

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan media cetak berbentuk lembaran fisik yang dirancang agar pembaca dapat berinteraksi langsung dengan konten di dalamnya melalui berbagai mekanisme seperti membuka lipatan, menggeser, atau menggerakkan bagian tertentu. Bentuk interaktivitas ini bertujuan untuk mengubah aktivitas membaca menjadi pengalaman yang lebih partisipatif dan mendalam, sehingga pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang disajikan (Suci & Anggapuspa, 2021, h. 100). Contoh nyatanya adalah *pop-up book* dan *lift-the-flap book*, yang mengajak pembaca untuk membuka lipatan, menarik *tab*, atau menggeser elemen tertentu agar dapat mengakses informasi tersembunyi di dalam buku.

Buku interaktif juga dapat disebut sebagai *Movable Books*. Menurut Sabuda & Reinhart (2004, h.5), buku interaktif fisik atau yang dikenal sebagai *movable books* adalah buku yang dilengkapi mekanisme kertas seperti *pop-up*, *flap* (lipatan), *tab* tarik, atau roda berputar. Berbeda dengan buku biasa, buku ini meminta pembaca untuk ikut berinteraksi langsung dengan cara membuka lipatan, menarik *tab*, atau memutar roda agar isi buku bisa terbaca atau muncul.

Kelebihan buku jenis ini ada pada pengalaman seru dan mengejutkan yang dirasakan pembaca ketika menemukan gambar atau bagian tersembunyi. Hal ini membuat pembaca lebih terlibat secara emosional dan bukan hanya sekedar membaca teks. Untuk anak-anak, *movable books* tidak hanya membuat cerita lebih menarik, tetapi juga membantu melatih motorik halus dan rasa ingin tahu mereka.

2.1.1 Buku

Buku dapat dipahami sebagai sekumpulan lembaran kertas yang dihimpun, disusun, dan dijilid dengan rapi sehingga membentuk satu kesatuan utuh. Penyusunan tersebut membuat informasi yang terkandung di dalamnya tersaji secara sistematis, teratur, dan mudah diakses oleh pembaca. Dengan

demikian, buku bukan hanya sekedar kumpulan tulisan, tetapi juga media yang dirancang untuk menyampaikan pengetahuan secara terstruktur (Sitepu, 2012, h.8). Buku yang dapat menarik pembaca tentunya memiliki desain yang bagus untuk mendapatkan perhatian mereka. Berne (2024, h. 10), menyatakan bahwa desain mencakup seluruh elemen pada sebuah buku, mulai dari pemilihan jenis huruf hingga jenis kertas yang digunakan.

Desain yang baik membuat buku tampak menarik sekaligus bermanfaat bagi pembacanya. Sampul yang menarik mampu memancing perhatian sekaligus memberikan gambaran tentang isi dan karakter buku tersebut. Sementara itu, tata letak di dalam buku menciptakan keteraturan dan memberikan kesan wibawa, baik yang benar-benar dimaksudkan maupun tidak. Penggunaan tipografi, hierarki, serta ruang yang tepat akan menuntun pembaca, menunjukkan fokus perhatian, serta memudahkan mereka dalam menelusuri isi. Sebaliknya, membaca buku dengan desain yang buruk dapat diibaratkan seperti berkendara di jalan rusak penuh lubang yang mengganggu kenyamanan (Berne, 2024, h. 10).

2.1.2 Kelebihan Buku

Saat ini perkembangan teknologi menghadirkan kemudahan dalam memperoleh informasi melalui beragam media digital, termasuk buku yang kini tersedia dalam format elektronik. Meskipun demikian, Merga (2018, h. 2) mengungkapkan bahwa kalangan remaja masih lebih menyukai membaca buku dalam bentuk cetak atau konvensional. Tidak hanya itu, Kisno & Sianipar (2019, h. 233) juga menyatakan bahwa buku dianggap lebih mudah digunakan karena sudah terbiasa, serta memberikan rasa nyaman sekaligus mendukung proses pembelajaran.

2.1.3 Buku Interaktif Sebagai Media Informasi

Buku interaktif merupakan salah satu metode untuk menyampaikan informasi yang lebih kompleks dengan pembawaan yang lebih simpel dan efektif. Menurut Mayer (2009 h. 3), efektivitas pembelajaran multimedia meningkat ketika elemen teks dan gambar yang saling berkaitan ditempatkan

secara berdekatan, baik dalam tampilan cetak maupun digital. Penempatan yang dekat mempermudah dalam mencerna informasi visual dan tulisan dalam pikiran pelajar.

2.1.4 Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif dirancang dalam beragam bentuk untuk menghadirkan keunikan visual yang mendukung proses pembelajaran, baik dari aspek interaksi maupun kognitif. Menurut Oey dkk. (2013, h. 6), terdapat beberapa variasi buku interaktif yang menggabungkan berbagai mekanisme fisik, misalnya kombinasi antara teknik *pop-up* dan *volvelle*.

Jenis-jenis buku interaktif tersebut umumnya diciptakan agar pembaca dapat berinteraksi langsung dengan elemen visual dan mekanis di dalam buku, sehingga memperkuat pengalaman belajar secara multisensorik.:

1. Buku *Pop Up*

Menurut Triwulandari & Putra (2020), *pop-up book* merupakan jenis buku interaktif yang menampilkan mekanisme kertas tiga dimensi yang akan muncul ketika halaman dibuka. Efek visual yang timbul dari bentuk tiga dimensi ini menghadirkan elemen kejutan sehingga membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca. Buku *pop-up* bukan hanya menyajikan gambar, tetapi juga menghidupkan ilustrasi sehingga pengalaman membaca menjadi lebih imersif dan menyenangkan. Oleh karena itu, *pop-up book* berfungsi tidak hanya sebagai media bacaan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mampu membangkitkan minat belajar melalui simulasi visual.



Gambar 2.1 Contoh Buku *Pop-Up*

Sumber: <https://assets.digination.id/crop/0x0:0x0/x/photo/2022/02/16/4073280...>

2. Buku *Lift-The-Flap*

Alfi (2022) menjelaskan bahwa *lift-the-flap book* adalah jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan lipatan atau flap yang dapat dibuka oleh pembaca. Di balik lipatan tersebut terdapat gambar, teks, atau informasi tambahan yang bersifat tersembunyi. Mekanisme sederhana ini mengajak anak untuk berinteraksi langsung dengan buku, karena mereka harus melakukan aksi fisik berupa membuka *flap* untuk menemukan isi yang tersembunyi. Hal ini tidak hanya menambah daya tarik buku, tetapi juga melatih rasa ingin tahu dan kemampuan eksplorasi anak. Buku jenis ini banyak digunakan dalam konteks pembelajaran dasar, misalnya untuk mengenalkan alfabet, angka, atau permainan tradisional seperti congklak, karena memadukan elemen bermain dengan proses belajar.



Gambar 2.2 Contoh Buku *Lift-The-Flap*

Sumber: https://res.cloudinary.com/gulalibooks-website/image/upload/c_limit,...

3. Kombinasi *Pop-Up* dan *Lift-The-Flap*

Ayuni (2024) mengembangkan bentuk buku interaktif yang memadukan dua teknik sekaligus, yaitu *pop-up* dan *lift-the-flap*. Kombinasi ini memungkinkan pembaca, khususnya anak-anak, menikmati visual tiga dimensi sekaligus menemukan informasi tersembunyi di balik lipatan. Dengan cara ini, interaksi anak dengan buku menjadi lebih kaya, karena tidak hanya ada efek kejutan dari

gambar 3D, tetapi juga aktivitas eksplorasi dari membuka *flap*. Buku interaktif jenis ini mampu menghadirkan pengalaman yang lebih kompleks sehingga meningkatkan keterlibatan pembaca. Dalam konteks pendidikan, kombinasi teknik ini efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat naratif sekaligus informatif, misalnya pengajaran nilai-nilai agama melalui cerita bergambar.



Gambar 2.3 Contoh Buku *Lift-The-Flap & Pop-Up*
Sumber: https://www.instagram.com/p/CpwjoTLPDlc/?img_index=3

4. Buku Berputar/Roda (*Volvelle / Rotating Book*)

Montanaro (1993) menjelaskan bahwa *movable books* termasuk kategori *wheel book* atau *volvelle*, yaitu buku yang dilengkapi dengan roda kertas yang dapat diputar. Mekanisme ini memberikan cara unik bagi pembaca untuk mengungkap informasi tersembunyi atau menampilkan gambar yang berubah sesuai putaran. Buku jenis ini berbeda dengan *pop-up* atau *Lift-The-flap*, karena mengandalkan gerakan rotasi sebagai bentuk interaksi. Fungsi utamanya adalah menghadirkan hubungan visual yang dinamis antara elemen cerita atau konsep, sehingga lebih mendorong keterlibatan kognitif pembaca. Misalnya, *wheel book* dapat digunakan untuk menjelaskan siklus alam, hubungan planet dalam tata surya, atau transformasi bentuk objek.



Gambar 2.4 Contoh Buku *Volvelle*

Sumber: <https://monumentoffame.org/wp-content/uploads/2023/04/picture-1-une...>

Buku interaktif hadir dalam berbagai bentuk untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan melibatkan pembaca secara langsung. Setiap jenis menggabungkan elemen visual dan mekanis agar proses membaca menjadi lebih dinamis dan mudah dipahami. Bentuk yang umum digunakan antara lain *pop-up book* dengan tampilan tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka, serta *lift-the-flap book* yang memiliki lipatan tersembunyi berisi informasi tambahan. Kedua jenis ini dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan interaksi pembaca melalui gerakan membuka, menarik, atau mengeksplorasi halaman.

Selain itu, terdapat kombinasi *pop-up* dan *lift-the-flap* yang menggabungkan efek visual 3D dengan aktivitas eksploratif, serta buku *volvelle* yang menggunakan roda putar untuk menampilkan informasi secara dinamis. Variasi bentuk ini tidak hanya memperkaya pengalaman membaca, tetapi juga membantu pembaca memahami konsep secara visual dan menyenangkan. Dengan demikian, buku interaktif menjadi media edukatif yang efektif untuk menyampaikan informasi secara kreatif dan multisensorik.

2.1.5 Elemen Buku Interaktif

Buku interaktif pada dasarnya terdiri dari berbagai elemen yang saling mendukung agar penyajian informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Putri dan Muhtadi (2018, h. 4) menegaskan bahwa dalam proses pengembangannya terdapat sejumlah komponen pendukung yang harus disiapkan secara terintegrasi. Hal serupa juga disampaikan oleh Nugroho

(2023, h. 5) yang menyebutkan bahwa buku interaktif dibangun dari beragam elemen dalam sebuah sistem interaktif. Sejalan dengan itu, Mustafa (2017, h. 8) menambahkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam buku interaktif memungkinkan penggabungan berbagai elemen tersebut ke dalam satu kesatuan yang utuh. Elemen dalam buku interaktif meliputi:

1. *Layout*

Dalam proses pembuatan sebuah buku, peran susunan *layout* tidak dapat dipisahkan. Pemilihan layout yang tepat dan menarik mampu meningkatkan daya tarik visual buku itu sendiri (Rustan, 2009). *Layout* dipahami sebagai suatu teknik desain yang berfungsi mengatur berbagai elemen, baik teks maupun visual, sehingga tercipta kesatuan bentuk dan ruang yang selaras untuk menyampaikan pesan kepada pembaca (Ambrose, 2001, h.9).

