

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan media interaksi yang menggabungkan permainan, gambar atau cerita yang dapat digerakkan atau dimainkan sebagai bentuk interaksinya (Reid-Walsh, 2022, h. 2). Buku interaktif dilengkapi dengan lebih dari satu elemen yang digabungkan seperti gambar bergerak, suara, serta efek atau musik, sehingga mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih hidup dan menarik bagi pembaca (Bauer et al., 2025, h. 215). Buku interaktif memiliki beragam bentuk, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks yang dirancang sesuai dengan tujuan dan sasaran pengguna, sehingga mampu mengubah pola pembelajaran menjadi komunikasi dua arah.

2.1.1 Jenis Interaktifitas Buku Interaktif

Buku interaktif terdiri dari beberapa macam dan jenisnya. Pertama yaitu jenis buku interaktif *Participation* yang menggunakan penjelasan atau alur cerita bersamaan dengan pertanyaan, maupun instruksi menguji pemahaman terhadap isi cerita atau materi dalam buku sebagai bentuk interaksi kepada pembacanya (Widyastuti, 2024, h. 288). Buku interaktif *Participation* tidak menggunakan elemen fisik tambahan, melainkan mengandalkan narasi dan alur cerita untuk menciptakan interaksi langsung dengan pembaca.



Gambar 2.1 Jenis Buku *Participation*
Sumber: <https://pin.it/4ZI06khee>

Kedua, yaitu buku interaktif *touch and feel* yang memanfaatkan variasi tekstur pada permukaan halaman, seperti tekstur lembut maupun kasar. Buku jenis ini merepresentasikan karakteristik tertentu dari objek atau konten yang ditampilkan, sebagai upaya untuk mengembangkan minat mereka (Widyastuti, 2024, h. 288).



Gambar 2.2 Jenis Buku *Touch and feel*
Sumber: In the Garden.com

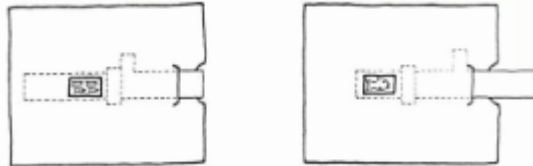
Ketiga, buku interaktif *pull tab* merupakan salah satu jenis *pop up* dengan penggunaan kertas dan gambar yang dapat ditarik atau digeser untuk membuka suatu konten lanjutan dari buku, seperti contohnya penjelasan lanjut tokoh, pergantian ekspresi, atau pergerakan objek dari satu gerakan ke gerakan lainnya sebagai bentuk interaksinya (Siregar dkk., 2020, h. 831).



Gambar 2.3 Jenis Buku *Pull Tab*
Sumber: Pull Out Birthday Card

Dalam mekanisme interaktivitas jenis *pulltab* ini dihasilnya dengan penggunaan pergerakan menarik dan menggeser, yang terdiri dari *tab*, *pullstrip*,

dan *sleeve* yang digunakan bersamaan sehingga menghasilkan pergeseran gambar di jendela halaman. Panjang dan posisi tab dan *sleeve* yang digunakan harus diperhitungkan untuk menampilkan pergerakan yang sesuai dan menyambung. (Birmingham,2011,h.84).



Gambar 2. 3 Mekanisme *Pull-Tab*

Sumber: *Pop up! a manual of paper mechanisms* - duncan birmingham

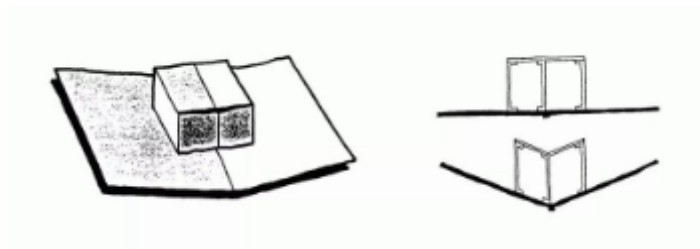
Keempat, yaitu *pop-up* dengan memanfaatkan penampilan visual tiga dimensi melalui mekanisme lipatan-lipatan dengan visual yang tidak hanya bersifat statis, melainkan dapat digerakkan dan dimodifikasi. Estetika isi konten visual dapat ditingkatkan melalui *experience* yang bersifat dinamis dalam buku (Siregar dkk., 2020, h. 831).



Gambar 4. 1 Jenis Buku *Pop-up*

Sumber: *The Coolest Pop-Up Book Ever...* - Oh Joy!

Dalam mekanisme interaktivitas buku *pop up* memiliki banyak bentuk jenisnya, salah satunya yaitu mekanisme “*the basic box*” yang dibuat dari dua bentuk *box* jajar genjang identik yang kemudian di tempel pada bagian halaman untuk nantinya terdorong menutup mengikuti halaman (Birmingham,2011,h.67).



Gambar 2. 4 Mekanisme *Pop Up*

Sumber: *Pop up! a manual of paper mechanisms* - duncan birmingham

Kelima, yaitu *lift the flap* atau dapat disebut dengan *peek-a-boo*, di mana interaktif ini memanfaatkan lipatan kertas untuk membuka halaman atau lipatan untuk melihat yang tersembunyi di dalamnya.



Gambar 2.5 Jenis Buku *Lift flab*

Sumber: <https://pin.it/4reDJuiiz>

2.1.2 Anatomi Buku

Buku merupakan jenis media cetak yang digunakan untuk menyampaikan berbagai bentuk tulisan dalam beragam keperluan, seperti untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan, penyajian cerita atau narasi, serta istilah-istilah tertentu yang bertujuan untuk memberikan edukasi atau menghibur kepada pembaca (Wardaya, 2020, h. 26). Buku memiliki beragam macam jenis yang tersusun dari berbagai komponen yang membentuk suatu struktur utuh, sehingga dapat layak untuk dibaca dan disebarluaskan kepada masyarakat.

1. Cover

Merupakan bagian luar buku yang berfungsi sebagai pelindung sisi luar, Selain itu, *cover* juga berperan sebagai media untuk menampilkan

judul buku, nama penulis, dan penerbit, yang dirancang dengan dukungan elemen visual atau grafis guna meningkatkan daya tarik serta memperkuat identitas buku. Bagian ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu *cover* depan, *cover* belakang, punggung buku, kalimat dukungan atau *endorsement*, serta lidah cover yang menjadi satu kesatuan dalam struktur luar pada buku.



Gambar 2.6 Bagian Cover Buku
Sumber: Buku Ajar Industri Penerbitan dan Buku - Google Books

2. Preliminaries

Merupakan bagian halaman pendahuluan yang ditempatkan sebelum isi utama buku, tepatnya di antara *cover* dan bagian isi. Bagian pendahuluan tersebut terdiri atas beberapa komponen, yaitu halaman judul yang memuat nama penulis dan penerjemah, halaman kosong, halaman hak cipta yang berisikan keterangan mengenai kepemilikan dan perlindungan karya, halaman tambahan seperti kata pengantar dari penulis, dan daftar isi.

3. Isi

Merupakan bagian halaman yang membahas informasi atau materi utama dari buku. Bagian isi terdiri atas beberapa komponen, yaitu halaman pembuka sebagai pengantar menuju pembahasan, judul bab yang menunjukkan topik tertentu, penomoran halaman, alinea atau paragraf sebagai unsur utama teks, kutipan untuk memperkuat isi, ilustrasi pendukung, judul lari (*running head*) yang menampilkan judul bab pada bagian atas halaman, serta inisial atau huruf awal berukuran khusus yang berfungsi menegaskan permulaan bab atau bagian tertentu.

4. *Postliminary*

Merupakan bagian akhir halaman yang berfungsi sebagai penutup dari keseluruhan isi buku dan ditempatkan di antara bagian utama dengan *cover* belakang buku. Bagian *postliminary* terdiri atas beberapa komponen, yaitu catatan penutup yang berisi kesimpulan dari isi buku, daftar isi, lampiran, indeks yang berupa daftar istilah, daftar pustaka, dan biografis penulis.

2.1.3 Elemen Buku Interaktif

Pada bagian isi buku, penyampaian cerita dapat diatur melalui penggunaan beragam bentuk *layout* ilustrasi. Setiap bentuk ilustrasi memiliki karakteristik yang berbeda sehingga mampu menghadirkan cara penyampaian cerita

1. *Layout*

Pada bagian isi buku, penyampaian cerita dapat diatur melalui penggunaan beragam bentuk *layout* ilustrasi. Setiap bentuk ilustrasi memiliki karakteristik yang berbeda sehingga mampu menghadirkan cara penyampaian cerita yang beragam sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai (Ghozali, 2020, h. 14)

a. Tebaran/*Spread*

Merupakan penggunaan ilustrasi yang mengisi bagian kanan dan kiri atau satu bukaan pada halaman buku dengan iillustrasi yang memenuhi area tepian. Penggunaan *layout* ini bertujuan untuk memberikan penengkanan pada katu konten buku dengan maksud untuk memberikan waktu yang lama kepada pembaca untuk melihat dan mengamati.



Gambar 2.7 Layout Tebaran/*Spread*
Sumber: Panduan_Illustrasi_Cerita_Anak_Revisi

b. Satu Halaman/*Single*

Merupakan penggunaan ilustrasi yang mengisi ruang dalam satu halaman. Penggunaan *layout* ini biasanya digunakan untuk ilustrasi dengan cerita yang terpisah dalam satu tebaran. Jika dalam satu tebaran terdapat dua halaman *Single*, maka harus memiliki ilustrasi yang berbeda untuk dapat menghindari kesalahpahaman pembaca.



Gambar 2.8 Layout Satu Halaman/*Single*
Sumber: Panduan_Illustrasi_Cerita_Anak_Revisi

c. Lepasn/*Spot*

Merupakan penggunaan ilustrasi yang memiliki ukuran bervariasi yang lebih kecil dibandingkan dengan halamannya. Penggunaan *layout* ini digunakan untuk dapat menunjukkan aktivitas atau konten lebih dari satu dalam konten yang bersifat dinamis.



Gambar 2.9 Layout Satu Halaman/*Single*
Sumber: Panduan Ilustrasi Cerita Anak

2. Story Telling

Storytelling atau yang dapat disebut dengan cara penyampaian cerita merupakan salah satu inti dari buku cerita yang ditunjukkan untuk anak yang juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran moral, emosional dan kognitif pada anak. *Storytelling* digunakan sebagai alat untuk dapat mengedukasi, meningkatkan imajinasi, membentuk empati, dan membentuk logika pada naratif anak (Matulkan, 2008, h. 117). Selain sebagai salah satu media pembelajaran, *storytelling* dapat menghidupkan suatu narasi dalam menciptakan suasana dan mampu menyampaikan informasi dan imajinasi yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata. Berikut beberapa bentuk *storytelling*,

a. Berkelanjutann

Bentuk narasi dengan menggunakan satu karakter atau objek yang diilustrasikan dalam halaman. Bentuk ini digunakan untuk menjelaskan beberapa adegan dan latar yang berbeda tetapi saling berhubungan dengan posisi ilustrasi yang berbeda atau bentuk yang berbeda yang bergerak dalam waktu.



Gambar 2. 10 *Storytelling* Berkelanjutan
Sumber: id.pinterest.com

b. Ganda atau Terpisah

Bentuk narasi dengan menggunakan dua adegan atau latar yang berbeda dengan ilustrasi karakter yang berbeda pada satu halaman. Bentuk ini digunakan untuk menggambarkan pergerakan karakter atau latar mengikuti narasi dalam satu halaman yang sama tanpa terpisah-pisah.



Gambar 2. 11 *Storytelling* Ganda Atau Terpisah
Sumber: id.pinterest.com

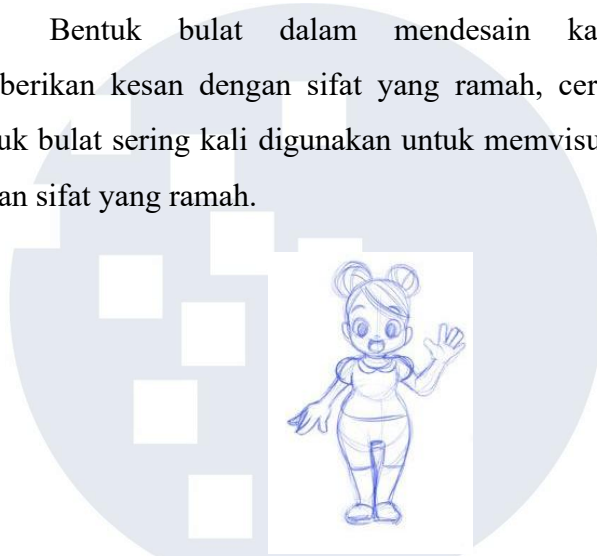
3. Karakter

Karakter memiliki peran yang sangat penting dalam cerita anak, dalam membuat cerita menjadi lebih berkesan dan menarik. Beberapa faktor dalam pembuatan karakter untuk dapat menghasilkan karakter yang

kuat dan berkesan pada suatu cerita yaitu jenis karakter, jenis kelamin, umur, dan latar belakang yang di gunakan untuk menggambarkan sifat dan bentuk pada karakter (Ghozalli, 2020, h. 35-36). Berikut aspek bentuk visual dalam perancangan konsep visual karakter,

a. Bulat

Bentuk bulat dalam mendesain karakter cenderung memberikan kesan dengan sifat yang ramah, ceria dan bersahabat. Bentuk bulat sering kali digunakan untuk memvisualisasikan karakter dengan sifat yang ramah.



