk v adalah teknik membentuk pola berbentuk huruf "V", biasanya dibuat dengan dua tusukan *double crochet* yang dipisahkan oleh satu *chain* dalam ruang yang sama. Teknik ini menciptakan rajutan yang bertekstur longgar, ringan, dan sedikit berlubang, cocok untuk selimut, syal, dan pakaian berenda.

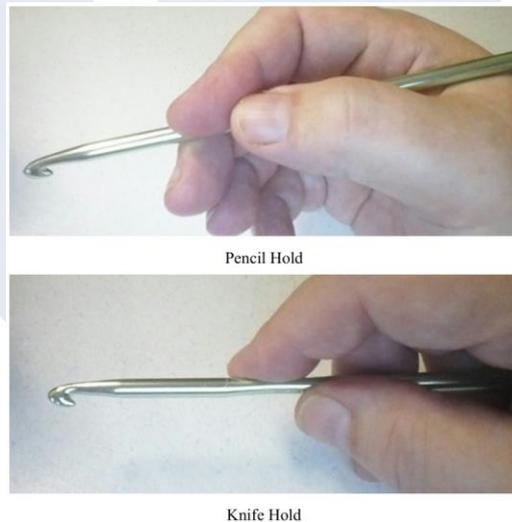
### 2.5.3.10 Shell

Teknik tusuk shell adalah teknik yang membentuk pola berbentuk kipas atau kerang dengan membuat beberapa tusukan dalam satu atau ruang yang sama. Teknik ini biasanya menghasilkan pola tekstur dekoratif, rapi, dan fleksibel, sering digunakan dalam selimut, syal, taplak meja, dan proyek berenda lainnya.

## 2.5.4 Cara Memegang Jarum Rajut

Kegiatan merajut dimulai dari dengan memegang jarum rajut dan memposisikan benang rajut pada kedua tangan. Cara memegang jarum rajut paling umum terdapat dua macam, yaitu dengan seperti memegang pensil (gaya

pensil) dan seperti memegang pisau (gaya pisau). Cara memegang jarum rajut gaya pensil mirip dengan cara memegang pensil, jarum rajut diantara ibu jari dan jari telunjuk, sementara jari tengah digunakan untuk menopang. Sedangkan cara memegang jarum rajut gaya pisau mirip dengan cara memegang pisau, jarum rajut digenggam seluruh tangan, ibu jari dan jari telunjuk memegang bagian atas jarum. Dalam cara memegang jarum rajut sendiri tidak memiliki batasan dan diutamakan dari kenyamanan perajut ketika melakukan kegiatan merajut.



Gambar 2.39 Memegang Jarum Gaya Pensil dan Gaya Pisau  
Sumber: The Crochet Handbook (2015)

Kegiatan merajut merupakan kegiatan kerajinan tangan yang memanfaatkan koordinasi tangan dan visual secara bersamaan yang teratur. Dari hal ini membuktikan kegiatan merajut membutuhkan *skill* dan ketekunan dalam mempelajari dan menjalaninya. Merajut sendiri memiliki perlengkapan dan bahan yang berbeda-beda sesuai dengan hasil karya rajutan dan hasil akhirnya yang diingkan oleh masing-masing perajut. Banyaknya teknik dan pola rajutan yang perlu dipelajari dan ketentuan yang berbeda dalam masing-masing hasil karya rajutan. Dari ini, merajut dapat menjadi salah satu kegiatan yang meningkatkan kreativitas dengan penggunaan imajinasi dalam melakukan perancangan dan visualisasi pola setiap rajutan yang digunakan.

## 2.6 Perkembangan Psikologis Anak Usia 8-12 Tahun

Pada perkembangan psikologis anak usia 8-12 tahun dalam konteks tahapan kognitif atau operasi konkret, anak mulai mengembangkan pemikiran yang lebih logis, memahami konsep konservasi, klasifikasi, dan hubungan kausal dengan lebih baik. Selain itu, anak pada usia ini mengalami peningkatan kemampuan berpikir logis dan sistematis dalam memahami dunia di sekitar anak. Dikarenakan itu, keterampilan kreativitas anak juga berkembang pesat, memungkinkan anak untuk melakukan tugas-tugas yang lebih kompleks dengan presisi yang lebih tinggi (Piaget & Barbel, 1969, h.92-129). Dalam pengertian tersebut dapat dihubungkan tumbuh kembang anak dengan aktivitas dan kegiatan kreativitas secara motorik,

1. Koordinasi kognitif dan kreativitas, anak memahami konsep ruang, urutan, dan hubungan sebab akibat dengan lebih baik sehingga dapat berkontribusi pada keterampilan kreativitas yang lebih terstruktur dan lebih presisi.
2. Seriasi dan klasifikasi dalam aktivitas motorik, anak dapat belajar mengurutkan objek berdasarkan ukuran atau karakteristik tertentu, yang dapat membantu target audiens dalam tugas-tugas seperti menyusun blok, melipat kertas, atau merajut.
3. Korelasi dengan interaksi sosial dan afektif, anak pada usia ini mulai mengembangkan kerja sama dalam tugas-tugas kelompok, kemampuan ini juga berperan dalam terapi okupasi yang melatih keterampilan motorik melalui interaksi sosial.

