

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PANDUAN
MENJAHIT DASAR UNTUK GENERASI Z
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



PERANCANGAN

Oleh:

Riandra Benita Queentari

NIM 2012724024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PANDUAN
MENJAHIT DASAR UNTUK GENERASI Z
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



PERANCANGAN

Riandra Benita Queentari

NIM 2012724024

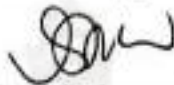
Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PANDUAN MENJAHIT DASAR UNTUK GENERASI Z SEBAGAI MEDIA EDUKASI** diajukan oleh Riandra Benita Queentari, NIM 2012724024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 197407301998022001/NIDN 0030077401

Pembimbing II/Anggota



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP 198906132020122013/NIDN 0013068909

Cognate/Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 197507102005011001/ NIDN 0010077504

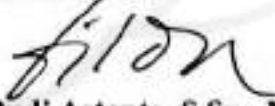
Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PANDUAN MENJAHIT DASAR UNTUK GENERASI Z SEBAGAI MEDIA EDUKASI**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini membahas mengenai perancangan buku interaktif panduan menjahit dasar yang ditujukan sebagai media edukasi menjahit menggunakan tangan untuk generasi Z. Penulis berharap dengan selesainya Tugas Akhir perancangan ini, karya tulis dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik, baik bagi adik-adik sekolah menengah atas, maupun teman-teman mahasiswa dari segala fakultas dan jurusan yang tertarik dengan dunia menjahit, baik sebagai hobi, maupun untuk kebutuhan reparasi pakaian.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka menerima kritik dan saran jika ditemukan adanya kesalahan dan kekurangan agar dapat menyempurnakan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberi kontribusi positif dan manfaat di bidang seni rupa dan memberikan manfaat bagi para pembaca, serta kemandirian pada generasi muda.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Penulis,



Riandra Benita Quecentari

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PANDUAN MENJAHIT DASAR UNTUK GENERASI Z SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Riandra Benita Queentari
NIM. 2012724024

Minimnya pengetahuan menjahit dasar pada kalangan remaja di Indonesia menjadi perhatian utama dalam perancangan tugas akhir ini. Berdasarkan data survey, hanya 29,5% dari 58 responden Generasi Z yang memahami istilah teknik menjahit dasar, dan hanya 26,3% yang mengenali alat-alat menjahit. Namun demikian, mayoritas menunjukkan minat untuk mempelajari keterampilan ini, terutama untuk keperluan memperbaiki (*repairing*) dan memodifikasi pakaian secara mandiri. Menghadapi hal tersebut, perancangan ini menghasilkan karya akhir berupa buku interaktif panduan menjahit dasar yang dirancang untuk Generasi Z. Proses perancangan dilakukan melalui metode studi literatur, observasi visual dan partisipatif, serta analisis data menggunakan pendekatan design thinting, 5W+1H, dan SWOT.

Buku tersebut menggabungkan media cetak dan tekstil sebagai sarana edukatif yang sistematis, komunikatif, dan menarik. Tantangan utama dalam proses produksi, terletak pada integrasi elemen tekstil ke dalam sistem pembuatan buku konvensional. Penulis melibatkan validasi materi bersama guru SMK Negeri Tata Busana, sebagai ahli materi pada perancangan. Diharapkan buku ini dapat menjadi romantik awal dalam memperkenalkan keterampilan menjahit sebagai bagian dari kecakapan hidup yang relevan dan aplikatif di kalangan Generasi Z.

Kata Kunci: buku Interaktif, menjahit dasar, Generasi Z, keterampilan, visual

ABSTRACT

DESIGNING AN INTERACTIVE GUIDEBOOK FOR BASIC HAND-SEWING AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR GENERATION Z

Riandra Benita Queentari
NIM. 2012724024

The lack of basic sewing knowledge among teenagers in Indonesia is primary concern addressed in this final project. According to survey data, only 29.5% of 58 Generation Z respondents understood the basic sewing terminology, and just 26.3% were familiar with sewing tools. Nevertheless, the majority expressed interest in learning this skill, especially for the purpose of repairing and modifying clothes independently. In response, this project produced an interactive guidebook specifically designed for Generation Z. The design process was carried out through literature studies, visual and participatory observations, and data analysis using the design thinking approach, along with 5W+1H and SWOT methods

The guidebook combines print and textile media as an educational tool that is systematic, communicative, and engaging. A major challenge in the production process lies in integrating textile elements into conventional book-making systems. The content was validated in collaboration with a vocational high school (SMK) fashion teacher as a subject matter expert. This book aims to serve as an inspiring introduction to sewing as a relevant and applicable life skill for Generation Z.

