

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN BATIK KHAS LAMONGAN SEBAGAI MEDIA LITERASI ANAK USIA 10-12 TAHUN

Faricha Nur Rachmadiyah¹

¹Universitas Negeri Surabaya
email: ¹faricharachmadiyah@gmail.com

Received:
17-01-2026
Reviewed:
24-01-2026
Accepted:
31-01-2026

ABSTRAK: Batik merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai filosofi dan identitas. Salah satu daerah yang memiliki kekayaan motif batik adalah Kabupaten Lamongan. Namun, di era globalisasi, perhatian anak-anak terhadap budaya lokal khususnya batik semakin menurun akibat dominasi budaya populer global, yang juga berdampak pada rendahnya literasi budaya. Perancangan buku interaktif pengenalan batik khas Lamongan dilakukan untuk memperkenalkan lima motif batik khas Lamongan kepada anak-anak usia 10-12 tahun. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Buku ini dirancang dengan menggabungkan narasi petualangan, ilustrasi, dan fitur interaktif untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan sehingga menarik minat baca anak. Konsep visual buku menggunakan gaya ilustrasi kartun yang ekspresif dengan palet warna yang dapat meningkatkan daya tarik visual, mendukung nuansa cerita, sekaligus menjaga keterkaitan dengan unsur-unsur budaya lokal. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku interaktif ini dapat menjadi media literasi budaya yang dapat menumbuhkan minat baca sekaligus mendorong anak-anak untuk lebih mengenal, memahami, dan menghargai budaya lokal, khususnya batik khas Lamongan.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Buku Ilustrasi Anak, Media Literasi, Batik, Budaya Lokal

ABSTRACT: Batik is a cultural heritage rich in philosophical values and identity. One of the regions with a wealth of batik motifs is Lamongan Regency. However, in the era of globalization, children's attention to local culture, especially batik, is decreasing due to the dominance of global popular culture, which also has an impact on low cultural literacy. The design of an interactive book introducing Lamongan's typical batik was carried out to introduce five typical Lamongan batik motifs to children aged 10-12 years. The design method used is *Design Thinking* with the stages of *empathize, define, ideate, prototype, and test*. This book is designed by combining adventure narratives, illustrations, and interactive features to

create a fun reading experience that attracts children's interest in reading. The book's visual concept uses an expressive cartoon illustration style with a color palette that can enhance visual appeal, support the nuances of the story, while maintaining a connection with local cultural elements. The trial results show that this interactive book can be a cultural literacy medium that can foster reading interest while encouraging children to better recognize, understand, and appreciate local culture, especially Lamongan's typical batik.

Keywords: *Interactive Books, Children's Illustrated Books, Media Literacy, Batik, Local Culture*

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang kaya akan makna dan nilai-nilai tradisional. Setiap daerah di Indonesia, salah satunya di Kabupaten Lamongan memiliki corak dan motif batik yang unik, mencerminkan kearifan lokal serta sejarah masyarakatnya. Di era globalisasi saat ini, budaya dan teknologi saling berkaitan dan terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Perhatian terhadap batik dan budaya lokal sering kali terpinggirkan, terutama di kalangan anak-anak. Mereka lebih cenderung terpapar oleh budaya pop yang mendunia, sehingga pengetahuan tentang warisan budaya daerah asal semakin memudar. Tergerusnya budaya asli Indonesia dan hilangnya identitas nasional termasuk dampak yang paling membahayakan (Hamdani et al., 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempertahankan budaya lokal adalah melalui kemampuan literasi. Namun, kemampuan literasi di Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Data hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* atau program penilaian pelajar internasional yang dilakukan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, menjelaskan bahwa Indonesia mengalami penurunan skor dengan skor rata-rata 359 terpaut 117 poin dari skor rata-rata global di angka 476. Indonesia berada di peringkat 70 untuk kemampuan literasi dari 80 negara peserta PISA tahun 2022 (OECD, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia tergolong rendah. Sedangkan data hasil survei Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Kabupaten Lamongan Tahun 2023 dengan 400 responden memperoleh nilai TGM sebesar 66,21 termasuk dalam kategori baik, tetapi masih diperlukan kerja sama antara Pemerintah Daerah Kabupaten Lamongan dengan masyarakat Kabupaten Lamongan untuk ikut serta dalam meningkatkan kemampuan literasi. Berdasarkan hasil survei Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Kabupaten Lamongan Tahun 2021 terdapat pendapat atau persepsi responden perihal TGM di Kabupaten Lamongan, diantaranya: (1) "Kesadaran dalam budaya literasi dan kegemaran membaca pada anak di Kabupaten Lamongan masih kurang", (2) "Diharapkan terdapat banyak buku bacaan yang memberikan ilustrasi dan penataan tulisan secara menarik, sehingga tidak membosankan bagi pembaca, khususnya anak-anak". Kurangnya minat baca dan budaya membaca sejak dini menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan literasi di Indonesia (Rahmadanita, 2022).

