

GRANNY SQUARE ADVENTURES : BUKU VISUAL PANDUAN MERAJUT GRANNY SQUARE UNTUK DEWASA MUDA

Dwi Haryani Safitri¹

Universitas Negeri Surabaya¹

email: dwisafitri152@gmail.com

Received:

04-07-2025

Reviewed:

04-08-2025

Accepted:

04-09-2025

ABSTRAK: Merajut adalah bentuk seni kerajinan tangan yang sarat nilai sejarah dan budaya. Namun demikian, minat generasi muda terhadap aktivitas ini cenderung menurun. Padahal, merajut memiliki dampak positif bagi kesehatan mental, termasuk sebagai salah satu bentuk *art therapy* (terapi seni) yang efektif untuk meredakan stres dan kecemasan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan buku visual berjudul “*Granny Square Adventures*”, yang berisi pengenalan teknik dasar *granny square* dan ulasan sejarah merajut. Metodologi yang diterapkan mencakup studi pustaka tentang sejarah merajut dan seni sebagai terapi, serta analisis kebutuhan pengguna melalui observasi dan penyebaran kuesioner. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah buku visual yang bersifat edukatif dan interaktif, dilengkapi ilustrasi yang menarik dan penyusunan materi yang sistematis guna mempermudah pemula dalam mempelajari teknik merajut. Diharapkan buku ini dapat menjadi media alternatif untuk mengembangkan keterampilan baru sekaligus membantu mengelola stres, serta berkontribusi pada pelestarian tradisi merajut di tengah kehidupan modern.

Kata Kunci: *Granny Square, Art Therapy, Buku Visual*

ABSTRACT: *Crpcheting is a traditional handicraft art rich in historical and cultural value. However, interest in activity among younger generations is gradually declining. In fact, crocheting has proven psychological benefits, including its role as an effective form of art therapy to relieve stress and anxiety. Based on this condition, this study focuses on the design of a visual book titled “Granny Square Adventures”, wich introduces the basic techniques of granny square crocheting and provides an overview of its historical background. The methodology involves literature studies on the history of crocheting and art as therapy, as well as user needs analysis through observation and questionnaires. The final results is an educational and interactive visual book*

featuring engaging illustrations and systematically arranged content to help beginners learn crocheting more easily. This book is expected to serve as an alternative medium for developing new skills, managing stress, and contributing to the preservation of crocheting traditions in modern life.

Keyword: *Granny Square, Art Therapy, Visual Book*

PENDAHULUAN

Merajut merupakan seni kerajinan tangan yang memiliki akar sejarah panjang dan kaya nilai budaya. Menurut Julie Theaker (2002) dalam bukunya *The History of Knitting*, kegiatan merajut pertama kali dilakukan oleh pria di Timur Tengah pada abad pertengahan, terutama untuk membuat permadani yang kemudian diperjualbelikan oleh para pedagang Arab ke berbagai belahan dunia, termasuk Eropa. Bukti historis menunjukkan teknik merajut dari kanan ke kiri yang mencerminkan budaya menulis masyarakat Arab, serta penggunaan barang berbahan sutra dan katun yang menunjukkan asal-usul non-Eropa. Sementara itu, merajut dengan benang wol baru muncul ketika teknik ini menyebar ke Eropa.

Di masa lampau, keterampilan merajut menjadi keahlian yang langka dan bernilai tinggi, terutama di kalangan laki-laki yang dilatih secara khusus untuk menguasai teknik ini (Endriyana, 2022). Di Indonesia sendiri, seni merajut diperkenalkan oleh bangsa Belanda saat masa penjajahan (Endriyana, 2022). Aktivitas ini dikenal secara internasional dengan istilah *crocheting*, yaitu menyusun benang menggunakan hakpen berukuran bervariasi untuk menghasilkan karya yang tidak hanya fungsional, tetapi juga artistik (Kajavva, 2021).

Salah satu teknik merajut yang paling dikenal hingga saat ini adalah *granny square*, karena mudah dipelajari, fleksibel, dan dapat dikreasikan menjadi berbagai produk seperti tas, pakaian, atau selimut (Putri & Ruhidawati, 2024). Namun, meskipun potensinya besar, minat generasi muda terhadap seni ini cenderung menurun.

Di sisi lain, data menunjukkan bahwa 15-30% pekerja mengalami stres akibat tekanan kerja maupun kondisi pribadi dan sebagian besar tidak menyadari bahwa mereka sedang mengalami stres yang memerlukan penanganan (Putri, 2021). Dalam konteks ini, *art therapy* (terapi seni) menjadi metode yang diakui efektif untuk membantu individu mengekspresikan emosi serta mengurangi ketegangan mental (Sanjaya & Nazriani, 2023). Merajut sendiri terbukti dapat menjadi sarana terapi yang mendukung kesehatan mental dan fisik, sekaligus membantu memperpanjang usia (Santoso, 2022).