Keywords: interactive book, basic sewing, Generation Z, life skills, visual

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xvii
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Perancangan	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan	8
H. Metode Analisis Data	10
I. Skematika Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	13
A. Tinjauan Literatur Buku.....	13
1. Tinjauan Buku.....	13
2. Tinjauan Buku Interaktif.....	15
3. Tinjauan Buku Panduan	19
4. Elemen pada Buku Interaktif dan Buku Panduan	21
5. <i>Style Design</i> Pada Buku	26
B. Tinjauan Tentang Busana dan Menjahit	28
1. Pengertian dan Sejarah Perkembangan Menjahit.....	28

2. Teknik Menjahit Dasar.....	30
3. Kancing dan Resleting	36
4. Daur Ulang <i>Fashion</i>	36
5. Relevansi Menjahit dengan Generasi Z	37
C. Tinjauan Literatur Generasi Z.....	40
1. Pengertian Generasi Z	40
2. Karakteristik Generasi Z	40
3. Gaya Belajar Generasi Z	42
4. Konsumsi Buku pada Generasi Z.....	42
D. Tinjauan Media Edukasi	43
1. Definisi Media Edukasi.....	43
2. Fungsi Media Edukasi.....	43
3. Jenis-jenis Media Edukasi.....	44
E. Studi Karya Relevan	45
F. Metode Analisis Data.....	48
1. Design Thinking.....	48
2. 5W+1H.....	49
3. SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats).....	51
BAB III KONSEP DESAIN	57
A. Konsep Kreatif	57
1. Tujuan Kreatif	57
2. Strategi Kreatif.....	57
3. Program Kreatif.....	62
B. Konsep Media Pendukung	81
1. Tujuan Media	81
2. Strategi Media	81
BAB IV PROSES DESAIN	90
A. Penjaringan Ide Desain	90
1. <i>Brainstorming</i> Visual: Eksplorasi Gaya dan Warna	95
2. Sketsa Warna Konsep Halaman Panduan Interaktif	91
3. Sketsa dan Alternatif Desain <i>Cover</i>	95
4. Desain Aset Visual.....	92

B. Judul dan Sampul	95
1. Tipografi Judul Buku	95
2. Desain Sampul Depan Buku	95
3. Desain Sampul Belakang	96
4. Desain Sampul Depan Hingga Belakang	96
5. Desain <i>Endpaper</i> dan Sampul Dalam	97
C. Sketsa <i>Layout</i> dan <i>Final Layout</i>	97
D. Lembar Interaktif	118
E. <i>Book Sleeve</i>	123
F. Desain Final Buku Interaktif Panduan Menjahit.....	124
G. Media Pendukung Buku Interaktif Panduan Menjahit.....	125
1. Stiker	125
2. <i>Totebag</i>	125
3. <i>Packaging</i>	126
4. Katalog	126
5. Poster.....	127
6. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	127
7. <i>Dompet / Card Holder</i>	128
8. Media Sosial Instagram.....	128
H. Reportase Uji Media.....	130
BAB V PENUTUP.....	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	132
A. Observasi Partisipatif, Uji Materi, dan Notulensi	
Guru SMK Tata Busana.....	132
B. Lembar Konsultasi.....	141
C. Dokumentasi.....	145
D. <i>Turnitin</i>	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pakaian tidak pernah lepas dari kehidupan manusia, di samping sebagai kebutuhan utama, pakaian pun kini sudah menjadi gaya hidup, tren mode, dan sudah menjadi sebuah komoditas besar (Boedijono, 2014). Kebutuhan sandang, seperti yang diketahui, merupakan salah satu dari tiga kebutuhan dasar manusia. Tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, pakaian juga berperan penting dalam melindungi manusia dari perubahan suhu, debu, kotoran, serta paparan sinar matahari. Hal tersebut membuat pakaian penting untuk kenyamanan dan perlindungan dalam kehidupan sehari-hari.