Tidak adanya media literasi yang memberikan gambaran tentang budaya batik khas Lamongan secara menarik juga menjadi salah satu penyebab kurangnya pengetahuan akan ragam motif batik serta nilai-nilai yang ada. Padahal ragam motif batik daerah dengan makna dan nilai yang terkandung didalamnya dapat disampaikan dengan bentuk yang menarik dan mudah dipahami anak-anak sedari kecil, demi mempertahankan kecintaan terhadap budaya daerah kota asal (Rahman & Wahab, 2020).

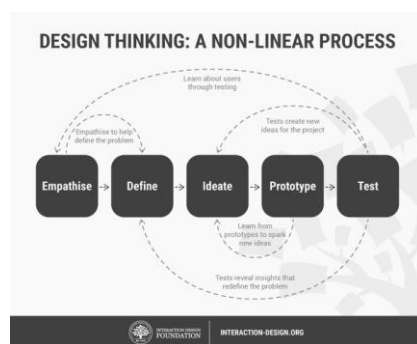
Kabupaten Lamongan dihadapkan pada tantangan untuk menghadapi pengaruh perkembangan teknologi di era globalisasi, khususnya dalam pelestarian nilai budaya dan kemampuan literasi. Pemerintah mengajak generasi muda untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi sejak dini. Anak usia 10-12 tahun merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif anak-anak, ditandai dengan kemajuan besar dalam kemampuan untuk berpikir, belajar, dan memahami dunia sekitar. Pada usia ini, anak-anak menunjukkan minat dan kemampuan di bidang tulisan, seni, musik, olahraga, dan keagamaan. Menurut teori Jean Piaget, pada usia ini anak-anak memasuki tahap operasional konkret

yang berarti mereka mulai mampu berpikir secara logis dan terorganisir, meskipun kemampuan mereka masih terbatas (Fadli, 2024).

Berdasarkan data yang telah diuraikan, permasalahan terkait kurangnya pemahaman mengenai budaya lokal batik daerah khususnya di Kabupaten Lamongan dan rendahnya kemampuan literasi memerlukan sebuah solusi. Oleh sebab itu, diperlukan media literasi berupa buku interaktif pengenalan batik khas Lamongan untuk anak usia 10-12 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan buku interaktif pengenalan batik khas Lamongan sebagai media literasi anak usia 10-12 tahun. Buku interaktif ini tidak hanya dirancang untuk melestarikan pengetahuan tentang batik khas Lamongan, tetapi juga dikemas secara menarik untuk menumbuhkan minat baca serta mendorong anak-anak untuk lebih mengenal dan menghargai budaya lokal sebagai bagian dari identitas mereka.

METODE PERANCANGAN

Proses perancangan buku interaktif pengenalan batik khas Lamongan sebagai media literasi untuk anak usia 10-12 tahun menggunakan metode “*Design Thinking*” versi Stanford yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. *Design Thinking* merupakan tahapan penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. Tidak hanya aspek estetika, sebuah desain harus menjadi solusi yang dibutuhkan khalayak sasaran (Eva, 2020).



Gambar 1. *Design Thinking* (Sumber: Eva, 2020).

Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan permasalahan khalayak sasaran, yaitu anak usia 10-12 tahun di Kabupaten Lamongan. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu sumber data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Ibu Kristina Widiastuti, S.Pd., selaku Pengawas Pembina Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur yang memiliki pengalaman dalam pelestarian budaya lokal, serta melalui kegiatan observasi yang dilakukan secara daring melalui penelusuran katalog digital di aplikasi Perpustakaan Daerah Kabupaten Lamongan, *website*, dan media sosial, serta secara langsung di lokasi perpustakaan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur dengan mengacu pada berbagai sumber referensi seperti jurnal, buku, artikel, dan skripsi yang relevan dengan topik perancangan, serta melalui studi dokumentasi terhadap laporan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Kabupaten Lamongan Tahun 2023 dan 2021. Selanjutnya tahap *Define*, dilakukan dengan analisis data menggunakan metode 5W+1H untuk mendapatkan informasi mendalam dan membantu pemecahan masalah sehingga dapat memaksimalkan hasil dari perancangan. Pada tahap *Ideate*, ditemukan ide dan solusi kreatif berdasarkan hasil dari tahap *Define*. Tahap ini dimulai dari penyusunan tujuan kreatif, strategi kreatif, dan program kreatif. Kemudian, pada tahap *Prototype*, dilakukan proses mewujudkan ide melalui tahap *thumbnail*, *dummy*, *tight tissue*, hasil cetak, validasi ahli, dan final desain. Terakhir tahap *Test*, dilakukan dengan uji

coba terbatas untuk mengetahui apakah isi dan tampilan buku sesuai dan menarik untuk pengguna, mengetahui pemahaman pengguna terhadap cerita, dan keterlibatannya dalam aktivitas interaktif.

