

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan jenis buku yang dirancang untuk melibatkan pembaca secara aktif melalui berbagai bentuk interaksi dengan isi buku. Interaksi tersebut dapat berupa praktik, visual, maupun digital yang memungkinkan pembaca tidak hanya membaca, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses memahami isi buku. Buku interaktif memiliki berbagai jenis interaktivitas di dalamnya, seperti *sound book*, *lift the flap*, *touch-and-feel*, hingga halaman *pop-up* (Indrasakti, 2021).

Menurut Siregar (2020), buku interaktif adalah bahan ajar yang memungkinkan terjadinya aliran informasi dua arah antara pembaca dan buku, sehingga pembaca dapat berinteraksi dengan konten yang disajikan di dalamnya. Dengan adanya elemen interaktif tersebut, buku tidak lagi bersifat pasif, melainkan menjadi media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif pembaca dalam proses belajar.

Dalam bentuk pendidikan, buku interaktif banyak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar, memperkaya pengalaman membaca, serta membantu pembaca memahami materi secara lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan berbagai indera (Afifah, 2022). Komponen interaktif dalam bahan ajar mendorong eksplorasi konsep secara aktif dan mengajak pelajar untuk terlibat dalam tugas pemecahan masalah. Selain itu, penyertaan komponen interaktif seperti kuis dan asesmen tertanam memfasilitasi umpan balik langsung, sehingga pelajar dapat mengevaluasi pemahaman dan segera memperbaiki kesalahpahaman (Dahlan, 2024).

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif memiliki beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan bentuk interaksi yang diberikan kepada pembaca. Jenis-jenis ini banyak

digunakan dalam media pembelajaran karena dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pembaca.

A. *Pop-up Book*

Pop-up book merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk buku yang memiliki elemen tiga dimensi yang dapat muncul atau bergerak ketika halaman buku dibuka. Media ini dirancang dengan mekanisme lipatan, potongan, atau bagian yang dapat digerakkan sehingga gambar atau objek pada halaman tampak timbul dan memberikan efek visual yang lebih menarik.



Gambar 2.1 *Pop-up Book*

Sumber: <https://www.nytimes.com/2011/12/14/books/pop-up-book...>

Dengan adanya unsur tiga dimensi tersebut, *pop-up book* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif bagi siswa karena pembaca tidak hanya melihat gambar datar, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan elemen yang terdapat di dalam buku. Media *pop-up book* juga digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang menarik dan mampu merangsang rasa ingin tahu serta imajinasi peserta didik (Ulfa & Nasryah, 2020).

B. *Activity Book*

Activity book merupakan jenis buku interaktif yang dirancang untuk melibatkan pembaca secara aktif melalui berbagai kegiatan atau tugas yang harus dilakukan di dalam buku. Aktivitas tersebut dapat berupa menggambar, mewarnai, menempel, menjawab pertanyaan, menyelesaikan teka-teki, atau permainan

edukatif lainnya. Berbeda dengan buku bacaan biasa yang hanya berisi teks dan gambar, *activity book* menuntut partisipasi langsung dari pembaca sehingga proses membaca menjadi lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 2.2 Activity Book

Sumber: <https://onemamasdailydrama.com/tween-activity-books/>

Proses pembelajaran dengan aktivitas akan lebih efektif ketika pelajar terlibat secara aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, *activity book* dapat menjadi media pembelajaran yang membantu meningkatkan keterlibatan pembaca karena menyediakan berbagai aktivitas yang mendorong pembaca untuk berpikir, mengamati, dan menyelesaikan tugas secara mandiri (Mayer, 2009).

C. Sound Book

Sound book adalah jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan perangkat audio sehingga dapat menghasilkan suara ketika bagian tertentu pada buku ditekan atau dibuka. Suara tersebut biasanya berupa musik, efek suara, atau narasi yang berkaitan dengan gambar dan teks yang terdapat pada halaman buku. Kehadiran elemen suara ini membuat proses membaca menjadi lebih menarik karena pembaca tidak hanya melihat dan membaca teks,

tetapi juga dapat mendengar informasi yang disampaikan melalui audio.



Gambar 2.3 *Sound Book*

Sumber: <https://www.gramedia.com/products/fairy-tale-sound-book...>

Pembelajaran yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman karena informasi diproses melalui lebih dari satu saluran kognitif dalam otak. Dalam konteks ini, *sound book* memanfaatkan unsur audio untuk memperkuat penyampaian informasi yang terdapat dalam buku sehingga pembaca, terutama anak-anak, dapat lebih mudah memahami isi cerita atau materi yang disampaikan (Mayer, 2009).

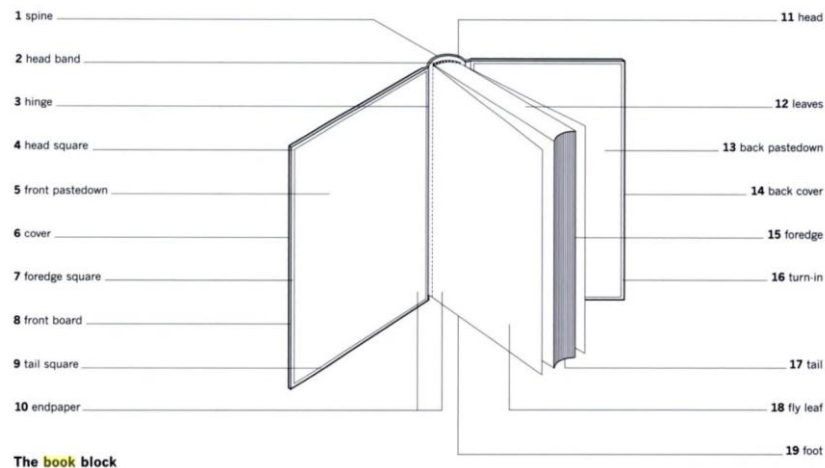
2.1.2 Komponen Buku

Dalam mendesain sebuah buku, perlu diketahui bahwa buku adalah sebuah media yang terdiri dari serangkaian halaman cetak dan terjilid yang melestarikan, mengumumkan, menguraikan, dan menyampaikan pengetahuan kepada pembaca (Haslam, 2006, h.6). Terdapat 3 komponen utama dalam sebuah buku, yaitu sebagai berikut (Haslam, 2006, h.20).

2.1.2.1. *Book Block*

Struktur utama buku yang membentuk keseluruhan badan buku. *Book block* adalah kumpulan lembaran halaman yang telah dicetak, dilipat, disusun, dan dijilid sehingga menjadi satu kesatuan fisik yang siap dipasangkan dengan sampul. *Book block* menjadi fondasi dari sebuah buku karena menentukan bentuk, ukuran, ketebalan, proporsi,

serta kenyamanan buku saat digunakan oleh pembaca (Haslam, 2006, h.20).



Gambar 2.4 Komponen *Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

Book block tidak hanya berkaitan dengan isi buku, tetapi juga mencakup berbagai aspek fisik yang memengaruhi fungsi dan pengalaman membaca (Haslam, 2006, h.20).

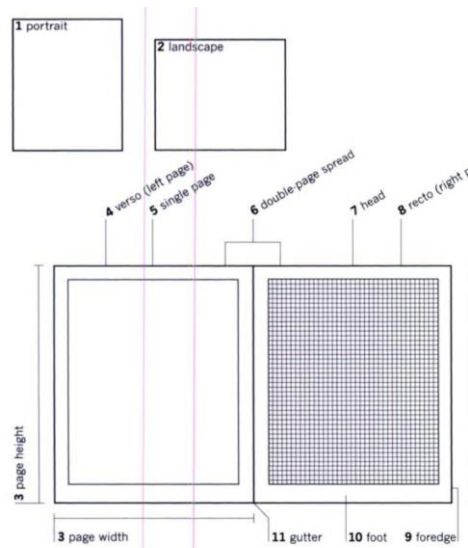
- A. *Spine*, bagian sampul buku yang menutupi tepi jilidan.
- B. *Head Band*, yaitu pita benang kecil yang diikat pada bagian atas dan bawah *spine* pada buku agar rapi dan tidak berantakan.
- C. *Hinge*, lipatan pada bagian sisi dalam halaman antara *pastedown* dan *fly leaf*. Tujuannya agar saat membuka ataupun menutup halaman dengan mudah.
- D. *Head Square*, merupakan pelindung kecil di bagian atas buku yang terbentuk karena sampul dan papan belakang lebih besar dari lembaran buku.
- E. *Front Pastedown*, bagian ujung kertas yang ditempelkan di bagian dalam papan depan.
- F. *Cover*, merupakan kertas tebal atau karton yang menempel dan melindungi *book block*, desain sampul depan umumnya

terdiri dari judul karya, nama penulis, logo penerbit, serta foto dan ilustrasi.

- G. *Foredge Square*, pelindung kecil di sisi *foredge* buku.
- H. *Front board*, papan sampul di bagian depan buku.
- I. *Tail Square*, pelindung kecil di bagian bawah buku
- J. *Endpaper*, lembaran kertas tebal yang menutupi bagian dalam papan sampul dan menopang engsel. Lembaran bagian luar disebut *pastedown*, sedangkan halaman yang dapat dibalik disebut *fly leaf*.
- K. *Leaves*, lembaran kertas individual yang terjilid, terdiri dari dua sisi yaitu *recto* dan *verso*.
- L. *Back Pastedown*, *endpaper* yang ditempelkan di bagian dalam papan belakang.
- M. *Back cover*, papan sampul di bagian belakang *book block*.
- N. *Foredge*, bagian tepi depan pada buku.
- O. *Turn-in*, kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam sampul.
- P. *Tail*, bagian bawah buku.
- Q. *Fly Leaf*, halaman *endpaper* yang dapat dibalik.
- R. *Foot*, bagian sisi bawah halaman yang menjadi bagian penomoran halaman.

2.1.2.2. The Page

Unit dasar dalam desain buku yang berfungsi sebagai ruang untuk menempatkan dan mengorganisasi berbagai elemen visual maupun teks. Halaman tidak hanya menjadi media penyajian informasi, tetapi juga berperan dalam menciptakan pengalaman membaca yang nyaman dan terarah. Dalam perancangannya, sebuah halaman harus mempertimbangkan hubungan antara teks, gambar, *white space*, *margin*, serta hierarki visual agar informasi dapat tersampaikan secara efektif kepada pembaca (Haslam, 2006, h.22).