Masyarakat sudah sangat lekat dengan istilah fashion dari zaman ke zaman. Saat ini, Generasi Z merupakan generasi yang mendominasi populasi Indonesia menurut data dari sensus penduduk 2024, sebesar 52,2% dari keseluruhan populasi (<http://www.kompas.com>, Fase - Fase Baru Generasi Z, tt:1, Diakses pada 18 September 2024). Dalam beberapa kasus, penampilan menjadi sebuah dinamika kompetitif dimana remaja harus menyesuaikan penampilannya sesuai dengan kelompok tertentu yang mereka ikuti, agar “dianggap” di dalam kelompok tersebut (Maloka et.al., 2024).

Menurut Amanda et.al. (2024:174-178), Generasi Z memiliki tingkat konsumsi yang sangat tinggi. Hal ini dikarenakan Generasi Z cenderung memiliki kebiasaan untuk menjadikan aktivitas sosialnya menjadi kebutuhan utama. Ditambah lagi, perkembangan pesat teknologi informasi telah membuat perubahan perilaku pada gaya hidup Generasi Z. Mereka seringkali membuat pembelian produk secara impulsif melalui media sosial. Ironisnya, kini *fashion waste* juga menjadi perbincangan hangat karena hasil dari perilaku konsumtif tersebut yang tidak ada habisnya. Setidaknya, dampak dari industri *fast fashion* dapat menyumbangkan 92 juta ton tekstil setiap tahunnya, dan hanya 12% yang didaur ulang (<https://lestari.kompas.com>, 7 Fakta mengenai sampah Fast fashion, tt:1, diakses pada 18 September 2023).



Gambar 1. 1 Dokumentasi Limbah Kain pada Jasa Permak di Mantrijeron
(Sumber: Riandra Benita, 2025)

Positifnya, Generasi Z merupakan generasi yang paling progresif dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Jika mengutip dari (<https://tempo.co>, 7 *Karakteristik Gen Z yang Jarang Diketahui*, tt:1, diakses pada 15 May 2025), generasi Z adalah generasi yang cenderung pragmatis dan progresif secara berpolitik. Atau beberapa masyarakat menyebutnya dengan istilah “*woke*” (OneWhoShallNotBeName. (2023). *Woke*. Urban Dictionary. <https://www.urbandictionary.com>, tt:1, diakses pada 15 May 2025) Merujuk pada sekelompok orang yang menyadari kebenaran di balik hal-hal yang tidak sepenuhnya diketahui oleh masyarakat. Dengan hal tersebut, bila dilihat dari sisi antropologi, Generasi Z menjunjung nilai dan norma sosial terhadap pola konsumsi. Mereka memahami pentingnya mengurangi limbah dan memanfaatkan kembali sumber daya alam yang terbatas (Fauziyah et.al., 2024).

Contohnya, kini kian marak sebuah tren *thrifting*, di mana para remaja gemar membeli pakaian dan barang-barang bekas sebagai langkah pengurangan limbah tekstil sekaligus cara hidup hemat. Menurut Firjatulloh (2024:17-19) pada jurnal mengenai tren remaja dan motivasi konsumen dalam budaya hemat, barang *thrift* tidak selalu dalam kondisi mulus. Akan tetapi, minat remaja tetap tinggi karena mereka dapat tampil modis dengan harga yang lebih terjangkau. Tidak hanya *thrift*, beberapa remaja Gen Z juga

memanfaatkan baju bekas dari turunan orang tua mereka sebagai nilai *fashion* antik dan klasik .

Dari fenomena di atas, para remaja memiliki keluhan yang cukup beragam, yaitu kebanyakan dari mereka tidak benar-benar memahami istilah yang berhubungan dengan pakaian. Remaja awam cenderung memiliki antusias yang tinggi dalam *styling* untuk membangun *image personality* mereka sendiri, namun tidak mengerti bagaimana cara mengkombinasikan, memodifikasi, membangun siluet (*fitting*), hingga merawat pakaiannya dengan benar. Berikut merupakan data responden pra-kuesioner yang diadakan pada tanggal 17 September 2024.