KERANGKA TEORETIK

A. Buku Interaktif

Buku Interaktif merupakan beberapa lembar kertas yang dijilid berisikan informasi dan pengetahuan yang bersifat aktif atau berhubungan saling melakukan aksi. Perbedaan antara buku interaktif dengan buku lainnya terletak pada bagian yang memiliki interaksi dua arah antara isi buku dengan pembacanya (Chairil et al., 2020). Terdapat sembilan jenis buku interaktif yaitu: 1) *pop-up*, 2) *lift a flap/peek a boo*, 3) *pull tab*, 4) *hidden object book*, 5) *games*, 6) *participation*, 7) *play-a-song*, 8) *touch and feel*, 9) campuran (Oey et al., 2011).

B. Buku Anak

Menurut Trimansyah (2020) dalam bukunya *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*, Teori dan konsep sastra anak berlaku baik untuk karya fiksi maupun nonfiksi. Berikut klasifikasi sastra anak berdasarkan genre dan ragamnya: 1) puisi: puisi tradisional dan puisi modern, 2) prosa/fiksi: fiksi realitas, fiksi fantasi, folklor, dan fiksi sejarah, 3) nonfiksi: informasi, kisah hidup, sejarah, dan religi. Sedangkan berdasarkan bentuknya, sastra anak meliputi buku abjad (ABC), buku angka, buku konsep, buku bergambar, buku tinggi-rendah, buku bab, novel awal, novel lanjut, komik, novel grafik, dan infografik. Buku cerita untuk anak-anak harus mengandung unsur penting yang membangun cerita, unsur tersebut terdiri dari tema dan nilai, tokoh dan penokohan, latar (tempat dan waktu), alur atau plot, amanat, sudut pandang, bahasa dan gaya, serta ilustrasi.

C. Ilustrasi pada Buku Anak

Dunia anak adalah dunia visual, ilustrasi sangat penting untuk buku cerita anak karena mereka memungkinkan anak-anak untuk menikmati, berimajinasi, dan meresapi pengalaman visual yang kaya dan menarik. Ilustrasi dalam buku anak harus dapat menyampaikan pesan yang sesuai dengan tingkatan umur dan meningkatkan kesadaran anak-anak. Anak-anak senang dengan gambar sederhana dan cenderung menyukai gaya ilustrasi kartunal (Ayuningtyas, 2021).

D. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan bidang ilmu yang mendalami konsep komunikasi dan cara kreatif untuk menyampaikan pesan. Desain Komunikasi Visual digunakan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mempertimbangkan elemen desain grafis seperti warna, tipografi, dan *layout*. Hal ini dilakukan agar target sasaran yang dituju berhasil menerima pesan secara visual, audio, maupun audio visual (Tinarbuko, 2015).

Ghozalli (2020) menyebutkan hal-hal yang harus diperhatikan selama proses pewarnaan pada ilustrasi buku anak: 1) pemilihan dan pengaturan palet warna sesuai dengan ide atau konsep buku, 2) komposisi warna dan titik fokus, 3) pengaturan nuansa warna sesuai dengan emosi. Pada tipografi buku anak, aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan tipografi adalah tingkat keterbacaan. Pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca bagi anak menjadi hal utama dalam keberhasilan menyampaikan pesan atau cerita dalam buku. Sedangkan pada *layout*, komposisi merupakan hal utama dalam mengatur tata letak pada buku anak, yang terdiri dari ruang teks dan ilustrasi, ruang kosong (*white space*), alur baca, serta titik fokus.

E. Batik Lamongan

Kabupaten Lamongan merupakan salah satu daerah di Jawa Timur yang memiliki kesenian rakyat dan kerajinan budaya lokal yaitu seni batik. Salah satu sentra batik di Lamongan terdapat di Desa Sendang Duwur. Mayoritas mata pencaharian masyarakat di Desa Sendang adalah sebagai pengrajin maupun pedagang batik (Evanti et al., 2024). Sebelum tahun 2012, batik Sendang tidak

memiliki motif baru karena masyarakat tidak memiliki ide atau inspirasi untuk membuat motif batik khas Lamongan. Melihat hal tersebut, pemerintah Kabupaten Lamongan memutuskan untuk mengadakan kompetisi desain batik untuk mengembangkan motif yang menjadi ciri khas Lamongan (Rohmaya, 2016).

Batik Sendang Lamongan dikategorikan menjadi dua, yaitu klasik-tradisional dan kontemporer-modern. Batik klasik-tradisional memiliki motif cenderung non-geometris, memiliki corak simbolik dan sedikit rumit. Motif klasik-tradisional antara lain Motif Belah Inten, Motif Byur, Motif Gambiran, Motif Gapura, Motif Garuda, Motif Kawung, Motif Patetan, Motif Singo Mengkok, Motif Lereng. Motif klasik-tradisional berdasar pada motif Batik Sendang yang sudah ditetapkan atau pakem. Sedangkan Batik kontemporer-modern memiliki motif geometris, ragam yang luas dan bebas, serta mempunyai arti simbolik tetapi tidak sedalam motif klasik-tradisional. Biasanya menggunakan ragam hias fauna, flora, atau abstrak. Makna dari motif batik kontemporer-modern sebagian besar memiliki pesan untuk menjaga lingkungan, melestarikan alam, dan mengingat sejarah. Motif kontemporer-modern antara lain Motif Bandeng Lele, Tanjung Kodok, Gapura Paduraksa, Siwalan, Kepiting, Bunga Melati, Burung Merak, Pethetan (Niam, 2023).