Layaknya dalam proses desain, penyusunan *layout* juga memiliki prinsip-prinsip tertentu yang perlu diterapkan. Prinsip tersebut serupa dengan prinsip desain pada umumnya, namun lebih difokuskan pada aspek yang berkaitan langsung dengan tata letak, Aspek tersebut mencakup:

a. *Sequence*

Sequence dapat dipahami sebagai alur atau hierarki yang mengatur urutan prioritas isi dari awal hingga akhir.

Penyusunan ini berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan, sekaligus membantu mereka membangun pandangan sesuai dengan rangkaian informasi yang tersusun di dalam buku.

b. *Emphasis*

Emphasis adalah penekanan pada salah satu elemen layout buku agar menjadi pusat perhatian atau *point of interest*. Penekanan ini dapat diwujudkan melalui ukuran yang lebih besar, warna

kontras, posisi strategis, atau bentuk yang berbeda dari elemen lainnya.

c. *Balance*

Dalam sebuah layout, setiap komponen perlu disusun dengan bobot yang seimbang. Keseimbangan ini ditentukan oleh faktor-faktor seperti tata letak, ukuran, warna, dan posisi elemen. Kehadiran unsur keseimbangan tersebut akan menciptakan tampilan yang harmonis.

d. *Unity*

Susunan buku perlu memiliki unsur kesatuan. Kesatuan ini dapat dibangun melalui pengaturan dan penggabungan elemen seperti teks, gambar, ukuran, tata letak, serta komponen lain yang mendukung komposisi. Kehadiran kesatuan tidak hanya membuat tampilan buku lebih menarik secara visual, tetapi juga memastikan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh pembaca.

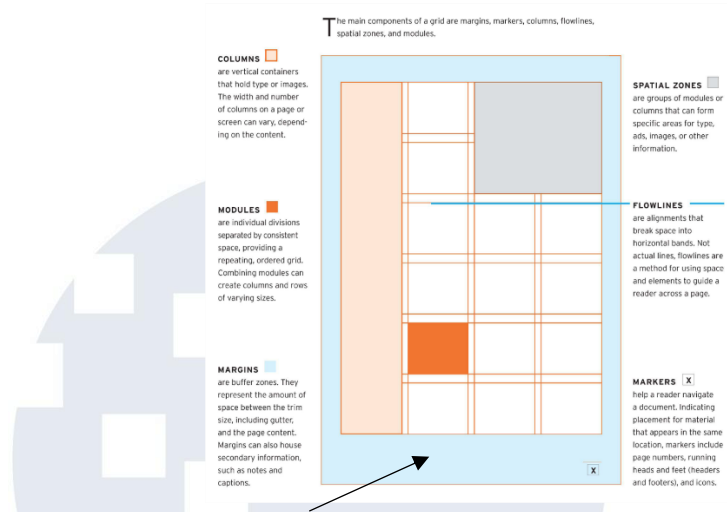
2. *Grid System*

Grid merupakan garis bantu yang membantu desainer dalam mengatur posisi elemen layout. Berdasarkan ukuran *margin* yang dipakai, *grid* pada satu halaman dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu simetris dan asimetris (Anggarini, 2019, h. 53). Grid juga memiliki elemen-elemen tersendiri. Menurut Graver & Jura (2012, h. 20) Elemen dalam grid meliputi:

a. *Margin*

Margin adalah ruang kosong atau area negatif yang terletak di antara tepi halaman dan isi halaman. *Margin* berfungsi untuk menentukan area aktif dari *layout*, membantu desainer mengarahkan fokus pembaca, memberi jeda visual bagi mata,

serta memisahkan informasi tambahan seperti judul halaman atau nomor halaman.

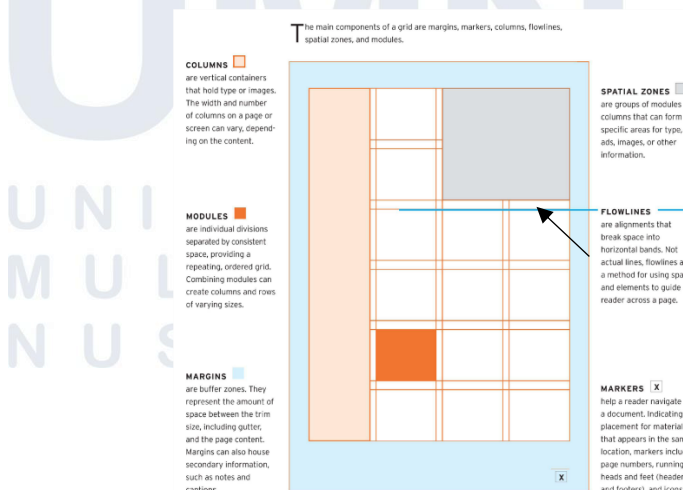


Gambar 2.5 Margin

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/ima...>

b. Flowlines

Flowline adalah garis panduan standar yang berfungsi mengarahkan pandangan pembaca melintasi halaman serta membentuk pembagian informasi dalam jalur horizontal yang teratur.

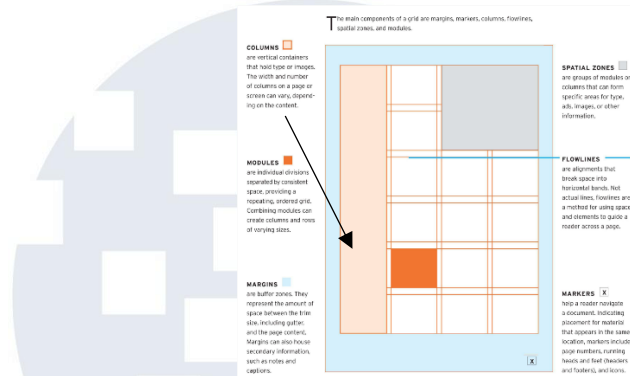


Gambar 2.6 Flowline

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/ima...>

c. *Column*

Kolom merupakan wadah vertikal yang membagi area aktif menjadi beberapa bagian untuk menampung konten. Lebar kolom dapat bervariasi, bahkan dalam satu *grid* yang sama, agar mampu menyesuaikan kebutuhan informasi tertentu.

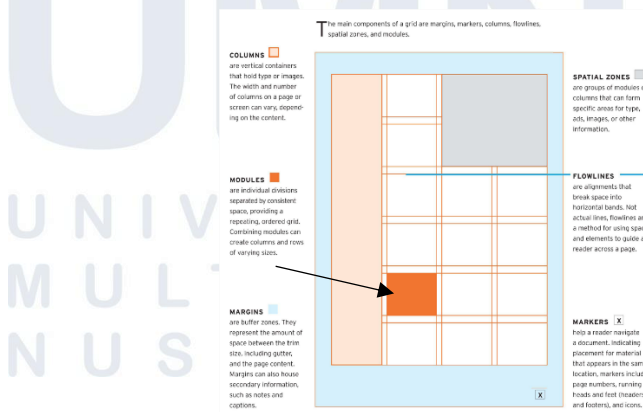


Gambar 2.7 *Column*

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/ima...>

d. *Module*

Modul adalah bagian-bagian ruang yang terpisah dan diatur dengan jarak yang sama, yang bila diulang di seluruh halaman akan membentuk pola berulang berupa kolom dan baris.

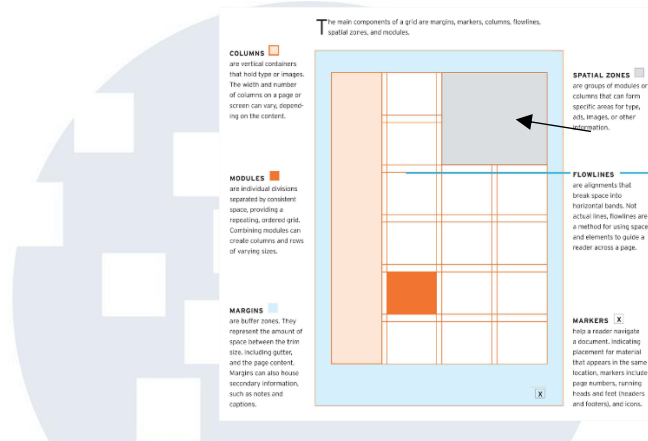


Gambar 2.8 *Module*

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/ima...>

e. *Spatial Zone*

Zona spasial adalah area yang jelas dibentuk dengan menggabungkan beberapa modul, dan dapat menciptakan ruang yang teratur serta spesifik untuk menampung berbagai jenis konten secara konsisten.

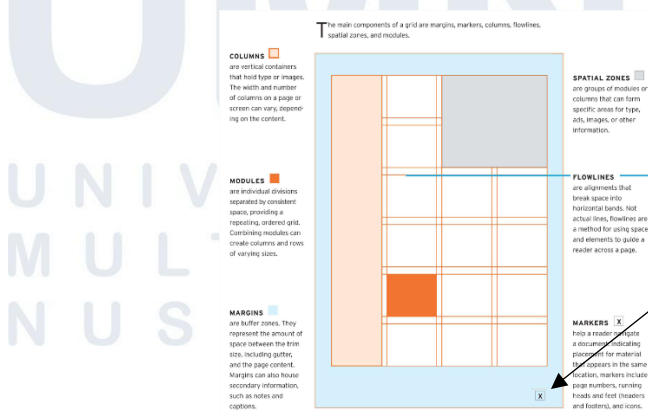


Gambar 2.9 *Spatial Zones*

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/ima...>

f. *Markers*

Marker menunjukkan area khusus untuk informasi tambahan atau konten yang muncul secara konsisten, seperti nomor halaman, kepala halaman, ikon, atau elemen berulang lainnya.



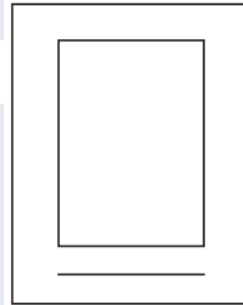
Gambar 2.10 *Markers*

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/ima...>

Selain elemen, sistem grid juga memiliki struktur dasar. Menurut Graver & Jura (2012, h. 26) struktur dasar dalam grid meliputi:

a. *Single-Column/ Manuscript Grid*

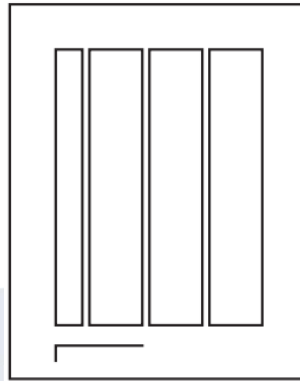
Grid satu kolom adalah *grid* yang paling sederhana, umum dipakai untuk teks mengalir seperti buku dan esai. Karena tampilannya cenderung monoton, elemen seperti *header* dan *footer* penting untuk menambah daya tarik. Penyesuaian tipografi bisa mencegah tampilan terasa membosankan.



Gambar 2.11 *Single Column*
Sumber: Graver & Jura (2012)

b. *Multi-Column*

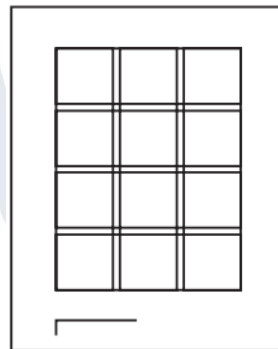
Grid multi-kolom cocok untuk mengatur berbagai jenis konten. Kolom bisa digunakan sendiri, digabung, atau untuk teks berkelanjutan. Desainnya perlu memperhatikan lebar kolom, jarak antar kolom (*gutter*), dan garis bantu seperti *hang line* agar tata letak tetap rapi dan mudah dibaca. Elemen-elemen ini membantu pembaca memahami isi dengan cepat dan konsisten saat membuka halaman.