Anak pada usia 8-12 tahun berbeda dibandingkan dengan anak-anak dibawa usia 8 tahun meskipun terkadang sering disamakan. Kemampuan kognitif, cara berpikir, koordinasi, imajinasi, dan kreativitas anak usia 8-12 tahun dalam memahami dan menerima hal yang lebih kompleks daripada anak usia di bawahnya. Dari ini, membuktikan bahwa anak usia 8-12 tahun dapat melakukan aktivitas yang membutuhkan motorik dan pemikiran yang lebih kompleks seperti berhitung dengan lebih lancar dan kegiatan lainnya yang lebih menantang.

## 2.7 Penelitian yang Relevan

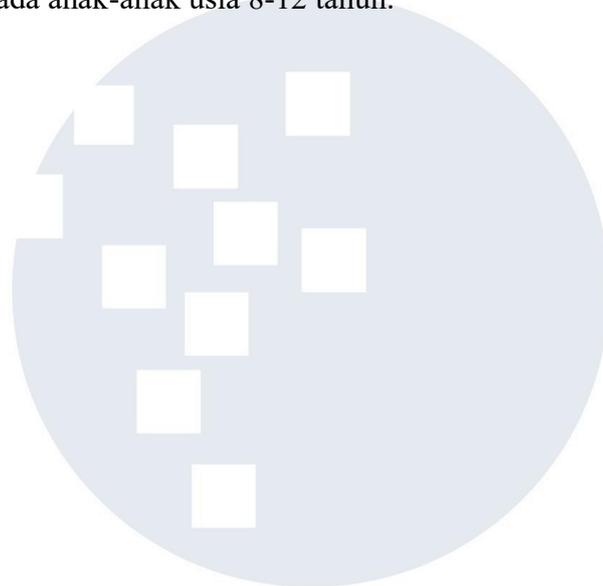
Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan riset-riset sebelumnya dengan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang masih memiliki sifat relevansi dan studi yang sama. Selain itu, beberapa penelitian tersebut dijadikan referensi setelah melakukan penelitian kebaruan dari riset-riset tersebut. Kebaruan tersebut digunakan sebagai dalam proses perancangan buku interaktif.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Menjahit Untuk Melatih Kreativitas Bagi Anak-anak Usia 8-12 Tahun	Jovita Christanti, Listia Natadjaja, dan Mendy Hosana	Penelitian menunjukkan konsentrasi yang meningkat dari anak dengan menjahit, mengasah keterampilan kreativitas, dan mengembangkan kesabaran.	Menggunakan pendekatan storytelling dengan aktivitas kreativitas menjahit untuk anak 8-12 tahun.
2.	Buku Cerita Interaktif sebagai Medium Keterampilan Kreativitas Anak	Bill Cedrik Putra Kalmansur, Elizabeth Susanti, dan Jessica Yonatia	Perancangan buku cerita tersebut menjadi sarana latihan di rumah yang efektif dalam melatih kreativitas anak serta meningkatkan kognitif, kreatif, dan aspek bahasa anak.	Menjadi medium imajinasi dan keterampilan yang meningkatkan kreativitas dan kognitif pada anak.
3.	Buku Ilustrasi Cerita Interaktif sebagai Media Art Therapy pada Tahap Depresi Ringan Gangguan Mental Distimia	Natasha Kantonia	Dari hasil penelitian, Sebagian besar responden menunjukkan penurunan Tingkat depresi setelah menggunakan buku ilustrasi interaktif tersebut.	Buku ilustrasi interaktif dan aktivitas yang digunakan sebagai media terapi seni (art therapy) untuk anak-anak.

Dari hasil penelitian perancangan yang sudah dilakukan penulis pada tabel di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan buku cerita bergambar dan ilustrasi

memberikan pengalaman pembaca yang lebih baik bagi anak-anak pada usia 8-12 tahun. Penggunaan interaktif yang menyenangkan dapat membantu anak dalam memahami konten dan informasi yang lebih baik. Penggunaan buku cerita bergambar dan ilustrasi memberikan kesempatan bagi pembaca untuk menggunakan imajinasi dan perasaan sehingga merasa terikat dengan konten dari buku terutama pada anak-anak usia 8-12 tahun.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA