



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Data Penelitian

Kebiasaan pola makan yang tidak sehat dan perilaku yang dimiliki anak yaitu kebiasaan menyisakan makanan dan membuang makanan mereka sendiri menimbulkan sifat tidak bisa menghargai makanan. Mengkreasi makanan dan minuman merupakan salah satu cara untuk mencegah kebiasaan buruk anak-anak yang suka membuang dan menyisakan makanan mereka. Kegiatan kreasi makanan dan minuman dirancang sebagai sarana pendukung untuk mengubah kebiasaan buruk anak dan pola makan yang tidak sehat. Pada kegiatan menciptakan kreasi makanan dan minuman anak dapat melatih kemampuan motoric, kreatifitas, kemandirian, dan melatih tanggung jawab.

3.1.1. Wawancara

Penulis melakukan penelitian lapangan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara. Wawancara dilakukan pada 2 narasumber yakni Psikolog Ibu Diyana Dwi Lestari, dan Ibu Negin Diyanita (Pendiri Dapur Cilik).

Hasil wawancara dengan narasumber Psikolog Ibu Diyana Dwi Lestari:

1. Dari umur berapakah anak mampu diajari memasak?

Menurut Teori Piaget tahapan perkembangan anak dimulai dari umur 2-7 tahun tahap kognitifnya berkembang masa preoperational dimana anak mampu diajari memasak.

2. Apakah peran orang tua sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak?

Ya. Orang tua merupakan motivasi bagi anak, tahap awal yaitu mengajarkan anak tentang resep, katakanlah jika resep adalah petunjuk ketika memasak yang harus diikuti. Menurut Elizabeth B. Hurlock, teori pembelajaran modern sangat menyarankan pada orang tua untuk menjadikan alam yang terbuka sebagai sumber belajar sehingga nantinya mampu untuk mengubah pengalaman anak sebagai sumber belajar sehingga nantinya mampu untuk mengubah pengalaman anak sebagai proses belajar, salah satunya adalah didapat dengan kegiatan memasak, dengan melibatkan anak di dapur dapat meningkatkan kemampuan menghitung, membaca dan melatih kemampuan akademik secara umum dan perlu diingat bahwa cara mengajarkan anak yang paling bagus adalah dengan bermain atau melalui benda yang dimainkan, tidak hanya sebatas itu, kita juga dapat melatih mental/kecerdasan lainnya di dapur. Misalnya : Kecerdasan kinestetik, tanggung jawab, kecerdasan praktek, tingkat kesabaran dan kerapian, dengan cara ini kegiatan memasak yang menyenangkan dapat menambah kebahagiaan anak.

3. Mengapa rata-rata anak tidak menyukai sayuran?

Alasan anak tidak suka sayur adalah kecenderungan rasa manis, dimana anak-anak menyukai rasa manis dan lidah mereka tidak suka pada makanan yang kurang manis bahkan pahit (sayuran). Selain itu pengaruh kebiasaan orang tua itu sendiri, perlu kita ketahui anak suka meniru perilaku orangtua, jika ayah atau ibu ada yang tidak suka sayur maka anak akan menirukan perilaku tersebut. Anak-anak menganggap rasa sayuran itu tidak enak, dikarenakan faktor bentuk sayuran yang tidak menarik.

4. Bagaimana menghadapi permasalahan tersebut pada anak-anak?

Agar anak bisa mengkonsumsi makanan bernutrisi dapat dilakukan dengan cara berikut :

- a. Menghidangkan makanan dengan bentuk yang menarik, dengan cara menciptakan kreasi makanan.
- b. Mencincang halus sayuran yang kemudian dicampur dengan bahan masakan lain.
- c. Bertindak kreatif, mengolah sayuran dan ketika memasak bersama, anak harus ada sayuran dan pemberitahuan mengenai fungsi dan manfaat dari sayuran
- d. Pujian dari orang tua, sehingga anak menjadi bangga dan otomatis membuat anak mau mencoba untuk makan sayur.

5. Bagaimana fenomena pola makan anak?

Orang tua merupakan faktor utama dalam menjaga pola makan anak. Anak-anak tertarik pada jajanan yang ditawarkan karena lebih menarik yang dijumpai disekolah maupun di warung. Menurut Mayke S, Tedjasaputra, psikolog UI, untuk mencegah kebiasaan jajan, anak harus dimulai dari pola makan keluarga, salah satunya dengan membuat cemilan yang tidak kalah menarik dari jajanan diluar rumah.

Hasil wawancara dengan Ibu Negin Diyanita, wawancara dilakukan di Dapur Cilik yang beralamat di Jl. Kamang No. 44, Mutiara Fatmawati Residence A9 adalah sebagai berikut :

1. Apa yang menjadi alasan kegiatan memasak ini positif untuk anak-anak?

Segi positif dari anak yang diajarkan memasak yaitu dengan memasak anak dapat mengembangkan hobi, mendapat pengetahuan dan keterampilan tentang bahan makanan sehat, menimbang takaran bahan, melatih kesabaran, ketelatenan, menjaga kebersihan dan melatih motoriknya.

2. Mengapa anak-anak diajarkan memasak?

Aspek utama yang paling penting adalah pada masa anak-anak merupakan hal yang penting untuk mengembangkan motoric halusnya. Dan itu berguna untuk kehidupan sehari-harinya, menurut saya aktivitas anak yang dimulai dengan kegiatan memasak harus mempertimbangkan aspek perkembangan anak dan dengan pembelajaran yang sesuai dan mampu dinikmati anak sehingga anak tidak stress dan tertekan. Selain itu anak juga bisa mandiri sendiri dan mampu mengenal makanan sehat karena disini diajarkan mengenai bahan makanan yang sehat.