Gambar 2. 12 Bentuk Karakter Bulat
Sumber: id.pinterest.com

b. Segitiga

Bentuk segitiga dalam mendesain karakter cenderung memberikan kesan dengan sifat yang tajam dan agresif. Bentuk bulat seringkali digunakan untuk memvisualisasikan karakter dengan sifat yang licik.



Gambar 2. 13 Bentuk Karakter Segitiga
Sumber: id.pinterest.com

c. Persegi

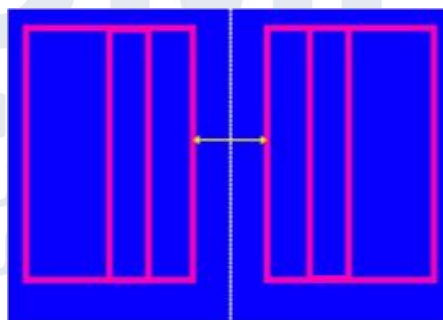
Bentuk persegi dalam mendesain karakter cenderung memberikan kesan sedang, sifat tenang, stabil, dan netral. Bentuk persegi sering kali digunakan untuk memvisualisasikan karakter dengan sifat yang netral dan bijaksana. Karakter dalam bentuk ini sering kali digunakan juga untuk membentuk karakter yang sudah lanjut usia.



Gambar 2. 14 Bentuk Karakter Persegi
Sumber: id.pinterest.com

2.1.4 Grid

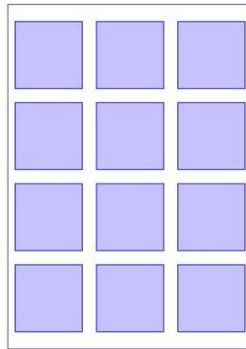
Grid dalam buku merupakan garis-garis bantu yang berguna untuk mempermudah desainer untuk menentukan tataletak elemen elemen *layout*. *Grid* dalam satu *spread* dapat dibedakan menjadi *grid* simetris dan asimetris (Anggarini, 2014, h. 40). *Grid* simetris adalah sistem tata letak yang menampilkan keseimbangan dengan cara mencerminkan susunan elemen *grid* antara halaman kanan dan halaman kiri pada *spread* buku.



Gambar 2.15 *Grid* Simetris
Sumber: Anggi Anggarini - Desain Layout

menurut Anggarini (2014, h. 43-46) Dari beberapa macam *grid* yang dapat digunakan dalam mendesain suatu buku didapatkan jenis modular grid

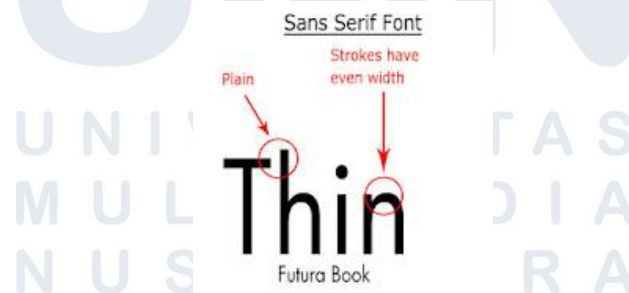
yang merupakan struktur grid yang menggunakan garis vertikal dan horizontal sehingga membentuk modul-modul berbentuk kotak. *Grid* ini umumnya digunakan untuk menata lebih dari dua gambar dalam satu halaman agar tersusun secara rapih. Jumlah modul serta elemen yang ditempatkan di dalamnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain.



Gambar 2. 16 Modular Grid
Sumber: Types Of Grids in Graphic Design - Zeka Design

2.1.5 Tipografi

Dalam merancang buku *font* merupakan salah satu elemen yang harus diperhatikan. Font dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *Serif*, *San Serif* dan *Script* menurut Berne (2024, h. 145). Jenis font *Sans Serif* merupakan jenis *font* lainnya yang mudah dibaca untuk mempertegas informasi. Penggunaan jenis teks sans serif cocok untuk digunakan pada sebagian besar teks yang memerlukan kejelasan lebih

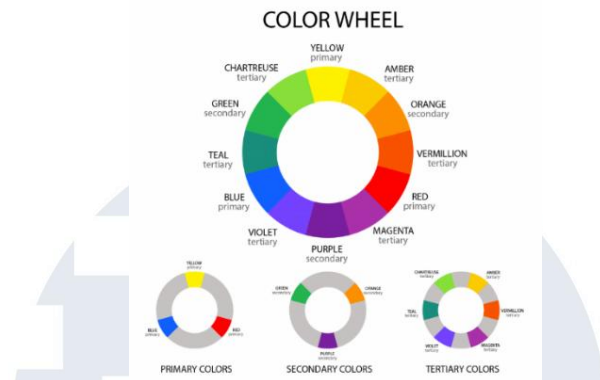


Gambar 2. 17 Font San Serif
Sumber: khairulnazhannn.blogspot

2.1.6 Warna

Menurut teori Brewster, warna adalah salah satu unsur yang sangat penting dalam proses perancangan desain. Warna dibagi menjadi dua kelompok

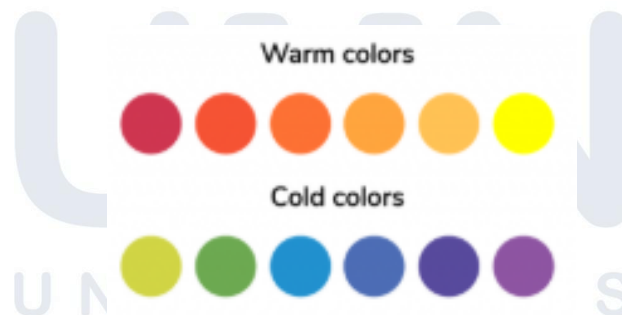
utama, yaitu warna panas dan warna dingin. Selain itu, warna juga terbagi ke dalam empat kategori, yakni warna primer, sekunder, tersier, dan netral, yang keseluruhannya tersusun dalam lingkaran warna (Suci et al.,2021, h. 101).