F. Literasi

Menurut Kementerian Pendidikan dan Budaya dalam Hasanah (2020), literasi didefinisikan sebagai keterampilan dan kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu dengan cerdas melalui berbagai macam kegiatan seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. Kemendikbud (2016) mengutip teori Clay dan Ferguson, Literasi dasar (*basic literacy*) merupakan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung serta berhubungan dengan keterampilan analisis untuk memperhitungkan, menggambarkan informasi, mengkomunikasikan, mempersepsikan informasi berdasarkan pemahaman dan penarikan kesimpulan. Terdapat enam dimensi dalam literasi dasar, yaitu literasi baca dan tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Literasi sejak dini membantu mempersiapkan generasi masa depan yang lebih terampil, berpengetahuan, dan inovatif. Anak-anak yang memiliki literasi yang baik memiliki peluang lebih besar untuk sukses dalam pendidikan, karier, dan kehidupan mereka secara keseluruhan (Wiryan, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Tahap *Empathize* merupakan proses awal pada perancangan yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap target audiens. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan, kebiasaan, serta permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak usia 10–12 tahun di Kabupaten Lamongan. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa generasi muda saat ini memiliki keterpaparan yang sangat minim terhadap budaya lokal, termasuk batik. Narasumber menyoroti rendahnya tingkat pengenalan dan apresiasi anak-anak terhadap batik, baik di lingkungan sekolah dasar hingga menengah ke atas. Kurangnya pendekatan yang menarik dalam memperkenalkan batik menyebabkan anak-anak hanya mengenal batik sebagai pakaian formal orang dewasa, bukan sebagai warisan budaya yang penuh makna. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa koleksi buku interaktif masih terbatas, terutama buku dengan tema budaya lokal seperti batik. Hasil dari studi literatur mengelompokkan beberapa topik utama yang relevan, yaitu batik khas Lamongan, pentingnya literasi budaya untuk anak-anak, panduan penulisan buku ilustrasi anak dan elemen interaktif, dan karakteristik anak usia 10-12 tahun. Sedangkan studi dokumentasi pada laporan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Kabupaten Lamongan Tahun 2023 dan 2021 menunjukkan latar belakang literasi anak-anak di Kabupaten Lamongan.

Define

Tahap *Define* merupakan proses untuk mengidentifikasi dan menganalisis data yang telah ditemukan pada tahap *Empathize*. Analisis pada tahap ini mencakup pengolahan dan penyusunan data secara sistematis. Teknik analisis data yang digunakan dalam proses perancangan adalah metode 5W+1H, kemudian melakukan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi arah perancangan yang tepat. Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode 5W+1H, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif pengenalan motif batik khas Lamongan dirancang sebagai media literasi budaya yang menarik bagi anak-anak usia 10–12 tahun. Motif-motif seperti Bandeng Lele, Bunga Melati, Singo Mengkok, Kepiting, dan Gapura Paduraksa dipilih karena memiliki bentuk visual yang menarik, makna filosofis yang mudah dimengerti, serta erat kaitannya dengan budaya lokal Lamongan. Pengenalan budaya batik sejak usia 10–12 tahun penting karena anak berada dalam tahap perkembangan kognitif yang tepat untuk memahami nilai-nilai budaya, sekaligus membentuk karakter dan rasa kebanggaan terhadap daerah asalnya. Dalam konteks ini, buku interaktif dipilih karena mampu menyampaikan materi secara menyenangkan, dan mudah dipahami melalui narasi, ilustrasi, serta aktivitas interaktif. Sasaran utama dari media ini adalah anak-anak di wilayah Kabupaten Lamongan yang potensial menjadi generasi pelestari budaya lokal. Buku ini dirancang untuk dapat diakses di tempat yang mendukung literasi anak. Dengan perpaduan unsur visual, naratif, dan fitur interaktif, buku ini menjadi media literasi yang tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal secara menyenangkan dan bermakna bagi generasi muda.

Ideate

Ideate merupakan tahap yang berfokus pada pengembangan ide dan solusi kreatif yang diperoleh dari hasil analisis pada tahap *Define*. Pada tahap ini, proses dimulai dengan merumuskan tujuan kreatif, menentukan strategi kreatif yang sesuai dengan kebutuhan target audiens, serta penyusunan program kreatif sebagai dasar dari perancangan produk.

