

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Informasi Edukatif**

Menurut (Coates & Ellison, 2014) dalam bukunya “*An Introduction to Information Design*”, media informasi memiliki berbagai pengertian, salah satunya sebagai sarana visualisasi data dan komunikasi dalam berbagai bentuk yang bertujuan menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat. Sejalan dengan itu, menurut Sobur (dalam (Gule et al., 2023)), media informasi dapat dipahami sebagai sarana grafis yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyampaikan kembali informasi visual. Sementara itu, Nurrita (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran atau edukatif merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas penyampaian materi atau makna pesan, guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

##### **2.1.1 Tujuan Media Informasi Edukatif**

Informasi hadir di mana-mana dan memainkan peran besar dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Tujuan dari media informasi adalah berfungsi sebagai pendukung kebutuhan masyarakat, dengan memberikan arahan, instruksi, peringatan, serta panduan yang dapat mempermudah aktivitas dan kehidupan sehari-hari (Coates & Ellison, 2014). Sehingga masyarakat dapat menafsirkan, memprioritaskan, dan mencerna informasi yang penting, serta membedakan informasi yang relevan.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) yang dikutip dalam buku media pembelajaran oleh Pagarra et al. (2022), media edukatif memiliki tiga tujuan utama. Pertama, fungsi penyampaian informasi sebagai jembatan antara pengguna dengan materi edukasi melalui beragam format sehingga memudahkan penerimaan oleh berbagai indera. Kedua, fungsi motivasi sebagai peningkatan minat dan semangat belajar yang mempermudah proses penyerapan informasi. Ketiga, fungsi menciptakan aktivitas belajar sebagai

pembangun pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus menjadi sarana beraktivitas dan menghubungkan pengetahuan lama dengan baru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media informasi bertujuan agar dapat menjadi alat yang mendukung dan mempermudah kebutuhan sehari-hari masyarakat melalui arahan dan panduan untuk menafsirkan, mencerna dan membedakan informasi yang relevan dan penting. Dalam konteks edukasi, media informasi edukatif memiliki tiga tujuan utama, yaitu menyampaikan informasi sebagai jembatan materi, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan aktivitas belajar interaktif untuk membangun pengalaman edukatif yang bermakna.

### **2.1.2 Manfaat Media Informasi Edukatif**

Turow & Joseph (2017) menyebutkan bahwa para ahli menemukan penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu masing-masing. Secara umum, media dimanfaatkan dalam empat cara, antara lain:

1. Untuk Kesenangan (*Enjoyment*)

Kesenangan merupakan keinginan atau kebutuhan dasar manusia. Media menciptakan adanya kesenangan karena materi dari media dibawa ke dalam percakapan santai yang dialami bersama-sama. Hal ini dapat terlihat ketika berita dan acara televisi yang baru ditonton dapat memicu diskusi atau percakapan sehari-hari dengan keluarga, teman, rekan kerja, maupun orang asing. Dengan cara ini, media memberikan kesenangan yang dicari individu sebagai kebutuhan dasar manusia (Turow & Joseph, 2017, h.14).

2. Untuk Pendampingan (*Companionship*)

Media memberi rasa kebersamaan atau persahabatan bagi orang-orang yang hidup sendiri atau merasa kesepian. Hal ini dapat terlihat seperti seorang pasien yang sakit sehingga harus berada di rumah sakit, dapat merasakan ditemani dengan menonton acara favorit di televisi. Bahkan terkadang media dapat membantu orang-orang yang gelisah dan membutuhkan teman, dengan membangun

hubungan merasa mengenal dengan seseorang seperti selebriti dari media. Namun, perasaan tersebut dapat menjadi berlebihan dan berakibat mendorong adanya tindakan negatif dari individu (Turow & Joseph, 2017, h.15).

### 3. Untuk Pengawasan (*Surveillance*)

Media dapat dimanfaatkan sebagai pengawasan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia dan lingkungan sekitar. Aktivitas ini dilakukan hampir setiap hari, bahkan sering kali tidak disadari. Hal ini dapat terlihat dari kita yang menyalakan radio, televisi, atau ponsel untuk mengetahui cuaca dan berita terbaru, membaca iklan baris di koran maupun daring untuk mencari pekerjaan dan furnitur, serta mengakses aplikasi atau situs tertentu untuk mengetahui jadwal pemutaran film. Penggunaan media membuat pengawasan menjadi semakin luas dan bersifat global, karena banyak orang ingin mengetahui hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Turow & Joseph, 2017, h.16)

### 4. Untuk Interpretasi (*Interpretation*)

Interpretasi diartikan saat seseorang berusaha mencari tahu alasan atas terjadinya sesuatu. Penggunaan media dimanfaatkan tidak hanya untuk mengetahui apa yang sedang terjadi, namun juga untuk memahami alasan dan tindakan yang perlu diambil di balik peristiwa tersebut. Hal ini dapat terlihat ketika seseorang membaca surat kabar untuk memahami tindakan para pemimpin dan menarik kesimpulan atas isu tersebut, maupun toko buku atau situs web tertentu mengkhususkan diri akan topik tertentu. Sebagian orang yang bingung mengenai suatu topik akan menemukan bahwa media merupakan sumber jawaban yang paling bermanfaat (Turow & Joseph, 2017, h.17).

Menurut Sudjana dan Rivai (2002) yang dikutip dalam buku media pembelajaran oleh Pagarra et al. (2022), penggunaan media edukatif memberikan beberapa keunggulan bagi proses belajar, antara lain:

1. Media dapat meningkatkan daya tarik dan menumbuhkan motivasi belajar.
2. Media dapat memperjelas materi sehingga lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.
3. Media yang lebih bervariasi dapat menghindari kejenuhan yang timbul dari komunikasi verbal yang monoton.
4. Media memungkinkan pengguna melakukan beragam aktivitas seperti mengamati dan mendemonstrasikan.

Penggunaan media pembelajaran edukatif juga memiliki beberapa manfaat praktis, antara lain:

1. Media memperjelas penyampaian informasi guna memperlancar pencapaian hasil belajar.
2. Media meningkatkan fokus dan motivasi, serta memfasilitasi interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan belajarnya.
3. Media mampu mengatasi berbagai keterbatasan fisik seperti ukuran objek, jarak, ruang, waktu, dan kompleksitas materi.
4. Media dapat menyamakan pengalaman belajar antar pengguna dan membuka peluang interaksi yang lebih luas dengan orang serta lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat yang luas dan berlapis. Dalam konteks umum, media dimanfaatkan sebagai untuk kesenangan, pendampingan, pengawasan, dan interpretasi berdasarkan dengan kebutuhan setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Sementara dalam konteks edukatif, manfaat media lebih spesifik dan praktis, yaitu untuk meningkatkan motivasi dan daya tarik, memperjelas dan mempermudah materi, menghadirkan variasi metode untuk menghindari kejenuhan, memfasilitasi aktivitas belajar yang beragam, mengatasi berbagai keterbatasan fisik, serta menyamakan dan memperluas pengalaman belajar.