Berangkat dari latar belakang tersebut, buku visual *Granny Square Adventures* dirancang sebagai media edukatif dan terapeutik yang menggabungkan sejarah merajut, panduan teknik *granny square*, serta manfaat seni sebagai bentuk terapi. Buku ini bertujuan untuk menarik perhatian generasi muda, mengajak mereka mengenal dan mengapresiasi seni merajut tidak hanya sebagai hobi, tetapi juga sebagai sarana pengelolaan stres dan peningkatan kreativitas. Dengan pendekatan visual yang menarik dan konten yang mendalam, buku ini juga mendukung pelestarian tradisi kerajinan tangan di era modern sekaligus membangun komunitas kreatif yang lebih sadar akan pentingnya kesehatan mental.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai efektivitas buku *Granny Square Adventures* sebagai sarana *art therapy* (terapi seni) bagi target berusia dewasa muda usia 18-25 tahun. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti melakukan wawancara *online* melalui kuesioner kepada dewasa muda yang gemar merajut untuk mengeksplorasi kebutuhan emosional dan preferensi kreatif audiens terhadap media *art therapy* (terapi seni). Pendekatan ini membantu menggali lebih dalam tidak hanya mengenai konten yang relevan, tetapi juga bagaimana buku dapat dirancang agar lebih efektif dan menarik secara visual.

Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data mengenai sejauh mana buku ini dinilai layak dan dapat diterima sebagai media pembelajaran sekaligus terapi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner uji kelayakan, yang dibagikan kepada target audiens berusia 18-25 tahun.

Kuesioner ini mencakup penilaian terhadap aspek seperti keterbacaan, tampilan visual, kemudahan

panduan merajut, serta potensi terapeutik dari isi buku. Data yang terkumpul kemudian di analisis untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kelayakan buku di mata pengguna.

Target audiens yang dipilih berusia dewasa muda 18-25 tahun, yang secara umum berada dalam transisi kehidupan dari remaja menuju dewasa, fase yang kerap disertai tekanan emosional baik dari aspek pendidikan, sosial, hingga pekerjaan. Dalam kondisi ini, banyak dari usia ini mengalami stres atau kecemasan, dan membutuhkan media yang dapat memberikan efek relaksasi serta mampu membantu mengelola emosional secara positif.

Tahapan perancangan buku *Granny Square Adventures* ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari 5 langkah utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

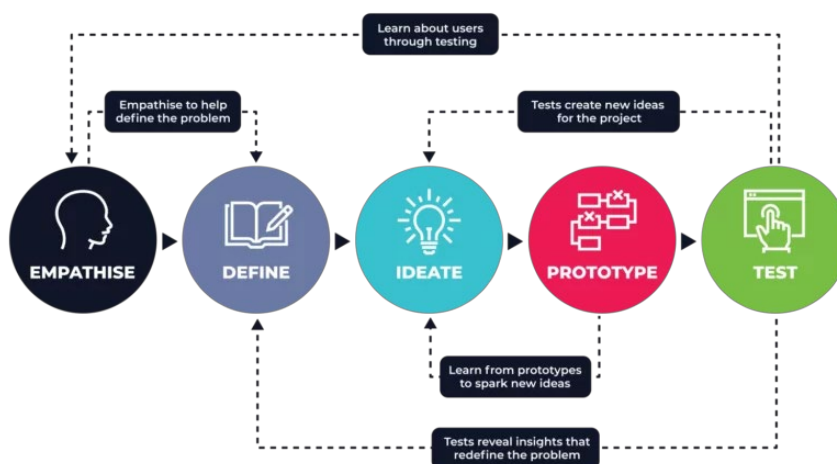
Tahap pertama, *Empathize*. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap target berusia 18-25 tahun untuk memahami kondisi emosional, kebutuhan, serta persepsi mereka terhadap aktivitas merajut.

Tahap kedua, *Define*. Dari tahap sebelumnya, peneliti memperoleh data dan merumuskan permasalahan utama, yaitu kurangnya media *art therapy* (terapi seni) yang praktis, menyenangkan, dan sesuai dengan minat generasi muda.

Tahap ketiga, *Ideate*. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan ide terkait bentuk visual buku, gaya bahasa, serta jenis konten.

