



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. Metodologi Pengumpulan Data

Topik tugas akhir ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif. Menurut Moleong (2007), tujuan penelitian kualitatif, yaitu memahami fenomena secara lebih mendalam melalui subyek penelitian secara keseluruhan kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa. Penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif karena permasalahan yang terjadi perlu dicari motif dan solusi secara lebih mendalam.

Model yang digunakan dalam proses pengumpulan data kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dan *forum group discussion*. Penulis melakukan sesi wawancara tatap muka dengan para narasumber dan merekam suara selama sesi wawancara sebagai dokumentasi. Kemudian penulis melakukan observasi langsung untuk melihat bagaimana realita di lapangan. Penulis mengamati interaksi antara siswa dengan pedagang hewan di SD dan bertanya-tanya sedikit kepada pedagang dan seorang siswa. *Forum group desicussion* dilakukan untuk lebih menguatkan data-data yang ada di lapangan dari sudut pandang anak-anak. Penulis melakukan *forum group discussion* kepada 6 orang anak yang bermukim di Desa Cibogo, Cisauk. Selama proses pengumpulan data, penulis melakukan dokumentasi lapangan berupa foto.

3.1.1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang lebih mendalam dari para ahli. Penulis melakukan wawancara tatap muka dengan beberapa narasumber yang ahli di bidang psikologi, buku cerita anak, maupun ilustrasi.

1. Wawancara Psikolog Anak

Wawancara dilakukan terhadap Andria Charles, M.Psi., seorang psikolog anak, untuk mengetahui penyebab anak usia 7-11 tahun masih belum berkomitmen terhadap hewan peliharaan. Wawancara dilakukan di kediaman beliau di daerah Bumi Serpong Damai, Tangerang Selatan pada tanggal 11 Februari 2019.

Menurut beliau, merujuk pada teori perkembangan moral Kohlberg, tahap perkembangan moral pada anak-anak usia tersebut masih pra-konvensional, artinya anak bertindak berdasarkan dampak langsung terhadap diri sendiri akibat dari tindakan yang dilakukan. Pra-konvensional memiliki 2 tahap, yaitu dampak buruk dan manfaat bagi pelaku. Ketika maraknya fenomena hewan peliharaan dijadikan mainan, ada sebuah kemungkinan bahwa orang tua tidak menegur ketika anak memainkan hewan atau apabila ada teguran, teguran tersebut dirasa bisaa saja sehingga anak merasa tidak ada dampak buruk bagi mereka. Maka dari itu pentingnya peran lingkungan sekitar untuk mengkondisikan anak-anak agar dapat memperlakukan hewan dengan baik.

Sementara itu, lanjut Andria Charles, M.Psi., anak-anak perlu belajar untuk membentuk sebuah perilaku baik maupun buruk. Salah satu teori yang banyak

digunakan adalah teori *social learning* yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori tersebut berkata bahwa perilaku dipelajari dari lingkungan sekitar dengan cara mencontoh. Maka dari itu perlu adanya contoh yang baik dari lingkungan sehingga anak harus belajar berkomitmen dalam merawat hewan peliharaan karena hewan peliharaan merupakan makhluk bernyawa, bukan mainan.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Andria Charles, M.Psi., Psikolog

2. Wawancara Ahli Buku Cerita Anak

Wawancara dilakukan terhadap Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., seorang ahli buku cerita anak, untuk mengetahui hal-hal mendalam seputar buku cerita anak.

Wawancara dilakukan di gedung fakultas seni rupa dan desain Institut Teknologi Bandung pada tanggal 16 Februari 2019.

Menurut beliau, buku cerita anak dapat mempengaruhi sebagian anak karena buku cerita memiliki 3 fungsi sebagai berikut:

a. Jendela

Melalui buku cerita, anak dapat melihat perlakuan orang lain, perbedaan budaya, dan lain-lain.

b. Cermin

Melalui buku cerita, anak dapat melihat cerminan dirinya sendiri, seperti pergi ke sekolah setiap pagi, sarapan sebelum sekolah, bermain bersama teman, dan lain-lain.

c. Pintu

Terakhir, anak dapat masuk ke dalam dunianya seakan dia merasakan lewat imajinasinya terlibat dalam cerita.

Riama menjelaskan bahwa anak menyukai buku cerita karena memiliki gambar yang menarik dan mengandung pesan. Menurut beliau, buku cerita anak untuk usia 7-11 tahun menggunakan gaya bahasa yang mudah dimengerti namun sedikit kompleks dengan pembawaan tokoh dalam cerita harus sama atau lebih muda dari usia target pembaca.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2. Wawancara dengan Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn.

3. Wawancara Ilustrator Buku Cerita Anak

Wawancara dilakukan terhadap Evelyn Ghozali, seorang ilustrator dari Litara Foundation. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2019 di Galeri Soemardja, Bandung.

Evelyn menjelaskan bahwa buku cerita anak untuk usia 7-11 tahun disebut sebagai *story book*, bukan *picture book*, karena mengandung lebih banyak teks minimal 5 kalimat untuk minimal 5 kata pada setiap kalimat.

Menurut Evelyn, gaya ilustrasi yang sesuai untuk usia 7-11 tahun tidak dibatasi namun tetap sesuai dengan norma dan budaya yang berlaku di masyarakat.

Sedangkan untuk warna juga tidak dibatasi namun harus mendukung jalan cerita yang ingin disampaikan. Font yang digunakan harus sederhana, dengan *x-height* yang tinggi, ketebalan font menggunakan jenis *book*, dan bisaanya berukuran 16 *point*.



Gambar 3.3. Wawancara dengan Evelyn Gohzali

4. Wawancara dengan Dokter Hewan

Wawancara dilakukan terhadap drh. Wiwin Yuli Widiastuti, seorang dokter hewan yang kerap memberikan penyuluhan mengenai hewan peliharaan kepada anak-anak SD di daerah Semarang. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 April di klinik milik beliau di daerah Semarang.

Beliau mengatakan bahwa pentingnya menanamkan komitmen terhadap hewan peliharaan kepada anak-anak. Sebab anak-anak kurang berkomitmen

terhadap hewan peliharaan karena kurangnya dorongan dari lingkungan, dan kurangnya edukasi mengenai cara merawat hewan peliharaan. Beliau juga mengatakan bahwa ikan merupakan hewan yang cocok untuk anak usia 7-11 tahun karena perawatannya yang sangat sederhana.



Gambar 3.4. Wawancara dengan drh. Wiwin Yuli Widiastuti

3.1.2 Observasi

Penulis melakukan observasi di lapangan untuk mengetahui eksistensi dari permasalahan yang terjadi di masyarakat. Penjual hewan keliling yang bisa berjualan di depan sekolah dasar menjadi objek observasi. Penulis memilih pedagang hewan keliling karena mereka berinteraksi langsung dengan anak sekolah dasar.

1. Observasi Pedagang Ikan Hias Keliling di Pasar Lama Tangerang

Observasi dilakukan terhadap Rusdi, seorang pedagang ikan hias keliling, pada tanggal 20 Februari 2019 di Pasar Lama, Tangerang. Beliau telah berjualan di Pasar Lama sejak tahun 1983.

Rusdi menjual berbagai macam ikan seperti *Aligator Spatula* yang dihargai Rp 30.000,00 dan jenis lainnya. Selama puluhan tahun, Rusdi bercerita bahwa cukup banyak pembeli yang datang dari kalangan anak-anak. Namun Rusdi kurang mengetahui apakah anak-anak tersebut merawat ikan yang mereka beli.



Gambar 3.5. Observasi di lapak ikan hias milik Rusdi, Pasar Lama

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Observasi Pedagang Ikan Hias di Depan SDN Kedokan

Fakta berbeda penulis temukan saat melakukan observasi terhadap pedagang ikan cupang keliling bernama Sepia, atau akrab dipanggil Bang Jawir. Observasi dilakukan terhadap Bang Jawir pada tanggal 22 Februari 2019 di depan SDN Kedokan, Cisauk.