Gambar 2.12 *Multi-Column*
Sumber: Graver & Jura (2012)

c. *Modular Grid*

Grid modular adalah gabungan kolom dan baris yang membentuk modul kecil yang bisa disusun secara vertikal maupun horizontal. *Grid* ini cocok untuk proyek kompleks seperti koran, tabel, dan formulir, karena memberikan fleksibilitas. Berasal dari gaya tipografi internasional di Swiss, grid ini juga membawa makna historis dan filosofis terkait keteraturan, objektivitas, dan kesederhanaan.

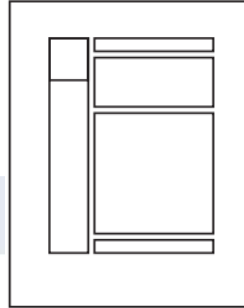


Gambar 2.13 *Modular Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

d. *Hierarchical Grid*

Grid hierarkis cocok untuk proyek yang tidak bisa mengikuti struktur berulang. Grid ini menyusun konten berdasarkan tingkat kepentingannya, sehingga butuh pemahaman mendalam sejak awal. Biasanya digunakan pada poster, kemasan, dan situs

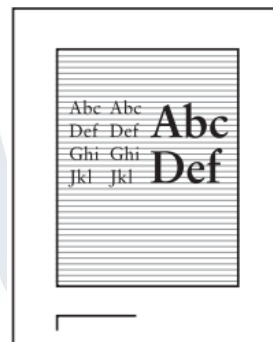
web, *grid* ini membantu menyampaikan informasi secara lebih organik dan fleksibel dibandingkan *grid modular*.



Gambar 2.14 *Hierarchical Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

e. *Baseline Grid*

Baseline grid adalah sub-struktur berupa baris-baris sejajar berdasarkan ukuran huruf. *Grid* ini memastikan setiap baris teks sejajar di titik baseline, terutama dalam tata letak multi-kolom, sehingga tampilan tetap rapi meski menggunakan berbagai ukuran dan jenis huruf.

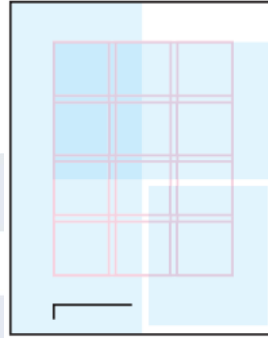


Gambar 2.15 *Baseline Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

f. *Compound Grid*

Compound Grid menggabungkan beberapa sistem *grid* dalam satu struktur yang terorganisir. Dengan menjaga konsistensi seperti *margin* dan garis bantu, *grid* ini memungkinkan variasi layout tanpa membingungkan pembaca. Contohnya, *grid* dua kolom bisa ditumpangkan di atas *grid* tiga kolom. *Grid* hierarkis

atau *baseline* juga bisa ditambahkan untuk menangani kebutuhan desain khusus dan menjaga keteraturan tipografi.



Gambar 2.16 *Compound Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

3. Tipografi

Menurut Ambrose & Haris (2005, h. 14), Tipografi berkaitan dengan penataan huruf dalam suatu desain, umumnya untuk keperluan cetak. Beragam jenis huruf (*typeface*) serta berbagai cara penggunaannya dalam desain dapat memperkuat atau mengubah makna dari kata-kata yang dibentuk oleh huruf tersebut. Bentuk dan gaya penyajian huruf memengaruhi cara kita memaknai gagasan yang disampaikan. Tipografi memiliki klasifikasi nya yang dapat digunakan dalam situasi yang berbeda.

Klasifikasi tipografi menurut Ambrose & Haris (2005) seperti:

a. *Old English*

Jenis huruf *Block*, *Blackletter*, *Gothic*, *Old English*, *Black*, atau *Broken* berakar dari gaya tulisan dekoratif yang populer pada Abad Pertengahan. Saat ini, jenis huruf tersebut terlihat berat dan sulit dibaca jika digunakan dalam blok teks yang panjang, serta memberi kesan kuno.

b. *Sans-Serif*

Jenis huruf *Gothic*, *Sans-serif*, atau *Lineale* tidak memiliki ornamen dekoratif yang menjadi ciri khas huruf Roman.

Desainnya yang bersih dan sederhana membuatnya cocok digunakan untuk teks tampilan atau judul, namun bisa menjadi kurang nyaman dibaca dalam teks yang panjang.

c. *Script*

Jenis huruf *script* dirancang untuk meniru tulisan tangan sehingga saat dicetak, huruf-hurufnya tampak saling terhubung. Seperti halnya tulisan tangan manusia, ada variasi yang mudah dibaca dan ada pula yang lebih sulit dibaca.

Salah satu elemen penting dalam buku interaktif adalah *layout*, yang berfungsi mengatur posisi teks dan gambar agar tercipta keseimbangan visual. Penyusunan *layout* yang baik memperhatikan prinsip urutan informasi, penekanan elemen utama, keseimbangan komposisi, serta kesatuan visual secara keseluruhan. Keempat prinsip tersebut menjamin agar pesan yang disampaikan dapat diterima pembaca dengan jelas dan estetik.

Selain *layout*, *grid system* juga menjadi struktur penting yang membantu desainer menempatkan setiap elemen dengan teratur. *Grid* menyediakan garis bantu dan pembagian ruang agar tata letak terlihat rapi, konsisten, dan mudah diikuti oleh pembaca. Sistem *grid* dapat disusun dalam berbagai bentuk seperti satu kolom, multi kolom, modular, hierarkis, dan gabungan beberapa struktur. Masing-masing jenis *grid* memberikan fleksibilitas tersendiri dalam mengatur tata letak sesuai kebutuhan konten dan kompleksitas visual.

Elemen lain yang tidak kalah penting adalah tipografi, yaitu seni mengatur bentuk dan gaya huruf dalam desain agar mendukung pesan yang disampaikan. Tipografi bukan hanya aspek visual, tetapi juga berpengaruh pada persepsi dan kenyamanan pembaca dalam menerima informasi. Pemilihan jenis huruf yang tepat membantu membangun suasana, memperkuat karakter visual, dan menegaskan identitas desain. Setiap kategori huruf seperti *Old English*, *Sans-Serif*, atau *Script* memiliki karakteristik dan konteks

penggunaannya masing-masing yang perlu disesuaikan dengan fungsi dan nuansa buku.

Secara keseluruhan, keberhasilan perancangan buku interaktif ditentukan oleh harmonisasi antara *layout*, *grid system*, dan tipografi yang saling mendukung. Ketiga unsur ini menjadi fondasi utama dalam menciptakan desain yang fungsional, estetis, dan komunikatif, sekaligus menjaga agar interaktivitas yang ditampilkan tetap memiliki tujuan informatif yang jelas.

2.1.6 Mekanisme Buku Interaktif

Mekanisme buku interaktif berfungsi untuk menciptakan keterlibatan langsung antara pengguna dengan isi buku, baik melalui aktivitas fisik maupun respons visual. Buku interaktif memiliki mekanisme yang dirancang agar pengguna dapat berinteraksi langsung dengan konten, baik melalui kegiatan fisik seperti membuka lipatan, menekan, atau memutar bagian tertentu, maupun melalui respon visual dan tekstual yang mengundang eksplorasi (Mawarni & Muhtadi (2017, h.6). Oey, dkk (2013, h.7) juga menyatakan bahwa jenis buku interaktif memiliki variasi mekanisme seperti *pop-up*, *lift-the-flap*, *pull-tab*, dan *volvelle* yang dikombinasikan untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih hidup dan dinamis. Berikut merupakan mekanisme interaktif yang dapat diaplikasikan dalam buku:

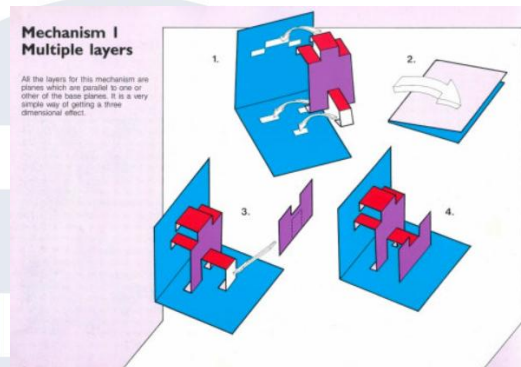
1. Mekanisme *Pop-up*

Menurut Hiner (1985), mekanisme *pop-up* dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan memungkinkan untuk digabungkan dengan teknik lain. Ia menjelaskan sepuluh mekanisme dasar yang menjadi fondasi dalam perancangan buku *pop-up* (Hiner, 1985, h.5). Mekanisme tersebut seperti:

a. *Multiple Layers*

Multiple Layers adalah mekanisme awal dan sederhana dalam buku *pop-up*, di mana ilustrasi datar disusun berlapis untuk menimbulkan kesan kedalaman dan volume. Jumlah lapisan dapat bervariasi selama tidak berlebihan sehingga

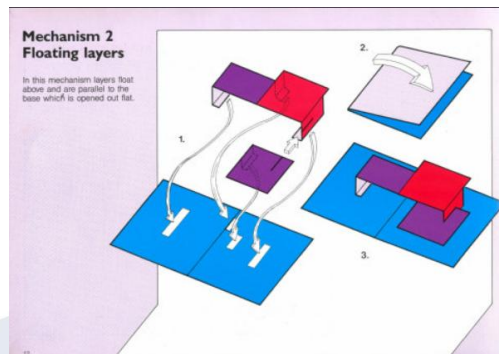
halaman tetap dapat tertutup rapat. Alas halaman harus lebih besar dari elemen gambar agar lipatan berfungsi dengan baik. Mekanisme ini tampak jelas saat sudut halaman membentuk 90°, menciptakan efek tiga dimensi melalui kombinasi lapisan depan, tengah, dan belakang.



Gambar 2.17 *Multiple Layers*
Sumber: Hiner (1985)

b. *Floating Layers*

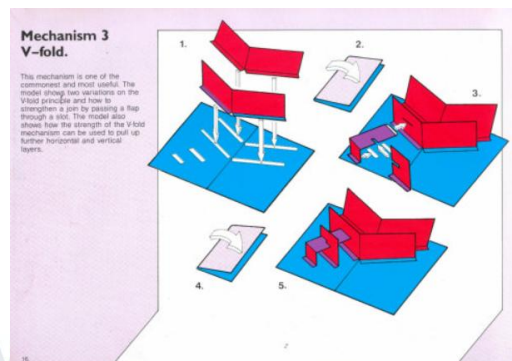
Mekanisme *floating layers* mirip dengan *multiple layers* karena sama-sama menggunakan beberapa lapisan sejajar dengan bidang dasar. Bedanya, mekanisme ini dirancang agar halaman buku *pop-up* dapat terbuka penuh, menampilkan lapisan utama yang tampak melayang dan menopang lapisan sekunder untuk menciptakan kesan kedalaman. Jika bidang dasar vertikal, lapisan melayang ditempatkan di depannya; bila horizontal, lapisan melayang berada di atasnya. Mekanisme ini efektif memberikan efek tiga dimensi yang dinamis pada buku *pop-up*.



Gambar 2.18 *Floating Layers*
Sumber: Hiner (1985)

c. *V-fold*

Mekanisme *V-fold* berasal dari lipatan berbentuk “V” pada kertas. Terdapat dua jenis: lipatan V di bagian atas halaman yang terlihat saat hampir tertutup, dan lipatan Λ di bagian bawah yang tersembunyi. Dengan variasi sudut dan orientasi, *V-fold* mampu menciptakan efek tiga dimensi fleksibel seperti lengkungan, pintu, atau lubang kecil, sekaligus memberi kejutan visual menarik.

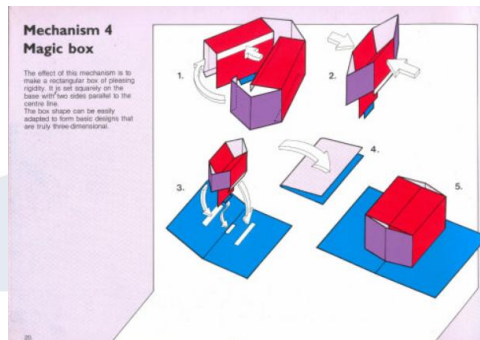


Gambar 2.19 *V-fold*
Sumber: Hiner (1985)

d. *Magic Box*

Mekanisme *magic box* adalah adaptasi dari *floating layers* yang ditambah sisi penopang, sehingga membentuk efek kotak kokoh dalam buku *pop-up*. Kotak ini menjadi kerangka utama yang dapat dihias dengan elemen tambahan, umumnya

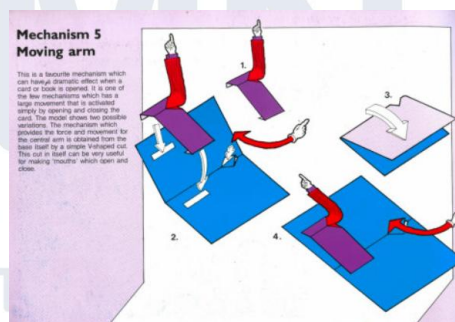
digunakan untuk menggambarkan bangunan, kue, atau objek lain berbasis bentuk kotak.



Gambar 2.20 *Magic Box*
Sumber: Hiner (1985)

e. *Moving Arm*

Mekanisme *moving arm* merupakan pengembangan dari *V-fold* yang memanfaatkan piramida *pop-up* sebagai penggerak lengan. Dua sisi piramida direkatkan pada alas halaman sehingga lengan dapat bergerak sesuai desain. Mekanisme ini menciptakan efek dramatis dan mengejutkan saat halaman dibuka, sekaligus mengarahkan perhatian pembaca pada titik fokus utama.

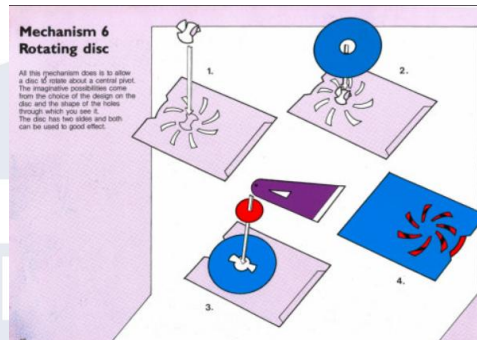


Gambar 2.21 *Moving Arm*
Sumber: Hiner (1985)

f. *Rotating Disc*

Mekanisme *rotating disc* menggunakan poros pusat agar elemen visual dapat berputar. Poros dibuat dengan dua lingkaran: satu berukuran sama dengan lubang cakram, dan

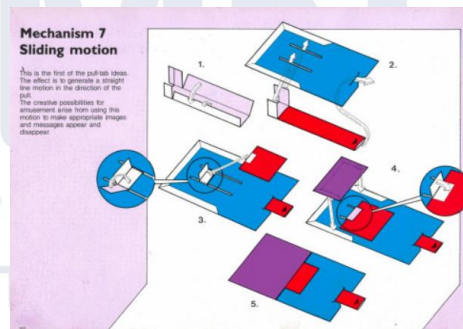
satu lagi dengan jari-jari dua kali lebih besar. Mekanisme ini menghasilkan efek gerakan berputar, misalnya untuk menggambarkan salju, api, atau kincir angin saat buku *pop-up* dibuka.



Gambar 2.22 *Rotating Disc*
Sumber: Hiner (1985)

g. *Sliding Motion*

Mekanisme *sliding motion* bekerja dengan *tab* geser yang ditarik atau didorong pembaca untuk menampilkan atau menyembunyikan informasi. Agar mekanisme awet, *tab* harus cukup kuat dan digunakan sesuai batasannya, sehingga gerakan tetap lancar meski sering dipakai.

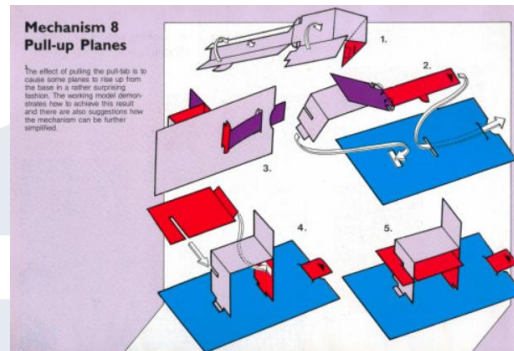


Gambar 2.23 *Sliding Motion*
Sumber: Hiner (1985)

h. *Pull-Up Planes*

Mekanisme *pull-up planes* mirip dengan *floating layers*, namun tidak bergerak otomatis dan membutuhkan interaksi pembaca melalui tarikan tab. Tarikan kecil ini menghasilkan

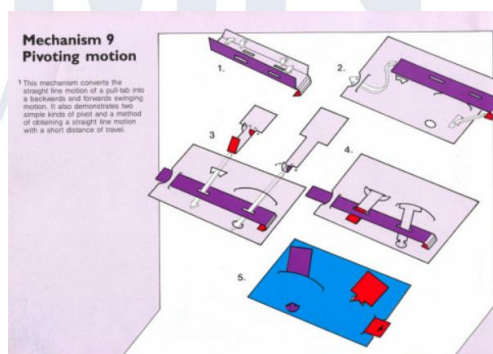
gerakan lebih besar ke arah berbeda, misalnya menampilkan tulisan tersembunyi di balik gambar, seperti pada kartu ucapan.



Gambar 2.24 *Pull-Up Planes*
Sumber: Hiner (1985)

i. *Pivoting Motion*

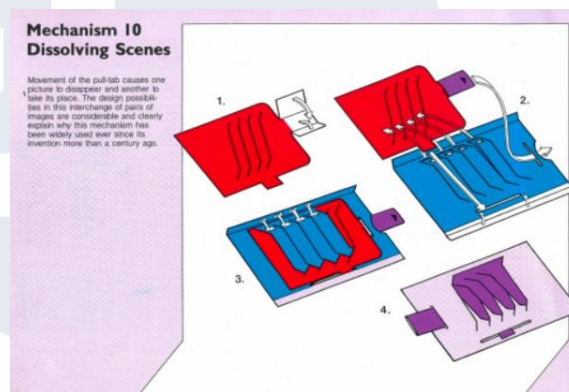
Mekanisme *pivoting motion* mirip dengan *rotating disc*, tetapi mampu bergerak penuh hingga 360° (Hiner, 1985). Mekanisme ini tidak otomatis dan memerlukan interaksi pembaca. Jika lengan poros dipasang di atas tab, gerakan mengikuti arah tarikan; jika dipasang di bawah, gerakan berlawanan. Contoh penerapannya adalah pembuatan ayunan anak-anak dengan lengan poros panjang yang bergerak dalam busur besar.



Gambar 2.25 *Pivoting Motions*
Sumber: Hiner (1985)

j. *Dissolving Scenes*

Mekanisme *dissolving scenes* adalah salah satu teknik paling menarik sekaligus paling rumit dalam buku pop-up, karena membutuhkan pemotongan dan pengaplikasian lem yang presisi. Mekanisme ini menampilkan gambar secara bergantian atau memperlihatkan dua visual yang kontras. Pembaca harus menarik bagian tertentu agar berfungsi, sehingga diperlukan bahan yang tebal dan kuat untuk menjaga kelancaran pergerakan.



Gambar 2.26 *Dissolving Scenes*
Sumber: Hiner (1985)

2. Mekanisme *Lift-The-Flap*

Lift-The-Flap merupakan mekanisme yang paling mudah dibuat serta diterapkan di dalam buku interaktif. Menurut Hiebert (2014, h. 10) *Lift-The-Flap* merupakan teknik mekanisme yang dibuat menjadi suatu *flap*, yang ditempel pada halaman dan dapat diangkat untuk memperlihatkan sesuatu di bawahnya. Teknik tersebut merupakan salah satu penemuan awal, yang umumnya digunakan pada ilustrasi anatomi.



Gambar 2.27 Mekanisme *Lift-The-Flap*
Sumber: Hiner (1985)

3. Mekanisme *Pull-Tabs/Pull-Strip*

Dalam berbagai mekanisme interaktif, pergerakan terjadi ketika pembaca menarik sebuah *strip*. Mekanisme geser adalah bentuk yang paling sederhana, terdiri dari elemen dasar seperti *pull-strip*, *tab*, *slit*, dan *sleeve* yang digunakan pada semua jenisnya. Pada contoh ini, menarik strip akan mengubah gambar yang terlihat melalui jendela di bagian dasar. Panjang serta posisi *tab* dan *sleeve* harus diperhitungkan dengan cermat.



Gambar 2.28 Mekanisme *Pull-Strip*
Sumber: Hiner (1985)

4. Mekanisme *Volvelle*

Menurut Sarlatto (2016), cara kerja *volvelle* adalah dengan cakram yang dipasang pada poros pusat. Ketika pembaca memutarinya, cakram akan menampilkan gambar atau informasi baru secara bergantian melalui jendela di halaman. Prinsip ini menjadikan

volvelle salah satu mekanisme klasik yang menggabungkan interaktivitas visual dengan fungsi informatif.

Buku interaktif fisik, seperti *pop-up*, *lift-the-flap*, *pull-tab*, dan *volvelle*, merupakan bentuk inovatif dari media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan tekstual, tetapi juga mengajak pembaca untuk berinteraksi secara langsung melalui mekanisme fisik. Buku ini menawarkan pengalaman multisensorik yang menarik, meningkatkan keterlibatan emosional, serta merangsang rasa ingin tahu dan motorik halus, terutama pada anak-anak. Didukung dengan desain tata letak yang baik, tipografi yang tepat, serta sistem *grid* yang fungsional, buku interaktif tidak hanya menjadi media informasi yang efektif tetapi juga menyenangkan. Dengan menggabungkan prinsip desain, struktur naratif, dan elemen mekanik, buku interaktif mampu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih dinamis dan mudah dicerna, menjadikannya sarana edukatif yang kuat dan berdaya guna tinggi dalam konteks pendidikan.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata Latin “*illustrare*” yang berarti “menerangi” atau “memurnikan”. Dalam konteks bahasa modern, ilustrasi dipahami sebagai cara untuk memperjelas suatu gagasan atau informasi melalui bentuk visual, analogi, atau perbandingan. Witabora (2012, h.660-661), menyatakan bahwa ilustrasi merupakan perpaduan antara ekspresi personal dengan representasi visual yang dimaksudkan untuk menyampaikan sebuah ide. Dengan demikian, ilustrasi dapat dimaknai sebagai karya yang diciptakan untuk menjelaskan informasi secara visual, yang terlahir dari ide dan konsep yang ingin disampaikan. Tugas seorang pembuat ilustrasi adalah menghadirkan bentuk visual yang menghidupkan teks atau gagasan agar lebih mudah dipahami oleh audiens.

Menurut Male (2017), ilustrasi merupakan bahasa visual yang lahir dari tindakan kreatif dalam menciptakan gambar untuk menyampaikan gagasan, informasi, maupun emosi. Ilustrasi berfungsi untuk menafsirkan, memperjelas, memperindah, serta menyampaikan pesan. Ia dapat digunakan untuk meyakinkan, memberi informasi, maupun membangkitkan respon emosional dari audiens.