Dengan demikian, diketahui bahwa pada dasarnya media informasi edukatif merupakan sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian pesan, dengan mentransformasikan informasi yang kompleks menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami. Dengan tujuan untuk mempermudah dan mendukung kebutuhan kehidupan sehari-hari masyarakat, untuk menyampaikan informasi, meningkatkan motivasi, dan menciptakan aktivitas belajar. Sementara itu, media informasi edukatif juga dimanfaatkan untuk memperjelas serta mempermudah pemahaman materi, memperluas pengalaman belajar, memperoleh kesenangan, pendampingan, pengawasan, dan interpretasi.

## **2.2 Buku Interaktif**

Menurut Kurniasih (dalam Hanifa et al., 2021), buku merupakan hasil ide yang dikaji menjadi ilmu pengetahuan, disajikan secara tertulis dengan bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan daftar pustaka. Fikri & Madona (2018) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah bentuk media yang menggabungkan beberapa unsur media yang terdiri dari teks, gambar, grafis, video dan audio, untuk menciptakan komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna dan perangkat. Berdasarkan *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki interaksi dua arah informasi antara buku dan pembacanya.

### **2.2.1 Jenis Buku Interaktif**

Dikutip melalui jurnal DKV Adiwarna dalam Limanto et al. (2015), buku interaktif terbagi menjadi delapan jenis, antara lain:

1. Buku Interaktif *Paper Engineering*: Buku yang menggunakan teknik lipatan dan potongan kertas, seperti *pop-up* (lipatan atau potongan kertas dapat berdiri), *pull tab* (kertas dapat ditarik), *lift-the-flap* (potongan kertas dapat dibuka tutup seperti kejutan), *volvelles* (potongan kertas dapat diputar), sehingga memunculkan interaksi antara pembaca dan buku.



Gambar 2.1 Buku Interaktif *Paper Engineering*  
 Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/d7/ca/24/d7ca24d4...>

2. Buku Interaktif *Peek-A-Boo*: Buku yang membuat pembaca harus membuka bagian tertentu terlebih dahulu untuk mengetahui isi atau kejutan di dalam buku.



Gambar 2.2 Buku Interaktif *Peek-A-Boo*  
 Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/17/98/0a/17980a02...>

3. Buku Interaktif *Participation*: Buku yang berisi cerita dengan terdapat tanya jawab, atau penjelasan instruksi untuk melakukan sesuatu, untuk membuktikan cerita atau penjelasan yang ada dalam buku interaktif.





Gambar 2.3 Buku Interaktif *Participation*

Sumber: <https://www.instagram.com/reel/DLKaxMEMY6Y...>

4. Buku Interaktif *Hidden Object*: Buku yang mendorong pembaca untuk mengidentifikasi berbagai objek yang sengaja disembunyikan atau disamarkan, dengan menyelusuri alur cerita yang disajikan pada tiap halaman buku.



Gambar 2.4 Buku Interaktif *Hidden Object*

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/08/3f/4f/083f4f7ed57...>

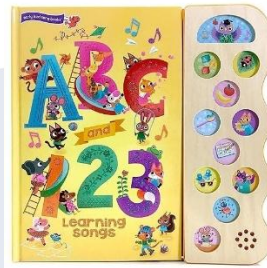
5. Buku Interaktif *Games*: Buku yang terdapat berbagai permainan, baik yang memerlukan alat bantuan tertentu maupun tidak di dalam buku tersebut.



Gambar 2.5 Buku Interaktif *Games*

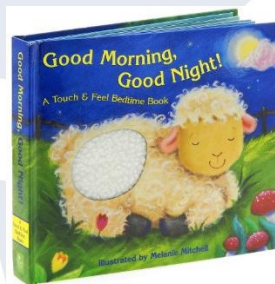
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/dc/e5/3b/dce53b...>

6. Buku Interaktif *Play a Song / Sound*: Buku yang terdapat tombol-tombol yang dapat berinteraksi, seperti ditekan akan mengeluarkan bunyi berupa musik atau suara yang berkaitan dengan cerita di dalam buku.



Gambar 2.6 Buku Interaktif *Play a Song / Sound*  
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/d4/47/43/d44743e40...>

7. Buku Interaktif *Touch and Feel*: Buku yang umumnya dirancang untuk anak *pre-school*. Hal ini dikarenakan buku ini biasanya bertujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam mengenal tekstur seperti bulu halus pada gambar hewan di dalam buku.



Gambar 2.7 Buku Interaktif *Touch and Feel*  
Sumber: [https://m.media-amazon.com/images/I/61Ki8iJMsYL.\\_SL500\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/61Ki8iJMsYL._SL500_.jpg)

8. Buku Interaktif Campuran: Berbeda dengan buku interaktif lainnya yang hanya fokus pada satu jenis interaksi, buku ini merupakan gabungan dari berbagai bentuk buku interaktif yang ada menjadi satu buku tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif dibagi ke berbagai jenis berdasarkan interaktivitas pada buku dan tujuan penggunaannya. Jenis-jenis buku interaktif terdiri dari buku interaktif *paper engineering*, *peek-a-boo*, *participation*, *hidden object*, *games*, *play a song /*



*sound, touch and feel*, dan buku interaktif campuran yang berupa gabungan dari beberapa jenis buku interaktivitas.

### 2.2.2 Elemen dalam Buku Interaktif

Terdapat beberapa elemen visual dalam perancangan desain grafis termasuk buku. Elemen-elemen tersebut, antara lain:

#### 1. *Layout*

Berdasarkan Ambrose & Harris (2011), *layout* didefinisikan sebagai pengaturan elemen-elemen visual dan teks dalam suatu ruang desain sesuai dengan skema estetika keseluruhan, dengan tujuan utama menyampaikan pesan secara efektif dan mudah diterima oleh pembaca (h.9). *Layout* tidak hanya berkaitan dengan penempatan elemen-elemen tersebut, tetapi juga dengan pengelolaan ruang dan bentuk, yang memengaruhi cara informasi diproses serta respons emosional yang berasal dari target audiens (h.7).