Gambar 2.5 Komponen *The Page*
Sumber: Haslam (2006)

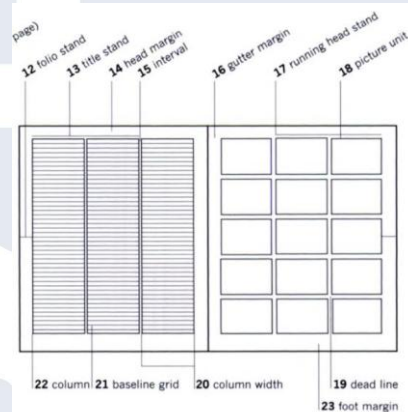
Desain halaman dipengaruhi oleh beberapa elemen penting, seperti ukuran halaman (*page size*), proporsi halaman, *margin*, area cetak (*type area*), nomor halaman, dan penempatan elemen visual. Pengaturan elemen-elemen tersebut menentukan tingkat keterbacaan dan estetika buku (Haslam, 2006, h.22).

- A. *Portrait Orientation*, format di mana tinggi halaman lebih besar dari lebarnya.
- B. *Landscape Orientation*, format di mana tinggi halaman lebih kecil dari lebarnya.
- C. *Verso*, halaman kiri buku, biasanya ditandai dengan nomor folio genap.
- D. *Recto*, halaman kanan buku, biasanya ditandai dengan nomor folio ganjil.
- E. *Single Page*, satu lembar tunggal yang dijilid di sebelah kiri.
- F. *Double-page spread*, dua halaman berhadapan di mana konten berlanjut melewati *gutter*, didesain seolah-olah sebagai satu halaman tunggal.
- G. *Head*, bagian atas buku.

- H. *Foreedge*, tepi depan buku.
- I. *Foot*, bagian bawah buku.
- J. *Gutter*, *margin* jilidan buku, yakni ruang pada setiap halaman yang paling dekat dengan jilidan.

2.1.2.3. *The Grid*

Sistem struktur yang digunakan untuk mengatur dan menyusun elemen-elemen desain pada halaman buku secara konsisten dan terorganisasi. *Grid* berfungsi sebagai kerangka atau panduan yang membantu desainer menentukan posisi teks, gambar, ilustrasi, nomor halaman, dan elemen visual lainnya sehingga tercipta tata letak yang harmonis dan mudah dipahami oleh pembaca (Haslam, 2006, h.23).



Gambar 2.6 Komponen *Grid*
Sumber: Haslam (2006)

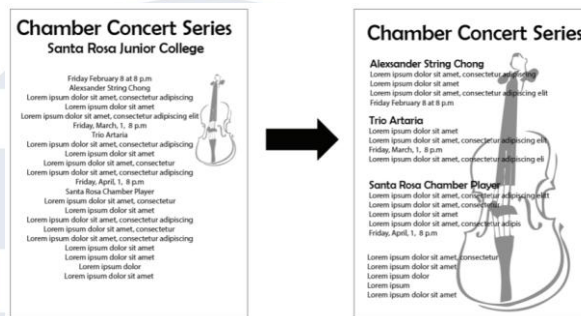
Grid terdiri atas pembagian ruang pada halaman melalui kolom, baris, *margin*, dan modul-modul tertentu yang menjadi acuan dalam menempatkan konten. Sistem ini memungkinkan desainer mengelola informasi secara lebih efektif, menciptakan hierarki visual yang jelas, serta memudahkan pembaca dalam mengikuti alur informasi (Haslam, 2006, h.23).

- A. *Folio Stand*, garis yang menentukan posisi nomor halaman.
- B. *Title Stand*, garis yang menentukan posisi judul dalam *grid*.
- C. *Head Margin*, *margin* di bagian atas halaman.

Terdapat pendekatan yang digunakan untuk memperoleh desain melalui Prinsip Joshua Tree, yaitu:

A. Proximity

Pengelompokan dari satu objek ke objek lainnya yang berkaitan hingga menjadi satu kelompok yang kohesif.

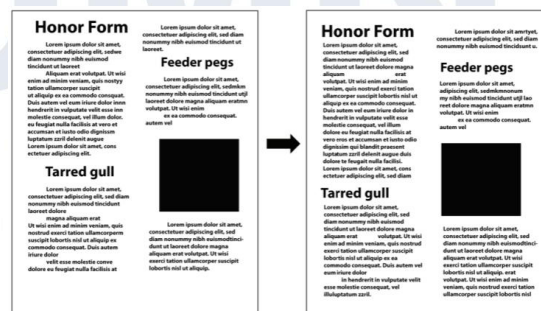


Gambar 2.8 Proximity buruk (kiri), Proximity baik (kanan)
Sumber: Putra (2021)

Fungsinya agar membuat halaman lebih terorganisir, pesan yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan jarak/ruang antarkhuruf lebih terorganisir (Putra, 2021, h.12).

B. Alignment

Salah satu prinsip dasar dan penting dari sebuah desain yang memungkinkan desainer untuk menciptakan ketertiban dan organisasi antareleman.



Gambar 2.9 Tidak memiliki alignment dan desain berantakan (kiri),
Memiliki alignment dan desain teratur (kanan)
Sumber: Putra (2021)

Dengan begitu, memungkinkan untuk menyambungkan elemen visual dari satu ke yang lain, agar menyatukan desain dan

menghilangkan item visual yang berantakan dalam sebuah media desain (Putra, 2021, h.14).

C. Repetition

Prinsip yang memperkuat suatu desain dengan mengikat elemen-elemen. Hal ini agar terbentuknya asosiasi dan konsistensi yang secara luas digunakan dalam dokumen multihalaman dan *website*.



Gambar 2.10 Desain tidak menarik mata (kiri),
Desain menarik mata ke huruf tebal (kanan)
Sumber: Putra (2021)

Contoh elemen sederhananya seperti warna, bentuk, tipografi, dan tekstur. Manfaatnya agar informasi yang disampaikan jelas dan memiliki estetika (Putra, 2021, h.15).

D. Contrast

Prinsip ini menekankan atau menonjolkan elemen dalam sebuah desain. Prinsip ini digunakan dengan menggabungkan dua elemen visual yang berlawanan, seperti warna yang komplemen, *font* huruf besar dan kecil, garis tebal dan tipis.

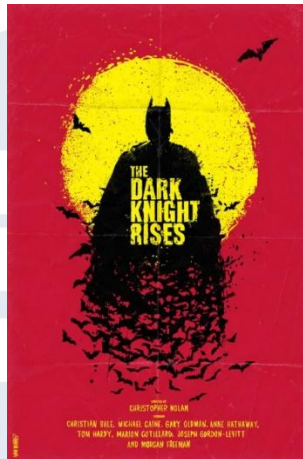


Gambar 2.11 Desain *font* yang ditebalkan lebih menarik perhatian mata untuk dilihat pertama kali (kanan) dibandingkan desain kiri
Sumber: Putra (2021)

Prinsip ini berfungsi agar pembaca tahu dimana hal pertama yang dilihat sebagai unsur terpenting (Putra, 2021, h.17).

2) *Balance*

Keseimbangan merupakan prinsip desain dari komponen-komponen yang ditampilkan agar terlihat seimbang.



Gambar 2.12 Contoh Penerapan *Balance* (Keseimbangan)

Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain...>

Desain dengan prinsip ini harus dipadukan dengan keseimbangan di antara tulisan, warna, maupun gambar, sehingga tidak berat sebelah (Putra, 2021, h.20). Terdapat 2 jenis keseimbangan, yaitu:

A. *Simetris*

Simetris yang artinya sisi-sisi yang berlawanan harus sama persis bagaikan cermin agar seimbang.



Gambar 2.13 Penerapan keseimbangan simetris pada desain

Sumber: Putra (2021)

Pada saat menarik garis lurus di tengah, bagian yang satu akan tercermin dengan yang lain (Putra, 2021, h.21).

B. Asimetris

Asimetris terjadi saat sisi yang berlawanan tidak seimbang atau sama persis.

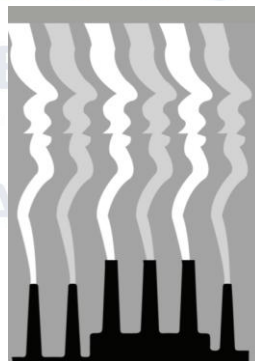


Gambar 2.14 Penerapan keseimbangan asimetris pada desain
Sumber: Putra (2021)

Asimetris memberikan kesan yang kasual walau penggunaan prinsip ini akan memberikan kesulitan pada desainer, karena *layout* yang ditentukan juga masih harus terlihat seimbang (Putra, 2021, h.21).

3) Ritme

Ritme merupakan prinsip desain yang menyatukan irama. Ritme bisa diartikan sebagai pengulangan atau variasi dari beberapa komponen desain.



Gambar 2.15 Penerapan Ritme pada desain
Sumber: Putra (2021)

Unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama/bertahap akan menciptakan sebuah ritme (Putra, 2021, h.23).

4) *Emphasis*

Dalam desain, pastinya ada bagian yang harus ditonjolkan agar objek yang ditujukan tersalurkan dari apa yang ingin disampaikan.

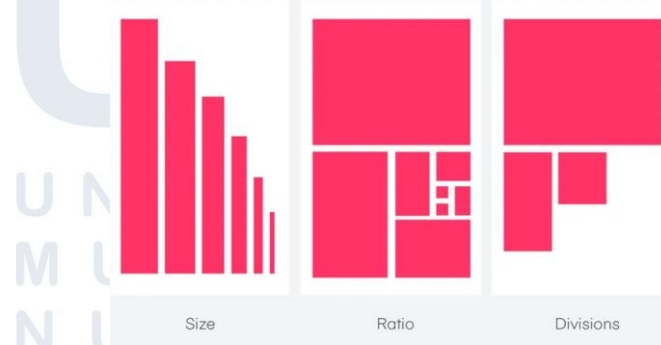


Gambar 2.16 Penerapan Penekanan (*Emphasis*) pada desain
Sumber: Putra (2021)

Namun, tidak semua elemen harus ditonjolkan, karena desain akan terlihat terlalu ramai dan berantakan sehingga pesan tidak tersampaikan (Putra, 2021, h.24).

5) *Proportion*

Proporsi berarti bagian-bagian elemen yang terpisahkan memiliki perbandingan.



Gambar 2.17 Penerapan proporsi
Sumber: <https://thimpress.com/basic-graphic-design-principles-and-how...>

Desain gambar akan terlihat distorsi jika perubahan ukuran/size tidak diubah berdasarkan ukuran panjang, lebar, atau tinggi (Putra, 2021, h.24).

2.1.4 Typography

Menurut Cullen (2012) dalam buku *Design Elements: Typography Fundamentals*, tipografi merupakan keterampilan dalam mengolah dan menyusun bahasa ke dalam bentuk visual sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat dilihat dan dipahami oleh pembaca. Tipografi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi melalui teks, tetapi juga berperan dalam membangun karakter, suasana, serta daya tarik visual suatu desain. Pemilihan dan pengaturan elemen tipografi yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan sekaligus membantu menyampaikan pesan secara lebih efektif. Dalam penerapannya, tipografi terdiri atas beberapa jenis yang memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, yaitu:

2.1.4.1 Old Style

Old Style merupakan jenis huruf yang memiliki karakteristik klasik dan elegan. Ciri utamanya terletak pada perbedaan ketebalan *outline* yang relatif tidak terlalu kontras, lengkungan huruf yang cenderung miring, serta bentuk *serif* yang menyerupai ujung buah pir. Jenis huruf ini umumnya memiliki ruang antarhuruf yang cukup rapat sehingga memberikan kesan harmonis dan nyaman untuk dibaca dalam teks panjang (Dhumal, 2021).