Gambar 2.18 *Color Wheel*

Sumber: Color Theory Basics: The *Color wheel* and Finding Complementary Colors

Warna panas adalah kelompok warna yang berada pada bagian warna kuning hingga merah dalam lingkaran warna. Penggunaan warna panas ini umumnya bertujuan untuk menghadirkan kesan semangat, keceriaan, serta energi yang kuat dalam suatu desain. Sedangkan, warna dingin adalah kelompok warna yang berada pada bagian warna ungu hingga hijau, yang biasa digunakan untuk memberikan kesan tenang dan lembut.



Gambar 2.19 Warna Panas dan Warna Dingin

Sumber: Color Theory Basics: The *Color wheel* and Finding Complementary Colors

2.1.7 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beragam bentuk dan tujuan, mulai dari penggunaan warna hingga gaya khas yang menjadi identitas seorang ilustrator dalam merancang karya. Keunikan tersebut mampu menciptakan perbedaan sekaligus menjadi ciri pembeda antara karya satu ilustrator dengan ilustrator lainnya. (Male, 2017, h.104). Ilustrasi diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu

Conceptual and Surrealism serta *pictorial truths*. Keduanya memiliki perbedaan karakteristik dan pendekatan visual yang membedakan satu sama lain (Male, 2017, h.113-114). Jenis ilustrasi *Pictorial Thruths* Merupakan jenis ilustrasi yang merepresentasikan objek atau wujud nyata sebagaimana bentuk aslinya. Jenis ilustrasi ini menampilkan subjek secara realistis dan memiliki rujukan yang jelas di dunia nyata, meskipun dalam beberapa kasus dapat dipadukan dengan elemen fantasi atau gaya kartunis.



Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi *Pictorial Thruths*
Sumber: Children's book artist

Penggunaan teknik dan gaya ilustrasi terutama pada bidang digital akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, dari desain yang minimalis hingga yang kompleks. Berikut beberapa teknik yang dapat digunakan dalam ilustrasi.

1. Flat Design

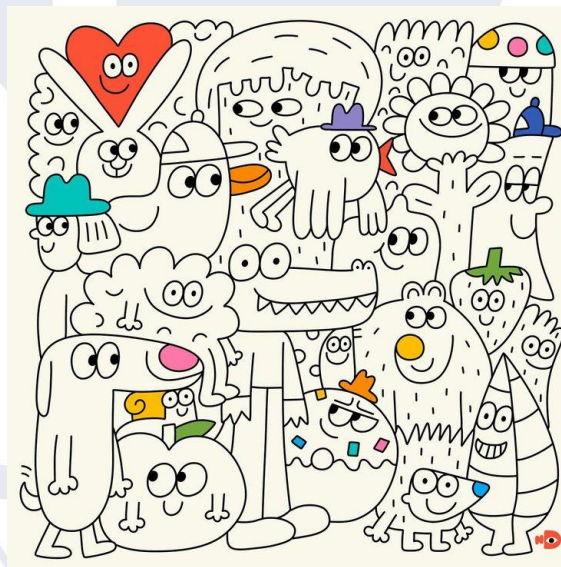


Gambar 2. 21 Gaya Ilustrasi *Flat Design*
Sumber: <https://i.pinimg.com>

Flat design merupakan salah satu gaya ilustrasi yang mengutamakan kesederhanaan dalam setiap penggambarannya, dengan menggunakan elemen visual yang minimalis tanpa menggunakan efek bayangan atau gradien yang membentuk gaya timbul tiga dimensi. Gaya *flat design* ini menekankan pada ilustrasi dengan gaya yang solid, penggunaan elemen yang sederhana (Yusa et al.,2024,h.159).

2. Doodle

Gaya ilustrasi *doodle* merupakan suatu gambaran yang dapat dilakukan di media yang bermacam-macam dengan alat yang juga bervariasi. Pola yang dimiliki gaya ilustrasi *doodle* ini selalu memiliki elemen yang ramai dan memenuhi isi media dengan ilustrasi berupa manual atau *sketching* (Gita,2017,h.1).



Gambar 2.22 Gaya Ilustrasi Doodle
Sumber: <https://pin.it/1Rfb2bIFz>

2.1.8 Fotografi

Merunut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fotografi merupakan suatu seni atau proses menggambar dengan menggunakan cahaya sebagai medianya. Fotografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*photos*” yaitu cahaya dan “*graphe*” yaitu menggambar atau menulis.

Dalam melakukan fotografi diperlukan unsur-unsur yang menjadi faktor utama dalam fotografi itu sendiri (Karyadi,2017,h.12) , sebagai berikut

1. Sumber Cahaya

Sumber cahaya adalah unsur terpenting dalam melakukan fotografi, sumber cahaya dapat berasal dari cahaya alami seperti matahari dan cahaya buatan seperti lampu, lilin, senter dan lain-lain.

2. Objek/subjek

Merupakan benda yang menerima cahaya, semakin banyak cahaya yang di terima, maka akan semakin jelas benda terlihat ataupun sebaliknya.

3. Cahaya yang di pantulkan

Merupakan alat yang digunakan untuk dapat menangkap cahaya yang dipantulkan kepada objek/subjek yang kemudian disimpan dalam bentuk digital.

Fotografi memiliki jenis kategori untuk merepresentasikan foto yang dihasilkan berdasarkan bagaimana suatu karya foto dibuat dan fungsinya, salah satunya yaitu jenis foto deskriptif yang merupakan jenis kategori foto yang memiliki tujuan untuk dapat menampilkan objek atau subjek dengan jelas dan akurat, sehingga dapat dipresentasikan dengan tepat (Karyadi,2017,h.16)

Untuk dapat menghasilkan foto yang efektif dalam sebuah gambar tutorial, penerapan prinsip dasar fotografi sangat krusial untuk dapat menjamin kualitas gambar yang informatif. Berikut merupakan prinsip prinsip dalam fotografi (KatrיןVee, 2024,h.23)

1. Komposisi

Komposisi merupakan pengaturan suatu objek yang diletakkan atau diatur dalam suatu gambar. Beberapa teknik yang digunakan untuk

dapat menciptakan keseimbangan visual pada gambar, salah satunya melalui teknik *Rule of Thirds*.