Salah satu fondasi utama dalam perancangan *layout* adalah penggunaan *grid*, yang berfungsi sebagai kerangka untuk menata elemen secara terstruktur dan konsisten (h.27). *Grid* dapat bersifat simetris, asimetris, atau modular, dan penggunaannya membantu menciptakan keseimbangan, penekanan (*emphasis*), hierarki, serta kemudahan navigasi (h.28). Namun, penulis juga menekankan bahwa *grid* bukanlah aturan kaku; dalam konteks tertentu, pendekatan tanpa *grid* justru dapat menghasilkan kreativitas dan dinamika visual yang lebih tinggi (h.58).

Selain *grid*, aspek penting lain dalam *layout* meliputi penjajaran (*alignment*), hierarki tipografi, penggunaan ruang negatif, dan pengaturan jeda (*pace*) untuk mengontrol ritme pembacaan (h. 76). *Layout* juga harus mempertimbangkan media yang digunakan, baik cetak seperti majalah dan brosur, maupun digital seperti *website* dan media bergerak, karena setiap media memiliki karakteristik dan kebutuhan tata letak yang berbeda (h. 166).

Buku ini menegaskan bahwa prinsip-prinsip *layout* yang baik tidak hanya meningkatkan kejelasan komunikasi, tetapi juga dapat menambah nilai estetika dan emosional dari sebuah desain (h.7). Dengan mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, desainer dapat menciptakan karya yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang kuat.

## 2. Grid

*Grid* digunakan untuk mengorganisir elemen visual secara terstruktur, konsisten, dan harmonis. *Grid* membantu menciptakan tata letak yang mudah dibaca dan estetis, terutama dalam media multi-halaman seperti buku, majalah, atau *website* (Landa, 2014).



Gambar 2.8 *Column* dan *Modular Grid*

Sumber: <https://media.nngroup.com/media/editor/2022/...>

*Grid* terbagi dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. *Grid* Satu Kolom: Cocok untuk buku atau dokumen dengan teks panjang.
- b. *Grid* Multi-Kolom: Memungkinkan fleksibilitas dalam penataan teks dan gambar.
- c. *Grid* Modular: Membagi halaman menjadi modul-modul yang dapat diisi dengan konten dan komponen yang berulang atau variatif.

## 3. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang dapat dibuat secara manual maupun digital untuk mendampingi, memperjelas, atau memperkuat teks, pesan, maupun konsep tertentu. Fungsi dari ilustrasi tidak hanya membantu menjelaskan ide yang rumit, tetapi juga untuk menambahkan

daya tarik visual serta emosional, sekaligus membangun identitas atau gaya khas (Landa, 2014).

Ilustrasi sendiri memiliki beragam jenis, seperti representasional yang menampilkan objek nyata, abstrak yang menyampaikan gagasan melalui bentuk non-figuratif, dan ekspresif yang lebih menonjolkan ciri khas gaya ilustrator. Gaya visual ilustrasi terdiri dari beberapa jenis, termasuk gaya visual kartun dan *manhwa*.

Gaya visual kartun memiliki ciri khas berupa penggunaan warna dan bentuk yang menarik dan lebih sederhana, serta sering kali lebih ekspresif. Gaya visual ilustrasi ini biasanya ditargetkan untuk anak-anak, sehingga umumnya digunakan dalam buku cerita anak, animasi, dan komik (Lomempow & Vdaya, 2022).



Gambar 2.9 Gaya Visual Kartun  
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/ab/50/d4/ab50d4d...>

Gaya visual *manhwa* (komik Korea) memiliki ciri khas berupa penggambaran wajah dan proporsi tubuh yang hampir menyerupai bentuk asli manusia, memiliki bentuk tubuh yang bervariasi, penggunaan warna yang mencolok, serta ekspresi yang *detail*. Gaya visual ilustrasi ini biasanya ditargetkan untuk remaja hingga dewasa, sehingga umumnya digunakan dalam buku komik remaja dan *website comic* (Dhanti et al., 2020; Poeng, 2023).



Gambar 2.10 Gaya Visual *Manhwa*

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/86/86/66/868666630470...>

Selain jenis, ilustrasi memiliki peran penting, yaitu untuk sebagai dokumentasi suatu peristiwa dan objek, referensi, dan untuk bercerita (*storytelling*) (Male, 2017).

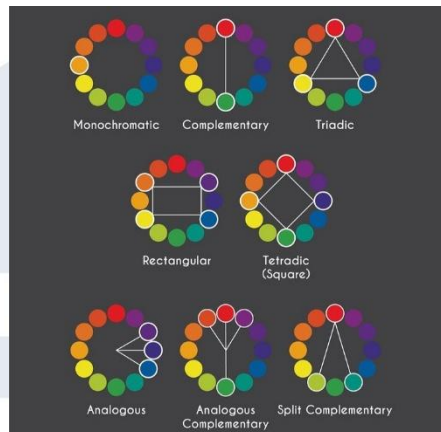
Dari segi media dan teknik, ilustrasi bisa diwujudkan melalui cara tradisional seperti pensil, tinta, atau cat air. Selain tradisional, terdapat cara digital seperti vektor, *digital painting*, dan kolase. Selain keduanya, ilustrasi dapat berupa gabungan keduanya dalam bentuk *hybrid*. Dalam praktiknya, ilustrasi banyak dimanfaatkan pada buku anak-anak, poster, iklan, *branding*, hingga konten digital sebagai sarana bercerita atau menyampaikan pesan dengan cara yang unik dan menarik.

#### 4. Warna

Warna memiliki peran penting dalam komunikasi visual karena mampu menyampaikan pesan emosional maupun simbolis, membangun identitas merek, serta meningkatkan keterbacaan dan hierarki informasi (Landa, 2014).

Dalam terminologi warna, terdapat beberapa aspek utama seperti *hue* atau nama warna (misalnya merah dan biru), *value* yang merujuk pada tingkat kecerahan atau kegelapan, serta *saturation* yang menunjukkan intensitas atau kemurnian warna.

Skema warna juga beragam, mulai dari *monochromatic* yang menggunakan variasi dari satu *hue*, *analogous* yang memadukan warna-warna berdekatan dalam roda warna, *complementary* yang mengombinasikan warna berlawanan, hingga *triadic* yang membentuk harmoni dari tiga warna yang posisinya menyerupai segitiga sama sisi.