Tabel 1.1. Data Presentase Responden

Variabel	Kategori	Presentase/Jumlah
Usia	20-22	69%
	23-25	27,6%
	26-27	3,4%
Gender	Perempuan	70,7%
	Laki-Laki	29,3%
Asal Daerah	Jabodetabek	33
	Bandung	1
	Yogyakarta	9
	Lainnya	15
Sekolah/Kampus	ISI Yogyakarta	38
	ISI Surakarta	1
	Alumni Tata Busana SMKN 27 Jakarta	13
	Lainnya	44

Dari tabel sebelumnya, data menunjukkan bahwa hanya 29,5% dari 58 responden remaja yang benar-benar mengenal istilah teknik menjahit, seperti sum, tikam jejak, tusuk jelujur, tusuk feston, tusuk rantai, maupun *backtack*. Selain itu, hanya 26,3% yang mengetahui nama dan alat alat untuk menjahit. Akan tetapi, mayoritas responden setidaknya memiliki keinginan untuk mempelajari teknik menjahit dasar. Alasan utama mereka ingin menguasai teknik menjahit adalah untuk memperbaiki pakaian pribadi (*repairing*), seperti menjahit baju yang bolong, dedel, kancing lepas, ataupun merubah ukuran dan

siluet. Selain itu, 75,9% responden tertarik untuk memodifikasi pakaian mereka, seperti menambahkan *patch* kekinian, sulaman, ataupun payet.

Mayoritas responden juga ingin menguasai bagaimana cara merawat jenis pakaian dengan benar. Sebesar 50,9% responden mengalami kendala perawatan pakaian dan 35,1% responden memiliki kendala total. Menjahit merupakan keterampilan yang praktis dan berharga yang bisa digunakan dalam banyak aspek kehidupan, seperti menghemat uang, mengekspresikan kreativitas, hingga mengurangi stres (<https://esmodjakarta.com>, *Seni Menjahit Mengapa Kamu Harus Bisa Menjahit.*, tt:1, Diakses pada 17 September 2024).

Berdasarkan temuan ini, penulis ingin merancang sebuah buku interaktif yang memungkinkan pembaca mengenali dan berlatih teknik menjahit dasar secara manual. Buku ini akan dilengkapi dengan instruksi untuk memodifikasi serta memperbaiki pakaian. Dalam konteks perancangan ini, buku interaktif merupakan sebuah media cetak berjilid yang dirancang dengan fitur khusus untuk menarik partisipasi dan interaksi dari pembaca. Salah satu fitur interaktif dalam buku ini adalah halaman kain yang didesain sesuai dengan instruksi untuk berbagai jenis jahitan tangan.

Setiap jenis tusuk jahit memiliki fungsi yang berbeda, seperti untuk menjahit ujung kain, menyatukan kain, dan sebagainya. Halaman kain tersebut dapat digunakan berkali-kali, sehingga buku interaktif ini bersifat tahan lama dan tidak hanya sekali pakai. Dengan demikian, pembaca dapat menerapkan keterampilan menjahit yang telah dipelajari ke dalam hasil praktik yang diinginkan, seperti *upcycling* dan *repairing*, sesuai dengan studi kasus yang dialami responden. Interaksi dan hasil praktik yang dihasilkan dari buku ini menjadi pembeda utama antara buku panduan interaktif dengan buku panduan biasa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat desain buku interaktif yang menarik dan relevan bagi Generasi Z sebagai media pelatihan menjahit dasar?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah mendesain buku interaktif yang menarik dan relevan bagi Generasi Z sebagai media pelatihan menjahit dasar.

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari tugas akhir perancangan ini yang penulis berikan, diantaranya:

1. Buku interaktif ini dirancang untuk individu dari Generasi Z berusia antara 15 hingga 21 tahun yang memiliki ketertarikan dalam mempelajari keterampilan dasar menjahit. materi yang disajikan berfokus kepada teknik-teknik dasar menjahit tangan sebagai landasan awal dalam penguasaan keterampilan menjahit secara lebih luas. Penguasaan teknik ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, seperti memperbaiki pakaian yang rusak, maupun menghias pakaian yang sudah *out-dated*.
2. Fokus utama dari buku ini adalah memberikan pengenalan dasar mengenai keterampilan menjahit tangan. Materi mencakup pengenalan berbagai alat yang digunakan, istilah dan ketentuan dasar dalam menjahit, hingga teknik-teknik dasar menjahit dasar itu sendiri.
3. Komponen interaktif pada buku, terletak pada lembar khusus yang terbuat dari kain kristik dan kanvas, dimana pembaca dapat melakukan praktik menjahit secara langsung pada buku tersebut. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan bagian praktik DIY (*do it yourself*) yang memungkinkan pembaca untuk menerapkan teknik-teknik yang telah dipelajari sebelumnya.
4. Perancangan buku interaktif ini menggunakan beberapa metode observasi partisipatif, observasi kepada buku-buku panduan menjahit, tutorial online, hingga uji materi kepada ahli materi.
5. Perancangan buku interaktif akan menerapkan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) 6, yang Dimana tahapan tersebut melibatkan pengembangan model atau prototipe, validasi komponen, hingga pengujian dalam lingkungan yang relevan.