Tahap keempat, *Prototype*. Pada tahap ini dilakukan penyusunan buku versi awal, mulai dari pembuatan konten, ilustrasi, hingga *layout* halaman. *Prototype* ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap kelima, *Testing*. Pada tahap ini mulai dilakukan uji coba buku yang telah dirancang kepada target audiens. Mereka diminta membaca seluruh isi buku dan mengisi kuesioner uji kelayakan untuk memberikan *feedback* mengenai media dan materinya.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*
(Sumber : Medium, 2023)

KERANGKA TEORETIK

a. Buku Visual

Istilah “buku visual” merupakan gabungan antara konsep buku dan elemen visual. Menurut KBBI, buku adalah kumpulan lembar kertas yang dijilid dan dapat berisi teks, sedangkan visual mengacu pada segala hal yang dapat dilihat seperti gambar atau karya seni. Dengan demikian, buku visual adalah media yang menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami melalui pendekatan visual (Tanama, 2013).

Buku ini memanfaatkan ilustrasi atau elemen untuk memperkuat instruksi dan mendukung informasi, sehingga lebih efektif.

1) *Layout*

Menurut Rustan dalam (Aini, 2024), *layout* adalah cara penyusunan elemen desain dalam suatu media untuk memperkuat dan menyampaikan pesan secara efektif, serta dapat berkembang seiring waktu.

2) *Tipografi Yang Baik Untuk Buku Panduan Merajut*

Menurut (Rustan, 2011), tipografi mencakup seluruh aspek yang berkaitan dengan huruf, dengan prinsip-prinsip utama seperti *readability* (keterbacaan), *legibility* (kejelasan bentuk huruf), *connotation* (makna visual), serta *contrast* (ketebalan huruf). Sementara itu, hasil penelitian (Rosita, 2022) menunjukkan bahwa jenis huruf san serif cenderung lebih mudah dipahami ketika dibaca di layar. Hal ini disebabkan oleh tampilannya yang bersih dan minim ornamen, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami informasi serta mengidentifikasi kesalahan dalam teks.

Buku *Granny Square Adventures* menggunakan tipografi san serif karena mendukung prinsip keterbacaan dan kejelasan visual, serta memberikan kesan modern yang sesuai dengan tujuan buku sebagai media *art therapy* (terapi seni) bagi dewasa muda.

3) *Warna Untuk Therapy*

Terapi warna merupakan metode nonfarmakologis yang efektif untuk meredakan stres dan kecemasan. Warna tertentu seperti biru dan hijau terbukti menenangkan sistem saraf dan meningkatkan suasana hati, bahkan membantu memperbaiki kualitas tidur dan daya ingat jangka pendek pada lansia (Maimun, Febriani, Maharani, Sagita, & Aulia, 2024).

Setiap warna membawa pengaruh psikologis yang berbeda, misalnya merah memicu energi dan semangat, kuning dikaitkan dengan kecerdasan, sedangkan hijau dianggap paling efektif dalam meredakan stres karena efek menenangkannya terhadap sistem neurologis (Febriyanti, 2023).

4) *Ilustrasi*

Ilustrasi merupakan bentuk seni dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual (Savitri & Setiawan, 2018). Gaya ilustrasi mencerminkan pendekatan estetis dan teknik yang dipilih ilustrator, baik melalui media tradisional seperti cat air, pensil warna, cat minyak, pastel, maupun digital, untuk menciptakan karakter visual yang khas (Aini, 2024).

b. Merajut Sebagai *Art Therapy*

Merajut merupakan teknik membuat kain dengan mengaitkan benang menggunakan jarum, tanpa perlu alat berat. Sebuah metode praktis yang dulunya digunakan oleh masyarakat nomaden. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris Kuno “*cnyttan*” dan Belanda “*knutten*” (Raidha, 2017).

Dalam konteks terapi, *art therapy* (terapi seni) digunakan untuk membantu individu mengekspresikan emosi dan pengalaman melalui media visual, termasuk merajut. Aktivitas ini terbukti mampu mengurangi kecemasan dan memberikan efek menenangkan (Wahyono & Santoso, 2022).

c. Teori Emosional Dewasa Muda Usia 18-25 Tahun

Remaja dan dewasa muda berada dalam tahap pencarian jati diri dan tujuan hidup, yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial seperti keluarga, teman, dan pasangan (Abdullah, 2019). Pada masa dewasa awal, individu mulai menghadapi tekanan emosional dan stres akibat transisi peran sosial dan tanggung jawab baru, seperti pekerjaan dan kehidupan berumah tangga (Paputungan, 2023).

Sebagai media *art therapy* (terapi seni), buku *Granny Square Adventures* dirancang untuk mendampingi dewasa muda dalam menghadapi tekanan tersebut. Melalui aktivitas merajut dan eksplorasi visual yang menyenangkan, buku ini membantu mengurangi stres serta mendukung proses penemuan diri dengan cara yang kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Perancangan dimulai dengan tahap *emphatize* melalui survei online untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan persepsi target audiens terhadap aktivitas merajut sebagai bentuk *art therapy* (terapi seni). Survei dilakukan menggunakan Google Form dengan tiga responden dewasa muda. Meskipun jumlah responden terbatas, data yang diperoleh bersifat deskriptif dan mendalam.