3. Apakah tujuan dibalik anak-anak belajar memasak?

Hal utama tentu untuk meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan motoric halus dan kreatifitas anak. Mengajarkan dan melatih anak tentang disiplin, tanggung jawab dan kebersihan melaliu proses dari awal sampai akhir memasak. Selain itu dapat menciptakan hubungan sosialisasi dan kondisi nyaman anak untuk berinteraksi dengan guru (saya) dan teman kelas memasak lainnya.

4. Apakah dengan memasak membuat anak menjadi gemar makan di rumah?

Dari anak-anak yang mengikuti kelas kami, terbukti anak mau mencoba lagi resep baru dirumah namun dengan kreasi yang berbeda (hal ini bersumber dari orang tua anak yang bercerita dari Ibu Negin) dan mereka menikmati makanannya

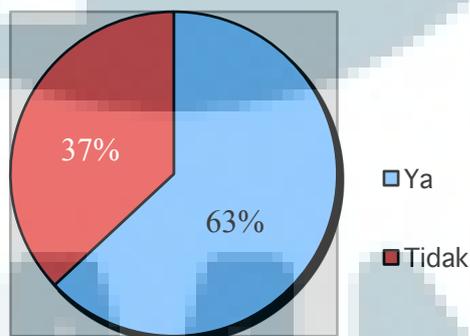
sendiri, bahkan jika ada keluarga atau kerabat yang datang dan mau memakan masakan mereka, anak-anak menjadi lebih senang dan tertarik untuk mempraktekkan resep dari kami untuk dilakukan dirumah.

3.1.2. Kuesioner

Penulis melakukan penelitian lapangan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner. Penyebaran kuesioner dilakukan pada 54 responden berjenis kelamin perempuan berumur 26-40 tahun yang memiliki anak usia 6-8 tahun. Pengumpulan data ditujuakn utnuk menghitung tingkat gaya hidup anak terhadap makanannya.

1. Apakah Anda sering memasak di rumah?

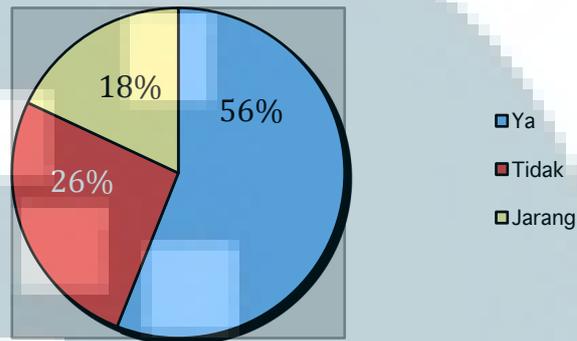
- a. Ya b. Tidak



Sebanyak 34 koresponden menjawab Ya, dan 20 responden menjawa tidak. Maka terbukti bahwa orang tua memasak dirumah sehingga dengan data ini orangtua dapat mengajarkan anak mereka memasak di rumah.

2. Apakah anak Anda sering menyisakan makanan?

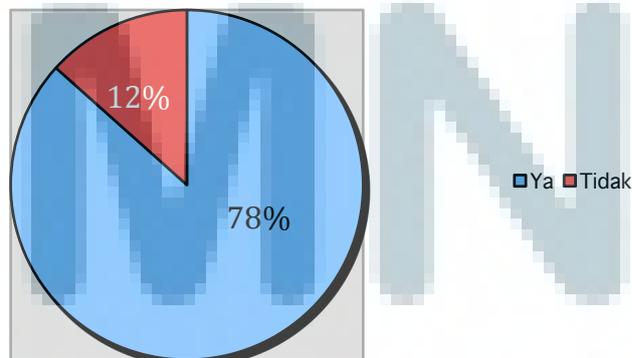
- a. Ya b. Jarang c. Tidak



Sebanyak 30 responden menjawab Ya, 14 responden menjawab Tidak, 10 responden menjawab jarang. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak sering menyisakan makanan mereka.

3. Apakah anak Anda membuang makanan mereka apabila tidak tertarik dengan makanan tersebut?

- a. Ya b. Tidak

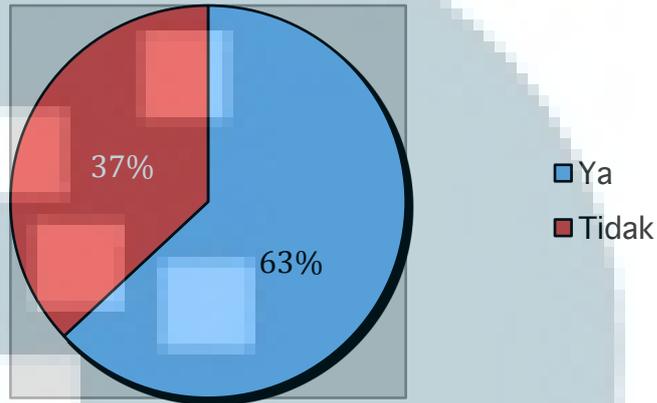


Sebanyak 42 responden menjawab Ya, 12 responden menjawab Tidak. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak tidak bisa menghargai makanan dan

melihat makanan dari segi menarik atau tidaknya makanan tersebut.

4. Apakah anak Anda memilih-milih makanan?

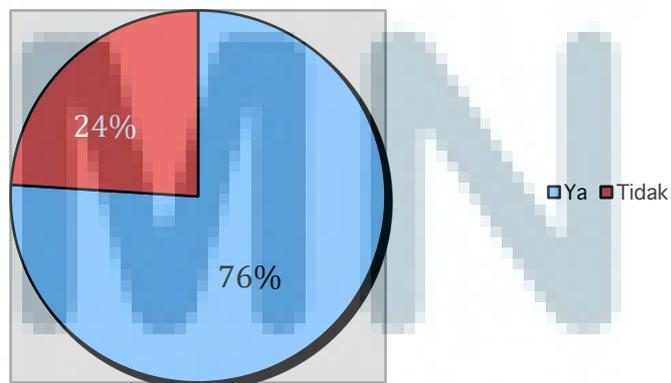
- a. Ya b. Tidak



Sebanyak 34 responden menjawab Ya, 20 responden menjawab Tidak. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak tidak menyukai makanan yang tidak menarik padahal mereka tidak mengetahui fungsi dan manfaat dari makanan tersebut.

5. Apakah Anda pernah mengajak anak Anda untuk memasak?

- a. Pernah b. Tidak Pernah



Sebanyak 10 responden menjawab pernah, 14 responden menjawab Tidak Pernah. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak minim pengetahuan

mengenai memasak karena tidak diajarkan oleh orangtua mereka sendiri.

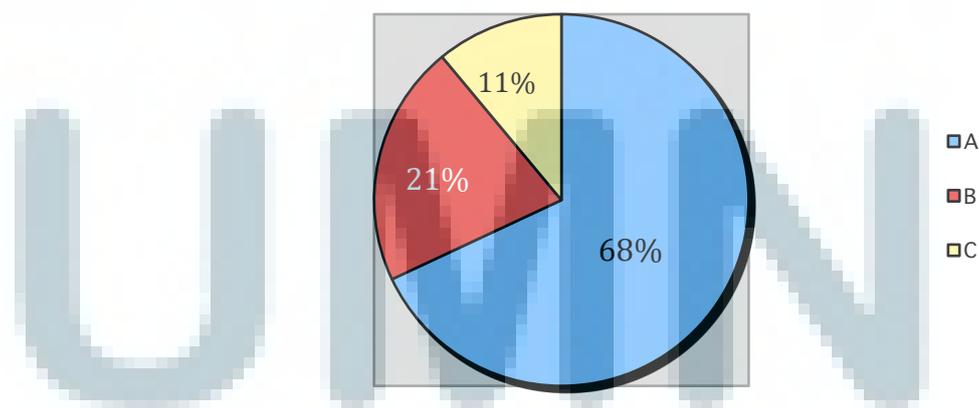
Penyebaran kuesioner kedua dilakukan pada 56 responden berjenis kelamin heterogen berumur 6-8 tahun di tempat kursus bimbingan belajar Monkey Math Jakarta Barat untuk mengetahui jenis desain visual yang disukai

1. Pilihlah karakter yang paling kamu sukai



Gambar 3.1 Pilihan Jenis karakter.

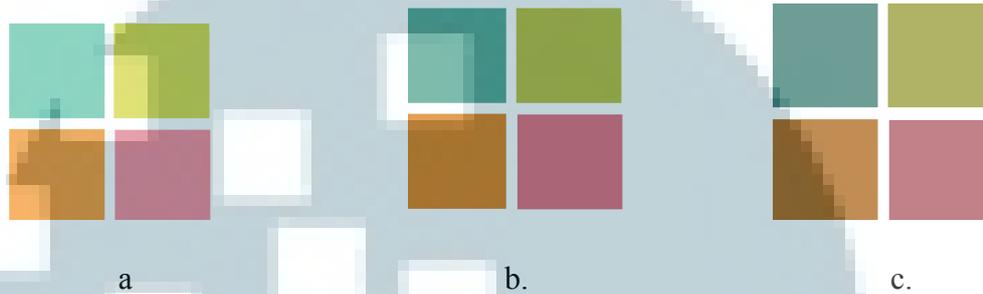
Sumber :Dokumen Pribadi



Sebanyak 38 responden memilih gambar a, 12 responden memilih gambar b dan 6 responden memilih gambar c. Dari data yang didapat maka akan digunakan

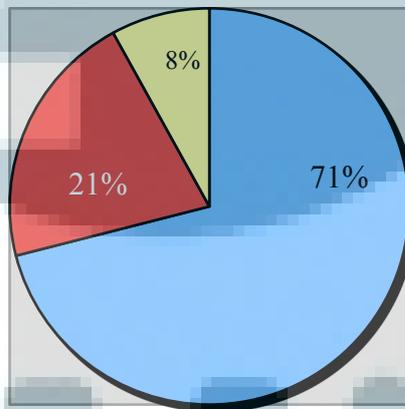
gambar a untuk karakter ilustrasi dalam buku ini.

2. Pilihlah jenis warna yang kamu suka



Gambar 3.2 Pilihan Jenis warna

Sumber : Dokumen Pribadi



Sebanyak 40 responden memilih warna cerah (a), 12 responden memilih warna sedang (b), dan 4 responden memilih warna gelap (c).