Beliau mengatakan bahwa beliau dapat menjual 50 ekor ikan cupang dalam waktu 2 minggu hanya mengandalkan pembeli dari siswa SDN Kedokan. Harga cupang yang dijual Bang Jawir bervariasi antara Rp 5.000,00 hingga Rp 7.000,00.

Penulis berkesempatan untuk bertanya kepada Hilman, siswa SDN Kedokan yang membeli 2 ekor ikan cupang sekaligus. Hilman mengaku membeli 2 ekor ikan cupang untuk diadu. Hal serupa disampaikan oleh Bang Jawir yang mengatakan bahwa memang siswa SDN Kedokan kerap membeli ikan cupang untuk diadu. Bang Jawir menambahkan, namun masih ada siswa SDN Kedokan yang membeli ikan cupang untuk ditenakkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Observasi di lapak ikan cupang milik Bang Jawir, SDN Kedokan

3.1.3 *Forum Group Discussion*

Penulis melakukan *forum group discussion* untuk mengetahui pandangan anak-anak terhadap permasalahan yang diangkat dalam topik tugas akhir ini. Data yang didapat dari *forum group discussion* ini bertujuan untuk memperkuat fakta yang didapat melalui metodologi pengumpulan data secara kualitatif.

Forum group discussion dilakukan di Desa Cibogo, Cisauk pada tanggal 7 Maret 2019. Penulis melakukan *forum group discussion* pada 6 orang anak dari Desa Cibogo, yaitu Apin seorang siswa kelas 3 SD, Eca seorang siswi kelas 1 SD, Fahri seorang siswa kelas 3 SD, Denis seorang siswa kelas 2 SD, Jalu seorang siswa taman kanak-kanak, Firaz seorang siswa taman kanak-kanak, dan ditemani oleh orang tua masing-masing. Pertanyaan yang penulis ajukan, yaitu:

Hasil jawaban dari *forum group discussion* rata-rata mereka pernah membeli hewan yang dijual di depan SD. Mayoritas dari mereka berkata bahwa mereka membeli hewan tersebut karena lucu.

Menurut Eca, hewan seperti anak ayam terlihat lucu karena hidup, bergerak, memiliki bulu halus, berwarna, ukurannya kecil, dan mengeluarkan suara yang menggemaskan. Eca juga berkata bahwa dirinya menjadi perhatian teman-teman ketika ia membawa anak ayam ke kelas. Fahri misalnya, bercerita bahwa ia membeli cupang untuk diadu. Menurut Fahri, adu cupang terasa seru karena melihat cupang bertengkar hingga salah satu menjadi pemenang. Apin menambahkan, bahwa ia tertarik kepada ikan cupang karena murah dan memiliki warna yang menarik. Jalu berkata bahwa ia senang membeli cupang karena keindahannya, banyak variasi warna cupang yang menarik untuknya. Kemudian penulis bertanya mengenai mainan lain yang lebih seru dan bisa dimainkan bersama, kelereng misalnya, mayoritas dari mereka menjawab bahwa teman-temannya sudah tidak ada yang bermain permainan tradisional.

Ketika ditanya mengenai rencana mereka untuk membeli hewan lagi, salah satu orang tua mereka berkata bahwa mereka akan membelinya lagi bahkan sampai mencari ke sekitar Stasiun *Commuter Line* Cisauk apabila tidak ada penjual di sekitar SD. Orang tua mereka berkata bahwa anaknya akan tetap membeli meski sudah diberi tahu. Menurut Ibu Sari, orang tua dari Denis, anaknya kerap membeli cupang karena ajakan teman-temannya untuk bermain adu cupang.