Dengan kata lain, ilustrasi bukan sekadar gambar hiasan, melainkan sarana komunikasi visual yang memiliki kekuatan persuasif dan interpretatif.

Dalam buku, terutama buku interaktif, ilustrasi tidak hanya mendukung isi tetapi juga menjadi media utama dalam menyampaikan cerita dan nilai budaya. Ilustrasi karakter pun dirancang dengan mempertimbangkan media, usia, gender, tone, dan simbolisme, agar sesuai dengan konteks dan menarik bagi audiens. Secara keseluruhan, ilustrasi adalah alat komunikasi visual yang esensial dan strategis dalam desain media.

2.2.1 Peran Ilustrasi

Nikolajeva & Scott (2001) menyatakan bahwa di dalam buku cerita bergambar, teks dan ilustrasi berbagi tugas penting dalam menyampaikan pesan dan membangun makna. Hal ini juga diperkuat oleh Male (2007) yang menjelaskan beberapa peran dari ilustrasi, yaitu:

1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi membantu orang belajar dengan lebih mudah karena menyajikan informasi lewat gambar. Belajar akan terasa lebih seru dan menyenangkan jika disampaikan secara visual, terutama jika ada unsur hiburan atau interaksi di dalamnya.

2. Komentar

Komentar visual adalah bentuk di mana ilustrasi bukan hanya sekadar menyampaikan informasi, melainkan mengkritisi, menyindir, atau menilai suatu isu secara visual. Ilustrasi sebagai komentar bisa sangat kontekstual dan subjektif, sering kali digunakan dalam media editorial, periklanan, atau karya seni untuk mengajak audiens berpikir lebih jauh tentang isu yang diangkat.

3. Storytelling

Storytelling merupakan salah satu peran ilustrasi yang sangat banyak digunakan, terutama pada karangan fiksi seperti literatur anak, buku novel, dan animasi. Pembuat ilustrasi harus mengerti cara

membimbing para audiens kepada urutan bagian yang berbeda dan tidak hanya visual naratif nya saja.

4. Persuasi

Persuasi melibatkan suatu ilustrasi yang akan digunakan untuk mempromosikan, menjual suatu ide baru, produk, ataupun ideologi visual. Hal tersebut merupakan retorika visual, dimana sang pembuat ilustrasi harus dapat memanipulasi penggambaran untuk mempengaruhi persepsi, kelakuan, serta kepercayaan sosial.

5. Identitas

Ilustrasi memiliki beberapa peran penting dalam keseluruhan, salah satunya yaitu sebagai identitas visual. Contohnya adalah Logo, yang digunakan untuk beberapa media seperti media print, sampai dengan identitas suatu perusahaan.

Dalam buku cerita bergambar, teks dan ilustrasi memiliki peran saling melengkapi dalam membangun makna dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai elemen penting yang membantu memahami isi cerita dengan lebih mudah dan menarik. Visual yang kuat mampu menggantikan atau memperjelas teks, terutama dalam konteks pembelajaran dan media yang bersifat interaktif.

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki beberapa fungsi utama, antara lain sebagai dokumentasi dan instruksi yang membantu proses belajar secara visual seperti komentar, yaitu ilustrasi yang bersifat kritis atau reflektif terhadap suatu isu, *storytelling* yang menuntun pembaca mengikuti alur cerita secara visual, persuasi yaitu penggunaan ilustrasi untuk memengaruhi persepsi dan perilaku; serta identitas, di mana ilustrasi menjadi penanda visual yang membangun citra atau karakter suatu produk, lembaga, maupun karya. Dengan demikian, ilustrasi memiliki peran multidimensional, tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membangun pengalaman emosional, kognitif, dan estetis bagi pembacanya.

2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi deskriptif, yaitu menggantikan penjelasan dengan teks yang panjang menjadi representasi visual yang lebih ringkas dan jelas. Arifin & Kusrianto (2009 h. 70-71)) menyatakan bahwa penjelasan naratif seringkali tidak efisien karena membutuhkan ruang yang luas dan terkadang menimbulkan kesalahan pengertian di kalangan pembaca. Tetapi, ilustrasi dapat memperlihatkan bentuk suatu objek secara konkret sesuai dengan aslinya, misalnya melalui foto atau lukisan, sehingga lebih mudah dimengerti. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

1. Fungsi Deskriptif

Ilustrasi berfungsi menggantikan uraian panjang yang bersifat verbal atau naratif. Melalui visualisasi, sebuah objek, peristiwa, atau konsep dapat dijelaskan dengan lebih cepat, ringkas, dan mudah dipahami. Misalnya, penjelasan tentang proses kerja mesin akan lebih efektif menggunakan gambar potongan mesin dibanding uraian teks yang panjang.

2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi mampu menyampaikan gagasan, perasaan, suasana, maksud, maupun konsep abstrak dalam bentuk visual yang komunikatif. Fungsi ini menjadikan ilustrasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghadirkan nuansa emosional tertentu yang dapat memengaruhi pembaca atau audiens.

3. Fungsi Analitis/Struktural

Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan ilustrasi untuk menunjukkan detail bagian demi bagian dari suatu objek. Ilustrasi memecah struktur keseluruhan menjadi elemen-elemen yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami. Contohnya terlihat pada gambar anatomi tubuh dalam buku biologi, atau ilustrasi komponen mesin dalam buku teknik.

4. Fungsi Kualitatif

Selain informatif, ilustrasi juga menambah nilai estetis dari suatu karya. Kehadiran ilustrasi dapat membuat sebuah teks atau media pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta meningkatkan kualitas pengalaman membaca. Ilustrasi yang dibuat dengan baik dapat memperkuat kejelasan isi sekaligus memperindah tampilan.

2.2.3 Ilustrasi Sebagai Informasi

Berbagai informasi dapat dengan mudah dijelaskan dan dimengerti dengan adanya bantuan ilustrasi. Male (2017 h.10-12), menjelaskan bahwa ilustrasi berfungsi untuk menginformasikan dan menjelaskan, terutama ketika teks saja tidak cukup. Ilustrasi menghubungkan visual dan intelektual audiens. Penjelasan tersebut diperkuat dengan pendapat Selby (2022, h. 90) yang menekankan bahwa dalam ilustrasi editorial, gambar digunakan untuk memperkuat dan memperluas makna teks, mengubah informasi menjadi pengalaman visual yang lebih kuat dan komunikatif.

Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi dapat membantu menyampaikan informasi kepada audiens melalui teks yang diperkuat dengan adanya gambar sehingga menimbulkan pengalaman dan pemahaman yang lebih simpel dan menyenangkan tanpa mengandalkan teks saja.

2.2.4 Jenis-jenis Ilustrasi

Soedarso (2014, h.566) Menyatakan bahwa jenis-jenis ilustrasi dapat dibagi berdasarkan gambaran dan bentuknya, jenis-jenis tersebut adalah:

1. Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis adalah jenis ilustrasi yang menggambarkan objek sesuai dengan bentuk dan warna aslinya seleyaknya di alam. Gambar ini dibuat semirip mungkin dengan kenyataan, tanpa menambahkan atau mengurangi detail. Tujuannya

adalah menampilkan sesuatu secara realistis, agar terlihat seperti sungguhan di dunia nyata (h. 566).



Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://ekosantosoarts.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/04/lu...>

2. Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang dibuat untuk memperindah atau menghias suatu benda atau media. Bentuknya biasanya tidak dibuat persis seperti aslinya, melainkan disederhanakan atau dlebih-lebihkan sesuai dengan gaya tertentu. Tujuan utamanya adalah memberikan kesan estetik atau keindahan, bukan menampilkan kenyataan secara detail (h.567).



Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://assets.pikiran-rakyat.com/crop/0x0:0x0/720x0/webp/photo/202...>

3. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun adalah jenis ilustrasi yang dibuat dengan bentuk-bentuk lucu atau memiliki ciri khas yang unik dan mudah dikenali. Ilustrasi ini sering digunakan untuk menarik perhatian, terutama bagi

anak-anak. Kartun biasanya ditemukan dalam majalah anak, komik, dan buku cerita bergambar, karena tampilannya yang menyenangkan dan menghibur (h. 568).



Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-trendy-cartoon-bac...>

4. Ilustrasi karikatur

Ilustrasi karikatur adalah ilustrasi yang berisi kritikan atau sindiran, biasanya ditampilkan dengan bentuk tubuh yang sengaja dibuat tidak proporsional atau dilebih-lebihkan. Ilustrasi seperti ini sering ditemukan di majalah atau koran sebagai bentuk komentar terhadap suatu peristiwa atau tokoh (h. 569).



Gambar 2.32 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/x/photo/2022/12/15/contoh-gamb...>

5. Cerita Bergambar

Cerita bergambar adalah bentuk ilustrasi yang mirip komik, yaitu gabungan antara gambar dan teks. Ilustrasi dalam cergam dibuat mengikuti alur cerita, dengan tampilan dari berbagai sudut pandang

agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami oleh pembaca (h. 570).



Gambar 2.33 Contoh Cerita Bergambar

Sumber: <https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x0/photo/2021/08/23/gambar-...>

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran berfungsi untuk membantu menjelaskan teks atau penjelasan tentang suatu peristiwa, baik yang bersifat ilmiah maupun bagian-bagian tertentu. Ilustrasi ini bisa berupa foto, gambar yang menyerupai aslinya (naturalis), atau juga dalam bentuk bagan untuk mempermudah pemahaman isi pelajaran (h. 572).

7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah ilustrasi yang dibuat berdasarkan imajinasi atau hasil pemikiran kreatif. Ilustrasi ini tidak menggambarkan kenyataan, melainkan sesuatu yang dibayangkan. Jenis ilustrasi ini sering ditemukan dalam cerita, novel, roman, dan komik untuk menggambarkan suasana atau tokoh yang bersifat fantasi (h. 573).

2.2.5 Ilustrasi dalam Buku

Ilustrasi di dalam buku bukan hanya sebagai pelengkap, tapi juga berfungsi untuk menyampaikan cerita dalam bentuk gambar. Buku cerita bergambar yang memuat unsur budaya membantu siswa terhubung secara visual dengan konsep matematika, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka (Lubis, 2025, h. 6).

2.2.6 Ilustrasi Karakter

Dalam buku “*Creating Characters for the Entertainment Industry*”, Anderson, dkk., (2019, h. 22) menjelaskan bahwa proses perancangan karakter melibatkan sejumlah aspek penting yang harus dipertimbangkan oleh desainer agar karakter dapat berfungsi secara efektif sesuai konteks dan tujuan medianya. Desain karakter bukan hanya tentang bentuk visual, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam terhadap konteks medium, audiens, tone, dan simbolisme visual. Kombinasi aspek-aspek ini memastikan karakter yang dirancang dapat berfungsi efektif, menarik secara estetika, dan relevan dengan audiens yang dituju. Aspek-aspek tersebut seperti:

1. Medium

Salah satu aspek utama adalah medium. Anderson (h. 22) menegaskan bahwa setiap media memiliki karakteristik, persyaratan, dan keterbatasan tersendiri yang perlu dipahami oleh perancang. Pemahaman terhadap medium ini membantu menentukan bentuk, gaya, dan detail visual yang sesuai dengan platform penayangan karakter tersebut. Misalnya, karakter yang dirancang untuk tayangan televisi anak-anak akan memiliki pendekatan visual berbeda dibanding karakter dalam permainan video untuk orang dewasa (h. 26).