1. Tujuan Kreatif

Perancangan buku interaktif pengenalan batik khas Lamongan untuk anak usia 10-12 tahun bertujuan untuk menciptakan sebuah media literasi yang tidak hanya menumbuhkan minat baca anak, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan pendekatan untuk mewujudkan tujuan kreatif dalam bentuk ide-ide konkret, strategi ini mencakup pemilihan strategi media, target audiens, format dan ukuran buku, isi dan tema cerita buku, jenis buku, gaya penulisan naskah, gaya visual atau ilustrasi, teknik visualisasi, dan teknik cetak. Perancangan ini terdiri dari buku interaktif sebagai media utama dan media pendukung seperti *plastic crayon*, origami, *memopad*, pembatas buku, kipas tangan, gantungan kunci *lanyard*, pin, dan stiker. Target audiens ditujukan untuk anak usia 10-12 tahun di Kabupaten Lamongan. Buku interaktif dirancang dalam format persegi berukuran 21x21 cm, menggunakan *hardcover* sebagai sampul, dengan isi menggunakan *art paper*, dan terdiri dari 24 halaman. Isi dan tema cerita buku interaktif dirancang untuk mengenalkan budaya lokal, khususnya batik khas Lamongan, kepada anak-anak usia 10–12 tahun melalui pendekatan yang menyenangkan melalui narasi petualangan. Gaya penulisan naskah buku menggunakan bahasa sederhana, ramah, dan interaktif, dengan struktur yang sesuai dengan anak-anak usia 10-12 tahun dalam memahami informasi. Gaya visual dan ilustrasi yang digunakan dalam buku interaktif pengenalan batik khas Lamongan menggunakan gaya kartun yang penuh warna dan ekspresif. Teknik visualisasi menggunakan *digital illustration*. Teknik cetak dilakukan dengan teknik *digital printing* dan dijilid menggunakan metode *lay-flat binding*.

3. Program Kreatif

Program kreatif merupakan implementasi dari ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap strategi kreatif, program kreatif meliputi penentuan judul buku, sinopsis, *storyline*, desain karakter,

gaya *layout*, *tone* warna, tipografi, dan *cover* buku. Judul buku dalam perancangan karya ini adalah “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*”. Buku interaktif ini menceritakan Aqila yang mendapatkan lima kain batik dari kotak tua warisan nenek. Awalnya ia merasa kecewa hingga sebuah tiket Ajaib membawanya ke Dunia Kain Warisan. Di sana Aqila bertemu Seno, penjaga Dunia Kain Warisan. Aqila menjalani petualangan seru untuk lebih mengenal dan memahami pesan tersembunyi dari lima motif batik khas Lamongan, yaitu Bandeng Lele, Bunga Melati, Singo Mengkok, Kepiting, dan Gapura Paduraksa. Buku ini dirancang untuk menyampaikan nilai budaya secara menyenangkan melalui pendekatan visual dan interaktif yang menarik bagi anak usia 10–12 tahun. Karakter pada buku interaktif “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” terdiri dari enam karakter. Satu tokoh utama bernama Aqila, satu pendukung utama bernama Seno, dan empat tokoh pendukung lainnya yaitu Bunda Aqila dan tiga teman Aqila. Buku ini menggunakan gaya *layout* ilustrasi tebaran (*spread*). Warna-warna yang digunakan dalam buku ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak, sekaligus merepresentasikan karakter dan keindahan dari budaya batik. *Tone* warna utama yang digunakan terdiri dari warna coklat, oranye, dan ungu. Selain *tone* utama tersebut, buku ini juga mengadopsi warna-warna khas kain batik Lamongan *modern* yang mencolok namun tetap harmonis. Jenis tipografi dalam buku ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu untuk judul menggunakan fon Averia, isi teks menggunakan fon Stanberry, dan tulisan tangan untuk beberapa bagian tertentu, seperti tulisan pada tiket, nama-nama motif batik khas Lamongan, dan Dunia Kain Warisan.



Gambar 2. Desain Karakter, Warna, dan Tipografi (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