Gambar 2.11 Skema Warna

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads/2023/12/skema-warna.jpg>

Dari sisi teknis, pemilihan mode warna juga perlu diperhatikan, seperti CMYK untuk keperluan cetak, RGB untuk tampilan layar, dan warna *web-safe* agar konsisten di berbagai perangkat.

Selain itu, psikologi warna memainkan peran besar karena setiap warna dapat memengaruhi persepsi dan emosi penonton, contohnya merah yang diasosiasikan dengan energi, sedangkan biru sering dikaitkan dengan kepercayaan.



Gambar 2.12 Warna Budaya Tionghoa

Sumber: <https://i.pining.com/1200x/92/8f/38/928f385ed9...>

Dalam budaya Tionghoa, warna seperti merah dan kuning memiliki arti dan kaitan erat dengan kepercayaannya. Dalam filosofi *Wu*

*Xing*, warna merah memiliki arti kebersamaan, kebahagiaan, keberuntungan, dan kehidupan. Sehingga warna ini sering digunakan pada tradisi-tradisi yang penuh kebahagiaan, seperti tradisi pernikahan dan tahun baru Imlek. Sedangkan, warna kuning berkaitan dengan makna keseimbangan, stabilitas, kemakmuran, dan kebangsawanan (Bogushevskaya, 2022).

## 5. Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam mengatur teks mudah dibaca, menarik secara visual, dan mampu menyampaikan pesan dengan efektif. Menurut Iswanto (2023), tipografi mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran, spasi, serta tata letak dalam sebuah desain. Terdapat empat prinsip utama dalam tipografi, antara lain:

### a. *Legibility*

*Legibility* (keterbacaan huruf) mengacu pada sejauh mana sebuah huruf atau karakter dapat dikenali dengan jelas sesuai bentuk aslinya. Kejelasan bentuk tiap huruf penting agar dapat dikenali dan dibedakan dengan mudah dan tidak membingungkan, terutama saat berukuran kecil.

### b. *Readability*

*Readability* (keterbacaan teks) mengacu pada kemudahan membaca keseluruhan teks. Hal ini dipengaruhi oleh faktor seperti ukuran huruf, jarak antar huruf, dan pengaturan baris yang nyaman dibaca. Prinsip ini penting mempengaruhi apakah pembaca dapat membaca dalam waktu yang lama tanpa rasa lelah, dan pesan dapat dipahami secara utuh.

### c. *Visibility*

*Visibility* (visibilitas) mengacu pada kemampuan teks untuk terlihat jelas dalam berbagai kondisi penglihatan dan lingkungan, terutama terkait kontras warna dan ukuran. Prinsip ini penting agar teks tidak terlihat menghilang atau



tidak terbaca, terutama dalam desain lingkungan dengan latar belakang dinamis.

d. *Clarity*

*Clarity* (kejelasan) mengacu pada tingkat kemudahan teks dalam menyampaikan pesan, yang didukung oleh hierarki informasi yang jelas, seperti perbedaan ukuran dan ketebalan pada judul, sub judul, dan isi. Prinsip ini penting untuk membantu pembaca memahami alur informasi dengan cepat dan mengetahui bagian informasi mana yang lebih penting.

Penerapan keempat prinsip ini penting untuk menciptakan desain teks yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional, mudah dipahami, dan nyaman dibaca. Tanpa salah satunya, efektivitas tipografi dalam desain komunikasi visual akan berkurang.

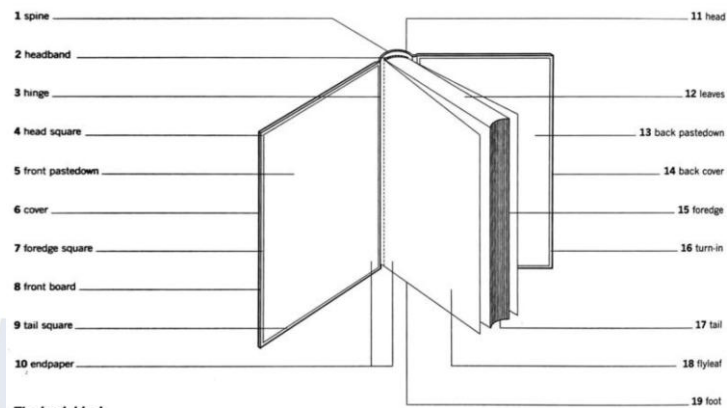
Dengan demikian, dapat diketahui bahwa elemen visual dalam buku interaktif terdiri dari *layout*, *grid*, ilustrasi, warna, dan tipografi. *Layout* berperan sebagai pengaturan elemen visual dan teks untuk mencapai kejelasan komunikasi dan daya tarik estetika. *Grid* berperan sebagai kerangka terstruktur untuk mengorganisasi konten secara konsisten dan harmonis. Ilustrasi berperan dalam memperjelas konten dan memperkuat identitas visual, sedangkan warna berperan untuk menyampaikan pesan emosional, meningkatkan hierarki informasi, dan membangun pengalaman visual. Terakhir, tipografi berperan untuk menyampaikan pesan dengan jelas serta memperkuat makna dan kesan dalam desain.

### 2.2.3 Anatomi Buku

Menurut (Haslam, 2006), Buku terdiri dari beberapa bagian dengan nama teknis tertentu. Secara umum, komponen-komponen buku dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu:

## 1. Blok Buku (*Book Block*)

Blok buku merupakan inti fisik dari sebuah buku, yang terdiri dari seluruh halaman yang telah dijilid menjadi satu kesatuan sebelum akhirnya diberi sampul (Haslam, 2006, h.20). Bagian ini mencakup:

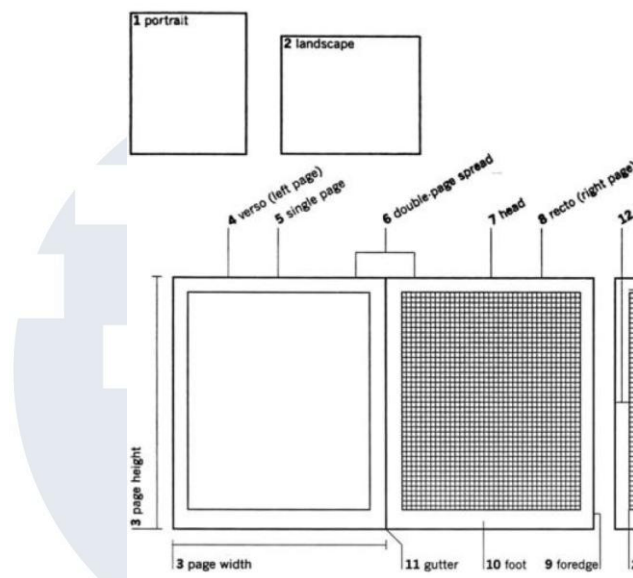


Gambar 2.13 Anatomi Blok Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- a. *Spine*, yaitu punggung buku yang menutupi area jilidan.
- b. *Headband*, berupa pita dekoratif yang diletakkan di ujung atas dan bawah *spine* yang sering kali diberi warna untuk menambah nilai estetis.
- c. *Endpaper*, yaitu lembaran kertas tebal yang merekat pada sisi dalam sampul dan dilengkapi dengan halaman bebas (*flyleaf*) yang dapat dibuka.
- d. *Hinge*, yaitu lipatan yang memungkinkan buku terbuka dengan lancar.
- e. *Leaves*, yaitu lembaran-lembaran kertas yang masing-masing memiliki dua sisi, yaitu *recto* (halaman kanan) dan *verso* (halaman kiri). Bagian terluar dari blok buku meliputi *head* (bagian atas) dan *tail* (bagian bawah).
- f. *Foreedge*, yaitu tepi buku yang berlawanan dengan *spine*.
- g. *Squares*, yaitu tonjolan kecil pelindung di area *head*, *tail*, dan *foreedge* yang timbul karena ukuran sampul sengaja dibuat lebih besar daripada blok halaman.

## 2. Halaman (*Page*)

Halaman buku memiliki sejumlah istilah teknis yang menggambarkan posisi, format, dan elemen tata letaknya (Haslam, 2006, h.21). Bagian ini mencakup:

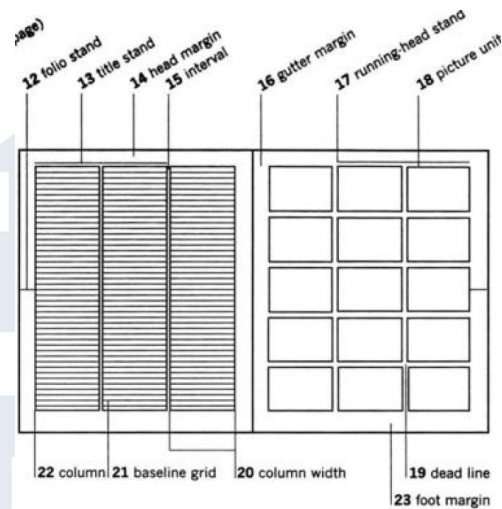


Gambar 2.14 Anatomi Halaman Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- Portrait*, yaitu di mana tinggi halaman lebih besar daripada lebarnya.
- Landscape*, yaitu kondisi sebaliknya dengan lebar yang melebihi tinggi.
- Recto*, yaitu halaman kanan yang biasanya bernomor ganjil. *Verso*, yaitu halaman kiri dengan nomor genap. Ketika dua halaman saling berhadapan dan dirancang sebagai satu kesatuan visual, itu disebut *Spread*, yaitu. Di antara kedua halaman dalam spread tersebut terdapat *Gutter*, yaitu jarak atau ruang kosong di dekat garis jilidan.
- Margin*, yaitu area kosong di sekeliling konten yang meliputi *head margin*, *foot margin*, *gutter margin*, dan *foreedge margin*.

### 3. Tata Letak (*Grid*)

Tata letak adalah sistem tata letak yang digunakan untuk mengatur konten di halaman secara konsisten (Haslam, 2006, h.21). Bagian ini mencakup:



Gambar 2.15 Anatomi Tata Letak Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- Baseline*, yaitu garis tempat huruf diletakkan.
- Column*, yaitu area persegi panjang untuk menata teks atau gambar.
- Folio Stand*, yaitu posisi nomor halaman.
- Running Head*, yaitu judul bab atau bagian yang muncul di setiap halaman.
- Picture Unit*, yaitu pembagian tata letak untuk menempatkan gambar.
- Dead Line*, yaitu jarak antar unit gambar
- Measure*, yaitu lebar kolom teks.

Berdasarkan penjelasan uraian di atas, dapat disimpulkan anatomi buku memiliki tiga komponen utamanya: blok buku sebagai inti fisik yang terdiri dari halaman-halaman terjilid beserta elemen pelindung seperti *spine*, dan *headband*, halaman yang mencakup aspek format, penomoran, dan tata letak visual seperti orientasi *portrait/landscape*, *recto/verso*, serta *margin*. Terakhir, ada tata letak yang berfungsi sebagai kerangka sistematis untuk

mengatur konten secara konsisten. Pemahaman terhadap ketiga aspek ini sangat penting dalam menciptakan buku yang tidak hanya fungsional.

#### **2.2.4 Visual Storytelling Interactive**

Menurut Robin (2006), *storytelling* dapat dikategorikan ke dalam tiga tipe utama berdasarkan tujuan dan isinya, antara lain:

1. Narasi Pribadi (*Personal Narratives*), berupa gaya bercerita yang berisi kisah-kisah pengalaman pribadi atau peristiwa penting seseorang. Gaya bercerita ini bertujuan untuk membangun empati, memahami keragaman budaya, dan mendiskusikan isu sosial.
2. Dokumenter Sejarah (*Examine Historical Events*), berupa gaya bercerita yang mengangkat peristiwa-peristiwa bersejarah dengan menggunakan materi visual, audio, dan narasi yang relevan. Gaya bercerita ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman sejarah secara visual dan kontekstual.
3. Konten Informatif atau Instruksional (*Inform or Instruct*), berupa gaya bercerita yang mengajar atau menyampaikan informasi mengenai suatu topik tertentu, seperti sains, kesehatan, atau matematik. Gaya bercerita ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman konsep abstrak melalui penceritaan yang menarik.

### **2.3 Tradisi Minum Teh Tionghoa**

Tradisi minum teh Tionghoa diawali dengan ditemukannya teh oleh seorang Kaisar bernama Shen Nong (神農 shén nóng) pada beberapa ribu tahun yang lalu (Chan, 2019). Tradisi ini berakar dari ajaran Konfusianisme, Taoisme, dan Buddhisme yang mengandung rasa hormat, harmoni, keseimbangan, dan mengejar kehidupan yang halus dan bermakna (Lee, 2022). Tradisi minum teh Tionghoa diperkenalkan dan berkembang di Nusantara melalui para perantau dari Tiongkok yang kemudian menetap, khususnya di wilayah Batavia, dengan melakukan tradisi minum teh ini pada peristiwa atau momen penting (Restiyati, 2021).