2. Fokus

Fokus merupakan area dalam gambar (*depth of field*) yang diberikan pada objek utama untuk mempertajam atau memperjelas, sehingga pesan atau gestur penting dapat langsung tersampaikan.

3. Cahaya

Cahaya merupakan unsur penting dalam melakukan fotografi. Dengan menggunakan pengaturan cahaya yang tepat dapat mempengaruhi kualitas suatu gambar terutama pada fotografi yang memerlukan kejelasan untuk memperlihatkan suatu aktivitas.

4. Kontras

Kontras merupakan perbedaan anatara warna, kecerahan dan bayangan dalam satu gambar yang diaman hal ini digunakan untuk dapat menonjolkan objek utama.

5. Warna

Warna pada gambar dapat memengaruhi mood dan kesan dari suatu gambar itu sendiri. Penggunaan warna yang tepat dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan atau dapat membantu menjadi fokus utama suatu objek pada gambar.

6. Posisi dan sudut pengambilan gambar

Posisi dan sudut dalam pengambilan gambar mampu memengaruhi kesan serta kejelasan informasi pada gambar yang ingin disampaikan. Pemilihan sudut yang tepat membuat suatu objek atau aktivitas mampu terlihat lebih jelas dan dramatis.

2.1.9 Format

Format merupakan bentuk fisik dan ukuran suatu publikasi desain yang ditentukan berdasarkan panjang dan lebar halaman buku. Format ukuran umumnya dibedakan menjadi tiga karakteristik, yaitu *portrait*, *landscape*, dan *square*. Selain itu, format juga dipengaruhi oleh karakteristik material yang digunakan, skala produksi, serta teknik cetak dan proses *finishing* yang diterapkan (Anggarini, 2014, h. 22-26)

1. Ukuran

Ukuran buku ditentukan oleh dua faktor utama, yaitu ukuran asli kertas yang digunakan untuk halaman serta jumlah lipatan kertas sebelum dipotong dan dijilid menjadi buku. Terdapat beberapa jenis ukuran buku berdasarkan sistem lipatan antara lain *folio edition*, yaitu buku yang terbentuk dari satu kali lipatan kertas sehingga menghasilkan dua atau empat halaman, *quarto edition*, yang dihasilkan dari dua kali lipatan sehingga membentuk empat atau delapan halaman, serta *octavo edition*, yang terbentuk dari tiga kali lipatan kertas untuk menghasilkan delapan hingga enam belas halaman.



Nama Ukuran	mm x mm
Demy 16mo	143mm x 111mm
Demy 18mo	146mm x 95mm
Foolscap Octavo (8vo)	171mm x 108mm
Crown (8vo)	191mm x 127mm
Large Crown 8vo	203mm x 133mm
Demy 8vo	222mm x 143mm
Medium 8vo	241mm x 152mm
Royal 8vo	254mm x 159mm
Super Royal 8vo	260mm x 175mm
Imperial 8vo	279mm x 191mm
Foolscap Quarto (4to)	216mm x 171 mm
Crown 4to	254mm x 191mm
Demy 4to	260mm x 222mm
Royal 4to	318 mm x 254mm
Imperial 4to	381mm x 279mm
Crown Folio	381mm x 254mm
Demy Folio	445mm x 286mm
Royal Folio	508mm x 318mm
Music	356mm x 260 mm

Gambar 2.23 Contoh ukuran
Sumber: Anggi Anggarini - Desain Layout

2. Imposisi

Imposisi adalah pengaturan atau penyusunan posisi halaman buku pada saat proses pencetakan. Halaman-halaman tersebut disusun sedemikian rupa agar ketika kertas dilipat urutannya menjadi benar dan sesuai dengan struktur buku. Dalam percetakan, jumlah lipatan dikenal dengan istilah kateren, yang berasal dari bahasa Belanda. Satu kateren merujuk pada kelipatan 16 halaman. Selain itu, terdapat istilah setengah kateren yang berarti kelipatan 8 halaman, serta seperempat kateren yang berarti kelipatan 4 halaman. Perbedaan jumlah lipatan inilah yang memengaruhi variasi ukuran dan ketebalan buku.



Gambar 2.24 Contoh Imposisi
Sumber: Anggi Anggarini - Desain Layout

3. Penjilidan

Penjilidan merupakan salah satu proses *finishing* dalam pembuatan media buku untuk di publikasi. Penjilidan berawal dari sebuah kerajinan tangan dimana adanya penggunaan lem dan jahitan untuk melindungi cover pada buku. Penjilidan memiliki tiga jenis, yaitu *Saddle stitch binding* yang dilakukan dengan menjahit buku di bagian tengah pada lipatan, *Perfect binding* yang dilakukan dengan menyatukan lembar halaman pada selambar kain menggunakan lem untuk ditempelkan pada *cover*, dan *Spiral binding/wire binding* yang dilakukan dengan halaman yang dibolongi dengan jarak untuk dimasukkan spiral dari kawat sehingga buku dapat terbuka dengan lurus sempurna.



Gambar 2.25 Contoh Penjilidan
Sumber: Anggi Anggarini - Desain Layout

Informasi mengenai interaktivitas pada buku dalam perancangan ini berguna dalam menciptakan pengalaman membaca yang lebih hidup dan mampu mengubah pola pembelajaran menjadi komunikasi dua arah. Pemahaman yang didapatkan ini membantu buku interaktif untuk menginformasikan kegiatan *crochet* dari jenis gerakan, material, mekanisme dan dalam pola pembelajaran yang digunakan pada buku untuk menginformasikan manfaatnya pada keterampilan motorik halus pada anak.

2.2 *Crochet*

Crochet merupakan salah satu teknik merajut yang menggunakan satu alat berupa kait (hook) yang memiliki ujung melengkung. Hasil dari rajutan *Crochet* memiliki ketebalan yang bervariasi mulai dari Tingkat kehalusan dan ketebalan yang berbeda beda sesuai kebutuhan dan hasil akhir yang di tuju (Purwati, 2008, h. 3)

2.2.1 Alat dan Bahan dalam *Crochet*

Dalam kegiatan *Crochet*, diperlukan sejumlah alat dan bahan untuk menghasilkan rajutan sesuai dengan teknik yang digunakan. Berikut merupakan alat yang dibutuhkan (Prajogo ,2013, h. 38-39).