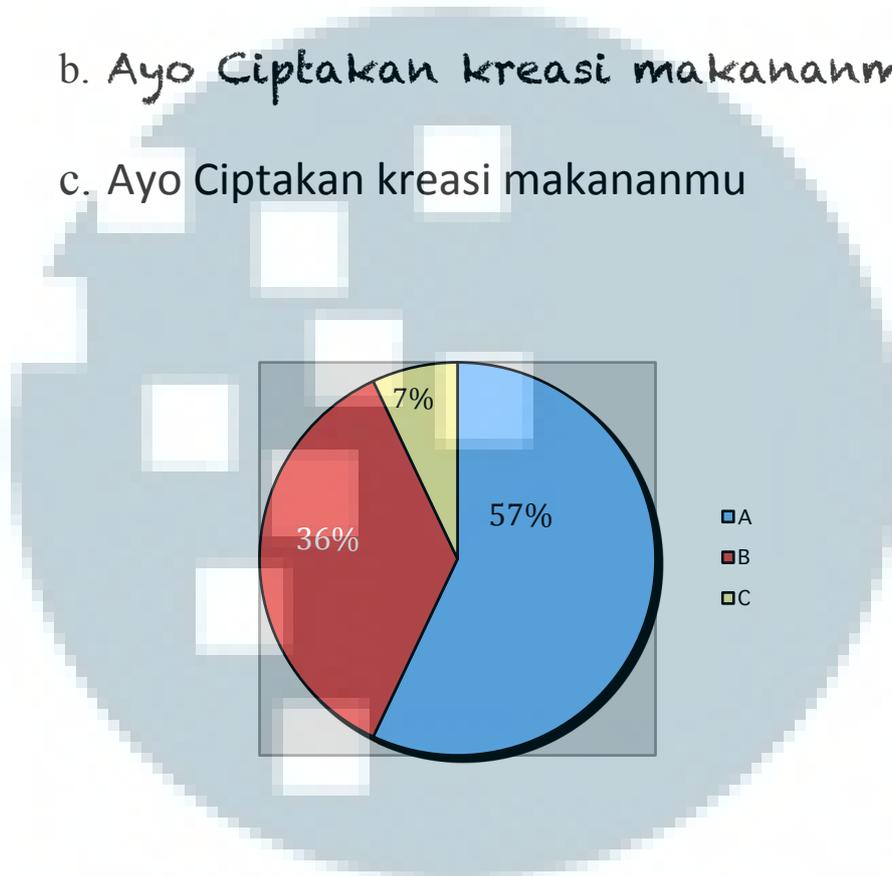
Dari data yang didapat, mayoritas anak-anak memilih warna yang cerah. Sehingga ilustrasi pada buku ini akan menggunakan warna-warna cerah.