2. Umur

Selanjutnya, umur target audiens menjadi faktor yang sangat menentukan dalam desain karakter. Kelompok usia berbeda menimbulkan tanggapan visual yang berbeda pula, sehingga desainer harus menyesuaikan karakter dengan usia audiens yang dituju.

3. Kelamin

Aspek berikutnya adalah *gender*. Setiap jenis kelamin memiliki preferensi estetika yang khas terhadap bentuk dan warna. Anderson (h. 27) mengatakan bahwa desain karakter seperti *My Little Pony*,

dengan warna-warna cerah dan bentuk yang lembut, lebih disukai anak perempuan, sedangkan karakter dari *Teenage Mutant Ninja Turtles*, dengan warna gelap dan bentuk tegas, lebih menarik bagi anak laki-laki.

4. *Tone*

Selain itu, *tone* atau nada visual juga menjadi pertimbangan penting dalam desain karakter. *Tone* memengaruhi keputusan artistik seperti gaya bentuk, pilihan palet warna, dan tingkat realisme atau karikatur yang digunakan. Dengan menentukan *tone*, desainer menetapkan batasan estetika dan arah emosi serta pesan yang akan disampaikan melalui karakter.

5. Simbolisme

Melalui bentuk, warna, dan busana, simbolisme dapat menyampaikan pesan secara tidak langsung kepada penonton. Bentuk bulat, misalnya, sering diasosiasikan dengan keramahan dan keceriaan, sedangkan bentuk tajam dan runcing memberi kesan ancaman atau bahaya. Pakaian karakter juga memuat simbol sosial seperti status, profesi, dan latar budaya, yang membantu penonton mengenali identitas karakter secara cepat.

Ilustrasi merupakan bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, memperjelas gagasan, dan membangun emosi melalui gambar. Lebih dari sekadar hiasan, ilustrasi menjadi elemen penting dalam media, termasuk buku, karena mampu menyederhanakan narasi kompleks, memperindah tampilan, serta meningkatkan pemahaman audiens. Ilustrasi memiliki berbagai peran, seperti dokumentasi, komentar visual, storytelling, persuasi, dan identitas. Fungsinya pun beragam seperti, deskriptif, ekspresif, analitis, hingga kualitatif. Setiap jenis ilustrasi, seperti naturalis, dekoratif, kartun, hingga ilustrasi khayalan, disesuaikan dengan tujuan dan target pembaca.

Dalam buku, terutama buku interaktif, ilustrasi tidak hanya mendukung isi tetapi juga menjadi media utama dalam menyampaikan cerita dan nilai budaya. Ilustrasi karakter pun dirancang dengan mempertimbangkan media, usia, gender, tone, dan simbolisme, agar sesuai dengan konteks dan menarik bagi audiens. Secara keseluruhan, ilustrasi adalah alat komunikasi visual yang esensial dan strategis dalam desain media.

2.3 Interaktivitas

Interaktivitas dalam media digital menggambarkan hubungan timbal balik antara pengguna dan sistem, di mana tindakan pengguna berimplikasi pada respons yang diberikan media. Smed dkk. (2019, h.75) menjelaskan bahwa interaktivitas muncul ketika aksi pengguna memicu konsekuensi dari media, sehingga menciptakan interaksi yang dinamis antara pengguna dan konten. Dalam hal ini, pengguna tidak hanya berperan sebagai pengamat, melainkan juga dapat mengendalikan, mengeksplorasi, dan memengaruhi jalannya narasi. Sebagai tanggapan, konten interaktif memberikan umpan balik sesuai tindakan pengguna. Dengan demikian, media interaktif menempatkan pengguna dalam posisi yang lebih aktif untuk menyesuaikan atau mengubah pengalaman cerita, berbeda dari media tradisional seperti film atau novel yang alurnya telah ditetapkan penulis. Interaktivitas juga menghadirkan fleksibilitas, memungkinkan pengguna mengatur informasi serta mempersonalisasi materi cerita sesuai preferensi, sehingga pengalaman terasa lebih personal dan responsif terhadap pilihan yang diambil.

Roth (2016) menambahkan bahwa keterlibatan pengguna terhadap cerita interaktif semakin meningkat seiring paparan berulang, yang memperdalam pengalaman mereka terhadap sistem. Green & Jenkins (2014) menekankan bahwa dalam cerita interaktif, pengguna diberi kebebasan lebih luas untuk mengendalikan jalannya narasi, yang berpengaruh pada persepsi mereka terhadap alur cerita. Dalam proses desain, interaktivitas menjadi elemen penting untuk menciptakan pengalaman yang relevan dan memikat. Proses ini dimulai dari menemukan kebutuhan pengguna, merancang alternatif solusi, membuat prototipe, hingga melakukan evaluasi. Seluruh tahapan ini memastikan bahwa media interaktif tidak

hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mudah digunakan, dan sesuai dengan harapan pengguna.

2.3.1 Jenis-Jenis Interaktivitas

Sharp dan Rogers (2019, h.134) membagi interaktivitas ke dalam lima kategori utama, yaitu: memberikan instruksi, berkomunikasi, memanipulasi, menjelajahi, serta menerima respons baik dari media maupun pengguna. Di luar lima kategori tersebut, perancang juga dapat mengembangkan bentuk interaksi lain. Akan tetapi, semakin inovatif fitur interaktif yang ditambahkan, semakin besar pula kebutuhan akan sumber daya, baik dari sisi ukuran tim pengembang maupun biaya produksi. Jenis-jenis tersebut meliputi:

1. Menginstruksikan (*Instructing*)

Interaksi ini terjadi ketika pengguna memberikan perintah secara langsung kepada sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Contohnya adalah saat pengguna mengetikkan instruksi atau menekan tombol untuk menjalankan suatu fungsi.

2. Berkomunikasi (*Conversing*)

Dalam jenis interaksi ini, pengguna berinteraksi dengan sistem melalui komunikasi dua arah, misalnya melalui chatbot atau asisten virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan interaktif.

3. Memanipulasi (*Manipulating*)

Pengguna dapat mengubah atau memanipulasi elemen dalam sistem, seperti menggeser, memutar, atau memperbesar objek. Pola interaksi ini umum dijumpai pada antarmuka grafis, misalnya perangkat lunak pengedit gambar atau aplikasi desain.

4. Menjelajahi (*Exploring*)

Jenis interaksi ini memungkinkan pengguna menelusuri lingkungan virtual atau sistem informasi untuk menemukan konten atau fitur tertentu. Bentuknya serupa dengan navigasi dalam situs web atau

gim, di mana pengguna bergerak melalui berbagai pilihan yang tersedia.

5. Menerima Respons (*Receiving Feedback*)

Pengguna memperoleh umpan balik dari sistem berdasarkan tindakan yang dilakukan. Bentuk umpan balik ini dapat berupa tampilan visual, suara, maupun teks yang memberikan informasi terkait hasil dari interaksi pengguna.

Sharp dan Rogers (2019) membagi interaktivitas menjadi lima bentuk utama, yaitu menginstruksikan, berkomunikasi, memanipulasi, menjelajahi, dan menerima respons. Setiap bentuk menggambarkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem, mulai dari memberi perintah, melakukan percakapan dua arah, mengubah elemen visual, menelusuri konten, hingga menerima umpan balik. Semakin kompleks bentuk interaksi yang dikembangkan, semakin besar pula kebutuhan sumber daya dan biaya produksinya.

2.3.2 Interaktivitas dalam Desain

Agar desain dapat diterima oleh semua orang, baiknya menggunakan suatu interaktivitas untuk mendapatkan perhatian dari audiens. Rogers, dkk (2024 h. 49-50) menyatakan bahwa proses ini dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh produk interaktif, kemudian merancang berbagai alternatif solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Alternatif-alternatif ini selanjutnya diwujudkan dalam bentuk prototipe agar dapat dikomunikasikan dan dievaluasi dengan baik. Sepanjang proses perancangan, produk beserta pengalaman pengguna yang ditawarkannya terus dievaluasi secara berkelanjutan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

1. *Discovering Requirements*

Tahapan ini berfokus pada penemuan wawasan baru dan penentuan apa yang akan dikembangkan. Dalam konteks desain interaksi, hal

ini mencakup pemahaman mengenai pengguna sasaran serta jenis dukungan yang dapat diberikan oleh produk interaktif secara efektif. Pemahaman ini diperoleh melalui pengumpulan dan analisis data, yang kemudian menjadi dasar kebutuhan produk serta landasan untuk proses desain dan pengembangan selanjutnya.

2. *Designing Alternatives*

Tahapan ini adalah kegiatan inti dalam proses desain, yaitu mengusulkan ide-ide untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi. Dalam desain interaksi, aktivitas ini dapat dipahami sebagai dua bagian utama, yaitu desain konseptual dan desain konkret. Desain konseptual berfokus pada pembuatan model konseptual produk, yang merupakan representasi abstrak mengenai apa yang dapat dilakukan pengguna dengan produk serta konsep-konsep yang diperlukan untuk memahami cara berinteraksi dengannya. Sementara itu, desain konkret berkaitan dengan detail-detail produk, termasuk pemilihan warna, suara, istilah, gambar, tata letak menu, dan desain ikon. Selama proses ini, berbagai alternatif selalu dipertimbangkan di setiap tahap.

3. *Prototyping*

Prototyping merupakan bagian dari fase Develop dalam model *Double Diamond*. Dalam desain interaksi, proses ini digunakan untuk menguji perilaku dan tampilan produk secara langsung. Evaluasi dilakukan melalui interaksi pengguna terhadap prototipe. Tidak semua prototipe memerlukan perangkat lunak, contohnya prototipe berbasis kertas cepat dan murah dibuat, serta efektif untuk menemukan masalah pada tahap awal. Selain itu, role-playing membantu pengguna merasakan pengalaman nyata saat berinteraksi dengan produk.

4. *Evaluation*

Evaluasi berkaitan dengan fase *Deliver* dalam model *Double Diamond*, yaitu menguji solusi dalam skala kecil. Proses ini bertujuan untuk menilai kegunaan dan keterterimaan produk berdasarkan berbagai kriteria pengalaman pengguna. Evaluasi tidak menggantikan proses testing, tetapi berfungsi untuk melengkapi dan meningkatkan kualitas akhir produk.

2.3.3 *User Interface*

User Interface (UI) atau desain antarmuka pengguna merupakan bentuk representasi visual dari suatu produk digital seperti aplikasi maupun situs web. Menurut Michał & Diana (2021), desain *UI* berperan sebagai jembatan antara pengguna dengan sistem digital, memungkinkan interaksi manusia dan komputer berlangsung secara efektif. *UI* mencakup seluruh elemen yang terlihat oleh pengguna, seperti tata letak teks, bentuk, gambar, tipografi, warna, dan elemen visual lainnya yang disusun secara terstruktur. Tujuan utama perancangan *UI* adalah menciptakan interaksi yang lancar, intuitif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, desain *UI* tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga sebagai elemen penting yang meningkatkan pengalaman pengguna (Michał & Diana, 2021, h. 16).

Mereka juga menekankan, bahwa Tugas utama dalam desain *User Interface* (UI) adalah menciptakan gaya visual yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik target audiens. Tujuan dari proses ini bukan hanya untuk menghadirkan tampilan yang menarik secara estetis, tetapi juga memastikan produk mudah digunakan, nyaman dibaca, dan tidak menimbulkan gangguan visual bagi pengguna. Desain *UI* yang baik harus mampu memenuhi prinsip-prinsip tersebut agar tercapai tingkat keterbacaan dan kegunaan yang optimal, serta bebas dari visual stress.