Namun salah seorang orang tua dari mereka juga bercerita bahwa akhir-akhir ini penjual hewan di depan SD jarang terlihat akibat protes yang dilakukan para orang tua murid karena anak mereka selalu membeli anak ayam warna warni atau ikan cupang dan dimainkan di dalam kelas. Menurut mereka hal tersebut merupakan solusi terakhir karena anak-anak mereka tidak dapat diberi tahu.



Gambar 3.7. Suasana *forum group discussion* di Desa Cibogo

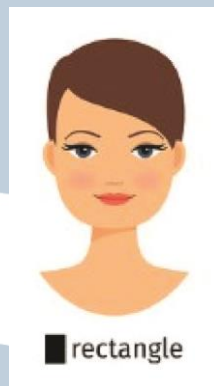
3.1.4 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi lewat situs berita daring untuk melakukan studi karakter. Studi karakter ini kemudian menjadi acuan perancangan karakter yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian penulis melakukan pencarian foto-foto hewan melalui situs Google untuk merancang ilustrasi hewan. Penulis

menggunakan foto dari Google karena penulis merancang hewan dengan bentuk seperti aslinya.

Penulis mengumpulkan informasi lewat situs *Tribun Lifestyle* untuk mencari acuan perancangan bentuk wajah. Menurut *Tribun Lifestyle*, mengutip dari Jean Haner yang merupakan pakar pembaca wajah dan penulis berjudul *The Wisdom of Your Face*, setiap bentuk wajah memiliki kepribadian yang berbeda-beda.

1. Persegi Panjang



Gambar 3.8. Bentuk wajah persegi panjang
(<https://www.hairfinder.com/hair5/bob-square-face.htm>)

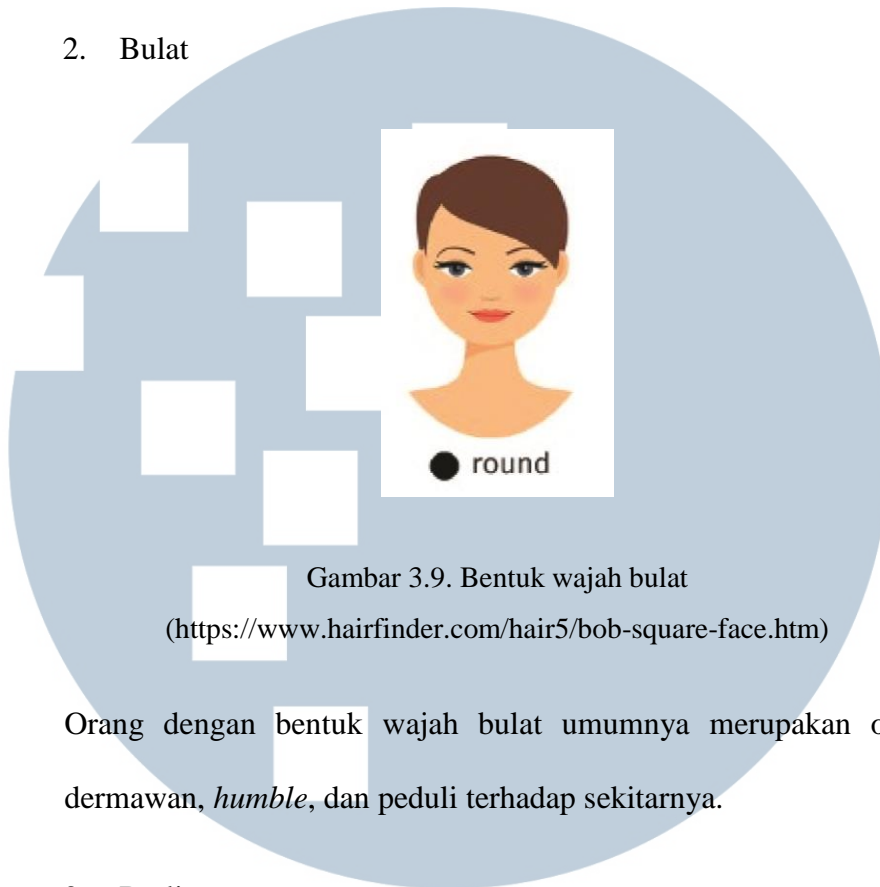
Bentuk wajah ini terlihat kotak pada dahi dan dagu. Orang dengan bentuk

wajah persegi panjang umumnya menghargai logika dan merupakan

seorang pemikir yang baik, tetapi terkadang hanya fokus memikirkan satu

hal.