Gambar 2.18 Old Style

Sumber: <https://procreator.design/blog/typeface-classifications/>

Karena tingkat keterbacaannya yang baik, huruf *Old Style* sering digunakan pada buku, artikel, dan berbagai media cetak lainnya. Beberapa contoh jenis huruf yang termasuk dalam kategori ini antara lain *Bembo*, *Centaur*, *Garamond*, *Jenson*, dan *Goudy*.

2.1.4.2 *Transitional*

Transitional merupakan jenis huruf yang berkembang sebagai peralihan antara gaya *Old Style* dan *Modern*. Karakteristik utamanya ditandai dengan kontras ketebalan *outline* yang lebih jelas dibandingkan huruf *Old Style*, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih tegas dan rapi. Bentuk *serif* pada huruf *Transitional* cenderung lebih tajam, sementara lengkungan huruf umumnya tegak atau mendekati vertikal (Dhumal, 2021).



Gambar 2.19 *Transitional*

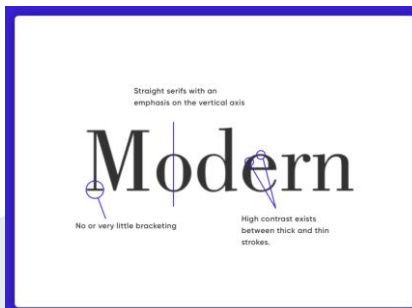
Sumber: <https://procreator.design/blog/typeface-classifications/>

Kombinasi karakteristik tersebut memberikan kesan formal, elegan, dan tingkat keterbacaan yang baik. Jenis huruf ini sering digunakan pada berbagai media cetak maupun digital yang membutuhkan tampilan profesional. Beberapa contoh huruf yang termasuk dalam kategori *Transitional* antara lain *Baskerville*, *Bell*, *Bulmer*, *Fournier*, dan *Perpetua*.

2.1.4.3 *Modern*

Modern merupakan jenis huruf yang memiliki tampilan tegas, elegan, dan formal. Karakteristik yang paling menonjol dari kategori ini adalah adanya kontras yang sangat tinggi antara *outline* tebal dan tipis pada bentuk huruf. Selain itu, *serif* yang dimiliki cenderung tipis, datar, dan hampir tidak memiliki lengkungan penghubung (*bracket*) antara batang huruf dan *serif*. Tekanan visual

pada huruf *Modern* umumnya berada pada posisi vertikal, sehingga menghasilkan kesan yang lebih terstruktur dan presisi (Dhumal, 2021).



Gambar 2.20 *Modern*

Sumber: <https://procreator.design/blog/typeface-classifications/>

Karena tampilannya yang kuat dan berkelas, jenis huruf ini sering digunakan pada judul, logo, maupun desain yang ingin menampilkan kesan mewah dan profesional. Beberapa contoh huruf yang termasuk dalam kategori *Modern* adalah *Bodoni*, *Didot*, *Melior*, dan *Walbaum*.

2.1.4.4 *Sans Serif*

Sans Serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki *serif* atau kait pada ujung huruf, sesuai dengan arti kata *sans* dalam bahasa Prancis yang berarti “tanpa”. Karakteristik utama dari jenis huruf ini adalah ketebalan *outline* yang relatif seragam serta tekanan visual yang cenderung vertikal. Tampilan yang sederhana dan bersih membuat huruf *Sans Serif* mudah dibaca, baik pada media cetak maupun digital. Selain itu, versi miring (*italic*) pada jenis huruf ini umumnya ditampilkan dalam bentuk *oblique*, yaitu huruf yang dimiringkan tanpa banyak perubahan pada struktur dasarnya (Dhumal, 2021).



Gambar 2.21 *Sans Serif*

Sumber: <https://procreator.design/blog/typeface-classifications/>

Karena kesan *modern*, praktis, dan mudah dibaca yang dimilikinya, *Sans Serif* sering digunakan untuk judul, teks digital, maupun berbagai kebutuhan desain kontemporer. Beberapa contoh huruf yang termasuk dalam kategori *Sans Serif* antara lain *Akzidenz Grotesk*, *Franklin Gothic*, *Futura*, *Meta*, dan *Univers*.

2.1.4.5 *Slab Serif*

Slab Serif merupakan jenis huruf yang memiliki ciri khas berupa *serif* berbentuk tebal dan kokoh pada setiap ujung huruf. Salah satu karakteristik utamanya adalah ukuran *serif* yang hampir sama tebalnya dengan batang utama huruf, sehingga menghasilkan tampilan yang kuat, tegas, dan mudah dikenali (Dhumal, 2021).



Gambar 2.22 *Slab Serif*

Sumber: <https://procreator.design/blog/typeface-classifications/>

Karena bentuknya yang menonjol, *Slab Serif* sering digunakan untuk judul, poster, iklan, maupun desain yang

membutuhkan daya tarik visual yang kuat. Jenis huruf ini juga dikenal dengan sebutan *Egyptian Typeface*. Beberapa contoh huruf yang termasuk dalam kategori *Slab Serif* antara lain *Cheltenham*, *Clarendon*, *Egyptienne*, *Lubalin Graph*, *Memphis*, *Rockwell*, *Serifa*, dan *Stymie*.

2.1.5 Warna

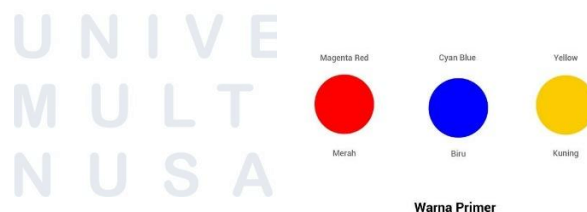
Menurut Putra (2021), warna merupakan salah satu unsur paling penting dalam membuat suatu desain. Dengan penggunaan warna yang tepat, visual yang disampaikan dapat dipahami secara emosional dan psikologi. Warna dapat didefinisikan sebagai 2 sifat. Secara objektif, warna dapat dilihat dari panjang gelombang cahaya yang terlihat oleh mata manusia, yakni bentuk pancaran energi yang merupakan bagian dari elektromagnetik. Sedangkan secara subjektif, warna dapat dilihat dari *hue*, *value*, *chroma*, yang berarti warna dapat terlihat karena adanya cahaya yang bergabung dengan suatu benda dan memantulkan cahaya yang masuk ke mata hingga diolah oleh otak manusia sebagai suatu warna (Putra, 2021, h.25).

2.1.5.1 Klasifikasi Warna

Warna diklasifikasikan menjadi 5 tahap, yaitu warna primer, sekunder, *intermediate*, tersier, dan kuartier.

1) Warna Primer

Dalam suatu warna, pastinya ada yang paling dasar. Warna dasar atau pokok, adalah warna paling pertama yang tidak dapat dibentuk oleh warna lain.



Gambar 2.23 Warna Primer

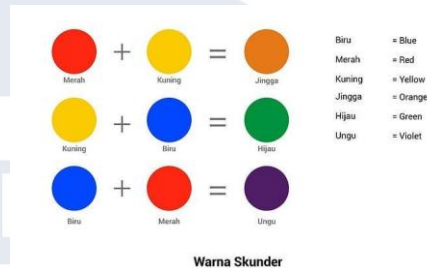
Sumber: <https://medium.com/@syifanabilab/pengertian-warna...>

Warna ini adalah bahan dasar yang digunakan sebagai campuran pokok untuk membuat warna-warna yang

lain. Warna tersebut adalah merah, kuning, dan biru (Putra, 2021, h.27).

2) Warna Sekunder

Warna sekunder disebut sebagai warna tahap kedua karena warna ini merupakan hasil campuran dari dua warna primer.

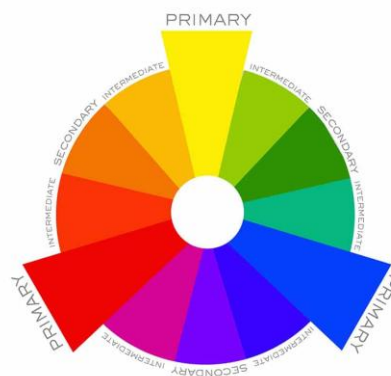


Gambar 2.24 Warna Sekunder
Sumber: <https://medium.com/@syafaaurel/pengertian-warna...>

Warna sekunder yaitu jingga, hijau, dan ungu (Putra, 2021, h.27).

3) Warna *Intermediate*

Warna *intermediate* merupakan warna yang berada di antara warna primer dan sekunder dalam satu lingkaran warna.



Gambar 2.25 Warna *Intermediate*
Sumber: <https://www.udesign.es/splash-it-about-colour-and-how...>

Warna tersebut adalah kuning-hijau, kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-violet, dan biru-hijau (Putra, 2021, h.27).

4) Warna Tersier

Warna tersier adalah warna tahap ketiga yang digabungkan dari campuran warna primer dan sekunder.



Gambar 2.26 Warna Tersier

Sumber: <https://www.jidibisa.com/apasih-warna-kuarter-itu/>

Warna tersebut yaitu coklat-merah, coklat-kuning, dan coklat-biru (Putra, 2021, h.27).

5) Warna Kuarter

Warna kuarter yaitu warna tahap keempat, warna ini adalah tahap akhir yang dicampurkan dari warna-warna tahap sebelumnya yang sudah dicampur, yaitu campuran dua warna tersier.



Gambar 2.27 Warna Kuarter

Sumber: <https://www.slideshare.net/slideshow/warna...>

Warna tersebut adalah coklat-jingga, coklat-hijau, dan coklat-ungu (Putra, 2021, h.27).

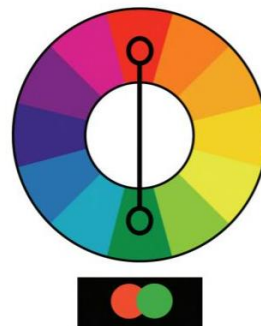
2.1.5.2 Jenis Warna

Pemahaman mengenai warna dapat dipelajari melalui *color wheel*, yaitu diagram yang menggambarkan hubungan antarwarna serta pengaruh yang ditimbulkan ketika warna-warna tersebut dipadukan. Melalui pemahaman terhadap posisi setiap warna dalam *color wheel*,

desainer dapat menentukan kombinasi warna yang harmonis sehingga menghasilkan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan komunikasi. Dalam desain, kombinasi warna sering dipilih berdasarkan suasana atau *mood* yang ingin dibangun. Oleh karena itu, terdapat berbagai jenis kombinasi warna yang umum digunakan dalam proses perancangan visual (Putra, 2021, h.28).