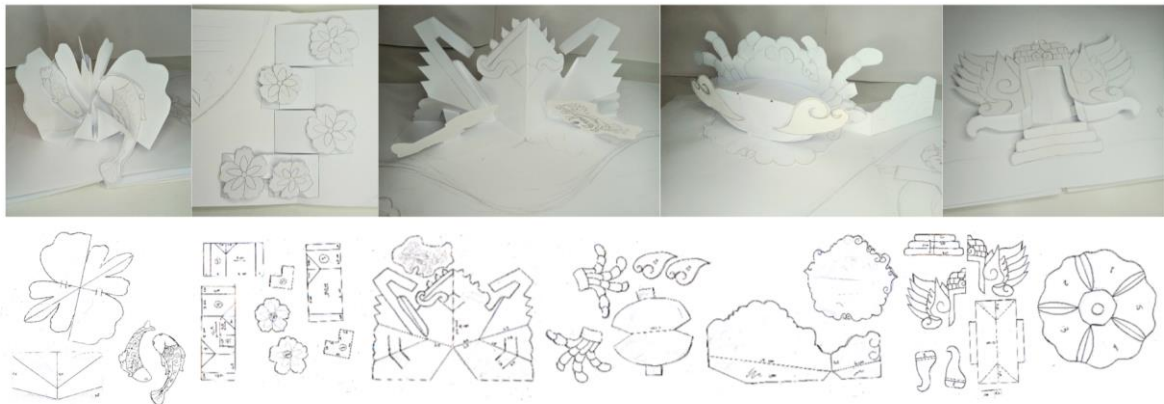
Prototype

Tahap ini merupakan proses implementasi ide ke dalam bentuk prototipe yang dilakukan secara bertahap, dimulai dari pembuatan sketsa awal (*thumbnail*) untuk mengembangkan ide tata letak dan komposisi halaman secara keseluruhan. Proses ini membantu dalam memvisualisasikan konsep, mengatur elemen visual, dan memastikan alur cerita serta informasi dapat tersampaikan dengan baik. Dalam proses perancangan, *thumbnail* dibuat secara manual atau tradisional menggunakan alat gambar.



Gambar 3. Thumbnail (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

Dalam perancangan buku interaktif, pembuatan *dummy* diperlukan sebagai representasi awal dari buku yang dirancang menyerupai hasil akhir. *Dummy* dibuat untuk memvisualisasikan bagaimana buku akan terlihat dan berfungsi setelah dicetak. Proses ini dilakukan untuk mengevaluasi ukuran, tata letak, alur cerita, dan elemen interaktif sebelum produksi akhir. Dalam proses ini, beberapa teknik dasar *paper engineering* digunakan sebagai dasar pengembangan elemen interaktif. Halaman motif Bandeng dan Lele menggunakan teknik *pop-up basic V-fold* dengan elemen pelengkap terinspirasi dari struktur *basic flower* yang kemudian dimodifikasi. Motif Melati menggunakan teknik *pop-up Moving Arms – Circular Motion*. Sementara itu, motif Singo Mengkok menggunakan teknik *pop-up M-fold*. Motif Kepiting menggunakan teknik *pop-up basic V-fold* dengan bentuk utama yang dibentuk menggunakan teknik *Curved Shapes*. Motif Gapura Paduraksa menggunakan teknik *pop-up basic v-fold* dan *Arm/Wing Extensions*. Selain *pop-up*, terdapat halaman aktivitas partisipatif yang menggunakan teknik *volvelles*, yaitu mekanisme bergerak dengan dasar berbentuk lingkaran yang dapat diputar oleh pembaca untuk menggerakkan gambar lain atau mengubah ilustrasi. *Volvelles* menampilkan lima motif batik khas Lamongan secara bergantian.



Gambar 4. *Dummy* (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

Hasil pada proses sebelumnya dirancang secara detail pada tahap *tight tissue*, yang menjadi gambaran akhir sebelum desain difinalisasi untuk produksi. *Tight tissue* mencakup detail desain, seperti ilustrasi lengkap dengan warna, tekstur, dan detail motif, teks yang sudah sesuai dengan format akhir, penempatan elemen interaktif yang akurat, dan komposisi yang mempertimbangkan elemen estetika dan fungsi.



Gambar 5. *Tight Tissue* (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

Perancangan buku interaktif “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” menghasilkan prototipe buku dengan seluruh komponen yang lengkap dan dicetak serta dirakit menjadi

satu kesatuan menghasilkan buku fisik. Hasil produk buku interaktif ini terdiri atas beberapa bagian utama, dimulai dari *endpaper* awal yang menampilkan siluet motif batik khas Lamongan serta kolom identitas pemilik. Halaman 1–6 merupakan bagian pendahuluan cerita untuk membangun latar dan konflik awal. Halaman 7–16 merupakan inti cerita petualangan Aqila menjelajahi lima motif batik khas Lamongan, dilengkapi elemen interaktif *pop-up* untuk memperkuat pengalaman visual anak. Halaman 17–24 berisi bagian penutup yang menunjukkan perubahan sikap tokoh utama dan memuat fitur *volvelles* interaktif untuk meninjau kembali materi. Buku ditutup dengan *endpaper* akhir dan lembar aktivitas untuk memperkuat keterlibatan anak setelah membaca cerita.



Gambar 6. Hasil Produk (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

Lembar aktivitas dirancang untuk mendorong kreativitas serta memperkuat pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas yang disediakan meliputi: memotong dan menempel motif batik sesuai pola untuk melatih ketelitian; mewarnai pola batik guna memperkuat pengenalan visual dan estetika; serta mendesain baju batik sebagai sarana berekspreasi dan mengembangkan kreativitas anak.