1. Hooks

Crochet Hooks memiliki beberapa ukuran dan jenis bahan yang berbeda-beda menyesuaikan kebutuhan dalam proses merajut *Crochet*.

Ukuran besar dan kecil dalam *hook* ditentukan mengikuti tipis tebal benang jangan melebihi ujung alat *Hooks* yang digunakan.



Gambar 2.26 Hooks
Sumber: Sweet Crochet - Google Books

Crochet hook umumnya memiliki dua kategori ukuran berdasarkan bentuk dan penomorannya. Jenis pertama adalah hook dengan ujung kepala kecil yang ditandai tanpa angka 0 dibelakangnya seperti 0, 1, 2, 3, 4 dan seterusnya. Jenis kedua adalah hook dengan ujung kepala yang lebih besar, ditandai menggunakan angka 0 di belakangnya, seperti 2/0, 3/0, 4/0, dan seterusnya. Pada sistem ini, semakin besar angka yang tertera pada *Hooks*, maka semakin besar ukuran ujung kepala *hook* tersebut.

2. Benang

Benang merupakan bahan utama dalam kegiatan *Crochet*. Terdapat berbagai jenis benang yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembuatan rajutan. Pemilihan jenis benang akan memengaruhi ukuran hook yang digunakan, sekaligus berdampak pada hasil akhir karya *Crochet*, baik dari segi tekstur, kerapatan, maupun tampilan visualnya.

- a. Benang katun Merupakan jenis benang yang memiliki karakteristik sejuk, ringan, tidak berbulu, serta memiliki daya serap yang baik terhadap keringat.
- b. Benang Rayon merupakan jenis benang yang memiliki karakteristik sejuk, berat, menempel pada tubuh, dan tidak memiliki bulu

- c. Benang *Acrylic*/Benang Siet merupakan jenis benang yang memiliki karakteristik hangat, ringan, dan berbulu.
- d. Benang *Wool* merupakan jenis benang yang memiliki karakteristik panas, ringan, berbulu, dan lentur. Jenis benang ini biasanya terbuat dari bulu domba.
- e. Benang *Polyster* merupakan jenis benang yang memiliki karakteristik hangat, tidak berbulu dan relatif lebih ringan dibandingkan dengan jenis benang yang lainnya.



Gambar 2.27 Jenis-Jenis Benang
Sumber: Sweet Crochet - Google Books

Selain *hook* dan benang, kegiatan *Crochet* juga memerlukan beberapa perlengkapan pendukung untuk mempermudah serta menyempurnakan proses pembuatan rajutan. Beberapa di antaranya adalah jarum jahit berlubang besar yang digunakan pada tahap *finishing* untuk menyambungkan atau merapikan hasil rajutan, meteran untuk mengukur ukuran dan memastikan ketepatan posisi saat menggabungkan bagian-bagian *Crochet*, gunting untuk memotong benang, serta lem yang digunakan untuk merekatkan bagian tertentu sesuai kebutuhan.

2.2.2 Teknik Dasar *Crochet* untuk Anak

Dalam kegiatan *Crochet*, terdapat beberapa teknik dasar yang perlu dipelajari dan dipahami sebagai langkah awal sebelum membuat suatu karya.

Berikut merupakan teknik-teknik dasar dalam pembuatan rajutan *Crochet* (Hubert, 2011, h. 17-19).

1. Slip Knot and Chain

Dalam membuat Crochet, diawali dengan membuat Chain (rantai). Hal ini menjadi dasar untuk membentuk baris pertama rajutan pada karya. Untuk membuat *Chain*, terlebih dahulu dibuat *Slip Knot* (simpul awal) lalu bentuk lingkaran dari ujung benang, kemudian masukkan hook ke dalam lingkaran tersebut dan kait benang kerja dari ujung benang. Tarik benang melalui lingkaran yang ada pada *hook*, dan setelah simpul awal terbentuk, mulai membentuk rantai dengan melilitkan benang ke *hook* (*yarn over*), lalu tarik melalui lingkaran yang ada pada *hook*. Teknik *chain* ini biasanya digunakan untuk membuat dasar ranatai pada awal dimulainya proyek crochet dan juga untuk memberi jarak pada pola *crochet*.

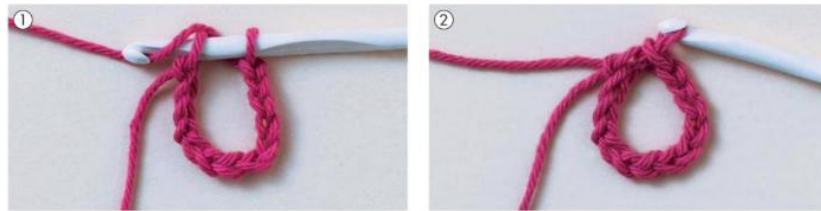


Gambar 2.28 *Slip Knot and Chain*

Sumber: The Complete Photo Guide to *Crochet* - Google Books

2. Slip Stich

Merupakan jenis teknik rajutan dengan ukuran yang sangat kecil, teknik ini biasanya dimanfaatkan untuk menggabungkan dua bagian dari rajutan. Untuk membuat *Slip Stich* dimulai dengan memasukkan *hook* ke dalam *loops* yang telah ditentukan, lilitkan benang pada *hook*, lalu tarik benang tersebut hingga melalui *loop* yang sudah berada di *hook*. Teknik *slip sticht* ini biasanya digunakan untuk menyambungkan jahitan, menutup pola, dan menjadi penutup atau *finishing proyek crochet* sehingga rapih.