1) Warna Komplementer

Warna komplementer adalah kedua pasang warna yang berada pada posisi berlawanan dalam *color wheel*. Kombinasi kedua warna ini menghasilkan kontras yang kuat karena memiliki karakteristik yang saling bertentangan. Meskipun demikian, hubungan di antara keduanya menciptakan keseimbangan visual yang menarik, sehingga sering digunakan untuk menonjolkan elemen tertentu dalam suatu desain.



Gambar 2.28 Warna Komplementer
Sumber: Putra (2021)

Kontras yang dihasilkan oleh kedua warna tersebut mampu menciptakan kesan visual yang dinamis dan sering dimanfaatkan untuk menonjolkan elemen tertentu sehingga dapat menarik perhatian audiens.

2) Warna Analogus

Kombinasi warna analogus terdiri atas satu warna utama yang dipadukan dengan dua warna yang berdekatan dengan satu sama lain dalam *color wheel*. Susunan warna ini

menghasilkan kesan yang harmonis karena memiliki karakteristik visual dan panjang gelombang cahaya yang sama.



Gambar 2.29 Warna Analogus
Sumber: Putra (2021)

Untuk pembuatan desain visual, kombinasi warna analogous sering diterapkan untuk menciptakan tampilan yang selaras, nyaman dipandang, serta mampu menghadirkan suasana yang tenang dan konsisten.

3) **Warna Triadic**

Kombinasi warna triadik adalah perpaduan tiga warna yang posisinya berjarak sama pada *color wheel*, sehingga membentuk keseimbangan visual yang harmonis. Kombinasi ini umumnya melibatkan warna primer dan sekunder yang memiliki distribusi jarak yang setara pada *color wheel*.



Gambar 2.30 Warna Triadic
Sumber: Putra (2021)

Saat diterapkan ke dalam desain, skema warna triadik sering dimanfaatkan untuk menghasilkan tampilan

yang dinamis dan menarik, namun tetap mempertahankan keseimbangan serta keselarasan antarwarna.

4) Warna Split Komplementer

Split komplementer merupakan kombinasi yang terdiri atas satu warna utama dan dua warna yang berada di sisi kiri dan kanan warna komplementennya pada roda warna. Skema ini menghasilkan tingkat kontras yang tetap menarik namun lebih seimbang.



Gambar 2.31 Warna Split Komplementer
Sumber: Putra (2021)

Dalam perancangan visual, kombinasi warna split komplementer sering digunakan untuk menciptakan keseimbangan antara harmoni dan dinamika visual. Selain mampu memberikan daya tarik yang kuat, skema warna ini juga menghindari kesan yang terlalu kontras atau saling bertabrakan antarwarna.

5) Warna Tetradik

Kombinasi warna tetradik merupakan skema warna yang terdiri atas empat warna, atau terbentuk dari dua pasang warna komplementer atau variasi split komplementer. Skema ini menawarkan keragaman warna yang tinggi sehingga memungkinkan terciptanya komposisi visual yang kaya dan dinamis.

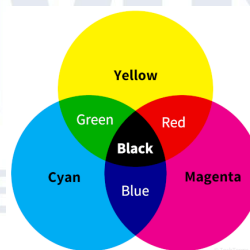


Gambar 2.32 Warna Tetradik
Sumber: Putra (2021)

Dalam penerapannya, desainer umumnya memilih satu atau dua warna sebagai elemen dominan, sementara warna lainnya digunakan sebagai pendukung atau aksen. Dengan pengaturan proporsi yang tepat, seluruh warna dalam kombinasi tetradik dapat tampil secara harmonis dan seimbang dalam suatu desain.

2.1.5.3 Sistem Warna

Sistem warna adalah susunan yang digunakan untuk mengelompokkan, mengatur, dan memahami warna berdasarkan hubungan tertentu, seperti campuran warna, karakter warna, dan penggunaannya dalam suatu media komunikasi yang diproduksi (Sherin, 2012, h.38).



Gambar 2.33 Warna CMYK
Sumber: <https://techterms.com/definition/cmyk>

Salah satu sistem warna yaitu CMYK yang merupakan sistem warna pigmen yang digunakan dalam percetakan. Sistem warna ini menggunakan empat warna utama, yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *black/key*. Metode tersebut dikenal sebagai sistem warna *subtractive* karena proses pembentukan warna terjadi melalui pengurangan atau

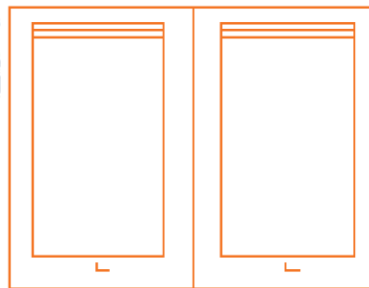
penyerapan cahaya. Warna yang dihasilkan diperoleh dari kombinasi keempat tinta yang dicetak secara parsial maupun penuh pada media berwarna putih, seperti kertas. Dalam proses pencetakan, tinta diaplikasikan menggunakan pola titik-titik kecil yang dikenal sebagai *halftone*, sehingga berbagai variasi warna dan gradasi dapat tercipta.

2.1.6 Grid

Grid merupakan kerangka dasar dalam perancangan buku interaktif yang digunakan untuk membantu mengatur penempatan elemen visual dan teks agar terlihat rapi dan konsisten (Tondreau, 2019, h. 8). Dengan menggunakan *grid*, desainer dapat menyusun konten secara lebih terstruktur sehingga alur baca dan interaksi menjadi lebih jelas serta mudah diikuti oleh pembaca. Pada buku interaktif, penerapan *grid* penting karena dapat membantu pengguna memahami informasi dan mengikuti setiap aktivitas yang disajikan dengan lebih nyaman tanpa mengurangi keteraturan tampilan halaman. Menurut Tondreau (2019, h. 11), terdapat lima jenis *grid* yang umum digunakan dalam desain, yaitu:

A. *Single-column Grid*

Grid single-column merupakan jenis *grid* yang menggunakan satu kolom utama sebagai wadah untuk menempatkan seluruh konten pada halaman. *Grid* ini umumnya diterapkan pada media yang berisi teks panjang dan berkesinambungan, seperti esai, laporan, artikel, maupun buku. Struktur yang sederhana memungkinkan pembaca mengikuti alur informasi secara berurutan tanpa terganggu oleh pembagian kolom atau elemen tata letak yang kompleks.

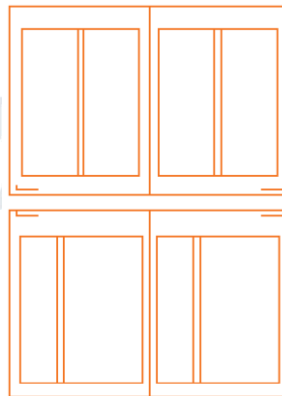


Gambar 2.34 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Fokus utama dari penggunaan grid *single-column* adalah memberikan ruang yang cukup bagi konten utama sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas. Selain itu, tata letak satu kolom mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih nyaman karena perhatian pembaca terpusat pada isi materi. Kesederhanaan struktur ini juga membantu mengurangi distraksi visual, sehingga pembaca dapat lebih fokus dalam memahami informasi yang disajikan pada halaman.

B. Two-column Grid

Grid two-column merupakan jenis *grid* yang membagi halaman menjadi dua kolom untuk mengatur dan menyajikan konten secara lebih terstruktur. *Grid* ini sering digunakan ketika terdapat jumlah teks yang cukup banyak atau ketika informasi perlu dikelompokkan ke dalam dua bagian yang berbeda agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Penggunaan dua kolom memungkinkan desainer memisahkan jenis konten tertentu, seperti teks dan gambar, instruksi dan penjelasan, atau informasi utama dan informasi pendukung. Lebar kedua kolom dapat dibuat sama untuk menciptakan kesan seimbang, maupun berbeda sesuai kebutuhan hierarki informasi. Pada tata letak dengan lebar kolom yang tidak sama, umumnya kolom yang lebih besar digunakan untuk menampilkan konten utama, sedangkan kolom yang lebih kecil berfungsi sebagai ruang untuk informasi tambahan.

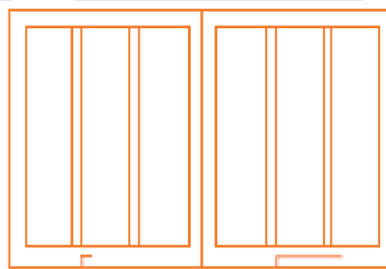


Gambar 2.35 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Dalam penerapannya, perbandingan ukuran yang sering digunakan adalah satu banding dua, sehingga kolom yang lebih lebar memiliki ukuran sekitar dua kali lipat dibandingkan kolom yang lebih sempit. Struktur ini membantu menciptakan tata letak yang lebih dinamis tanpa mengurangi keterbacaan dan kenyamanan pembaca.

C. Multicolumn Grid

Grid multicolumn merupakan jenis *grid* yang terdiri atas beberapa kolom dan menawarkan tingkat fleksibilitas yang lebih tinggi dibandingkan *grid single-column* maupun *two-column*. Struktur ini memungkinkan desainer untuk mengombinasikan banyak kolom dengan ukuran yang sama atau berbeda sesuai kebutuhan tata letak. Fleksibilitas tersebut memberikan kebebasan dalam mengatur berbagai elemen visual dan informasi sehingga tampilan halaman dapat dibuat lebih dinamis dan menarik.



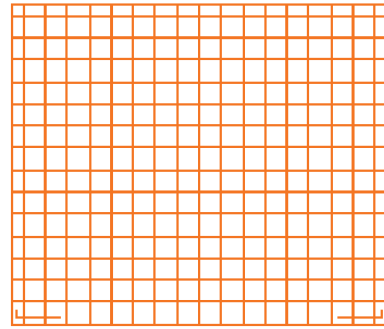
Gambar 2.36 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Dengan menggunakan *grid multicolumn*, konten dapat dibagi ke dalam beberapa bagian yang memiliki fungsi berbeda tanpa mengurangi keteraturan desain secara keseluruhan. Jenis *grid* ini sering digunakan pada media yang memuat banyak informasi, seperti majalah, katalog, maupun situs web, karena mampu mengakomodasi berbagai jenis konten dalam satu halaman dengan tetap menjaga keterbacaan dan hierarki visual yang jelas.

D. Modular Grid

Grid modular merupakan jenis *grid* yang dirancang untuk mengatur informasi yang kompleks dan beragam dalam sebuah tata letak.

Grid ini terbentuk dari perpotongan garis vertikal dan horizontal yang menghasilkan sejumlah modul atau kotak-kotak kecil sebagai area penempatan konten. Struktur tersebut membantu desainer mengorganisasi berbagai elemen visual dan informasi secara lebih sistematis, sehingga tampilan halaman tetap rapi dan mudah dipahami.