6. Perancangan ini tidak mencakup implementasi sistem *e-commerce* atau produksi massal, melainkan hanya pada media pendukung berupa akun Instagram (@fixstitch.id) yang berfungsi sebagai platform digital untuk memperluas jangkauan edukasi, membangun komunitas, serta menyediakan informasi seputar system pemesanan produk berupa kit menjahit dan buku interaktif.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk Akademis
Buku interaktif ini dapat menjadi referensi penelitian dan pengembangan metode desain komunikasi visual, khususnya media interaktif fisik sebagai alat pembelajaran.
2. Manfaat untuk Instansi
Bagi instansi terkait, buku interaktif ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk keterampilan menjahit tangan dengan cara yang menarik.
3. Manfaat Praktis
Bagi masyarakat, buku ini dapat membantu mengembangkan keterampilan dasar menjahit serta mempromosikan nilai kerajinan tangan pada kehidupan sehari-hari.
4. Manfaat untuk Target Audience
Buku interaktif ini menawarkan media belajar yang sesuai dengan gaya visual dan interaktif Generasi Z, memungkinkan mereka untuk belajar menjahit secara mandiri dan kreatif.

F. Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional dari perancangan buku interaktif tersebut, dimana berupa definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam proses perancangan, sehingga pembaca dapat memahami konteks dari istilah dari topik terkait.

1. Buku Interaktif
Dalam konteks perancangan ini, buku interaktif merupakan media edukasi berbentuk media cetak fisik, yang dirancang dengan fitur khusus untuk menarik partisipasi dan interaksi dari pembaca, untuk mempraktekkan proses menjahit.

2. Generasi Z

Merupakan kelompok target pengguna yang berusia antara 15-20 tahun, yang dikenal memiliki interest yang tinggi terhadap, *digital-savvy*, menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, serta menyenangkan.

3. Teknik Jahit Tangan

Merupakan metode menjahit yang dilakukan hanya menggunakan jarum dan benang. Metode tersebut memiliki beberapa jenis tusuk, diantaranya adalah tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk feston, tusuk rantai, dan lainnya. Metode tersebut dapat dipraktekkan dengan lebih praktis, tanpa memerlukan mesin jahit.

4. *Upcycle Fashion / Product*

Merupakan proses merancang atau memperbaharui pakaian lama dan bahan bekas menjadi sebuah produk baru dengan nilai estetika yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, keterampilan menjahit tangan dapat digunakan untuk memodifikasi atau menghias pakaian sebagai bagian dari tren yang mendukung keberlanjutan industri fesyen.

5. Media Edukasi

Merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mempermudah pemahaman pembaca. Dalam konteks karya ini, berfungsi sebagai media edukasi yang mengajarkan keterampilan menjahit tangan kepada Generasi Z.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Penulis melakukan kajian terhadap berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel web, dan jurnal ilmiah yang membahas topik-topik terkait desain grafis, buku interaktif, media pembelajaran, serta teknik dasar menjahit tangan. Studi ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman teoritis yang kuat serta mendukung pengembangan isi dan format buku agar sesuai dengan standar edukatif dan visual yang efektif.

b. Observasi

1) Observasi Produk Sejenis

Penulis mengamati berbagai buku panduan menjahit yang telah beredar di pasaran, serta media digital yang menyajikan tutorial menjahit. Tujuan dari observasi ini, untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari media yang ada.

2) Observasi Partisipatif

Penulis melakukan komunikasi dan diskusi dengan seorang guru Tata Busana dari SMK sebagai ahli materi. Melalui diskusi tersebut, penulis mendapatkan masukan terkait alur pembelajaran menjahit, urutan materi yang tepat, serta pendekatan yang sesuai dengan konteks pendidikan dasar.