2. Bulat



Gambar 3.9. Bentuk wajah bulat
(<https://www.hairfinder.com/hair5/bob-square-face.htm>)

Orang dengan bentuk wajah bulat umumnya merupakan orang yang dermawan, *humble*, dan peduli terhadap sekitarnya.

3. Berlian



Gambar 3.10. Bentuk wajah berlian
(<https://www.hairfinder.com/hair5/bob-square-face.htm>)

Bentuk wajah berlian melebar pada bagian tengah dan meruncing pada bagian dahi dan dagu. Orang dengan entuk wajah ini senang untuk memegang kendali, perfeksionis, dan dapat berkomunikasi dengan baik.

4. Oval



Gambar 3.11. Bentuk wajah oval

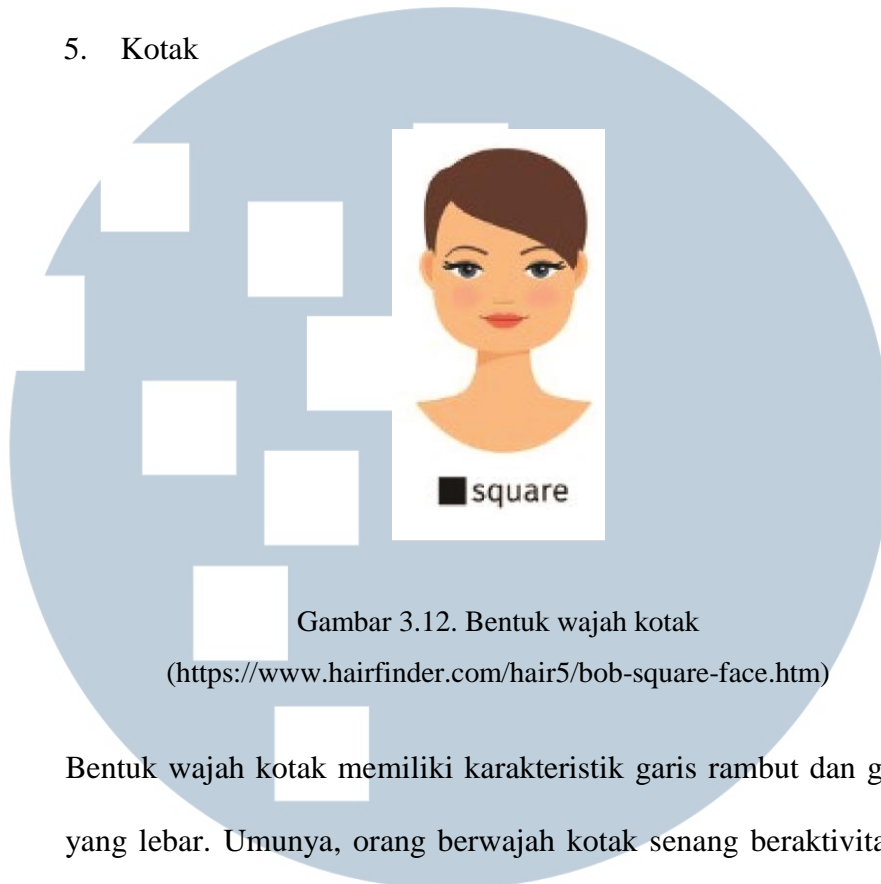
(<https://www.hairfinder.com/hair5/bob-square-face.htm>)

Orang dengan bentuk wajah oval selalu mengetahui hal yang tepat untuk dibicarakan, namun hanya fokus untuk mengatakan hal-hal yang baik.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. Kotak



Gambar 3.12. Bentuk wajah kotak
(<https://www.hairfinder.com/hair5/bob-square-face.htm>)

Bentuk wajah kotak memiliki karakteristik garis rambut dan garis rahang yang lebar. Umumnya, orang berwajah kotak senang beraktivitas fisik dan memiliki stamina yang besar.