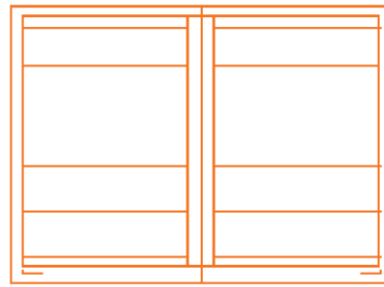


Gambar 2.37 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Karena memiliki pembagian ruang yang jelas, *grid modular* sangat cocok digunakan pada media yang memuat banyak data atau informasi yang perlu disusun secara teratur, seperti surat kabar, kalender, grafik, tabel, maupun infografis. Selain meningkatkan keteraturan visual, penggunaan *grid* ini juga memudahkan pembaca dalam menemukan dan memahami informasi yang disajikan pada setiap bagian halaman.

E. Hierarchical Grid

Grid hierarchical merupakan jenis *grid* yang membagi halaman ke dalam beberapa area dengan ukuran dan proporsi yang berbeda sesuai dengan tingkat kepentingan informasi yang akan ditampilkan. Berbeda dengan jenis *grid* lainnya yang cenderung memiliki struktur yang lebih teratur, *grid hierarchical* menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi dalam mengatur tata letak. Susunan *grid* ini umumnya terdiri atas beberapa kolom atau bidang horizontal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain.



Gambar 2.38 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Melalui pengaturan ukuran dan posisi yang bervariasi, desainer dapat menciptakan hierarki visual yang jelas sehingga perhatian pembaca lebih mudah diarahkan pada elemen yang dianggap paling penting. *Grid hierarchical* sering digunakan pada desain yang membutuhkan penekanan visual tertentu dan penyajian informasi dengan tingkat prioritas yang berbeda-beda, tanpa menghilangkan keteraturan dalam keseluruhan tata letak.

2.1.7 Karakter

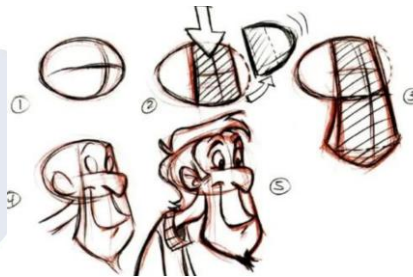
Menurut Tom Bancroft (2006) dalam bukunya *Creating Character with Personality*, desain karakter merupakan proses menciptakan tokoh visual yang memiliki identitas, kepribadian, dan ciri khas tertentu untuk mendukung penyampaian cerita dalam berbagai media. Seorang desainer karakter tidak hanya bertugas menggambar tokoh secara visual, tetapi juga merancang penampilan, ekspresi, gestur, dan sifat karakter agar sesuai dengan kebutuhan narasi, alur cerita, maupun target audiens.

Untuk buku interaktif pembelajaran, desain karakter berperan sebagai elemen visual yang membantu menyampaikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh pembaca. Karakter dapat berfungsi sebagai pemandu yang mengarahkan pembaca dalam mengikuti alur pembelajaran, memberikan instruksi, menjelaskan informasi, maupun mengajak pembaca berinteraksi dengan berbagai aktivitas yang terdapat di dalam buku. Kehadiran karakter membuat penyampaian materi terasa lebih personal sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembaca selama proses belajar.

Terdapat 3 elemen dasar dalam pembuatan karakter, yaitu bentuk, ukuran dan variasi, berikut penjelasannya:

1. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan elemen utama dalam desain karakter karena dapat secara langsung menyampaikan kesan kepribadian karakter kepada audiens bahkan sebelum karakter tersebut berbicara atau melakukan tindakan tertentu. Pemahaman terhadap penggunaan bentuk-bentuk dasar sangat penting dalam proses perancangan karakter, karena membantu desainer menjaga konsistensi visual ketika karakter digambar dari berbagai sudut pandang maupun pose yang berbeda. Bancroft juga menjelaskan bahwa penggunaan bentuk yang sederhana cenderung menghasilkan karakter dengan tampilan yang sederhana dan mudah dikenali. Sebaliknya, kombinasi beberapa bentuk dasar dapat menghasilkan karakter yang lebih kompleks dan memiliki karakteristik visual yang lebih kaya. Selain itu, terdapat pula *altered shape*, yaitu bentuk dasar yang telah dimodifikasi untuk menciptakan desain yang lebih unik dan sesuai dengan kebutuhan karakter (Bancroft, 2006, h. 29).



Gambar 2.39 Bentuk Karakter
Sumber: Bancroft (2006)

Bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga memiliki karakteristik visual yang berbeda dan dapat digunakan untuk merepresentasikan sifat atau kepribadian tertentu pada karakter.

A. Lingkaran

Bentuk lingkaran sering digunakan dalam desain karakter untuk menciptakan kesan yang ramah, hangat, menggemaskan, dan bersahabat. Karakter yang dibangun dengan dominasi bentuk bulat

cenderung terlihat tidak mengancam sehingga mudah disukai oleh audiens. Bentuk ini banyak diterapkan pada karakter seperti bayi, tokoh yang baik hati, hewan berbulu, maupun figur yang identik dengan sifat penyayang.

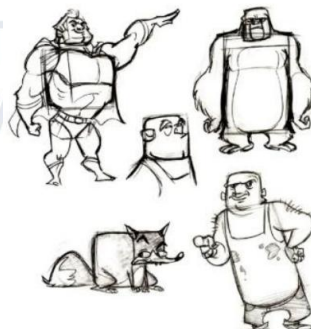


Gambar 2.40 Karakter Bentuk Lingkaran
Sumber: Bancroft (2006)

Misalnya, karakter perempuan yang menarik sering kali digambarkan menggunakan lekukan tubuh yang lembut dan membulat, sementara karakter bayi umumnya dirancang dengan proporsi tubuh yang didominasi oleh bentuk-bentuk sirkular untuk menonjolkan kesan polos dan lucu (Bancroft, 2006, h. 33).

B. Persegi

Bentuk persegi umumnya digunakan untuk menggambarkan karakter yang memiliki sifat kuat, stabil, tegas, dan dapat dipercaya. Bentuk ini memberikan kesan kekokohan sehingga sering dijadikan dasar dalam perancangan karakter yang berperan sebagai pelindung atau sosok yang memiliki kekuatan fisik.



Gambar 2.41 Karakter Bentuk Persegi
Sumber: Bancroft (2006)

Karakter *superhero*, penjaga keamanan, pengawal, maupun tokoh bertubuh besar sering kali memanfaatkan bentuk persegi sebagai elemen visual utama. Penggunaan bentuk tersebut membantu mempertegas citra karakter sebagai sosok yang tangguh, berwibawa, dan dapat diandalkan (Bancroft, 2006, h.34).

C. Segitiga

Bentuk segitiga sering digunakan untuk menghadirkan kesan tajam, agresif, licik, misterius, atau bahkan berbahaya pada sebuah karakter. Sudut-sudut yang runcing pada bentuk segitiga mampu menciptakan nuansa ketegangan dan ketidaknyamanan secara visual, sehingga bentuk ini kerap digunakan untuk merepresentasikan tokoh antagonis atau penjahat dalam sebuah cerita.



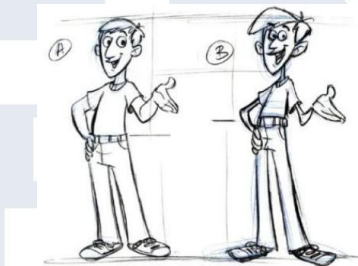
Gambar 2.42 Karakter Bentuk Segitiga
Sumber: Bancroft (2006)

Karakter yang dirancang dengan dominasi bentuk segitiga biasanya memiliki penampilan yang lebih tegas dan mengintimidasi. Salah satu contoh karakter yang memanfaatkan karakteristik bentuk ini adalah Darth Vader, yang desain visualnya menampilkan banyak elemen segitiga untuk memperkuat kesan kuat dan mengancam (Bancroft, 2006, h. 35).

2. Ukuran (*Size*)

Ukuran bentuk karakter merupakan salah satu prinsip penting dalam desain karakter karena dapat menciptakan tampilan yang lebih menarik dan dinamis. Penggunaan bentuk dengan ukuran kecil, sedang,

dan besar secara bervariasi membantu menghasilkan komposisi visual yang lebih hidup dibandingkan penggunaan ukuran yang seragam. Apabila proporsi karakter disusun dengan ukuran yang terlalu seimbang atau memiliki pola yang monoton, desain karakter cenderung terlihat kurang menarik. Sebaliknya, perbedaan ukuran antarbagian tubuh dapat memperkuat karakteristik visual dan membuat desain lebih mudah dikenali.



Gambar 2.43 Ukuran Karakter
Sumber: Bancroft (2006)

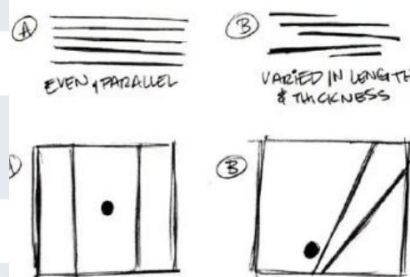
Bancroft juga menerapkan variasi ukuran harus dilakukan secara proporsional. Jika perbedaan ukuran antar elemen didorong secara berlebihan tanpa mempertimbangkan keseimbangan desain, karakter justru dapat terlihat tidak harmonis dan kehilangan daya tarik visualnya (Bancroft, 2006, h. 37).

3. Variasi (*Variation*)

Perbedaan yang muncul pada elemen-elemen desain, seperti jarak, ukuran, bentuk, maupun proporsi adalah variasi dalam penerapan desain karakter. Penerapan variasi bertujuan untuk menghindari kesan monoton dan menciptakan tampilan visual yang lebih menarik. Dengan menambahkan variasi yang tepat, sebuah desain karakter yang awalnya terlihat sederhana dapat menjadi lebih hidup, dinamis, dan memiliki daya tarik yang lebih kuat. Variasi juga membantu mengarahkan perhatian audiens pada bagian-bagian tertentu serta memperkuat identitas visual karakter. Penggunaan variasi menjadi salah satu prinsip penting dalam proses desain karakter agar hasil yang diperoleh tidak terlihat datar atau membosankan (Bancroft, 2006, h. 40).

A. Contrast Lines

Kontras pada garis dapat menciptakan daya tarik visual yang lebih kuat dalam desain karakter. Kontras ini dapat muncul melalui perbedaan ketebalan, panjang, maupun arah garis yang digunakan. Penggabungan garis-garis dengan karakteristik yang berbeda mampu memberikan penekanan visual serta membuat desain terlihat lebih dinamis.