3) Observasi Visual / Gaya Desain

Penulis juga mengamati tren visual yang sedang diminati oleh Generasi Z, terutama gaya desain grafis yang banyak digunakan pada media sosial dan produk digital. Tujuan observasi ini diadakan agar tampilan buku relevan secara estetika dan menarik bagi target audiens.

2. Metode Analisa Data

a. Analisis Deskriptif

1) Analisis ini dilakukan untuk menggali pemahaman teoritis dan praktis dalam perancangan buku ini. Proses dimulai dengan studi literatur terhadap buku, artikel, dan jurnal yang membahas desain grafis, buku, menjahit, serta karakteristik Generasi Z.

2) Penulis melakukan observasi terhadap media pansuan menjahit yang telah ada, baik cetak maupun digital. Analisis ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan dan merangkum elemen-elemen penting seperti struktur isi, gaya Bahasa, bentuk penyajian informasi, serta elemen visual.

b. Pemetaan Kebutuhan Pengguna

1) Mengidentifikasi fitur elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Mencangkup sarana

pelatihan motorik dalam menjahit dasar, kejelasan visual melalui infografis, serta metode panduan pada halaman menjahit dasar dan pada halaman DIY (*do it yourself*) cara pembuatan dompet.

- 2) Membuat persona pengguna berdasarkan hasil analisis data, yang mencakup profil, kebutuhan, dan perilaku Generasi Z dalam konteks pembelajaran keterampilan menjahit.

3. Metode Konsep Desain

a. Perencanaan Materi dan Alur (*Storyline*)

- 1) Penulis merancang alur materi secara menyeluruh untuk memastikan setiap bab tersusun logis dan komunikatif.
- 2) Penyusunan alur ini melibatkan penentuan urutan penyampaian informasi, pembagian chapter, dan penempatan bagian interaktif

b. *Moodboard* dan *Style Guide*

- 1) Penulis mengembangkan *moodboard* yang merepresentasikan nuansa yang sesuai dengan karakter Gen Z.
- 2) Perencanaan *style guide* mencakup palet warna, tipografi, gaya ilustrasi, dan elemen grafis lain yang konsisten, dan akan digunakan pada seluruh karya, agar menciptakan kesatuan karya dan pengalaman membaca yang menarik.

c. Sketsa Awal, *Dummy*, dan Konsultasi

- 1) Proses desain dimulai dengan membuat sketsa kasar seluruh halaman buku, termasuk cover depan hingga belakang. Sketsa tersebut selanjutnya dicetak pada kertas HVS dalam format dummy dengan kelipatan 16 halaman, lalu dijilid secara manual untuk mendapatkan gambaran nyata, bagaimana pengalaman membacanya.
- 2) Dummy kemudian dikonsultasikan kepada guru SMK (sebagai ahli materi) dan dengan dosen pembimbing, untuk mendapatkan validasi konten serta alur materi.

H. Metode Analisis Data

1. *Design Thinking*

Berikut adalah tahapan dalam *design thinking* yang akan digunakan dalam proses pengerjaan desain buku interaktif panduan menjahit:

a. *Empathize* (Empati)

Melibatkan pemahaman tentang kebutuhan, tantangan, dan preferensi Generasi Z dalam mempelajari keterampilan menjahit, melalui data kuesioner.

b. *Define* (Mendefinisikan Masalah)

Menggunakan wawasan dari tahap empati, bagaimana Generasi Z mengalami kesulitan memahami teknik menjahit dari teks saja, dan mereka lebih menyukai panduan interaktif dengan visual yang jelas.

c. *Ideate* (Berkreasi Ide)

Brainstorming ide untuk konten dan desain buku yang menarik bagi Generasi Z. Seperti bagaimana penggunaan media interaktif yang melibatkan pembacanya untuk belajar menjahit secara motorik.

d. *Prototype*

Menggunakan hasil analisis untuk membuat *prototype* awal dari buku interaktif panduan tersebut.

e. *Test* (Pengujian)

Menguji *prototype* ke lingkungan sekitar dengan target Generasi Z, dan mengumpulkan data *insight* dari audiens.

2. 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*)

a. *What* (Apa yang akan dihasilkan dari perancangan tersebut?)

b. *Why* (Mengapa perancangan tersebut diciptakan?)

c. *Who* (Untuk siapa perancangan tersebut ditujukan?)

d. *When* (Kapan perancangan tersebut dilaksanakan?)

e. *Where* (Di mana perancangan tersebut dilakukan dan dipublikasikan?)

f. *How* (Bagaimana perancangan tersebut dilakukan?)

3. SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*)

Berikut adalah tahapan dalam metode SWOT yang akan digunakan dalam proses pengerjaan desain buku interaktif panduan menjahit:

a. *Strength*

Apa saja potensi kekuatan dari produk desain buku interaktif panduan menjahit dasar?

b. *Weakness*

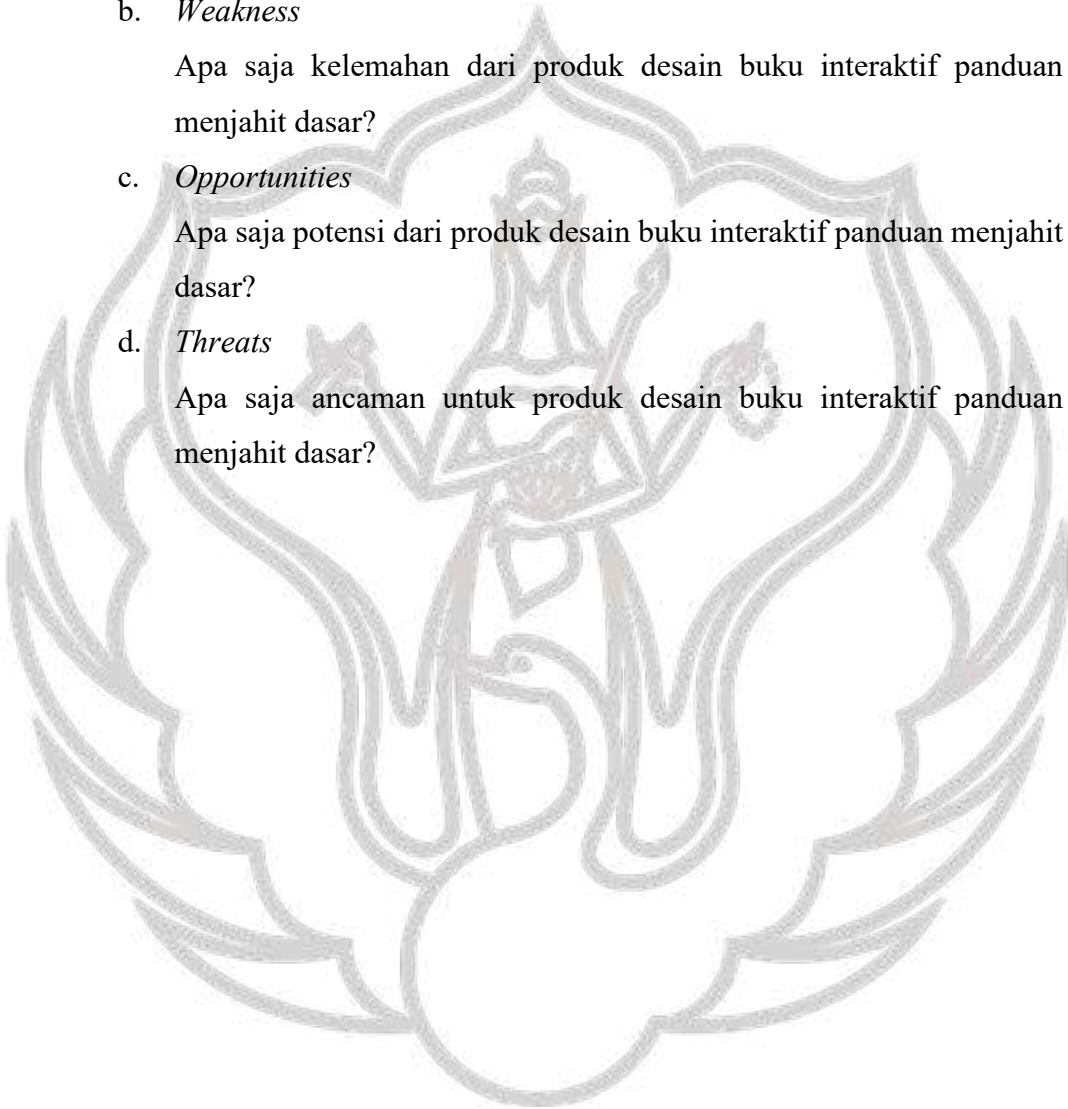
Apa saja kelemahan dari produk desain buku interaktif panduan menjahit dasar?