Gambar 7. Lembar Aktivitas (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

Buku interaktif ini dilengkapi dengan media pendukung sebagai bagian dari strategi edukatif yang dirancang dengan tampilan menarik dan sesuai dengan target audiens. Media pendukung meliputi *plastic crayon* yang dapat digunakan untuk mewarnai pada lembar aktivitas., origami bermotif batik untuk aktivitas seni lipat dengan visual motif batik, *memopad* dengan ilustrasi karakter dan elemen dari buku dapat digunakan untuk mencatat pesan pendek, tugas, atau aktivitas harian untuk anak-anak. Selain itu, terdapat pembatas buku, kipas tangan, gantungan kunci, pin, dan stiker dengan ilustrasi karakter dan lima motif batik khas Lamongan yang tidak hanya memiliki nilai fungsional, tetapi juga sebagai pengingat visual yang diperkenalkan dalam cerita.



Gambar 8. Media pendukung (Sumber: Rachmadiyah, 2025).

Proses perancangan kemudian masuk ke tahap validasi, yang mencakup validasi materi dan validasi media untuk mengetahui kelayakan produk. Proses validasi menggunakan Skala Likert 1-5 sebagai pengukuran data. Setelah skor dikumpulkan dari hasil penilaian, nilai rata-rata dihitung untuk menentukan tingkat kelayakan produk dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Produk

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Validasi materi dilakukan guna mengukur kesesuaian dan kebenaran materi yang telah disampaikan dalam buku. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Kristina Widiastuti, S.Pd.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh
Keakuratan materi dengan data terkait motif batik khas Lamongan beserta makna atau filosofinya	5
Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi	4
Keakuratan contoh yang digunakan pada materi	5
Materi disajikan dengan informatif	5
Kejelasan materi yang disajikan pada media	5
Kejelasan bahasa yang digunakan pada materi	5
Kebermanfaatan materi yang disampaikan pada media	5
Total Skor	34
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
	$P = \frac{34}{35} \times 100\%$
	$P = 97\%$

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 34 dari total skor maksimal 35. Presentase hasil validasi materi mencapai 97%. Mengacu pada kriteria kelayakan

produk, presentase tersebut menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Validasi media dilakukan guna menilai kelayakan visual, teknis, dan fungsional dari buku. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen prodi S-1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh
Kesesuaian unsur tata letak pada media	5
Kesesuaian pemilihan komposisi warna	5
Ketepatan pemilihan jenis huruf	3
Ketepatan ukuran huruf materi dengan media	4
Kesesuaian ilustrasi dengan materi	5
Daya tarik ilustrasi	5
Kesesuaian media dalam mendukung penyampaian materi dengan baik	4
Kesesuaian aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman materi.	4
Kesesuaian elemen interaktif, kualitas cetak (warna dan resolusi gambar) dalam mendukung estetika media.	5
Total Skor	40
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
	$P = \frac{40}{45} \times 100\%$
	$P = 89\%$

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 40 dari total skor maksimal 45. Presentase hasil validasi media mencapai 89%. Mengacu pada kriteria kelayakan produk, presentase tersebut menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi, buku interaktif “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” dapat dinyatakan layak sebagai media literasi budaya. Meskipun demikian, desain akhir tetap membutuhkan perbaikan sesuai dengan umpan balik yang diberikan oleh validator untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media secara keseluruhan. Adapun perbaikan yang dilakukan mencakup beberapa aspek berikut: 1) Penyesuaian warna dan tata letak teks untuk meningkatkan keterbacaan, 2) Penambahan instruksi penggunaan elemen *Volvells* dengan tidak hanya mengandalkan simbol visual (anak panah), tetapi juga menyertakan petunjuk verbal sederhana (teks) agar lebih mudah dipahami anak-anak.

Test

Test dilakukan untuk mengetahui apakah isi dan tampilan buku sesuai dan menarik untuk pengguna, menilai pemahaman pengguna terhadap cerita, dan keterlibatannya dalam aktivitas interaktif. Pada tahap ini melibatkan 15 partisipan, yaitu anak-anak dengan rentang usia 10-12 tahun yang ada di sekitar lokasi penelitian. *Test* menggunakan angket uji coba produk, mencakup lima aspek penilaian, yaitu penilaian terhadap cerita, bahasa dan teks, gambar atau ilustrasi, aktivitas interaktif, dan keseluruhan buku. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis jawaban partisipan adalah Skala Guttman.

Tabel 2. Hasil Test

Indikator Pertanyaan	Jawaban		Nilai
	Ya	Tidak	
Apakah cerita dalam buku ini menarik untuk kamu?	13	2	13
Apakah kamu mudah memahami cerita yang ada di dalam buku ini?	12	3	12
Apakah kamu merasa ceritanya seru atau membuat penasaran?	14	1	14
Apakah bahasa dalam buku ini mudah dimengerti?	15	-	15
Apakah tulisan dalam buku ini bisa kamu baca dengan mudah?	12	3	12
Apakah gambar/ilustrasi di buku ini menarik untuk dilihat?	15	-	15
Apakah gambar-gambar tersebut membantu kamu memahami cerita?	14	1	14
Apakah kamu suka dengan aktivitas interaktif pada buku ini?	15	-	15
Apakah buku ini mengajarkan sesuatu yang bermanfaat untuk kamu?	15	-	15
Apakah kamu akan merekomendasikan buku ini kepada teman-temanmu?	12	3	12
Total Skor			137
Hasil test	$P = \frac{137}{150} \times 100\%$ $= 91,33\%$		