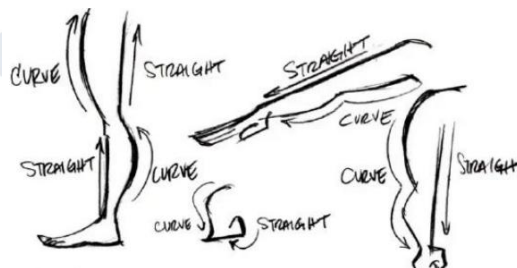


Gambar 2.44 Contrast Lines
Sumber: Bancroft (2006)

Penempatan garis pada sudut yang saling berlawanan juga dapat meningkatkan kesan kontras sehingga karakter tampak lebih ekspresif dan menarik untuk dilihat (Bancroft, 2006, h. 40).

B. Curves Lines

Kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung dapat membuat desain karakter terlihat lebih hidup. Kehadiran garis lengkung berfungsi untuk mengurangi kesan kaku yang sering muncul pada bentuk yang didominasi garis lurus.



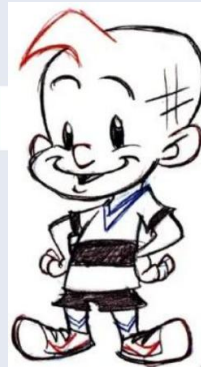
Gambar 2.45 Curves Lines
Sumber: Bancroft (2006)

Dengan memadukan kedua jenis garis tersebut, desainer dapat menciptakan karakter yang memiliki kesan gerak, fleksibilitas,

dan energi visual yang lebih kuat. Penggunaan garis lengkung yang berlawanan dengan garis lurus juga membantu menghasilkan bentuk karakter yang lebih dinamis dan menarik (Bancroft, 2006, h. 40).

C. *Recurring Shapes*

Pengulangan bentuk dalam desain karakter dapat membantu membangun tema visual yang konsisten. Bentuk yang diulang pada berbagai bagian karakter akan menciptakan kesatuan desain sehingga karakter lebih mudah dikenali.



Gambar 2.46 *Recurring Shapes*
Sumber: Bancroft (2006)

Agar tidak terlihat monoton, pengulangan tersebut dapat dikombinasikan dengan variasi ukuran maupun bentuk lain yang berbeda. Desain tetap memiliki konsistensi visual sekaligus mempertahankan daya tarik dan keragaman bentuk (Bancroft, 2006, h. 41).

D. *Negative Space*

Negative space memiliki peran penting dalam memperjelas bentuk dan identitas visual karakter. Jarak yang tercipta di antara berbagai elemen desain membantu audiens memahami struktur karakter dengan lebih mudah.



Gambar 2.47 *Negative Spaces*
Sumber: Bancroft (2006)

Variasi pada *negative space* yang dipadukan dengan *positive space* (area yang ditempati objek) dapat menghasilkan siluet yang lebih jelas, kuat, dan menarik. Pengelolaan ruang kosong yang baik tidak hanya meningkatkan keterbacaan bentuk karakter, tetapi juga memperkuat kesan visual secara keseluruhan (Bancroft, 2006, h. 41).

Elemen-elemen dasar dalam desain karakter memiliki peran penting dalam membentuk identitas visual serta kepribadian suatu karakter. Setiap elemen saling mendukung untuk menciptakan karakter yang menarik, mudah dikenali, dan memiliki ciri khas yang kuat. Bentuk (*shape*) berfungsi sebagai dasar dalam menyampaikan kepribadian dan sifat karakter secara visual, bahkan sebelum karakter tersebut berinteraksi dengan audiens. Ukuran (*size*) digunakan untuk mengatur proporsi antarbagian tubuh sehingga karakter terlihat konsisten dan memiliki penekanan visual pada bagian tertentu. Sementara itu, variasi (*variation*) berperan dalam menciptakan kontras, ritme, dan keseimbangan visual melalui perbedaan bentuk, ukuran, garis, maupun ruang. Penerapan ketiga elemen tersebut secara tepat dapat menghasilkan karakter yang lebih dinamis, ekspresif, dan mampu menarik perhatian audiens secara efektif.

2.2 Menjahit

Menjahit secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu kerajinan tangan maupun keterampilan teknis yang melibatkan penggunaan jarum dan benang

untuk menyatukan atau mengikat bahan kain dan material lainnya (Jess, 2025). Secara dimensi budaya dan peradaban, menjahit merupakan praktik kuno yang lahir dari kebutuhan dan didorong oleh kecerdasan manusia, di mana teknik dan peralatan menjahit telah berkembang selama ribuan tahun dan membawa perubahan yang sangat besar dalam peradaban manusia (Jess, 2025).

2.2.1 Pengenalan Alat dan Bahan Menjahit

Pengenalan alat dan bahan menjahit menjadi tahap awal dalam proses pembelajaran keterampilan menjahit yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pemula mengenai berbagai peralatan serta material yang digunakan dalam kegiatan menjahit. Melalui proses pengenalan ini, pelajar dapat mengetahui fungsi, cara penggunaan, serta karakteristik dari setiap alat dan bahan sehingga dapat digunakan secara tepat dan aman dalam proses pembuatan produk tekstil.

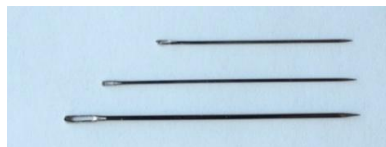
Menurut Alison Smith (2009) alat menjahit merupakan berbagai peralatan yang digunakan untuk membantu proses pembuatan pakaian atau produk tekstil, seperti jarum, gunting, meteran, sedangkan bahan menjahit adalah material utama yang akan diolah dalam proses menjahit seperti kain, benang, dan pelengkap lainnya. Berikut adalah alat dan bahan yang diperlukan untuk penjahit pemula:

1) Alat-Alat Menjahit

Setiap penjahit pemula wajib memiliki beberapa peralatan yang diperlukan untuk menjahit. Alat-alat ini dapat membantu memulai aktivitas menjahit dan menyelesaikan proyek-proyek dasar.

A. Jarum Jahit Tangan

Alat berupa batang besi kecil yang panjang dan runcing dengan lubang di satu ujung batang untuk dimasukkan dengan sebuah tali benang (Crafword, 2023).



Gambar 2.48 *Between needle* (atas), *Sharp needle* (tengah), *Crewel* (bawah)
Sumber: <https://peekaboopatternshop.com/our-blog/sewing-needle...>

Jarum untuk jahit memiliki berbagai jenis dengan berbagai ukuran dan fungsi masing-masing yaitu sebagai berikut:

- *Sharp needles* (jarum tajam), jarum ini tersedia dalam berbagai ukuran, biasanya dari ukuran 5 hingga 10. Jarum ini serbaguna dan dapat digunakan pada kain tipis, halus, ringan, dan tebal (Crafword, 2023).
- *Between needles* (jarum ukuran sedang), jarum ini memiliki ukuran yang lebih pendek dari *sharp needle* dan memiliki ujung lubang yang kecil. Jarum ini dirancang untuk jahitan pendek dan akurat (Crafword, 2023).
- *Crewel/embroidery needles* (jarum sulam/bordir) memiliki lubang yang besar dan berbentuk oval untuk memasukkan benang tebal/wol. Ukuran dan ketebalan jarum sama dengan *sharp needle*. Jarum ini biasa digunakan untuk menyulam (Crafword, 2023).

B. Gunting kain

Terdapat berbagai jenis gunting yang memiliki fungsi masing-masing untuk menjahit.



Gambar 2.49 *Fabric shears* (kiri), *Buttonhole scissors* (kanan)
Sumber: <https://www.aircraftspruce.com/catalog/cmpages/...>

Berikut adalah 2 jenis gunting yang bisa digunakan oleh penjahit pemula.

- *Fabric shears* (gunting kain) yang dikhususkan untuk memotong kain saja, gunting ini tidak boleh digunakan untuk memotong kertas atau material lain selain kain karena dapat menjadi tumpul dan merusak kain (Crafword, 2023).
- *Buttonhole scissors* (gunting lubang kancing) adalah gunting berukuran kecil dengan ujung yang tajam. Gunting

ini dirancang untuk membuat lubang kancing (Crafword, 2023).

C. Peniti



Gambar 2.50 Peniti

Sumber: <https://makeit-loveit.com/sewing-tip-no-more-stubborn...>

Alat tipis dan lurus yang digunakan untuk menahan kain agar tidak bergeser selama proses menjahit, tersedia dalam berbagai jenis ukuran untuk berbagai material kain (Crafword, 2023).

D. Pita Ukur



Gambar 2.51 Pita ukur jahit

Sumber: <https://fitinline.com/article/read/meteran/>

Pita ukur yang fleksibel digunakan untuk mengambil ukuran tubuh, menyesuaikan pola, dan memeriksa panjang kain. Alat ini juga dapat digunakan untuk mengukur kain, memposisikan pola kertas, dan membuat pola (Crafword, 2023).

E. *Seam Ripper*



Gambar 2.52 *Seam ripper*

Sumber: <https://thesewingloftblog.com/how-to-use-a-seam-ripper/>

Sebuah alat runcing dengan pisau tajam. Bagian ujungnya dapat digunakan untuk mencabut jahitan yang tidak diinginkan, dan bagian pisaunya digunakan untuk memotong deretan jahitan (Crafword, 2023).

2) Bahan-Bahan Menjahit

A. Benang

Benang menjadi bahan utama dalam menjahit yang dibutuhkan untuk menyatukan kain agar menjadi suatu bentuk. Benang juga dipilih tergantung dari jenisnya, ukurannya, dan efek yang diinginkan.



Gambar 2.53 Gulungan benang

Sumber: <https://wunderlabel.com/blog/p/choose-right-sewing...>

Perlu diperhatikan juga dalam penggunaan benang, jika benang terlalu tebal untuk kain, kemungkinan akan tampak kerutan di sepanjang garis jahitan akibat benang macet atau tarikan yang terlalu kencang. Berikut adalah jenis-jenis benang beserta ciri-ciri dan fungsinya:

1) Benang *Corespun*

Benang yang terbuat dari katun atau *polyester* cocok untuk digunakan pada berbagai jenis kain. Benang ini memiliki ketahanan yang lebih baik daripada *polyester* pintal. Benang *polyester* berlapis katun dapat menahan suhu tinggi yang dibutuhkan untuk menyetrika kain katun dan linen.

2) Benang *polyester* pintal

Benang ini terbuat dari serat *polyester* pendek yang dipintal bersama, memberikan sifat yang kuat dan elastis, cocok digunakan untuk bahan kain elastis dan kain wol.

3) Benang lilitan lubang kancing

Benang ini terbuat dari *polyester* atau sutra yang tebal dan digunakan untuk jahitan atas dan jahitan lubang kancing.