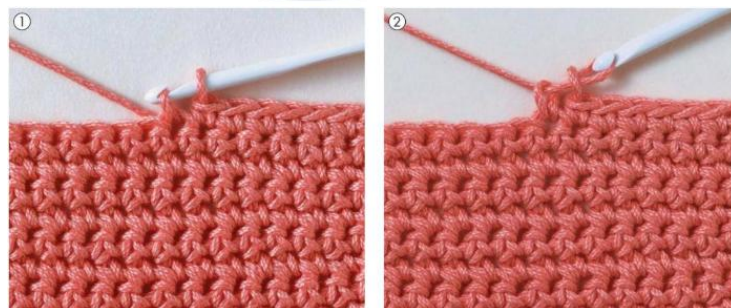


Gambar 2.29 *Slip Stich*

Sumber: The Complete Photo Guide to *Crochet* - Google Books

3. *Single Crochet*

Merupakan jenis teknik dasar rajutan dengan memasukkan *hook* dalam *loop* yang telah ditentukan, lilitkan benang pada *hook*, lalu tarik benang melalui *loop* sehingga terdapat dua *loop* pada *hook*, kemudian lilitkan kembali benang pada *hook* dan tarik melalui kedua *loop* tersebut. Saat membuat *Single Crochet* pastikan untuk memasukkan *hook* melalui kedua bagian atas *loop* berikutnya, terkecuali jika petunjuk menyebutkan hanya melalui bagian depan (*front loop*) atau belakang (*back loop*). Teknik *single crochet* ini biasanya digunakan untuk membuat rajutan yang padat dan kuat dengan ciri ciri lubang yang kecil.

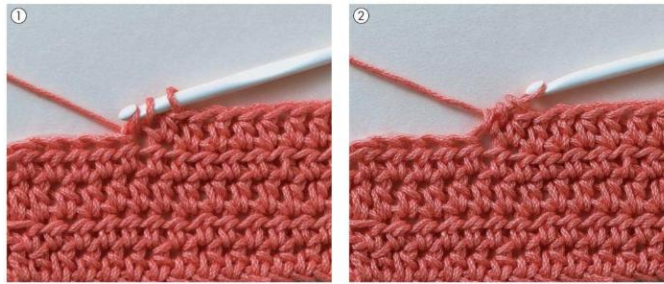


Gambar 2.30 *Single Crochet*

Sumber: The Complete Photo Guide to *Crochet* - Google Books

4. *Half Double Crochet*

Merupakan jenis teknik dasar rajutan dengan melilitkan benang pada *hook*, masukkan *hook* ke dalam *loop* yang telah ditentukan, lalu lilitkan kembali benang pada *hook*, kemudian tarik benang melalui *loop* tersebut sehingga terdapat tiga *loop* pada *hook*, dan lilitkan kembali benang pada *hook* dan tarik melalui ketiga *loop* tersebut hingga. Teknik *half double crochet* biasanya digunakan untuk membuat rajutan yang lebih cepat tetapi tidak terlalu rapat jika dibandingkan teknik *single crochet*.



Gambar 2.31 *Half Double Crochet*

Sumber: The Complete Photo Guide to *Crochet* - Google Books

5. *Double Crochet*

Merupakan jenis teknik dasar rajutan dengan melilitkan benang pada *hook*, kemudian memasukkan *hook* ke dalam *loop* yang telah ditentukan. Setelah itu, benang kembali dililitkan dan ditarik hingga terbentuk tiga *loop* pada *hook*. Selanjutnya, benang dililitkan kembali dan ditarik melalui dua *loop* pertama sehingga tersisa dua *loop*. Terakhir, benang kembali dililitkan dan ditarik melewati dua *loop* yang tersisa hingga menyisakan satu *loop* pada *hook*. Teknik *double crochet* biasanya digunakan untuk membuat kaitan yang cenderung lebih tinggi dan ringan pada pola rajutan.



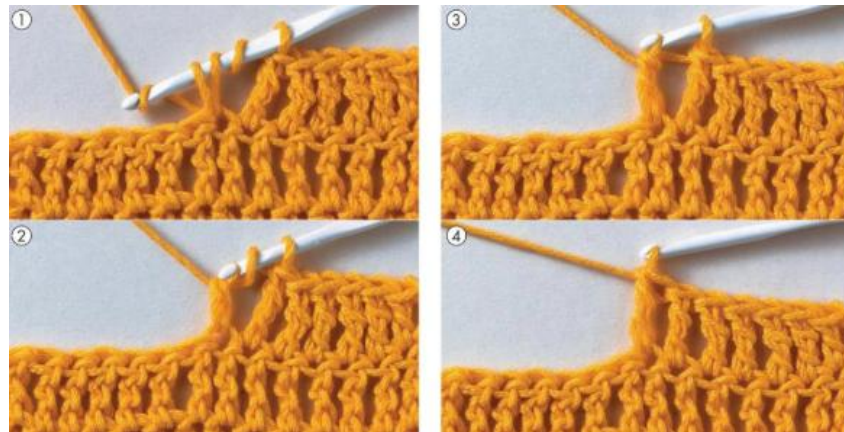
Gambar 2.32 *Double Crochet*

Sumber: The Complete Photo Guide to *Crochet* - Google Books

6. *Treble Crochet*

Merupakan jenis teknik rajutan dengan melilitkan benang pada *hook* sebanyak dua kali, kemudian memasukkan *hook* ke *stitch* yang ditentukan, lalu lilitkan benang pada *hook* lagi. Tarik benang melalui *stitch* sehingga terdapat 4 *loop* pada *hook*. Selanjutnya lilitkan benang pada *hook* lagi dan tarik melalui 2 *loop* pertama sehingga tersisa 3 *loop* pada *hook*. Lilitkan benang pada *hook* lagi dan tarik melalui 2 *loop* berikutnya sehingga tersisa 2 *loop* pada *hook*. Terakhir lilitkan benang pada *hook*

sekali lagi dan tarik melalui 2 loop terakhir. Teknik *treble crochet* biasanya digunakan untuk membuat kaitan dengan tampilan tinggi dan lebih renggang.



Gambar 2. 33 *Treble Crochet*

Sumber: The Complete Photo Guide to *Crochet* - Google Books

2.2.3 Manfaat Kegiatan *Crochet* Bagi Anak

Aktivitas merajut mengajarkan koordinasi yang baik antara tangan dan mata serta ketepatan gerakan tangan, yang seluruhnya berkontribusi dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik halus (Wahidah & Handayani, 2022, h. 163-173). Dalam kegiatan *Crochet*, anak-anak dapat melatih koordinasi tangan sekaligus mengembangkan kreativitas melalui pengenalan pola-pola rajutan (Suryana, 2026, h. 7–11). Selain menghasilkan sebuah karya, aktivitas ini juga membantu anak melatih kesabaran dan ketelitian, serta mendukung peningkatan kemampuan anak dalam berhitung.