Selain itu, Seorang desainer *UI* perlu memahami berbagai prinsip dasar dalam perancangan antarmuka pengguna. Seiring bertambahnya pengalaman dan kemampuan analisis visual, prinsip-prinsip tersebut dapat

dimodifikasi dan disesuaikan dengan gaya serta kebutuhan proyek masing-masing untuk menghasilkan desain yang lebih kontekstual, inovatif, dan kreatif. Menurut Michał & Diana (2021, hlm. 27), terdapat sepuluh prinsip utama yang sebaiknya dijadikan pedoman oleh setiap desainer UI dalam proses perancangan, yaitu:

1. Inovatif

Inovasi dibutuhkan dalam desain *UI* untuk menghadirkan pengalaman baru bagi pengguna. Namun, kreativitas harus tetap mempertahankan aspek kegunaan. Inovasi yang efektif adalah yang alami dan fungsional, seperti fitur *pull to refresh* pada Twitter.

2. Kegunaan Konten

Aspek kegunaan menjadi dasar utama pengalaman pengguna. Kejelasan visual, keterbacaan teks, serta pemilihan warna dan tipografi yang tepat menentukan efektivitas sebuah tampilan antarmuka.

3. Estetika

Estetika bersifat subjektif namun lahir dari harmoni antar elemen desain seperti grid, tipografi, *whitespace*, dan proporsi. Prinsip estetika klasik seperti *Golden Ratio* membantu menciptakan keseimbangan visual yang menarik dan profesional.

4. Bersifat Jangka Panjang

Desain *UI* yang tahan lama berfokus pada fondasi dasar seperti navigasi, tata letak, dan proporsi. Tren visual dapat berubah, namun kenyamanan dan kejelasan penggunaan selalu relevan sepanjang waktu.

5. Dapat Dimengerti

UI harus mudah dipahami melalui keterbacaan yang baik, hierarki informasi yang jelas, dan penyajian konten yang sesuai kebutuhan

pengguna. Desain dan bahasa harus berpadu agar komunikasi visual lebih efektif.

6. Tidak Berlebihan

Desain yang berlebihan dalam penggunaan warna, animasi, atau dekorasi justru mengganggu fungsi utama *UI*. Antarmuka yang baik mengutamakan kejelasan konten dan keseimbangan visual.

7. Jujur

Kejujuran visual berarti tidak memberikan ekspektasi berlebihan kepada pengguna. *UI* harus menampilkan informasi dan daya tarik sesuai kenyataan agar menjaga kredibilitas produk dan kepercayaan pengguna.

8. Detail

Desain yang baik memperhatikan detail kecil seperti *micro-interactions* (contohnya animasi tombol atau ikon penutup popup). Elemen-elemen kecil ini membentuk pengalaman pengguna yang halus dan profesional.

9. Ramah Lingkungan

Desain *UI* yang efisien dapat mengurangi konsumsi daya server dan meningkatkan kecepatan pemuatan halaman. Optimalisasi sistem bukan hanya meningkatkan *UX*, tetapi juga berkontribusi terhadap efisiensi energi digital.

10. Sederhana

Kesederhanaan adalah inti dari desain yang efektif. Prinsip “*less is more*” menempatkan konten sebagai fokus utama, bukan tampilan. *UI* harus memudahkan pengguna, bukan mendominasi perhatian mereka.

Desain *User Interface (UI)* merupakan representasi visual dari sebuah produk digital yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem. *UI* mencakup elemen-elemen seperti tata letak, warna, tipografi, dan

gambar yang disusun secara terstruktur untuk menciptakan interaksi yang intuitif dan mudah dipahami. Tujuan utama desain *UI* tidak hanya untuk memperindah tampilan, tetapi juga memastikan kenyamanan, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan sesuai karakteristik target audiens.

Michał & Diana (2021) menekankan bahwa seorang desainer *UI* harus memahami prinsip-prinsip dasar agar desain yang dihasilkan tidak hanya estetis tetapi juga fungsional. Terdapat sepuluh prinsip penting dalam perancangan *UI*, antara lain inovatif, fungsional, estetis, mudah dipahami, dan sederhana. Desain yang baik harus jujur, memperhatikan detail, efisien, serta tahan lama terhadap perubahan tren. Dengan menerapkan prinsip tersebut, *UI* mampu menciptakan pengalaman pengguna yang efektif, menyenangkan, dan relevan secara visual maupun praktis.

2.3.4 User Experience

User Experience (UX) merupakan bidang desain yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan digital, seperti situs *web* dan aplikasi *mobile*. Okonkwo (2024, h. 31) Tujuan utama dari desain *UX* adalah menciptakan pengalaman yang intuitif, efisien, mudah digunakan, dan menyenangkan. Melalui pendekatan *UX* yang baik, kebutuhan, perilaku, serta emosi pengguna dapat terakomodasi secara menyeluruh sepanjang proses interaksi dengan sistem. Desain *UX* memadukan prinsip *psychology of cognition*, interaksi manusia-komputer, serta *design thinking* untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan ekspektasi pengguna. Dengan demikian, desain *UX* berperan penting dalam meminimalkan frustrasi sekaligus memaksimalkan kepuasan dan kepercayaan pengguna terhadap suatu produk digital. Selain itu, *UX* juga memiliki struktur navigasi agar dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna nya. Menurut Siti & Wuwuh (2020, h. 52), struktur navigasi merupakan pola hubungan antar elemen dalam sebuah website yang memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya secara terarah. Berdasarkan kajian tersebut, terdapat empat jenis struktur navigasi utama dalam desain *UX* website, yaitu:

1. Struktur Linier

Struktur linier merupakan bentuk navigasi paling sederhana dengan alur tunggal yang tersusun secara berurutan. Pengguna diarahkan untuk mengikuti jalur yang telah ditentukan, di mana setiap halaman muncul secara berkesinambungan. Dalam struktur ini, pengguna hanya dapat bergerak ke halaman sebelumnya atau berikutnya tanpa dapat melompati dua atau lebih halaman (h. 52).

2. Struktur Non-Linier

Struktur non-linier memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menjelajahi halaman tanpa mengikuti urutan tertentu. Melalui percabangan navigasi, pengguna dapat memilih halaman mana pun yang ingin diakses, sehingga pengalaman menjelajah menjadi lebih fleksibel dan tidak terikat hierarki tertentu (h. 52).

3. Struktur Hierarki

Struktur hierarki, atau struktur bercabang, mengorganisir halaman berdasarkan tingkatan kategori. Tampilan utama disebut *master page*, yang memiliki beberapa cabang atau *slave page*. Jika pengguna memilih salah satu halaman pendukung, halaman tersebut akan menjadi *master page* baru yang dapat memiliki cabang tambahan. Pola ini menciptakan sistem navigasi bertingkat yang teratur (h. 52).

4. Struktur Campuran

Struktur navigasi campuran merupakan kombinasi dari ketiga struktur sebelumnya (linier, non-linier, dan hierarki). Struktur ini menawarkan fleksibilitas tinggi, memungkinkan pengguna untuk mengikuti alur berurutan, memilih percabangan tertentu, atau berpindah antarhalaman secara bebas. Dengan demikian, struktur ini memberikan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi dan menyesuaikan kebutuhan pengguna tanpa kehilangan konteks informasi (h. 53).

Interaktivitas dalam media digital menggambarkan hubungan timbal balik antara pengguna dan sistem, di mana pengguna memiliki peran aktif dalam memengaruhi alur cerita atau tampilan konten. Pengalaman ini menciptakan kedekatan yang lebih personal, karena pengguna tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi dan pengambilan keputusan. Hal ini membedakan media interaktif dari media tradisional, dengan fleksibilitas dan respons yang lebih adaptif terhadap preferensi audiens.

Jenis interaktivitas diklasifikasikan menjadi lima, yaitu: memberi instruksi, berkomunikasi, memanipulasi elemen, menjelajah sistem, dan menerima umpan balik. Kelima jenis ini memungkinkan berbagai bentuk keterlibatan pengguna, mulai dari tombol sederhana hingga navigasi dalam dunia virtual. Semakin kompleks bentuk interaksi, semakin besar pula tantangan dalam pengembangannya.

2.4 Perayaan Sangjit

Sangjit bukan hanya sekedar proses seserahan saja. Terlepas dari sebuah acara, Sangjit memiliki simbol-simbol tertentu. Simbol *ShuangXi* (双喜 / 囍) dan warna dalam prosesi Sangjit melambangkan keberuntungan, kebahagiaan, dan keseimbangan pernikahan. Simbol "囍" *Shuāngxǐ* berwarna emas mencerminkan keberuntungan dan doa bagi mempelai (Jusuf, 2000, h.37). Warna merah melambangkan kebahagiaan (Jusuf, 2000), sedangkan emas melambangkan keberuntungan serta keseimbangan elemen alam (Winson, 2018, h.37). Angka 4 dihindari karena pelafalannya menyerupai kata "kematian" (Jusuf, 2000).

Melalui berbagai simbol dan tata cara ini, Sangjit menjadi lebih dari sekedar tradisi dan merupakan bentuk penghormatan terhadap nilai kekeluargaan, kesiapan menikah, dan pelestarian budaya Tionghoa dalam konteks modern.

2.4.1 Simbol dan Makna dalam Sangjit

Barang-barang yang digunakan sebagai seserahan, maupun barang tambahan lainnya memiliki makna sesuai tradisi dari zaman dahulu. Makna

dari seserahan dalam Sangjit menurut Stefanie (2020, h.36) adalah sebagai berikut:

1. Pakaian dan Aksesoris untuk Calon Mempelai Wanita

Calon mempelai pria memberikan pakaian atau kain kepada calon istrinya sebagai simbol bahwa setelah menikah, ia akan memenuhi seluruh kebutuhan sandang istrinya. Selain itu, sering disertakan juga sepatu, tas, dan perhiasan sebagai pelengkap simbol tanggung jawab dan kesiapan ekonomi.



Gambar 2.34 Baki Berisi Pakaian Mempelai Wanita

Sumber: <https://images.tokopedia.net/blog-tokopedia-com/uploads/2020/02/ba...>

2. Angpao Berisi Uang (Uang Susu dan Uang Pesta)

Terdapat dua jenis angpao dalam amplop merah, yaitu uang susu, yang sepenuhnya diterima oleh pihak wanita dan juga uang pesta, yang sebagian diterima dan sebagian dikembalikan. Keduanya melambangkan harapan agar kehidupan rumah tangga mereka selalu berkecukupan dan bahagia.



Gambar 2.35 Baki Berisi Uang Susu dan Pesta

Sumber: <https://www.hipwee.com/wp-content/uploads/2019/02/hipwee-6-29-6...>

3. Nampan Buah-Buahan (18 Buah)

Buah-buahan seperti apel, jeruk, dan pir dibawa dalam nampan genap, yang biasanya berjumlah 18 buah. Buah apel melambangkan cinta dan kedamaian, buah jeruk memiliki simbol keberuntungan dan rezeki, serta buah pir yang melambangkan kesejahteraan. Sebagian buah yang diserahkan akan diterima, dan sisanya dikembalikan ke pihak pria.



Gambar 2.36 Baki Berisi Keranjang Buah

Sumber: <https://weddingmarket.com/storage/images/artikelideacontent/new/39...>

4. Sepasang Lilin Merah dengan Motif Naga dan Burung Phoenix

Dua lilin merah diberikan sebagai simbol perlindungan dari energi negatif. Lilin dengan motif phoenix diambil oleh pihak wanita dan Lilin dengan motif naga dikembalikan ke pihak pria. Ini juga melambangkan keselarasan antara kekuatan pria (naga) dan kelembutan wanita (phoenix).