3. Pilihlah jenis tulisan yang kamu sukai

a. **Ayo Ciptakan kreasi makananmu**

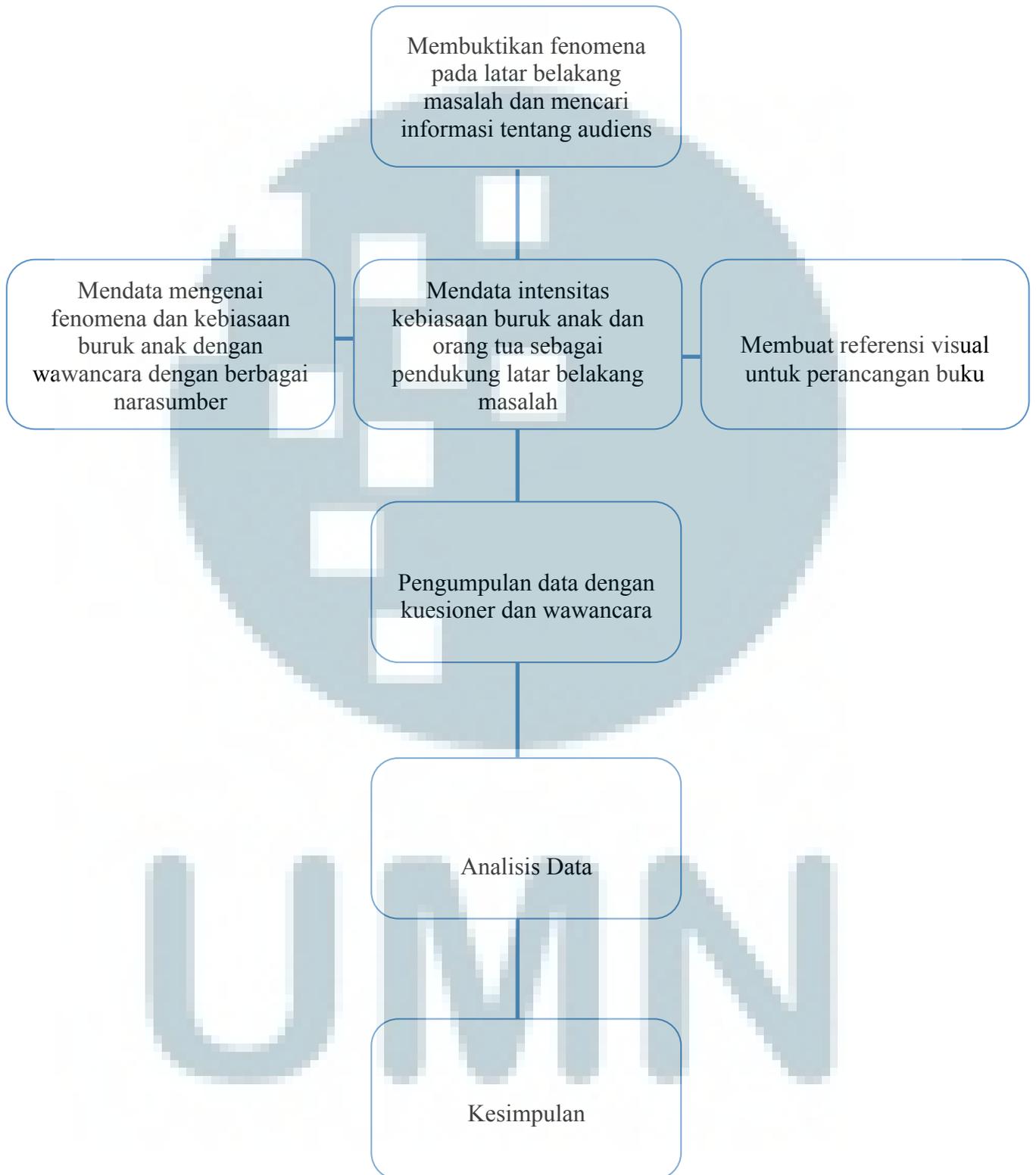
b. *Ayo Ciptakan kreasi makananmu*

c. Ayo Ciptakan kreasi makananmu



Sebanyak 32 responden memilih font (a), 20 responden memilih font (b), dan 4 responden memilih font (c).

Dari data yang didapat, mayoritas anak-anak menyukai tulisan yang jelas dan tebal tanpa banyak dekorasi pada tulisan.



Bagan 3.1 Tampilan hasil kuesioner

3.1.3 Analisis Data Wawancara dan Kuesioner

Dari hasil wawancara yang didapat, dapat disimpulkan bahwa anak umur 6-8 tahun mampu untuk diajarkan memasak, dan tidak menyukai makanan karena bentuk dan rasa yang kurang menarik bagi anak-anak dengan solusi penyajian makanan yang menarik mampu membuat anak mau mengkonsumsi makanan bernutrisi dengan tampilan yang tidak biasa. Selain itu mengkreasi makanan dapat melatih kreatifitas anak dan motoric anak-anak sehingga mereka mampu untuk belajar rasa tanggung jawab akan makanan mereka. Dari data yang diperoleh anak-anak tertarik untuk mengkreasi makanan dan mampu mengikuti resep dan orang tua menjadi peran pendukung yang harus memberi motivasi agar anak-anak dapat mengkreasi makanan dan menghargai makanan, karena anak-anak bangga akan hasil kreasi ciptaan makanan mereka sendiri.

Dari hasil kuesioner yang diperoleh, disimpulkan bahwa 63% orangtua memasak dirumah sehingga mereka dapat membimbing anak mereka untuk melakukan kegiatan mengkreasikan makanan dan minuman. Untuk koresponden anak-anak terdapat 56% atau 30 responden yang tidak menghargai makanan mereka sendiri dan hanya 18% atau 10 responden yang tidak menyisakan makanan mereka. Sedangkan lebih dari setengah responden (78%) membuang makanan mereka apabila anak-anak tidak tertarik dengan makanan mereka. Dan hanya 12% yang tidak membuang makanan mereka. Data pada nomor 4 menyebutkan bahwa responden (63%) memilih-milih makanan yang akan mereka konsumsi. Dan hampir setengah responden orangtua (76%) tidak pernah mengajarkan anak

mereka untuk ikut serta dalam kegiatan memasak dan menciptakan kreasi makanan dan minuman

Data menunjukkan responden (68%) menyukai karakter dengan gaya ilustrasi seperti komik dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan terdapat 40% responden memilih warna cerah sehingga penggunaan karakter yang anak-anak sukai dengan warna yang cerah dengan tingkat saturasi yang tinggi, sesuai dengan hasil pemilihan koresponden.

3.1.4. Temuan Penelitian

Penulis melakukan pengamatan di beberapa toko buku di daerah Jakarta Barat yaitu Gramedia Mall Puri Indah, Gramedia Taman Anggrek dan Gramedia Central Park. Pengamatan ini dilakukan untuk menyimpulkan buku anak-anak yang memiliki ciri-ciri seperti:

1. Menggunakan gambar ataupun ilustrasi untuk menunjang isi dari buku

Gambar atau ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian anak-anak agar tertarik untuk membaca yang pada awalnya mereka tertarik untuk melihat gambar dalam buku tersebut. Gambar harus menunjang isi dari sebuah buku.

2. Gambar dengan warna cerah

Warna yang cerah membuat anak tertarik untuk memilih buku, hal ini menjadi acuan pembuatan buku dengan menggunakan warna-warna cerah dan gambar yang menarik untuk menarik minat baca anak.