c. *Opportunities*

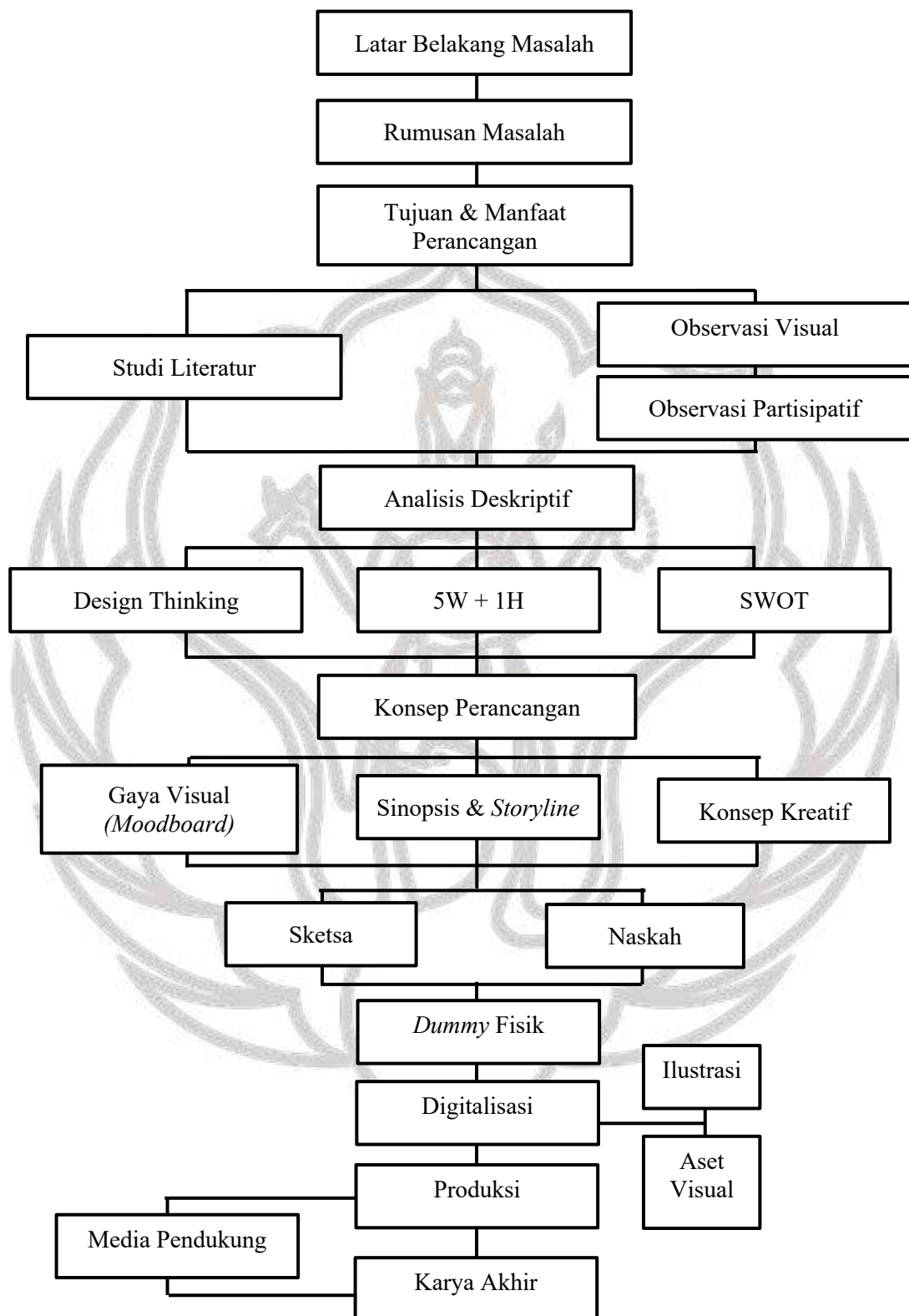
Apa saja potensi dari produk desain buku interaktif panduan menjahit dasar?

d. *Threats*

Apa saja ancaman untuk produk desain buku interaktif panduan menjahit dasar?



I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 2 Skema Perancangan