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dari 15 responden, buku interaktif “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” memperoleh skor sebesar 137 dari total skor maksimal 150. Presentase hasil test mencapai 91,33% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil analisis di atas, menunjukkan bahwa produk buku interaktif “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” yang telah dirancang terbukti mendapat respon positif dan dapat digunakan sebagai media literasi pengenalan budaya lokal, yaitu batik khas Lamongan untuk anak usia 10-12 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Buku interaktif dengan judul “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” dirancang sebagai media literasi budaya yang sesuai untuk anak usia 10-12 tahun. Melalui pendekatan naratif, ilustratif, dan interaktif, buku ini memperkenalkan lima motif batik khas Lamongan, yaitu Bandeng Lele, Bunga Melati, Gapura Paduraksa, Kepiting, dan Singo Mengkok beserta filosofinya. Konsep cerita petualangan disusun untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna. Ilustrasi dibuat dengan gaya visual kartun yang ekspresif, serta diperkaya dengan fitur interaktif seperti *pop-up*, *volvelles*, dan lembar aktivitas untuk meningkatkan partisipasi anak. Temuan selama proses perancangan menunjukkan bahwa anak-anak sangat menyukai elemen interaktif, terutama pada bagian *volvelles* yang memungkinkan mereka untuk mengubah ilustrasi motif batik pada pakaian karakter dengan cara diputar. Anak-anak memberikan kesan yang baik terhadap tampilan visual buku, seperti ilustrasi karakter, ilustrasi motif batik, dan keseluruhan buku. Hal ini menunjukkan bahwa elemen interaktif dan visual berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan serta minat baca anak. Dengan demikian, perancangan buku interaktif ini dapat menjadi solusi untuk menumbuhkan minat baca sekaligus mendorong anak-anak untuk lebih mengenal, memahami, dan menghargai budaya lokal, khususnya batik khas Lamongan.

Diharapkan anak-anak dapat memanfaatkan buku interaktif “*Batik Lamongan: Petualangan di Kain Warisan Nenek*” tidak hanya sebagai media literasi budaya, tetapi juga sebagai sumber inspirasi untuk berkreasi. Perancangan ini memiliki potensi besar untuk dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dari sisi konten, bentuk penyajian media, maupun penambahan jumlah motif batik yang diangkat. Pengayaan isi cerita serta perluasan narasi budaya lokal dapat memberikan nilai edukatif yang lebih mendalam bagi pembaca. Selain itu, jenis-jenis interaktif dalam buku masih dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk menciptakan pengalaman membaca yang seru dan menyenangkan. Sebagai bentuk

pengembangan berbasis teknologi modern, buku ini juga dapat dilengkapi dengan QR Code pada beberapa halaman yang dapat diakses menggunakan gawai untuk menampilkan informasi tambahan yang lebih detail. Penambahan fitur ini diharapkan dapat memperluas wawasan anak secara digital, serta menjadi alternatif agar nilai-nilai tradisi dapat tetap hidup dan relevan di tengah perkembangan zaman.

REFERENSI

- Ayuningtyas, H. (2021). *Proses Kreasi Ilustrasi Serial Buku Cerita Anak Lovely Buddies (Lobu)*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Chairil, E., Hendy, H., & Agus, Y. (2020). *Perancangan Buku Interaktif untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun di SDN 107 Paledang Bandung*. 2(1), 74–82.
- Eva. (2020). *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Deepublish.
- Evanti, S. A., Candra, E. N., Al-fatah, M. N., Juwariyah, A., & Surabaya, U. N. (2024). *Batik Desa Sendang Duwur: Kajian Fungsi, Makna, dan Nilai Pendidikan Karakter*. 16(1), 77–87. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v16i1.6017>
- Fadli, R. (2024). *4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Hamdani, A. D., Aulia, E. R. N., Listiana, Y. R., & Herlambang, Y. T. (2024). *MORALITAS DI ERA DIGITAL : TINJAUAN FILSAFAT TENTANG TECHNOETHICS teknologi sesuai dengan etika dan norma yang berlaku . Jika menarik ulur Kembali maka akibat*. 5(1), 767–777.
- Hasanah, U. (2020). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Atas*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Niam, M. A. (2023). *Batik Kontemporer Motif Khas Lamongan*. <https://online.fliphtml5.com/mdicl/nrsg/#p=4>
- OECD. (2022). *Indonesia Student performance (PISA 2022)*. <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?primaryCountry=IDN&treshold=10&topic=PI>
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2011). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. 1–11.
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66437>
- Rahman, F., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi Untuk Anak Sekolah Dasar. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1208–1218.
- Rohmaya, R. (2016). BATIK SENDANG LAMONGAN. *E-Journal*, 05, 1–9.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Wiryawan, I. E. (2016). *PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “ PANGULIMA LAUT ” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN*. 111–126.