3. Bahasa anak-anak

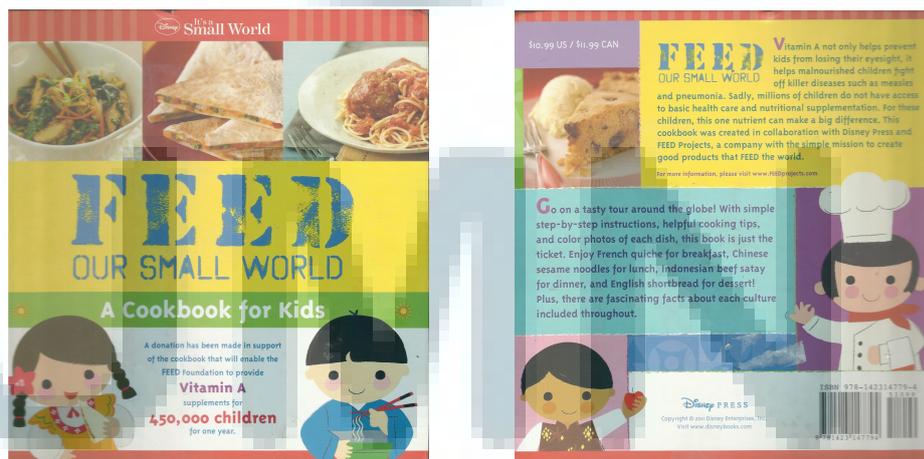
Bahasa yang digunakan adalah bahasa sederhana yang mudah dipahami. Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari sehingga anak lebih cepat mengerti isi dari informasi dalam buku.

4. Jenis kertas yang digunakan

Penulis mengamati jenis kertas yang digunakan mempunyai banyak ragam, ada yang tebal ada yang tipis. Namun pada buku anak-anak menggunakan bahan yang tebal (*hardcover*) pada bagian sampul dan berukuran besar. Selain itu penulis juga mengamati buku yang menggunakan elemen timbul dan bertekstur.

Penulis menganalisa 2 buku yang temanya sejenis, yaitu bertema buku memasak untuk anak-anak. Buku pertama berjudul *Feed Our Small World*, yang kedua berjudul *Time For Kids, Kids In The Kitchen Cookbook*.

1. Feed Our Small World



Gambar 3.3 Cover Buku *Feed Our Small World*

Sumber : Dokumen Pribadi

Analisa:

Buku ini diterbitkan oleh Disney Enterprises dengan penulis Winnie Ho dan ilustrasi oleh Nancy Kubo. Buku ini dikemas dengan jilid punggung *hard cover*. Ukuran buku ini 23,5 cm x 23,7 cm dan jenis kertas yang digunakan adalah art carton untuk halaman sampul depan belakang dan art paper untuk halaman isi.

Buku ini berisi mengenai resep-resep panduan memasak dengan menu dari beberapa Negara. Dan berisi mengenai cerita makanan dari Negara tersebut, terdapat resep menu makanan, bahan yang diperlukan dan tahap membuat resep dengan kata-kata.

Gaya ilustrasi yang dipakai dalam buku ini menggunakan ilustrasi digital dengan gaya vector dengan perpaduan warna-warna yang cerah. Target buku ini untuk usia 6 tahun ke atas karena terdapat elemen teks yang cukup panjang dimana anak umur 6 tahun ke atas sudah dapat membaca dengan baik.

Buku ini menggunakan dua tokoh perempuan dan laki-laki yang berpakaian sesuai dengan Negara yang menu makanannya digunakan dalam resep ini. Tulisan menggunakan tulisan *sans serif* yang memudahkan anak untuk membaca. Kelebihan dari buku ini adalah menggunakan foto-foto yang menarik dan ilustrasi yang mudah dimengerti. Kekurangannya adalah terlalu banyak kalimat dan sedikitnya ilustrasi.

2. Time For Kids, Kids In The Kitchen Cookbook



Gambar 3.4 Cover Buku *Time For Kids, In The Kitchen Cookbook*

Sumber : Dokumen Pribadi

Analisa :

Buku ini diterbitkan oleh Time For Kids, dengan penulis Sandra Kilpatrick Jordan, ilustrasi oleh Chris Reed dan fotografi oleh Craig Deutsch. Buku ini dikemas dengan jilid punggung *hard cover laminating glossy*. Ukuran buku 22,5 x 26 cm dan jenis kertas yang digunakan adalah art carton untuk halaman sampul depan belakang dan art paper untuk halaman isi.

Buku ini berisi mengenai panduan memasak lengkap dengan cerita sejarah makanan tersebut. Isi terdiri dari resep, bahan makanan dan instruksi untuk memasak serta pengetahuan mengenai makanan dari berbagai Negara. Teks yang digunakan menggunakan *font sans serif* berukuran besar yang memudahkan anak membaca. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah gaya ilustrasi vector menggunakan warna-warna yang cerah.

Kelebihan dari buku ini adalah penggunaan warna yang cerah sehingga anak tidak bosan dan penggunaan teks dengan ukuran besar sehingga mudah dibaca oleh anak-anak. Kekurangan buku ini adalah sedikitnya ilustrasi dan tidak ada tutorial gambar untuk anak-anak.