Observasi terhadap hasil survei menunjukkan bahwa seluruh responden mengaku mengalami stres, dua orang merasakannya sesekali, sementara satu orang mengalaminya cukup sering. Untuk mengatasi stres, mereka memilih menonton video, tidur, bermain dengan hewan peliharaan, serta melakukan kegiatan kreatif.

Seluruh responden juga pernah mencoba merajut, dengan motivasi utama untuk mengurangi stres, menyalurkan kreativitas, dan karena terinspirasi oleh teman. Mereka menilai aktivitas merajut menyenangkan karena dapat meningkatkan fokus tanpa tekanan target, serta menimbulkan rasa bangga setelah menyelesaikan karya. Merajut dianggap sebagai bentuk pelampiasan stres yang positif, dibandingkan dengan cara-cara negatif lainnya.

Selain itu, semua responden telah mengenal konsep *art therapy* (terapi seni) dan memahami manfaatnya sebagai media pelepas stres dan rutinitas. Mereka berharap buku *Granny Square Adventures* dapat menjadi panduan praktis bagi pemula, membantu mengalihkan kebiasaan negatif saat stres menjadi kegiatan positif, serta memotivasi pembaca untuk berkembang sebagai pengrajin.

Temuan ini diperkuat oleh studi literatur yang menyatakan bahwa merajut merupakan aktivitas visual yang memiliki efek terapeutik dan mampu meredakan kecemasan (Wahyono & Santoso, 2022). Oleh karena itu, buku *Granny Square Adventures* dirancang sebagai media *art therapy* (terapi seni) yang sesuai dengan kebutuhan emosional dewasa muda, dengan pendekatan visual, praktis, dan inspiratif.

Define

Pada tahap ini, dirumuskan pertanyaan *How Might We* (HMW) berdasarkan hasil survei responden berusia 18-25 tahun, yang berstatus karyawan, mahasiswa, dan ibu rumah tangga. Mereka telah mencoba merajut sebagai hobi dan cara mengatasi stres, serta mengungkapkan kebutuhan akan panduan visual yang terstruktur untuk mempermudah proses belajar, terutama bagi pemula. Berikut rumusan *How Might We* dan solusinya :

Tabel 1. *How Might We*

<i>How Might We</i>	Solusi
Bagaimana memperkenalkan rajutan <i>granny square</i> secara inspiratif agar pengguna pemula, merasa terhubung secara emosional dengan aktivitas merajut?	Sertakan bab sejarah atau asal usul <i>granny square</i> yang dibuat dalam narasi ringan serta ilustrasi agar pengguna merasakan <i>emotional value</i>
Bagaimana membuat pemula merasa percaya diri saat ingin merajut?	Sertakan bab alat dan bahan dasar merajut dengan gaya ilustrasi sederhana, dan penjelasan fungsi dari masing-masing alat dan bahan
Bagaimana cara menyampaikan teknik dasar merajut dengan cara yang mudah, tidak membuat stres, dan tetap menarik?	Pada bab teknik dasar dan panduan merajut, sertakan langkah demi langkah dengan penggunaan bahasa yang ringan dan ilustrasi yang sederhana, tampilkan rekomendasi kombinasi warna benang serta tambahkan QR video singkat agar pengguna dapat belajar melalui visual dinamis

Bagaimana menjadikan buku ini sebagai media <i>art therapy</i> yang bisa diakses kapanpun saat stres melanda?	Tambahkan bagian afirmasi atau refleksi singkat di akhir bab, desain halaman penuh warna dan tidak pada teks agar terasa menyenangkan serta disebarluaskan melalui <i>platform online</i> atau media sosial
---	---

Ideate

Pada tahap ideate, berbagai ide dikembangkan berdasarkan hasil survei dan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya.

1) Konsep Kreatif

Melalui *brainstorming*, ditemukan kata kunci yang membentuk arah visual buku *Granny Square Adventures*, seperti *vibrant*, minimalis, modern, eksperimental, dan terapeutik. Dari sini lahirlah konsep “*Vibrant Healing*”, yang merepresentasikan semangat sehat, energik, dan autentik sesuai tujuan buku ini sebagai media *art therapy* (terapi seni) yang menyegarkan dan menenangkan.