### 2.3.1 Sejarah

Asal-usul teh di Tiongkok diselimuti mitos atau legenda, di mana teh ditemukan sekitar tahun 2737 SM oleh seorang Kaisar bernama Shen Nong (神農 shén nóng), juga dikenal sebagai Bapak Pengobatan Tradisional Tiongkok. Menurut legenda, Shen Nong yang memiliki kebiasaan mencicipi zat-zat beracun sedang beristirahat di bawah pohon sambil membawa wadah berisi air mendidih. Saat beberapa helai daun dari pohon tersebut jatuh ke wadah tersebut, meresap dan memberikan rasa khas tersendiri pada air. Rasa pahit yang dihasilkan justru membantu menetralkan racun di dalam tubuhnya dan memberikan efek penyegaran. Peristiwa ini diyakini sebagai awal mula ditemukannya teh (Chan, 2019, h.9).

Pada masa Dinasti Tang (618 - 907 M), konsumsi teh berkembang dari awalnya sebagai obat berkhasiat menjadi sebagai minuman (Chan, 2019, h.11). Budaya minum teh mulai muncul dan berkembang pesat ketika para kaum cendekiawan mencintai, mengejar, dan mempromosikan kebiasaan minum teh (Hu et al., 2025). Puncaknya budaya teh di Tiongkok ditandai pada masa Dinasti Song (960 – 1279 M). Budaya minum teh berubah menjadi praktik seni yang disadari secara penuh. Buku-buku tentang teh yang ditulis pada masa tersebut umumnya mengajukan standar terhadap warna, aroma, dan rasa teh pada pembuatan dan pencicipan teh, sehingga minum teh menjadi kebiasaan umum dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa tersebut, warisan dari Dinasti Tang pun semakin berkembang dan berinovasi dalam produksi teh *crumby-cake* maupun teh upeti (*tribute tea*), keduanya merupakan manifestasi dari kejayaan budaya minum teh di masa Dinasti Song (Hu et al., 2025).

Seiring berjalannya waktu, teh tidak hanya dicintai dan dikembangkan oleh masyarakat Tiongkok, namun mulai dikenal oleh beberapa tempat termasuk Batavia (sebutan lama Jakarta). Para pendatang dari Tiongkok yang menetap di Batavia membawa berbagai budaya dari Tiongkok, salah satunya adalah teh. Sejak akhir abad ke-17, teh menjadi komoditas impor langsung dari Tiongkok yang menguntungkan perdagangan. Etnis Tionghoa di



Batavia pun membawa, mengenalkan, dan menyebarkan tradisi minum teh dari negeri Tiongkok kepada etnis lainnya di Batavia dan Pulau Jawa (Restiyati, 2021, h.32). Pada masa itu, teh merupakan komoditas yang berharga dan mahal karena dibawa langsung dari negeri Tiongkok, sehingga teh hanya dapat dinikmati oleh kalangan tertentu, seperti saudagar kaya dan opsir Tionghoa. Pada abad selanjutnya, etnis Tionghoa mulai lebih sering mengonsumsi teh dari perkebunan teh Indonesia karena harga yang lebih murah dan mudah didapatkan (Restiyati, 2021, h.34-36).

Tradisi minum teh Tionghoa di Batavia berkembang seiring dengan interaksi sosial dan ekonomi dengan pemerintah kolonial Hindia Belanda. Opsir Tionghoa yang menjabat pada saat itu memainkan peran penting dalam mempertahankan tradisi ini, termasuk dalam penyajian teh sebagai bentuk penghormatan dan persaudaraan. Saat itu teh tidak hanya menjadi sebagai minuman sehari-hari, tetapi juga memiliki makna simbolis dalam ritual keagamaan dan tradisi dalam upacara adat seperti lamaran, pernikahan, dan persembahan kepada leluhur (Restiyati, 2021, h.35-37). Namun, setelah masa kemerdekaan terutama pada masa Orde Baru, terjadi pergeseran makna dan praktik tradisi minum teh akibat kebijakan pemerintah yang membatasi ekspresi budaya Tionghoa. Kemudian, tradisi minum teh tidak lagi dilakukan semuanya seperti pada masa sebelumnya, dengan hanya satu dari tradisi tersebut yang masih sering dilakukan, yaitu teh pai pernikahan yang juga semakin dilakukan dengan ala kadarnya (Restiyati, 2021, h.39).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tradisi minum teh Tionghoa memiliki akar yang dalam dimulai dari penemuannya pada masa Kaisar Shen Nong sekitar tahun 2737 SM, kemudian berkembang menjadi budaya yang sistematis pada masa Dinasti Tang dan Song. Tradisi yang memiliki makna simbolis dalam ritual adat ini dibawa oleh para imigran Tiongkok ke Batavia pada abad ke-17, di mana teh awalnya merupakan komoditas eksklusif bagi kalangan tertentu sebelum akhirnya menjadi lebih terjangkau melalui perkebunan lokal. Pada perkembangannya, tradisi tersebut

mengalami pelemahan dan penyederhanaan pada era Orde Baru, sehingga hanya beberapa praktik seperti teh pai dalam pernikahan yang masih dilestarikan secara terbatas.

### **2.3.2 Filosofi dan Makna**

Filosofi pada tradisi minum teh Tionghoa berakar dalam sejarah budaya dan intelektual negara Tiongkok yang kaya. Perpaduan harmonis pada tradisi minum teh dicerminkan antara ajaran Konfusianisme, Taoisme, dan Buddhisme, yang menekankan prinsip-prinsip seperti harmoni, keseimbangan, dan mengejar kehidupan yang halus.

Budaya minum teh dipengaruhi oleh ajaran Konfusianisme yang menekankan harmoni sosial dan etika, ajaran Taoisme yang mengajarkan keselarasan dengan alam dan kesederhanaan, serta ajaran Buddhisme yang merefleksikan ketenangan batin dan hubungan antara jiwa dan raga, sehingga menjadi akar dalam harmoni antara manusia, alam, dan masyarakat (Zhou, 2024). Teh sering dilihat sebagai simbol harmoni dan keseimbangan dengan menekankan pada gerakan yang tepat dan rasa seimbang (Lee, 2022), juga sebagai simbol penyempurnaan dan pengejaran intelektual karena membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang hebat dalam mengapresiasi teh (Hao, 2024; Jiang, 2023). Teh juga dilihat sebagai simbol alam dan perubahan musim dalam penggunaan teh musiman (Jia & Firzan, 2024). Nilai-nilai tradisi minum teh termasuk rasa hormat, harmoni, keseimbangan, dan mengejar kehidupan yang halus dan bermakna (Lee, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa filosofi tradisi minum teh Tionghoa berakar pada integrasi nilai-nilai ajaran Konfusianisme, Taoisme, dan Buddhisme. Ketiga ajaran ini mewujudkan prinsip-prinsip harmoni, keseimbangan, dan keselarasan antara manusia, alam, dan masyarakat melalui ritual minum teh. Nilai-nilai inti seperti rasa hormat, harmoni, keseimbangan, dan kehidupan yang bermakna menjadi esensi fundamental dari tradisi ini.