B. Kain

Terdapat beragam jenis kain yang memiliki ciri tekstur dan ketebalan masing-masing. Berikut adalah jenis kain yang ada:

1) *Cotton*

Kain katun adalah bahan alami yang memiliki fungsi yang serbaguna. Sifat katun memiliki harga yang terjangkau, perawatan mudah, kekuatan, daya tahan, dan kenyamanan, menjadikan bahan kain paling umum untuk membuat pakaian (Crafword, 2023, h. 34).



Gambar 2.54 Kain Katun

Sumber: <https://zelouffabrics.com/blogs/news/all-about...>

Bahan kain ini dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, mulai dari paling ringan hingga berat.

a. *Lightweight*

Kain dengan berat yang ringan dapat digunakan untuk pakaian formal atau pakaian malam, busana berlapis, lapisan dalam pakaian, lapisan bawah, dan *stabilizer*. Contohnya bahan *batiste*, *chiffon*, *gauze*, *lawn*, *organdy*, dan *voile* (Crafword, 2023, h. 34).

b. *Medium-weight*

Kain dengan berat sedang ini digunakan untuk pakaian aktivitas seperti pakaian olahraga, pakaian kasual,

kemeja pria, pakaian anak-anak, pakaian tidur, blus, dan gaun. Contohnya bahan *boucle*, *chambray*, *chintz* (katun poles), *damask*, *denim*, *flannel*, *gabardine*, *gingham*, *muslin*, kain kemeja, *pique*, *plisse*, *poplin*, *seersucker*, *twill*, dan *velveteen* (Crafword, 2023, h. 34).

c. *Heavyweight*

Hampir seperti kain dengan berat sedang, kain yang lebih berat dari bahan lainnya digunakan untuk membuat jaket, pakaian tidur tebal, pakaian formal, pakaian anak, pakaian olahraga, gaun, dan pakaian malam. Contohnya bahan *boucle*, *brocade*, *chenille*, *corduroy*, *damask*, *denim*, *duck*, *gabardine*, *matelassé*, *terry cloth*, *twill*, *velour*, *velvet*, dan *velveteen* (Crafword, 2023, h. 34).

2) *Linen*

Kain linen terbuat dari bahan tanaman rami, yang sudah digunakan lebih dari 4.000 tahun. Rami ditanam dan dijadikan salah satu bahan yang paling mudah didapatkan untuk produksi tekstil. Kain linen memiliki tenunan yang tidak rata, namun terasa sejuk dan kering saat disentuh karena dapat menyerap kelembapan hingga 20 kali beratnya sebelum menjadi lembap. Seratnya memiliki inti berongga, yang menjaga kelembapan agar tidak menempel pada tubuh, membantu menghambat pertumbuhan jamur dan memberikan sifat antibakteri (Crafword, 2023).



Gambar 2.55 Kain Linen

Sumber: <https://brydenapparel.com/linen-fabric/>

Kain linen kuat dan tahan lama, dapat terurai secara alami, warna tidak luntur, tahan ngengat, tidak menyebabkan alergi, dan mudah diwarnai. Meskipun linen mudah kusut, linen tahan terhadap keausan dan abrasi (Crafword, 2023, h. 35).

3) *Silk*

Kain sutra dianggap sebagai kain paling mewah sejak jaman dulu. Sutra memiliki bahan serat yang serbaguna, yang dihasilkan dari ulat sutra dan diolah menjadi kain *chiffon* yang ringan atau kain satin *brocade* yang berornamen atau *matelesse*.



Gambar 2.56 Kain Sutra

Sumber: <https://orange-lingerie.com/blogs/news/how-to...>

Kain ini dapat diwarnai dengan baik, dan memiliki tekstur yang berkilau, lembut, halus, daya tahan lama, dan menyerap air dengan baik. Meskipun tahan terhadap kerutan, sutra rentan terhadap listrik statis.

Saat menjahit menggunakan kain sutra, perlu diketahui untuk menggunakan jarum yang cocok, menggunakan jarum yang tipis dan tajam dan juga gunting yang halus dan tajam agar terhindar dari terjadinya tersangkut (Crafword, 2023, h. 36).

4) *Wool*

Kain wol terbuat dari bahan serat hewan yang sudah ada dari jaman prasejarah, kain wol diperoleh dari bulu domba, kambing, kelinci, dan berbagai hewan yang memiliki bulu

tebal. Proses pembuatan dilakukan dengan memisahkan helai perhelai yang digulung hingga menjadi halus. Kain wol yang halus menjadi tujuan untuk memberikan kilau mewah seperti sutra, dengan kelenturan dan kenyamanannya.

Serat wol hewani sangat lembut, hangat, dan tahan lama dari kerutan dan panas. Selain itu, kain wol mudah dijahit dan dibuat. Kain ini menjaga kelembapan agar tidak menempel di tubuh, membantu pemakaian tetap kering. Serat wol hewani menyerap hingga 30% dari beratnya sebelum menjadi basah. Wol akan menggumpal jika terkena kelembapan, panas, dan tekanan yang tinggi.



Gambar 2.57 Kain Wool

Sumber: <https://www.freepik.com/premium-photo/swirl-wool...>

Kain wol cocok untuk pakaian malam, syal, rok, gaun, atasan, dan celana dengan ketebalan yang ringan. Kain wol dengan ketebalan yang berat digunakan untuk membuat mantel, selimut, dan pakaian musim dingin (Crafword, 2023, h. 37).

5) *Nylon*

Nylon adalah sebutan umum untuk keluarga polimer sintetis yang secara umum dikenal sebagai poliamida. Sebagai salah satu serat buatan manusia pertama, *nylon* diproduksi ke dunia sejak tahun 1939. *Nylon* dirajut menjadi kaus kaki dan banyak digunakan sebagai parasut, rompi, anti peluru, seragam, dan ban. *Nylon* memiliki sifat ringan, kuat, tahan lama, dan lentur. Namun tidak memiliki sirkulasi udara dan cepat kering.



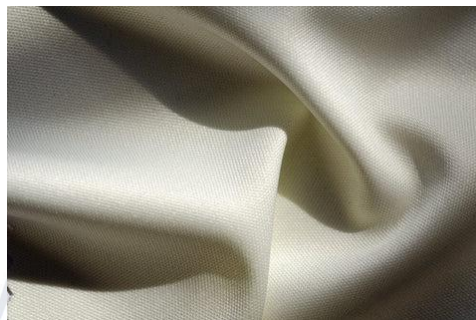
Gambar 2.58 Kain Nylon

Sumber: <https://sewport.com/fabrics-directory/nylon-fabric>

Nylon mudah dicampur dengan banyak serat lain, sehingga meningkatkan daya tahan, mempertahankan bentuk, dan ketahanan terhadap abrasi. Bahan *nylon* rentan terhadap listrik statis. Bahan ini biasa dibuat untuk jaket, jas hujan, pakaian salju, jaket anti angin (Crafword, 2023, h. 40).

6) Polyester

Polyester terbuat dari bahan polimer sintetis yang diproduksi sejak tahun 1953. Kain *polyester* memiliki sifat yang kuat, tekstur yang lembut dan lentur, tahan kerut dan dapat mempertahankan bentuknya.



Gambar 2.59 Kain Polyester

Sumber: <https://www.poundametre.com/blogs/sewciety...>

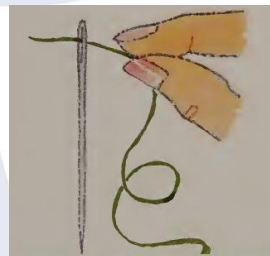
Kain ini hanya membutuhkan perawatan yang minimal dan mudah dicuci. *Polyester* mudah dipadukan dengan banyak kain lainnya dan mengurangi pemudaran warna (Crafword, 2023, h. 41).

2.2.2 Teknik Dasar Jahit

1. Cara memasukkan benang ke ujung jarum dan mengikat simpul benang

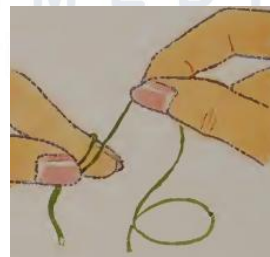
Hal yang perlu diketahui terlebih dahulu adalah bagaimana cara memasukkan benang ke lubang jarum dan bagaimana mengikat simpul ujung benang agar proses menjahit tidak dihambat oleh benang yang tersangkut. Berikut adalah cara memasukkan benang ke lubang jarum dan mengikat simpul ujung benang.

- 1) Setelah menentukan ukuran panjang benang yang diinginkan, gunting ujung benang untuk memberikan ujung tumpul yang mudah dimasukkan, lalu masukkan melalui lubang jarum. Pilih jarum serbaguna dengan ukuran yang sesuai dengan kain. Pilihan terbaik adalah menggunakan jarum tajam dengan lubang yang lebar dan mudah dimasukkan benang. Tarik sekitar 5 cm (2 inci) benang melalui jarum. Lepaskan gulungan benang dan potong benang hingga sama panjang.



Gambar 2.60 Masukkan benang ke lubang jarum
Sumber: (Evelegh, 2012)

- 2) Lilitkan ujung benang ke jari telunjuk hingga membentuk gulungan.



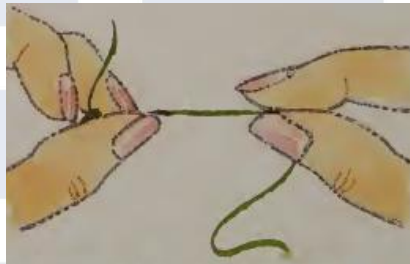
Gambar 2.61 Gulung benang ke jari
Sumber: (Evelegh, 2012)

- 3) Kemudian, pelintirkan benang di antara ibu jari dan jari telunjuk hingga terlepas dari ujung jari.



Gambar 2.62 Pelintir benang
Sumber: (Evelegh, 2012)

- 4) Gulung benang, lalu gunakan jari tengah untuk mengencangkan simpul sambil menggesernya ke ujung benang.



Gambar 2.63 Gulung dan geser benang ke ujung
Sumber: (Evelegh, 2012)

2. Jenis-jenis teknik menjahit

Dalam kegiatan menjahit, penyambungan kain dilakukan menggunakan jarum dan benang melalui berbagai teknik jahitan. Setiap teknik memiliki pola tusukan, cara pengerjaan, serta fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Pemilihan teknik jahit yang tepat dapat memengaruhi kekuatan sambungan, kerapian hasil jahitan, serta nilai estetika pada produk yang dihasilkan. Pemahaman mengenai berbagai teknik jahit dasar menjadi penting bagi pemula sebagai bekal dalam mengembangkan keterampilan menjahit. Berikut merupakan beberapa jenis teknik jahit yang umum digunakan.

A. Tusuk Jelujur (*Running Stitch*)

Jahitan jelujur (*running stitch*) merupakan salah satu teknik jahit dasar yang umum digunakan untuk menyatukan dua lapisan kain secara sementara sebelum proses penjahitan

menggunakan mesin. Teknik ini memiliki pola jahitan sederhana dengan arah horizontal dan jarak antar tusukan yang dibuat relatif sama sehingga menghasilkan garis jahitan yang rapi. Cara pengerjaannya dilakukan dengan menusukkan jarum secara berulang dari atas ke bawah melalui kain hingga membentuk rangkaian tusukan yang berkesinambungan.