Informasi mengenai mengenai pengenalan alat dan bahan, teknik dalam *crochet* dan manfaat kegiatan yang didapatkan dari pemahaman teori ini berguna untuk membantu dalam perancangan konten buku interaktif sebagai dasar pembelajar utama pada buku.interaktif sebagai kegiatan yang membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak.

2.3 Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pelaksanaan berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan, yaitu keterampilan

individu dalam melakukan gerakan mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks dengan menggunakan otot-otot kecil secara terkoordinasi (Sukadiyanto dalam Nifianti et al, 2024, h. 18-19).

2.3.1 Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Perkembangan motorik halus pada anak di pengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk belajar dan berlatih menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu anak (Sengkey, 2023, h.91-92). Anak di usia 7-11 tahun berada di masa akhir kanak-kanak atau berada di tahapan konkret operasional, di mana anak sudah mampu untuk berpikir secara logis, memecahkan masalah, membanggikan atau membedakan benda serta memahami realita (Piaget dalam Dani, 2025, h. 46). Berikut beberapa aspek dalam perkembangan motorik halus pada anak (Sengkey, 2023, h.91-92).

1. Kemampuan untuk menulis yang lebih baik dari penulisan huruf dan angka yang rapih dan konsisten
2. Cara mereka menggambar dengan detail semaking meningkat dari tingkat kerumitan hingga penggunaan warna yang lebih kreatif dan imajinatif
3. Keterampilan untuk memakai pakaian sendiri llebih baik seperti mengkancingkan baju, mengikat tali sepatu, dan cara menggunakan dasi
4. Kemampuan membedakan tekstur untuk mengontrol gerakan kecil
5. Kemampuan dalam seni dan kerajinan tangan yang lebih tinggi, seperti kegiatan merajut dan membuat karya dari bahan-bahan.

2.3.2 Faktor Perkembangan Motorik Halus

Dalam perkembangan motorik halus pada anak, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus mereka. Berikut beberapa faktor menurut Rumini & Andayani dalam Syarifah (2022, h. 11-12).

1. Faktor genetic dari orangtua yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak seperti kekuatan otot, syaraf baik dan

- kecerdasan mampu menyebabkan perkembangan motorik pada anak menjadi lebih cepat
2. Kesehatan dan Gizi yang baik pada awal kehidupan anak akan mampu mempengaruhi. Bagaimana anak menerima pelatihan terhadap motorik halus mereka
 3. Pengetahuan orang tua yang mampu memberikan stimulasi motorik yang baik pada anak dari usia dini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengasah keterampilan motorik halus mereka secara maksimal.

2.3.3 Pentingnya Stimulasi Motorik Halus pada Anak

Motorik halus pada anak memiliki peran yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Kemampuan ini membantu anak mengasah kecakapan serta keterampilan yang mendukung peningkatan kemampuan kerjanya. Menurut Hurlock dalam Nifianti et al. (2024, h. 20–21), keterampilan yang dikembangkan melalui motorik halus berfungsi untuk menunjang kemandirian anak. Apabila stimulasi motorik halus diberikan secara tepat dan konsisten, anak dapat mengoptimalkan perkembangan aspek kognitif, bahasa, hingga kemampuan sosialnya secara lebih baik. Keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak berpotensi menimbulkan hambatan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kondisi ini dapat berdampak pada kesulitan anak dalam menguasai keterampilan menggunakan alat tulis, serta keterbatasan kemampuan dalam melakukan aktivitas menggambar dan berhitung (Nirwana dan Reni, 2024, h. 2).

2.3.4 Cara Melatih Motorik Halus

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus pada anak dapat dilakukan melalui berbagai hal, salah satunya yaitu dengan bermain sambil belajar. Penerapan bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini (Hamida, 2024, h. 179). Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar untuk menyelaraskan pikiran dan gerakannya sehingga dapat mencapai keseimbangan koordinasi

gerakan mereka, metode bermain tersebut dapat diadaptasi melalui aktivitas dengan membuat kerajinan tangan.

Informasi mengenai teori motorik halus pada anak berguna untuk membantu pemahaman mengenai perkembangan, urgensi dan cara melatih motorik halus anak dalam perancangan buku. Pemahaman ini dapat menjadi dasar dalam penyampaian informasi pada konten dan pertimbangan dalam implementasi jenis interaktif pada buku.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam proses perancangan media informasi berbasis edukasi mengenai kerajinan *Crochet* terhadap keterampilan motorik halus anak, diperlukan landasan dari penelitian-penelitian terdahulu. Hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui sejauh mana media yang telah dihasilkan, serta menilai tingkat efektivitasnya. Hasil kajian tersebut dapat menjadi acuan untuk mengidentifikasi kebaruan dan inovasi dalam perancangan media informasi yang dilakukan oleh penulis.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Media Edukasi Buku <i>Cross Stitch</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak	Christiana, Obed Bima Wicandra, Asthararianty	Penelitian ini merancang buku edukasi <i>cross stitch</i> melalui buku cerita bergambar sekaligus mengasah motorik halus anak	Metode edukasi & Konsep kreatif: Penggunaann buku cerita bergambar sebagai media yang dapat dengan mudah di terima anak-anak

2.	Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Pasca Pembelajaran Daring Pandemi Covid-19	Efan Yudha Winata	Penelitian dilakukan untuk melihat peran orang tua dalam perkembangan motorik halus pada anak pasca pandemi covid-19	Pengetahuan orang tua terkait perkembangan motorik halus anak: Orangtua kurang memberikan stimulasi motorik halus pada anak karena kesibukan masing masing kedua orangtua
3.	Perancangan Buku Interaktif Mengenai Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Merajut	Hizkiana Nicoldea Gunawan	Penelitian ini merancang buku interaktif dengan aktivitas merajut sebagai alat terapi mengelola stress dan orientasi	Media buku interaktif: Menyajikan penggunaan interaktivitas <i>lift the flab</i> dan <i>kit</i> merajut pada buku.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penggunaan media interaktif dan visual dalam buku terbukti mampu meningkatkan pemahaman target audiens terhadap suatu topik. Selain itu, keterlibatan dan pendekatan kepada orang tua turut berperan dalam menjadikan materi lebih relevan. Oleh karena itu, penulis merancang media informasi dengan penggunaan visual menarik serta dilengkapi dengan aktivitas interaktif, dengan harapan dapat mendukung peningkatan kemampuan motorik halus pada anak sekaligus memberikan informasi yang jelas dan edukatif kepada orang tua.