### 2.3.3 Ritual Tradisi

Tradisi minum teh dalam budaya Tionghoa tidak hanya sekadar aktivitas konsumsi harian, melainkan ritual yang penuh dengan makna simbolis, nilai-nilai filosofis, dan fungsi sosial yang telah mengakar selama ribuan tahun. Ritual tradisi minum teh Tionghoa di Indonesia merupakan salah satu penanda identitas budaya yang bertahan meskipun mengalami berbagai dinamika sejarah dan perubahan sosial.

#### 1. Tradisi Perayaan Tahun Baru

Dalam budaya Tionghoa, perayaan Tahun Baru Imlek atau sering disebut Sincia, merupakan salah satu momen istimewa. Pada masa kolonial Belanda hingga kemerdekaan, teh dengan kualitas terbaik yang diimpor dari Tiongkok, disajikan dalam momen istimewa seperti saat Imlek. Teh menjadi hal wajib yang dihidangkan pada saat makan bersama hidangan khas Imlek seperti pindang bandeng, babi hong, ayam kluwak, bacian, mie, sayur asin, kue keranjang, dan buah-buahan berbentuk bulat.

Tradisi ini tidak hanya sekadar penyajian minuman, tetapi terdapat makna simbolis di dalamnya. Minum teh mempresentasikan hubungan dalam keluarga yang harmonis. Dengan makna untuk merayakan kebahagiaan, kesuksesan, keberuntungan dan harapan baik akan datang sepanjang tahun (Restiyati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teh dalam perayaan Tahun Baru Imlek memiliki makna simbolis yang mendalam bagi masyarakat Tionghoa. Penyajian teh saat makan bersama tidak hanya sekadar tradisi kuliner, melainkan kebahagiaan, kesuksesan, dan keberuntungan di tahun yang baru.

#### 2. Tradisi Acara Lamaran

Acara lamaran (求婚 *qiú hūn*) merupakan salah satu tahapan upacara pernikahan Tionghoa, yang di mana keluarga terutama orang tua pihak laki-laki beserta anak laki-lakinya mengunjungi keluarga pihak perempuan. Upacara ini harus dilakukan pada hari baik yang ditentukan

berdasarkan perhitungan *feng shui*. Pada upacara ini, secara resmi keluarga pihak perempuan bertanya apakah pemuda tersebut telah yakin ingin menikah dengan anak perempuan mereka, begitu juga dengan keluarga pihak laki-laki bertanya apakah gadis tersebut telah yakin ingin menikah dengan anak laki-laki mereka (Brenda, 2017).

Teh memiliki peran penting dalam prosesi ritual lamaran ini, yang menentukan apakah lamaran dari pihak laki-laki diterima oleh pihak perempuan. Gadis yang dilamar akan menjawab lamaran tersebut dengan menuangkan teh atau membiarkan cangkir tanpa teh. Tradisi minum teh pada ritual ini memiliki makna bahwa akan terjalinnya hubungan baru antar kedua keluarga yang dilalui persetujuan dan kesepakatan (Restiyati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teh memainkan peran simbolis penting dalam acara lamaran pernikahan Tionghoa. Prosesi ini tidak hanya menjadi silaturahmi antar keluarga, namun juga menggunakan teh sebagai media konfirmasi penerimaan lamaran. Tindakan gadis yang menuangkan teh atau membiarkan cangkir kosong menjadi penanda persetujuan hubungan baru yang didasarkan pada kesepakatan bersama antar keluarga.

### **3. Tradisi Teh Pai atau Teh Pernikahan**

Teh Pai (敬茶 *jìng chá*) merupakan salah satu tahapan upacara pernikahan Tionghoa, yang di mana mempelai laki-laki dengan didampingi teman dekat atau saudara laki-lakinya, pergi untuk menjemput mempelai perempuan pada pagi hari pernikahan dengan mendatangi rumahnya. Mempelai laki-laki akan menjemput mempelai perempuan dari kamarnya, kemudian kedua mempelai akan dituntun untuk melaksanakan teh pai. Kedua mempelai akan memberi hormat dengan menyajikan teh kepada seluruh keluarga mempelai perempuan, yang diawali dengan orang tua, saudara-saudara, kakek-nenek, dan paman-bibi dari mempelai (Brenda, 2017).

Penyajian teh pernikahan dilakukan dengan mempelai perempuan memegang tampan dan mempelai laki-laki menyajikan teh sambil menyapa panggilan setiap anggota keluarga yang sesuai ketentuan hierarki keluarga sebagai bentuk pengakuan. Hal yang sama dilakukan saat kedua mempelai menuju ke rumah mempelai laki-laki melaksanakan Teh Pai, pada kesempatan ini mempelai perempuan yang berada di posisi untuk menyajikan teh ke keluarga mempelai laki-laki (Brenda, 2017).

Tradisi menyajikan dan meminum teh dalam pernikahan memiliki makna yang mendalam. Teh Pai memiliki tujuan untuk memperkenalkan calon mempelai dengan keluarga masing-masing, dengan mendoakan kedua mempelai memiliki kebahagiaan lahir dan batin dalam keadaan susah maupun senang sebagai pasangan (Kristofer et al., 2019). Tradisi ini merupakan bentuk penghormatan kedua mempelai terakhir kali kepada orang tua dan orang yang lebih tua dalam keluarga sebagai anggota keluarga, yang telah membesarkan keduanya hingga menikah dan hadir dalam pernikahan mereka (Restiyati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ritual teh pai dalam pernikahan Tionghoa memiliki makna simbolis yang mendalam. Prosesi penyajian teh secara berurutan menurut hierarki keluarga merupakan bentuk penghormatan terakhir kedua mempelai kepada orang tua dan keluarga besar sebelum memulai kehidupan baru. Tradisi ini tidak hanya menjadi ritual seremonial, namun juga menjadi media pengenalan resmi antar keluarga, sekaligus simbol doa untuk kebahagiaan dan kesetiaan pasangan dalam menjalani rumah tangga.