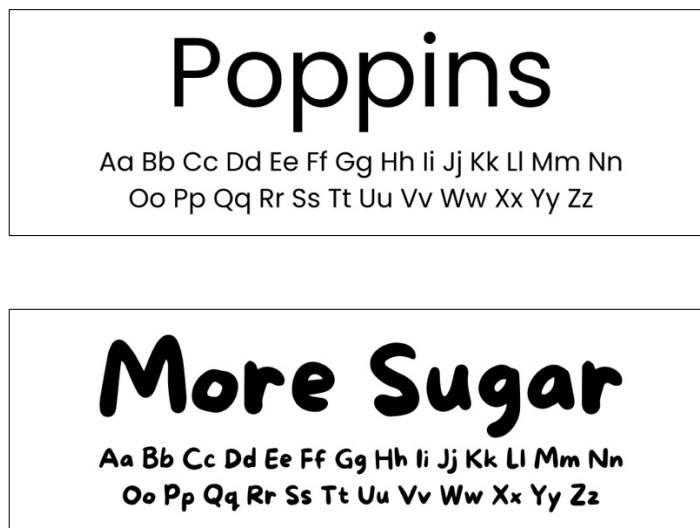
2) Tone Warna



Gambar 2. *Tone Warna* (Sumber : Safitri, 2025)

Skema warna dalam buku ini disesuaikan dengan karakter target audiens, menggunakan warna cerah untuk menciptakan kesan positif, ceria, dan autentik. Warna putih dipilih sebagai penyeimbang agar tampilan tetap harmonis dan tidak berlebihan. Kombinasi ini diharapkan membangun suasana yang menyenangkan dan memotivasi pembaca.

3) Tipografi



Gambar 3. *Tipografi* (Sumber : Safitri, 2025)

Sebagai media *art therapy* (terapi seni) untuk dewasa muda, buku ini menggunakan *typeface* sans serif Poppins pada isi untuk memudahkan keterbacaan. Sementara itu, judul menggunakan *typeface* dekoratif

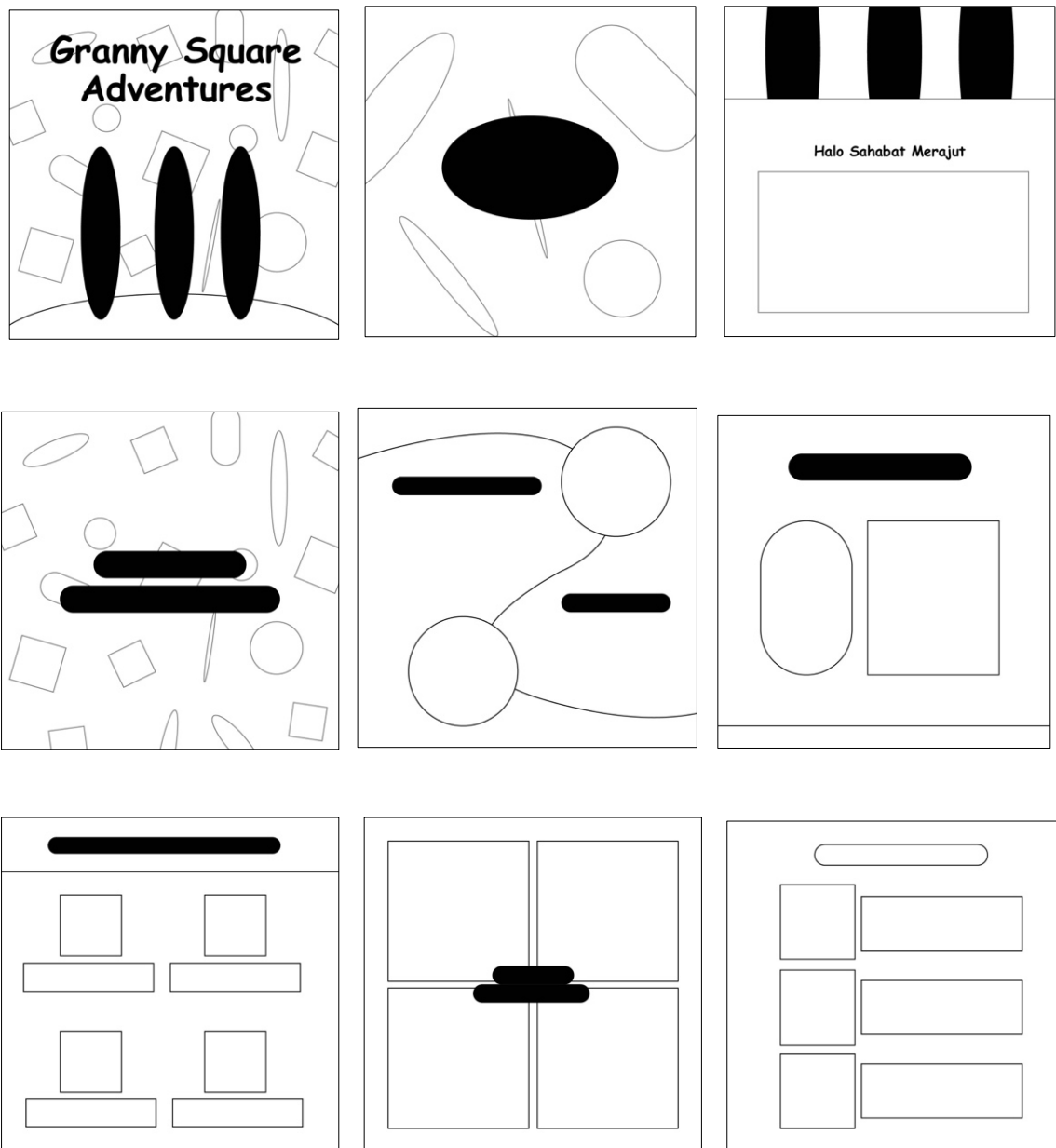
More Sugar yang tetap terlihat sederhana agar tetap selaras dengan tampilan visual buku.