3.1.5. Kesimpulan Analisa

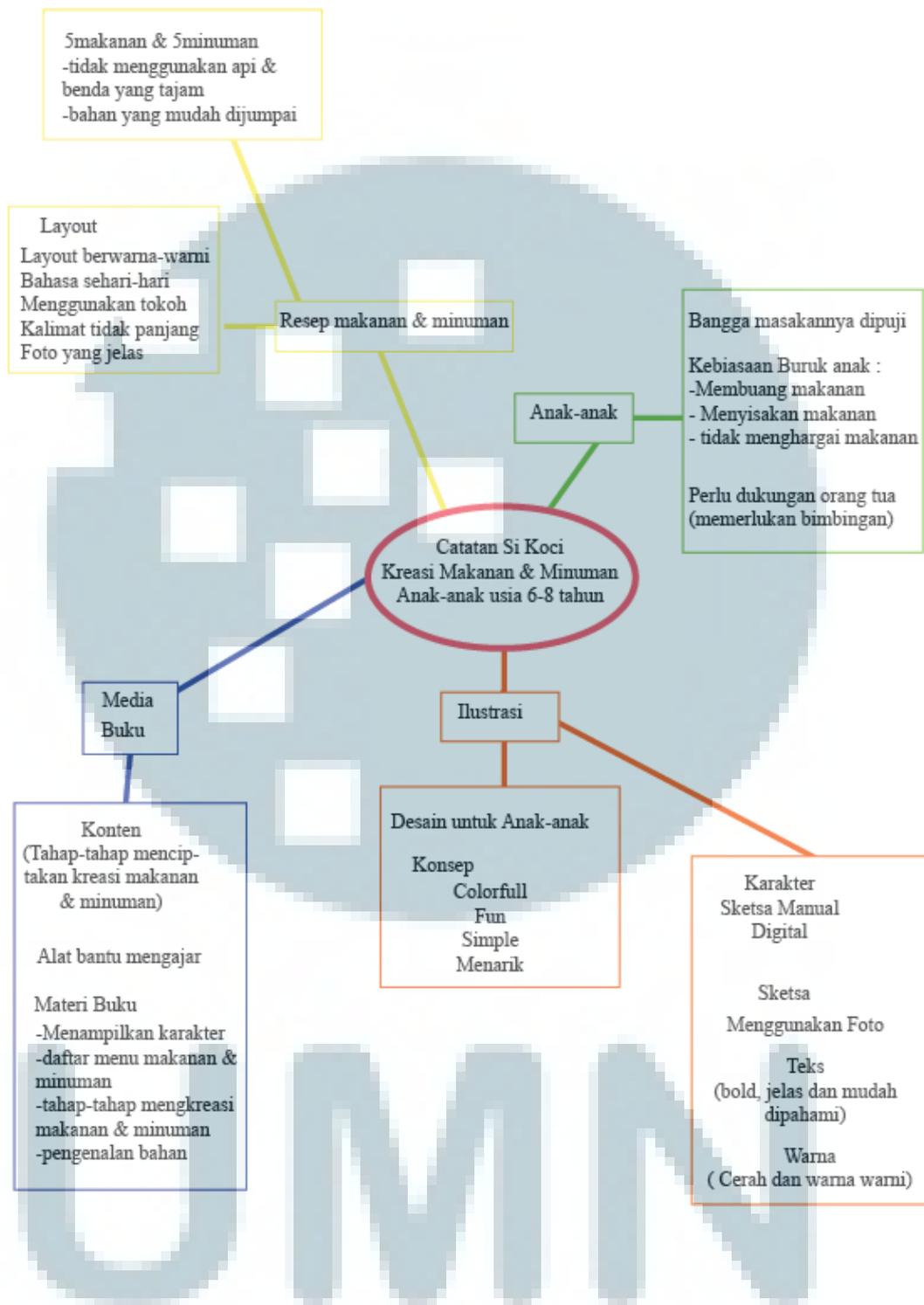
Berdasarkan analisa dari kedua buku yang penulis amati di atas, semua buku membahas mengenai hal yang sama yaitu mengenai tahap memasak dan menciptakan kreasi makanan dan minuman. Dan berisi resep-resep dan langkah-langkah sehingga anak mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Tujuan dari buku tersebut adalah sebagai instruksi untuk memasak serta menciptakan kreasi makanan dan minuman.

Pada buku ilustrasi *Feed Our Small World* memiliki resep dari beberapa Negara yang menarik untuk anak-anak sehingga menambah pengetahuan anak-anak mengenai makanan dari berbagai Negara.

Sedangkan pada buku ilustrasi *Kids In The Kitchen Cookbook* memiliki resep-resep yang beraneka ragam dan menceritakan mengenai bahan-bahan yang digunakan dalam buku ini.

3.2. Mind Mapping

Berdasarkan data yang telah penulis peroleh berikut penulis jabarkan data-data tersebut pada kertas dalam bentuk mind mapping. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan inspirasi dalam membuat perancangan buku ilustrasi.



Gambar 3.5 Mind Mapping

Sumber :Dokumen Pribadi

3.3. Konsep Kreatif

Proses perancangan dimulai dengan pembuatan maskot buku, yaitu chef laki-laki dan perempuan dengan busana chef pada umumnya yang disesuaikan dengan target audiens. Perancangan dilakukan manual dengan membuat gambar secara visual pada kertas yang kemudian masuk ke tahap digital.

Setelah pembuatan sketsa maskot, proses berikutnya adalah *scanning* sehingga gambar tersebut menjadi versi digital dan dapat diolah dengan *software*. Proses digital pertama adalah melakukan *finishing* garis (*outline*) dengan menggambar ulang garis luar gambar pada *software photoshop*. Kemudian melalui tahap *cropping* sesuai dengan kebutuhan desain, dan perancangan masuk ke proses *layouting*.

1. Konsep Isi Buku

Konsep pembuatan buku ini adalah *fun and colorfull*, bahwa menciptakan kreasi makanan serta minuman itu sangat menyenangkan dan mudah. *Fun* karena mengkreasi makanan minuman sendiri dengan mudah dan menyenangkan menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai. *Colorfull* mempresentasikan sifat ceria pada anak-anak sehingga tidak membosankan namun menyenangkan. Buku ilustrasi ini secara visual berisi gambar yang dirancang sesuai dengan penelitian terhadap anak usia 6-8 tahun. Dengan menggunakan karakter membuat anak lebih menyukai dan memahami bentuk gambar yang ingin penulis sampaikan.