Gambar 2.37 Baki Berisi Lilin

Sumber: <https://weddingmarket.com/storage/images/artikelideacontent/new/cf7...>

5. Sepasang Kaki Babi atau Makanan Kaleng Pengganti

Tradisi kaki babi dapat digantikan dengan makanan kaleng (misalnya kacang polong) dalam jumlah genap seperti 6, 8, 10, atau 12. Ini merupakan simbol kelancaran rezeki dan kemakmuran dalam kehidupan rumah tangga.



Gambar 2.38 Baki Berisi kaleng-kalengan

Sumber: <https://leonalie.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/10/dsc03389...>

6. Kue Mangkuk (18 Buah)

Sebanyak 18 buah kue mangkuk berwarna merah diserahkan sebagai lambang kelimpahan rezeki dan keberuntungan. Seperti biasa, sebagian akan diterima dan sebagian dikembalikan.



Gambar 2.39 Baki Berisi Kue

Sumber: https://www.instagram.com/p/DFHP_dhhLCO/?img_index=1

7. Manisan (Permen dan Gula-Gula)

Manisan diberikan dalam jumlah genap sebagai harapan agar kehidupan pernikahan akan berlangsung manis, harmonis, dan bahagia.



Gambar 2.40 Baki Berisi Permen & Manisan

Sumber: https://www.instagram.com/p/DFHP_dhhLCO/?img_index=1

8. Dua Botol Anggur dan Sirup Merah

Dua botol anggur diberikan untuk orang tua calon pengantin wanita sebagai simbol keberuntungan. Sebagai balasan, pihak wanita akan memberikan dua botol sirup merah, menjaga kesetaraan dan keharmonisan hubungan antarkeluarga.



Gambar 2.41 Baki Wine & Lilin

Sumber: <https://www.tionghoa.info/wp-content/uploads/2018/03/Sangjit-seser...>

Selain simbol dari seserahan, Sangjit memiliki simbol yang terpenting dan harus dipatuhi setiap perayaan Sangjit. Simbol-simbol tersebut mencakup:

1. Simbol *ShuangXi* (囍 / Double Happiness)

Tulisan "囍" berwarna emas, yang dikenal dengan sebutan *Shuāngxǐ* atau Double Happiness, menjadi simbol penting dalam tradisi Tionghoa. Tanda ini menyiratkan doa agar kehidupan pengantin selalu dipenuhi keberuntungan dan diberkati sepanjang pernikahan.



Gambar 2.42 ShuangXi

Sumber: <https://images.tokopedia.net/img/cache/200-square/VqbcmM/2023/11...>

2. Simbol Warna

Dalam upacara Sangjit, penggunaan warna memiliki makna simbolis, seperti warna merah dan emas. Warna merah melambangkan kebahagiaan dan kegembiraan, serta menjadi warna utama dalam berbagai tradisi Tionghoa (Jusuf, 2000). Warna emas melambangkan keberuntungan dan kekayaan, serta dipercaya sebagai warna yang mampu menjaga keseimbangan unsur-unsur alam (Winson, 2018).

3. Simbol Angka 4

Dalam budaya Tionghoa, angka 4 dianggap tidak baik karena pelafalannya dalam bahasa Mandarin terdengar mirip dengan kata “mati” (死 / sǐ). Oleh karena itu, angka ini dihindari dalam prosesi Sangjit maupun tradisi pernikahan lainnya (Jusuf, 2000).

2.4.2 Jalan Acara Sangjit

Prosesi Sangjit tidak bisa dilakukan sesuka hati tanpa mengikuti aturan. Sangjit memiliki tradisi tata cara sebagai simbol lancarnya suatu pernikahan. Stefanie (2020, h.35) menyebutkan tata cara tersebut seperti:

1. Pakaian Tradisional

Calon pengantin pria biasanya memakai kemeja merah atau baju tradisional Tionghoa (cheongsam pria), sedangkan calon pengantin wanita memakai gaun merah. Orang tua dan kerabat juga ikut

mengenakan pakaian merah. Tetapi seiring berjalan nya waktu, warna dari baju cheongsam menjadi bervariasi.



Gambar 2.43 Pakaian Tradisional

Sumber: <https://image.idntimes.com/post/20220109/cover-kuis-1-f73f508a309...>

Cheongsam dan Changsan memiliki motif di dalam baju nya. Motif-motif tersebut mengandung makna nya tersendiri, seperti:

a. Motif Bunga Peony

Bunga Peony melambangkan kekayaan, kehormatan, dan kemakmuran. Di Tiongkok, bunga Peony sering disebut sebagai “ratu segala bunga”, sehingga banyak digunakan sebagai busana wanita bangsawan dan acara perayaan penting (Devinta & Dartono, 2024, h. 7).

b. Motif Bunga Plum

Bunga Plum melambangkan keteguhan, ketulusan, dan harapan baru, karena bunga ini mekar di tengah musim dingin. Motif ini kerap digunakan untuk menggambarkan semangat pantang menyerah dan kekuatan batin seorang wanita (Devinta & Dartono, 2024, h. 8).

c. Motif Ikan Koi

Ikan Koi melambangkan kelimpahan rezeki, ketekunan, dan keberuntungan. Dalam budaya Tionghoa, ikan koi dipercaya membawa keberhasilan serta kemakmuran bagi pemiliknya. (Azifah & Arifiana, 2024, h. 11).

d. Motif Awan dan Ombak

Motif Awan dan Ombak menggambarkan kelancaran, kedamaian, dan perjalanan hidup yang harmonis. Motif ini sering ditempatkan pada bagian bawah cheongsam sebagai simbol fondasi kehidupan yang stabil dan penuh berkah. (Yuria & Leonardo, 2024, h. 6)

2. Penyambutan Seserahan

Keluarga dari pihak perempuan, terutama yang sudah menikah, menunggu di depan rumah untuk menerima seserahan.

3. Kedatangan Rombongan Pria

Rombongan dari keluarga pria datang dipimpin oleh anggota keluarga yang dituakan sambil membawa seserahan.

4. Proses Penyerahan

Seserahan diberikan satu per satu, dimulai dari hadiah untuk orang tua calon pengantin wanita, lalu untuk calon pengantin wanitanya sendiri.

5. Penyimpanan Seserahan

Setelah diterima, seserahan langsung dibawa ke kamar. Sebagian isinya akan diambil.

6. Ramah Tamah & Makan Bersama

Setelah prosesi seserahan, keluarga berkumpul untuk makan siang bersama. Biasanya makanannya disiapkan oleh keluarga wanita dan bisa dilakukan di rumah atau di restoran. Tidak ada makanan khusus yang wajib disajikan.

7. Pengembalian Sebagian Seserahan

Barang-barang seserahan yang tidak diambil oleh pihak perempuan dikembalikan ke keluarga pria. Ini sebagai simbol bahwa keluarga wanita masih terhubung dengan anak perempuannya dan belum sepenuhnya menyerahkannya.

8. Balasan dari Keluarga Wanita

Keluarga wanita juga memberi seserahan balik kepada keluarga pria, biasanya berupa manisan dan perlengkapan laki-laki.

9. Angpao untuk Pembawa Nampan

Sebelum pulang, orang-orang yang membantu membawa seserahan dari pihak pria diberi angpao sebagai doa agar mereka cepat menemukan jodoh.

Sangjit bukan sekadar prosesi penyerahan seserahan, tetapi merupakan tradisi penting dalam budaya Tionghoa yang sarat akan makna simbolis. Setiap unsur dalam Sangjit, mulai dari barang seserahan hingga warna dan angka yang digunakan, mencerminkan doa dan harapan untuk kehidupan pernikahan yang harmonis, bahagia, dan sejahtera. Simbol seperti tulisan *ShuangXi* (囍), warna merah dan emas, serta penghindaran angka 4, menunjukkan adanya kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Barang-barang dalam seserahan memiliki arti yang mendalam, seperti pakaian untuk simbol tanggung jawab, angpao sebagai lambang keberkahan finansial, buah dan makanan yang melambangkan kesejahteraan, serta lilin naga dan burung phoenix yang menyimbolkan keseimbangan pasangan.

Prosesi Sangjit sendiri juga memiliki urutan acara yang tertib dan penuh makna, mulai dari penyambutan hingga pengembalian seserahan sebagai simbol bahwa keluarga wanita masih terhubung dengan putrinya. Melalui berbagai simbol dan tata cara ini, Sangjit menjadi lebih dari sekadar tradisi melainkan sebagai bentuk penghormatan terhadap nilai kekeluargaan, kesiapan menikah, dan pelestarian budaya Tionghoa dalam konteks modern.

2.5 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Strategi Pelestarian Koleksi Buku Langka di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Inkunabula: Journal of Library and Information Science	Shabrina, H.A. & Yusniah, Y	Studi ini menyoroti bagaimana buku fisik interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pelestarian budaya. Penelitian berfokus pada perancangan buku dengan elemen visual kreatif seperti pop-up dan ilustrasi taktil, yang digunakan untuk menjaga koleksi buku langka di Museum Negeri Sumatra	Penulis akan membuat terobosan berupa buku interaktif mengenai budaya Sangjit sebagai media pelestarian tradisi sekaligus sarana edukasi yang menarik bagi generasi muda.
2.	Perspektif Generasi Muda Tionghoa di Solo Terhadap Prosesi Sangjit.	Nadia Novena Stefanie (2020)	Penelitian ini menyoroti perspektif generasi muda Tionghoa di Solo	Perancangan yang akan penulis lakukan adalah dengan mengarah

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			yang jarang dikaji, sekaligus menunjukkan bahwa tradisi Sangjit telah mengalami transformasi ke bentuk yang lebih modern dan fleksibel.	kepada teknis pelaksanaan Sangjit dengan menambahkan interaktivitasnya.
3.	Systematic Literatur Review: Implementasi Buku Saku Mini Games terhadap Hasil Belajar Matematika SD	Pratiwi, A.S., Muna, N.A., & Husein, M.S. (2025)	Studi ini meninjau berbagai penelitian mengenai penggunaan buku saku interaktif yang dilengkapi mini games sebagai media pembelajaran matematika, dan hasilnya menunjukkan bahwa buku interaktif semacam ini mampu meningkatkan motivasi serta	Untuk menjaga relevansi tradisi Sangjit bagi generasi muda, penulis akan membuat buku interaktif yang menyajikan informasi simbol dan sejarah Sangjit sekaligus dilengkapi minigames seperti kuis atau puzzle. Dengan konsep <i>hybrid</i> ini, buku menjadi media edukatif yang menyenangkan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			hasil belajar siswa sekolah dasar.	sekaligus menghibur.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tradisi Sangjit mengalami dinamika perubahan seiring perkembangan zaman, sehingga diperlukan sebuah media yang mampu memperkenalkan bentuk tradisi Sangjit yang telah mengalami proses modernisasi. Di samping itu, media berupa buku interaktif dinilai efektif sebagai sarana edukatif karena menggabungkan elemen-elemen interaktif dan memiliki unsur hiburan, yang menjadikannya lebih mudah untuk dipahami dan diingat oleh pembaca.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian memberikan kontribusi penting, namun belum ada yang secara utuh menggabungkan aspek budaya tradisional (seperti Sangjit), media interaktif, dan pendekatan edukatif berbasis minigames dalam satu kesatuan karya desain. Inilah celah yang bisa diisi oleh penelitian atau perancangan baru yang lebih holistik dan aplikatif terhadap konteks modernisasi budaya dan edukasi generasi muda.