#### **4. Tradisi Teh Meja Sembahyang**

Teh tidak hanya digunakan untuk terhubung dengan sesama manusia, namun juga untuk upacara spiritual atau ibadah, salah satunya adalah tradisi menyajikan teh di meja sembahyang. Dalam budaya Tionghoa, setiap bulan pada tanggal 1 dan 15 dalam kalender Tiongkok, etnis Tionghoa memiliki tradisi teh berupa menuangkan teh untuk para leluhur dan orang tua yang telah meninggal di meja sembahyang. Teh

yang disajikan biasanya dapat berupa teh yang sering diminum oleh orang yang sudah meninggal semasa hidupnya, tidak harus teh hijau atau teh hitam.

Tradisi ini berkaitan dengan kepercayaan Buddha, Konghucu, dan Tao sebagai kepercayaan etnis Tionghoa. Pada ajaran Tao, teh yang sederhana tanpa ditambahkan bahan atau aroma lainnya dipandang menyimbolkan pemenuhan kebajikan, yang di mana hal ini dapat dicapai apabila seseorang memiliki ketulusan hati dan rasa kasih sayang, serta akan berusaha keras. Tradisi ini memiliki makna penghormatan dan rasa terima kasih pada leluhur yang telah meninggal atau kepada dewa dan Tuhan (Restiyati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penyajian teh dalam ritual spiritual Tionghoa memiliki makna yang melampaui duniawi, yang menjadi penghubung antara dunia nyata dengan alam spiritual. Tradisi menyajikan teh kepada leluhur dan Tuhan pada tanggal 1 dan 15 setiap bulan kalender Tiongkok tidak hanya merepresentasikan penghormatan dan rasa terima kasih, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai filosofis dalam ajaran Tao tentang ketulusan hati dan kesederhanaan.

## **5. Tradisi Pembukaan Usaha Baru**

Pada masa pemerintahan Kolonial Hindia Belanda hingga Orde Lama, masyarakat Tionghoa biasanya melakukan tradisi minum teh setiap terdapat pembukaan usaha baru. Tradisi minum teh ini biasanya dilakukan dengan mengadakan acara minum teh bersama setelah setiap pembukaan usaha, kerjasama, atau toko baru. Hal ini dilakukan untuk merayakan kehidupan baru dan harapan baru bahwa usaha akan berjalan lancar dan keharmonisan dalam hubungan bisnis (Restiyati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tradisi minum teh pada acara pembukaan usaha baru memiliki makna simbolis yang penting bagi masyarakat Tionghoa, dengan teh berperan sebagai media peneguhan niat baik dan optimisme dalam memulai kegiatan



usaha. Ritual ini tidak hanya menjadi bentuk perayaan atas dimulainya kehidupan bisnis, namun juga merepresentasikan harapan akan kelancaran usaha dan terciptanya keharmonisan dalam hubungan bisnis.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa tradisi minum teh Tionghoa terdapat lima ritual tradisi, di antaranya perayaan tahun baru, acara lamaran, teh pai atau teh pernikahan, teh meja sembahyang, dan pembukaan usaha. Teh dalam budaya Tionghoa berfungsi sebagai medium simbolis yang menghubungkan berbagai aspek kehidupan, mulai dari keluarga, pernikahan, spiritual, hingga bisnis, dengan nilai-nilai harmonisasi, penghormatan, dan pengharapan yang mendalam.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini akan dilakukan dengan buku interaktif dengan topik-topik yang relevan, sehingga dapat menjadi pendukung dalam melakukan perancangan ini. Terbatasnya penelitian tentang buku interaktif mengenai tradisi minum teh Tionghoa mengharuskan penulis untuk merujuk pada studi dengan media serupa sebagai acuan. Berikut merupakan topik-topik penelitian yang relevan dalam studi adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian  | Penulis                  | Hasil Penelitian  | Kebaruan   |
|-----|---|--------------------------|---|--|
| 1.  | Perancangan Buku Interaktif <i>Self-Compassion</i> bagi Remaja Usia 17-18 Tahun | Suci & Anggapuspa (2021) | Media pengembangan diri remaja dalam membangun <i>self-compassion</i> melalui konten motivasi dan aktivitas interaktif <i>peek-</i> | Perancangan akan menekankan pada interaktivitas yang lebih bervariasi, dengan menggunakan karakter remaja yang |

| No. | Judul Penelitian   | Penulis                       | Hasil Penelitian  | Kebaruan  |
|-----|--|-------------------------------|---|---|
|     |  |                               | <i>a-boo</i> dan <i>participation</i> .   | <i>relate</i> dengan target audiens.  |
| 2.  | Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari – Hari Perjuangan Nasional untuk Anak Usia 6 - 11 Tahun | Limanto et al. (2015)         | Penelitian ini membuktikan pentingnya media yang interaktif dan visual untuk memudahkan pemahaman dengan pendekatan yang menyenangkan.                  | Perancangan akan berfokus pada visual, dan interaktivitas yang tidak hanya fungsional namun juga simbolis, dengan pendekatan naratif yang sesuai dengan target audiens. |
| 3.  | Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu <i>Healthy Sleep Habits</i> Pada Anak Usia 8 –12 Tahun                        | Mutmainnah & Setiawati (2025) | Penelitian ini membuktikan buku interaktif efektif sebagai media informasi yang menyenangkan dan meningkatkan pengetahuan, dengan pendekatan rekreatif. | Perancangan akan memuat filosofi atau nilai-nilai tradisi tidak hanya dalam bentuk teks, namun melibatkan interaktivitas yang menyenangkan seperti praktik              |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan                     |
|-----|------------------|---------|------------------|------------------------------|
|     |                  |         |                  | simulasi agar mudah diingat. |

Berdasarkan penelitian-penelitian buku interaktif yang relevan, penulis akan merancang buku interaktif dengan interaktivitas yang bervariasi dengan tidak hanya fungsional namun juga simbolis, sehingga akan mudah diingat dengan cara yang menyenangkan. Interaktivitas yang dapat ditambahkan seperti elemen yang dapat bergerak saat membuka halaman, elemen yang dapat dicopot-pasang untuk simulasi. Pendekatan tokoh seorang remaja dengan narasi seperti tokoh dalam melakukan sesuatu atau dalam suatu perjalanan, akan membuat target audiens lebih imersif ke dalam cerita di buku. Dengan pendekatan visual, tokoh, dan narasi yang sesuai dengan target audiens, akan membantu target audiens merasa relevan dan mendapatkan pemahaman baik mengenai topik tradisi minum teh Tionghoa.