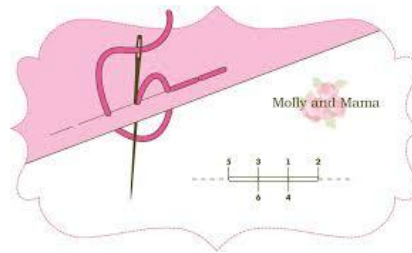
Gambar 2.64 Tusuk Jelujur

Sumber: <https://bcaf.telkomuniversity.ac.id/6-teknik-dasar-jahit-tusuk...>

Selain digunakan sebagai jahitan sementara, teknik jelujur juga sering dimanfaatkan dalam proses pembuatan pola, penandaan bagian kain, maupun penyesuaian posisi kain sebelum dijahit permanen. Karena mudah dipelajari dan diterapkan, jahitan jelujur menjadi salah satu teknik dasar yang penting dikuasai oleh pemula. Teknik ini juga dapat digunakan untuk memperbaiki pakaian yang robek serta membantu proses pengerjaan berbagai proyek jahit yang lebih kompleks.

B. Tusuk Tikam Jejak (*Back Stitch*)

Jahitan tusuk tikam jejak (*backstitch*) merupakan teknik jahit tangan yang menghasilkan jahitan kuat dan rapi, sehingga tampilannya menyerupai hasil jahitan mesin. Teknik ini dikerjakan dengan menusukkan jarum dari bagian bawah kain, kemudian membuat tusukan ke arah belakang pada titik jahitan sebelumnya sebelum melanjutkan ke titik berikutnya. Pola tersebut membuat setiap jahitan saling terhubung dan mengisi satu sama lain, sehingga menghasilkan garis jahitan yang padat dan kokoh.

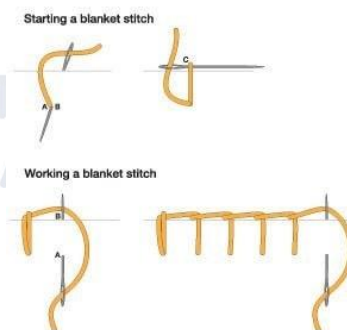


Gambar 2.65 Tusuk Tikam Jejak
Sumber: <https://www.mollyandmama.com.au/how-to-back-stitch...>

Karena memiliki daya tahan yang baik, tusuk tikam jejak sering digunakan pada bagian pakaian yang memerlukan sambungan kuat, seperti celana, kemeja, atau pakaian sehari-hari lainnya. Teknik ini juga menjadi alternatif yang efektif bagi pemula atau individu yang belum memiliki mesin jahit, tetapi tetap ingin menghasilkan jahitan yang rapi, kuat, dan tahan lama.

C. Tusuk Feston (*Blanket Stitch*)

Tusuk feston (*blanket stitch*) merupakan teknik jahit tangan yang umum digunakan untuk merapikan dan melindungi tepi kain agar tidak mudah terurai. Teknik ini memiliki pola jahitan yang membentuk deretan simpul pada bagian tepi kain, sehingga selain berfungsi sebagai penguat, juga memberikan nilai estetika pada hasil jahitan. Karena tampilannya yang dekoratif, tusuk feston sering diterapkan pada berbagai proyek kerajinan tangan dan produk tekstil, seperti kantong kain, kain flanel, hiasan dekoratif, serta aplikasi kain pada pakaian atau aksesoris.

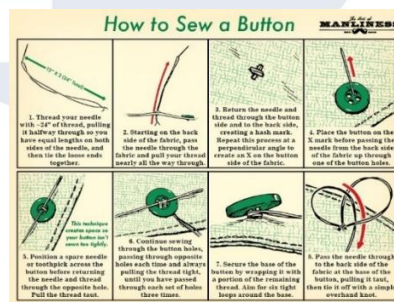


Gambar 2.66 Tusuk Feston
Sumber: <https://fitinline.com/article/read/11-variasi-tusuk-feston...>

Kombinasi antara fungsi dan keindahannya menjadikan teknik ini sebagai salah satu jahitan dasar yang penting untuk dipelajari, terutama bagi pemula yang ingin mengembangkan keterampilan menjahit dan kerajinan tekstil.

D. Tusuk Lubang Kancing

Tusuk lubang kancing (*buttonhole stitch*) merupakan teknik jahit yang digunakan untuk memperkuat dan merapikan tepi lubang kancing agar tidak mudah terurai atau robek akibat penggunaan yang berulang. Teknik ini dikerjakan dengan membuat jahitan yang rapat dan berulang mengelilingi tepi lubang kancing, sehingga menghasilkan struktur yang lebih kuat sekaligus tampilan yang rapi. Jahitan yang padat tersebut berfungsi melindungi serat kain di sekitar lubang kancing agar tetap awet dan tidak mudah rusak.



Gambar 2.67 Tusuk Lubang Kancing

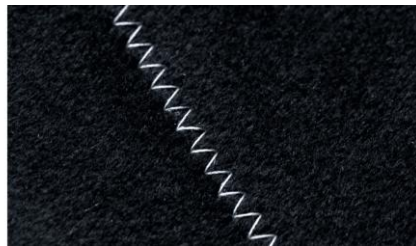
Sumber: <https://www.artofmanliness.com/skills/how-to/sewing-on-a-button/>

Selain digunakan untuk membuat lubang kancing, teknik ini juga dapat diterapkan saat memasang kancing pada pakaian untuk memastikan kancing terpasang dengan kuat dan tahan lama. Karena fungsinya yang penting dalam penyelesaian pakaian, tusuk lubang kancing menjadi salah satu teknik dasar yang perlu dikuasai dalam keterampilan menjahit.

E. Tusuk Zigzag

Tusuk zigzag (*zigzag stitch*) merupakan teknik jahit yang digunakan untuk mengunci dan merapikan tepi kain agar tidak mudah terurai, terutama pada jenis kain yang tipis atau memiliki

serat yang mudah lepas. Teknik ini menghasilkan pola jahitan yang bergerak secara bergantian dari satu sisi ke sisi lainnya sehingga membentuk garis menyerupai huruf *zigzag*. Pola tersebut membantu memperkuat tepi kain sekaligus menjaga kerapian hasil jahitan.



Gambar 2.68 Tusuk Zigzag

Sumber: <https://bcaf.telkomuniversity.ac.id/6-teknik-dasar-jahit-tusuk...>

Selain berfungsi sebagai jahitan *finishing*, tusuk *zigzag* juga sering digunakan pada bagian pakaian yang mengalami tarikan atau pergerakan lebih sering karena memiliki tingkat fleksibilitas yang baik. Teknik ini banyak diterapkan pada ujung rok, celana, lengan, maupun berbagai bagian tepi pakaian lainnya untuk meningkatkan daya tahan dan kualitas hasil jahitan.

2.3 Penelitian Relevan

Dalam upaya memperlihatkan aspek kebaruan sekaligus memperkuat landasan penelitian, penulis melakukan analisis terhadap sejumlah studi yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Fokus utama kajian diarahkan pada penelitian yang menyoroti perancangan buku interaktif yang relevan dengan pembelajaran menjahit. Setiap penelitian kemudian ditinjau dengan mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, pendekatan metodologi, serta hasil yang dicapai, sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Interaktif	Jovita Christanti, Listia	Merancang buku interaktif	Buku dirancang agar anak tidak hanya membaca, tetapi juga melakukan aktivitas

	Pembelajaran Menjahit Untuk Melatih Motorik Halus Bagi Anak-anak Usia 8-12 Tahun	Natadjaja, Mendy Hosana	berjudul “Ayo Berkemah” sebagai pendekatan untuk belajar menjahit dan melatih <i>motoric</i> , dengan <i>toolkit</i> tersedia sebagai media pendukung	menjahit secara langsung melalui elemen interaktif. Penelitian sebelumnya banyak membahas menjahit sebagai aktivitas keterampilan atau kegiatan TK, sedangkan penelitian ini memosisikan menjahit sebagai media utama untuk melatih koordinasi tangan, ketelitian, dan motorik halus melalui rancangan buku edukatif.
2	Perancangan Buku Tutorial Sulam Kristik untuk Fesyen Wanita Bertema Bunga Indonesia	Della Novita Fauziah, Senja Aprela Agustin	Merancang buku tutorial sulam kristik bertema bunga Indonesia	Pendekatan dalam pembelajaran sulam kristik melalui media visual yang <i>modern</i> , interaktif, dan relevan dengan tren <i>fashion</i> , sehingga sulam kristik tidak lagi dipandang sebagai aktivitas tradisional yang monoton, melainkan sebagai hobi kreatif yang memiliki nilai estetis dan budaya.
3	Perancangan Buku Interaktif Tentang	Nelly Tania Malinda, Maria Nala	Merancang buku interaktif yang	Penggunaan elemen interaktif dalam buku, seperti permainan visual, ilustrasi, aktivitas, dan

	Menstruasi Pertama Untuk Anak Perempuan Usia 9-12 Tahun	Damajanti, Cindy Muljosumarto	menginformasikan tentang menstruasi dengan interaktivitas dan permainan aktivitas dari buku yang juga dapat menambah ilmu.	penyajian informasi yang lebih menarik dibanding buku pelajaran biasa. Penelitian ini menyesuaikan metode belajar anak yang lebih menyukai pengalaman visual dan partisipatif daripada penjelasan teori semata. Nilai tambah dari media yang dirancang tidak hanya memberi pengetahuan dasar, tetapi juga membangun kesadaran perilaku sehat sejak dini.
--	---	-------------------------------	--	--

Berdasarkan tiga penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku interaktif memiliki peran efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar melalui penyampaian materi yang visual, komunikatif, dan aplikatif. Penelitian tentang buku interaktif pembelajaran menjahit menunjukkan pentingnya metode praktik langsung dengan ilustrasi langkah demi langkah untuk membantu pemula memahami teknik menjahit dasar. Penelitian buku tutorial sulam kristik menekankan penggunaan desain visual yang menarik, *modern*, dan estetik agar pembelajaran keterampilan tekstil lebih diminati oleh generasi muda. Sementara itu, penelitian buku interaktif tentang menstruasi pertama menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sederhana, ilustrasi, dan elemen interaktif mampu membantu penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami sesuai karakteristik target audiens. Oleh karena itu, ketiga penelitian tersebut dapat menjadi acuan dalam perancangan berupa buku interaktif keterampilan menjahit dasar, khususnya dalam penerapan visual yang menarik, penyampaian materi yang mudah dipahami, serta aktivitas interaktif yang mendukung pengalaman belajar secara langsung.