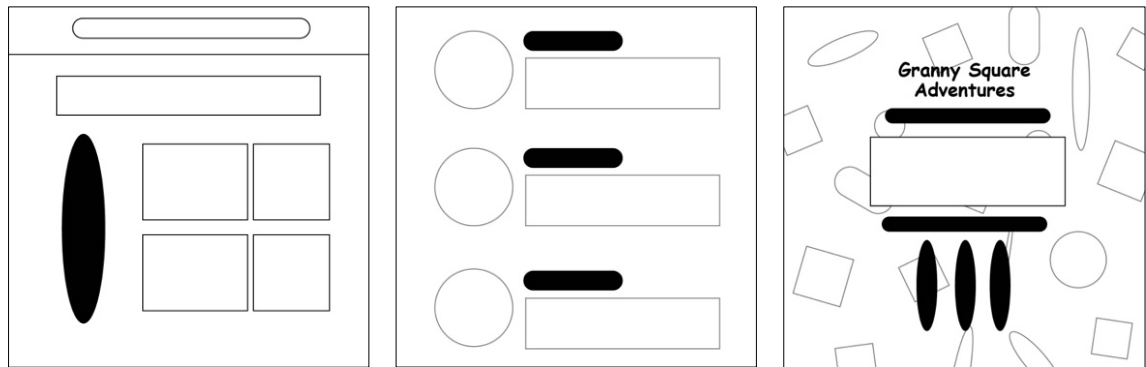
Prototype

Prototype ini disusun sebagai bagian dari proses penelitian dan perancangan media *art therapy* (terapi seni) yang ditujukan bagi dewasa muda. *Prototype* ini terdiri dari dua subbab utama, yaitu sketsa dan *tight tissue*. Sketsa menampilkan eksplorasi awal bentuk visual, elemen ilustrasi, serta *layout* halaman. Sementara *tight tissue* merupakan pengembangan visual yang lebih mendekati tampilan akhir buku, baik dari segi tata letak maupun penyajian konten.

1) Thumbnail / Sketsa

Thumbnail merupakan tahap awal sketsa yang dibuat berdasarkan hasil analisis data. Sketsa dirancang manual sebagai konsep awal, lalu disempurnakan secara digital dengan Adobe Illustrator untuk menghasilkan komposisi visual yang lebih optimal.





Gambar 4. Sketsa Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)

2) *Tight Tissue*

a. Cover Depan & Belakang



Gambar 5. Cover Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)

Desain *layout cover Granny Square Adventures* dibuat simetris guna menghadirkan tampilan visual yang seimbang.



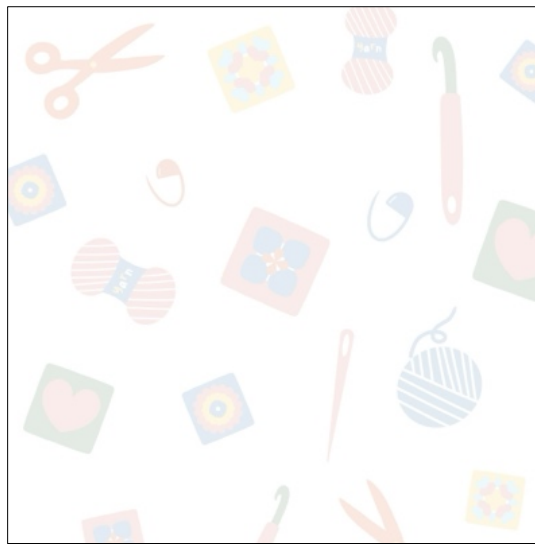
Gambar 6. Judul Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)

Judul utama ditempatkan di bagian atas menggunakan huruf berwarna warni untuk menciptakan kesan ceria, sedangkan *tagline* diletakkan dibawahnya dengan ukuran lebih kecil agar mendukung pesan tanpa mengganggu fokus visual.