2. Konsep Warna

Buku ini secara garis besar menggunakan warna cerah yaitu perpaduan warna ceria. Pemilihan warna ini disesuaikan dengan kesukaan anak-anak berdasarkan data penelitian yang telah penulis dapatkan.

Penulis menggunakan warna yang cerah pada karakter agar lebih menonjol dibandingkan dengan latar belakang gambar. Penggunaan warna cerah diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak sehingga mempengaruhi mereka agar mau membaca dan mengikuti tahap dalam buku ilustrasi ini.

3. Konsep Tipografi

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 56 anak berusia 6-8 tahun, dapat disimpulkan bahwa anak-anak menyukai jenis tulisan *bold* dan mudah dibaca, tanpa menggunakan banyak dekorasi pada *font*.

Penggunaan tulisan yang rapi namun tidak terlalu formal dapat digunakan sehingga mudah terbaca oleh anak-anak

- a. jenis tulisan yang digunakan untuk judul :

Mailray-stuff

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

- b. jenis tulisan yang digunakan untuk subjudul dan untuk ucapan tokoh

Mikado bold

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

4. Visualisasi

Buku ini dipilih ukuran 21 x 29,7 cm. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang akan disajikan dalam buku. Perbandingan penempatan subjudul makanan dengan instruksi panduan 50:50. Sehingga mempermudah untuk anak-anak dalam menangkap informasi yang diberikan.

Jenis layout yang digunakan adalah *Mondrian layout* yaitu penyajian layout yang mengacu pada bentuk square/landscape/portrait. Jenis layout ini membantu dalam mengatur antara komposisi foto yang memiliki informasi.

Bahasa yang digunakan dalam buku ini adalah bahasa Indonesia dengan kosakata yang disesuaikan untuk anak-anak yaitu menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak.

5. Konsep Buku

Buku ilustrasi ini adalah buku sebagai media bantu dalam pengajaran untuk menambah pengetahuan anak mengenai kreasi makanan dan minuman, dengan mengikuti tahap-tahap pembuatan kreasi makanan dan minuman, di bantu dengan karakter dan gambar ilustrasi elemen pendukung dan bahasa yang sederhana diharapkan anak-anak dapat menerapkan kegiatan menciptakan kreasi makanan dan minuman dalam kehidupan sehari-hari.

Isi dari buku ilustrasi ini adalah tahap-tahap dalam pembuatan makanan dan minuman yang terdiri dari 5 menu makanan dan 5 menu minuman. Isi buku ini disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak berusia 6-8 tahun.

a. Alur Buku

Layout dibagi menjadi 3 bagian yaitu halaman sampul, halaman resep, dan halaman isi petunjuk/langkah-langkah menciptakan kreasi makanan dan minuman. Layout dibagian sampul terdapat judul dan subjudul serta ilustrasi yang menggambarkan chef. Layout resep di desain dengan format spread berisikan ilustrasi peralatan dapur serta resep. Perancangan layout sampul di buat simetris dan rapih agar mampu menarik perhatian dari orangtua anak, hal ini didukung oleh pernyataan Underdown dan Rominger (2001:48-49) yang mengatakan bahwa buku anak menggunakan artwork yang lebih dewasa, karena orangtua anaklah yang akan membeli buku tersebut.

b. Pemilihan Latar

Perancangan buku ini penulis rancang dengan menggunakan latar peralatan dapur, penggunaan latar ini dikarenakan penyesuaian tema terhadap topik yang dipilih. Latar peralatan dapur ini dimaksudkan sebagai contoh-contoh peralatan yang berada didapur. Selain latar peralatan dapur penulis menggunakan latar polos dengan warna-warna yang cerah. Hal ini disesuaikan dengan data yang penulis peroleh bahwa anak-anak menyukai warna-warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian anak-anak

c. Perancangan isi

Perancangan konsep isi buku ilustrasi ini dibuat untuk menentukan halaman yang akan digunakan. Baik untuk posisi *spread* atau *facing pages* ataupun tidak. Konsep awal dapat membantu penulis untuk mengetahui keseluruhan halaman mulai dari halaman sampul sampai halaman sampul belakang.

cover depan	cover belakang		Catatan si koci 1	halaman hak cipta 2	kata pengantar 3
(ilustrasi) 4	daftar isi 5	panduan 6	persiapan berkreasi 7	menu makanan 8	daftar menu makanan 9
resep banana coklat keju 10	langkah pembuatan 11	resep onigiri abon 12	langkah pembuatan 13	resep triple choco- late 14	langkah pembuatan 15
resep sandwich roti 16	langkah pembuatan 17	resep cone sushi 18	langkah pembuatan 19	menu minuman 20	daftar menu minuman 21
resep yogurt buah 22	langkah pembuatan 23	resep punch pisang 24	langkah pembuatan 25	resep es jelly pelangi 26	langkah pembuatan 27
resep es teh melon 28	langkah pembuatan 29	resep punch jeruk 30	langkah pembuatan 31	biografi penulis 32	

Gambar 3.6 Perancangan Isi

Sumber : Dokumen Pribad