Gambar 7. Karakter Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)

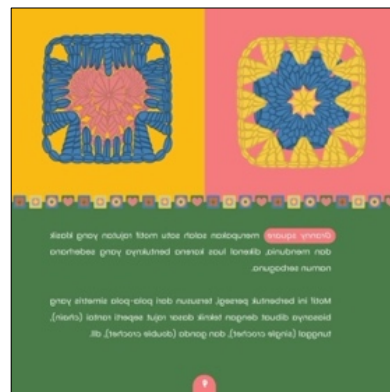
Tiga karakter perempuan berpakaian motif *granny square* ditampilkan sebagai elemen visual utama yang merepresentasikan ekspresi diri dan kreativitas dalam merajut.



Gambar 8. *Background Cover* Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)

Elemen pelengkap seperti gunting, hakpen, benang, dan motif *granny square* disusun pada background dengan opasitas rendah untuk menjaga fokus pada elemen utama. Bagian belakang *cover* di desain selaras dengan *cover* depan, menampilkan ilustrasi bergaya *flat* dengan palet warna yang cerah. Judul dan *tagline* disusun dengan tampilan yang *playful*.

b. Isi Buku





Gambar 9. Isi Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)



Gambar 10. QR Code Buku *Granny Square Adventures* (Sumber : Safitri, 2025)

Isi buku versi lengkapnya dapat diakses melalui scan QR code diatas

c. Uji Validasi

Rancangan *prototype* diatas kemudian di validasikan kepada ahli materi dan ahli media, tujuannya adalah untuk mengevaluasi kelayakan desain serta memastikan kevalidan data yang digunakan.

1) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan kepada seniman rajut terkenal di *platform* digital, Wulan Indri Widiani (@hexacrochet).

Tabel 2. Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian
1	Bahasa	Kesesuaian teks dengan gambar	Ya
		Kebakuan Bahasa	Ya
		Keefektifan kalimat	Ya
		Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan	Ya
		Kejelasan Teks	Ya
2	Visualisasi	Ukuran Tulisan	Ya
		Ukuran Gambar	Ya
		Kemenarikan Media	Ya
		Kualitas Objek	Ya
		Komposisi Gambar	Ya
		Ketepatan Warna	Ya
		Kejelasan Gambar	Ya
Jumlah Nilai			12
Nilai Rata-rata Keterangan : P = Presentase F = Jumlah Skor Penilaian N = Junlah Skor Maksimal			$P = F/N \times 100\%$ $P = 12/12 \times 100\%$ $= 100\%$

Hasil validasi dari seniman rajut menunjukkan bahwa buku *Granny Square Adventures* dinilai sangat baik dan valid dengan skor 100%, sehingga layak dari sisi materi.

2) Validasi Media

Validasi media dilakukan kepada dosen Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Surabaya, Ibu Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds.

Tabel 3. Validasi Media

Tabel 3. Validasi Media			
No	Aspek	Indikator	Penilaian
1	Bahasa	Kesesuaian teks dengan gambar	Ya
		Kebakuan Bahasa	Ya
		Keefektifan kalimat	Ya
		Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan	Ya
		Kejelasan Teks	Ya
2	Visualisasi	Ukuran Tulisan	Ya
		Ukuran Gambar	Ya
		Kemenarikan Media	Ya
		Kualitas Objek	Ya
		Komposisi Gambar	Ya
		Ketepatan Warna	Ya
		Kejelasan Gambar	Ya
Jumlah Nilai			12

Nilai Rata-rata Keterangan : P = Presentase F = Jumlah Skor Penilaian N = Jumlah Skor Maksimal	$P = F/N \times 100\%$ $P = 12/12 \times 100\%$ $= 100\%$
--	---

Penilaian dari Bu Shofani menunjukkan bahwa buku *Granny Square Adventures* memperoleh tingkat validasi 100% menandakan kualitas desain yang sangat baik.

Testing

Pada tahap ini, dilakukan uji kelayakan terhadap buku *Granny Square Adventures* dengan melibatkan 10 responden berusia 18-20 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui *Google Form*, dengan tujuan menilai efektivitas buku dalam mencapai sasarannya. Sebanyak 7 pertanyaan disajikan dalam uji coba ini, masing-masing menggunakan skala penilaian sebagai berikut :

Tabel 5. Skala Penilaian Kelayakan

Skala	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Buruk
1	Sangat Buruk

Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian uji kelayakan pada buku *Granny Square Adventures* :

$$\text{Rata-rata total} = \frac{\text{Jumlah seluruh skor rata-rata per pertanyaan}}{\text{Jumlah pertanyaan}}$$

$$\text{Rata-rata total} = \frac{4,8 + 4,9 + 4,8 + 5,0 + 4,9 + 4,8}{7}$$

$$\text{Rata-rata total} = 4,84$$

Hasil uji kelayakan terhadap buku *Granny Square Adventures* menunjukkan rata-rata skor 4,84 dari 5, yang tergolong sangat baik. Mayoritas responden memberikan tanggapan positif, terutama pada aspek ilustrasi, kejelasan penyajian teknik *granny square*, dan desain visual yang menarik. Hasil ini menunjukkan bahwa buku ini mampu menyampaikan informasi dengan efektif dan mendukung pengalaman membaca yang searah dengan tujuan *art therapy* (terapi seni).

SIMPULAN DAN SARAN

Buku *Granny Square Adventures* secara efektif mencapai tujuan utamanya sebagai sarana edukasi sekaligus media *art therapy* (terapi seni). Buku ini tidak hanya menyajikan panduan merajut yang mudah diikuti, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang menenangkan dan menyenangkan bagi pembaca. Dengan demikian, buku ini layak dijadikan pilihan sebagai media *art therapy* (terapi seni) untuk membantu mengurangi stres dan mendukung kesehatan mental, terutama bagi dewasa muda.

Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar buku ini dilengkapi dengan lebih banyak variasi motif *granny square* guna membantu pembaca mengasah keterampilan ke tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, penambahan bab reflektif dapat memperkuat aspek terapi seni, serta bab proyek mandiri yang akan mendorong pembaca untuk langsung mempraktikkan kegiatan merajut secara mandiri.

REFERENSI

Theaker, J. (2002). *The History Of Knitting*. knitty.

Endriyana, W. (2022). MINAT MAHASISWA UNIPA SURABAYA TERHADAP HASIL JADI TAS RAJUT DI SURABAYA. *Repository*, 1-3.

Kajavva. (2021, March 20). *Kajavva*. Retrieved from Komunitas Pengrajin Kreatif Indonesia: <https://kajavva.com/mengenai-rajutan-sejarah-teknik-jenis-dan-benang-yang-dapat-dipakai/>

Putri, A. K., & Ruhidawati, C. (2024). PENERAPAN TEKNIK RAJUT CROCHET GRANNY SQUARE PADA LONGTORSO. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 22-24.

Putri, H. P. (2021). Faktor Yang Berhubungan Dengan Stres Kerja Pada Pekerja Konstruksi Bagian Produksi PT. Haka-Hidup Indah KSO. *Repository STIKES BHM*, 2.

Sanjaya, D., & Nazriani, D. (2023). ART THERAPY Solusi Kreatif Mengatasi Stress. *Buletin KPIN*, 1.

Santoso, D. W. (2022). PELATIHAN PSIKOEDUKASI ART THERAPY DENGAN MERAJUT UNTUK MENGURANGI KECEMASAN DAN MEMBANGUN SDM BERDAYAGUNA PADA REMAJA DESA NGRAWAN, BERBEK, NGANJUK. *ABDI MASSA: Jurnal Pengabdian Nasional Vol. 02, No.04, Tahun (2022)*, 2-3.

Tanama, G. G. (2013). PERANCANGAN VISUAL BOOK SEJARAH DAN PERKEMBANGAN ES KRIM DI INDONESIA. *SARASWATI*, 1.

Aini, N. (2024). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENSIKLOPEDIA PENGENALAN KEBAYA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 30.

Rosita, D. Q. (2022). ANALISIS TIPOGRAFI PADA LOGOTYPE DAN KONTEN INSTAGRAM @SOURI.BKK SIGNATURE BOX. *Jurnal Desain*, 417.

Maimun, N., Febriani, Maharani, W., Sagita, S. O., & Aulia, P. (2024). Efektivitas Terapi Warna Terhadap Penurunan Tingkat Stres Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 446.

Febriyanti, D. (2023). EFEKTIVITAS TERAPI WARNA (CHROMATHERAPY) TERHADAP PENURUNAN KECEMASAN DALAM MENYUSUN SKRIPSI PADA MAHASISWA TINGKAT AKHIR. *ETHESES UIN MALANG*, 40-41.

Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). PENGEMBANGAN BUKU MENGGAMBAR ILUSTRASI. *Jurnal Kreatif*, 60.

- Raidha, K. (2017). TEKNIK RAJUT PADA PRODUK OUTER WEAR DENGAN TEMA POST DYNAMIC. *e-Proceeding of Art & Design*, 4-5.
- Wahyono, D., & Santoso, P. S. (2022). PELATIHAN PSIKOEDUKASI ART THERAPY DENGAN MERAJUT UNTUK MENGURANGI KECEMASAN DAN MEMBANGUN SDM BERDAYAGUNA PADA REMAJA DESA NGRAWAN, BERBEK, NGANJUK. *Jurnal Pengabdian Nasional*, 1-2.
- Abdullah, A. (2019). PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL PADA MASA REMAJA. *Rumah Jurnal UIN Alauddin*, 428.
- Paputungan, F. (2023). Karakteristik Perkembangan Masa Dewasa Awal Developmental Characteristics of Early Adulthood. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3-6.