6. Hati



Gambar 3.13. Bentuk wajah hati
(<https://www.hairfinder.com/hair5/bob-square-face.htm>)

Bentuk wajah hati memiliki dahi lebar dan dagu yang sempit. Orang dengan bentuk wajah hati memiliki kekuatan dorso yang besar namun keras kepala.

Penulis melakukan studi referensi gaya rambut melalui situs Brilio. Menurut ahli psikologi, dikutip brilio.net dari Coolemnshair, gaya rambut menentukan kepribadian seseorang.

1. Botak Licin

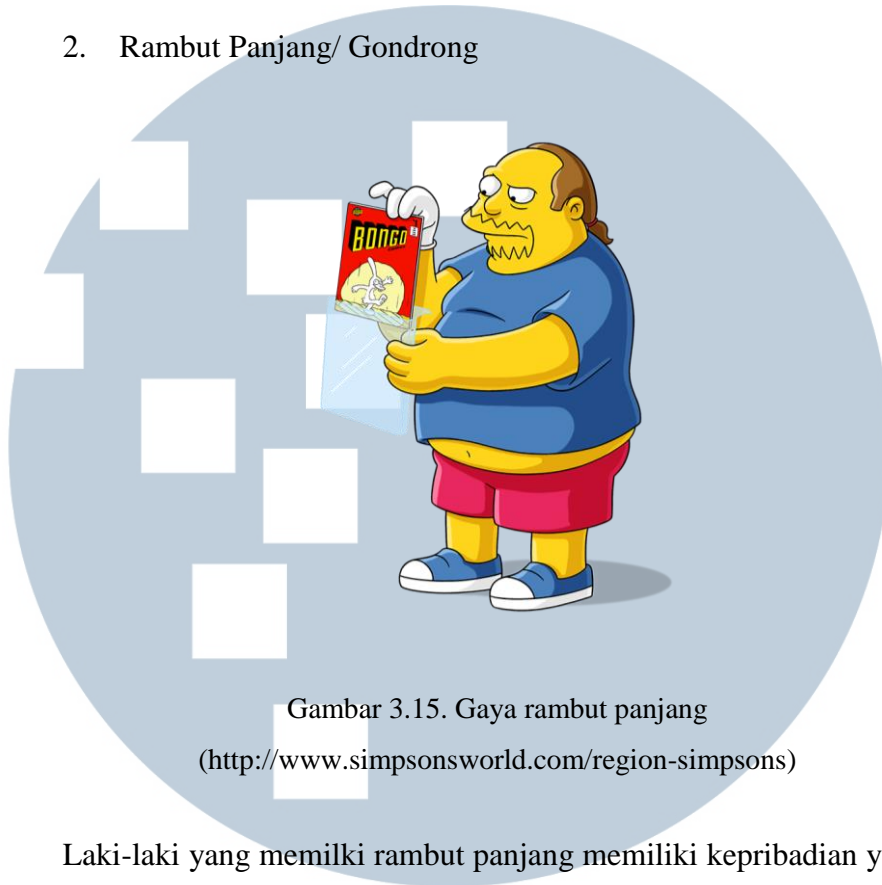


Gambar 3.14. Gaya rambut botak licin
(<https://www.pastemagazine.com/articles/2019/06/one-punch-man-season-2.html>)

Orang dengan gaya rambut botak licin adalah tipe orang yang senang hidup praktis dan minimalis. Mereka juga tidak mudah dipengaruhi dan cenderung romantis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

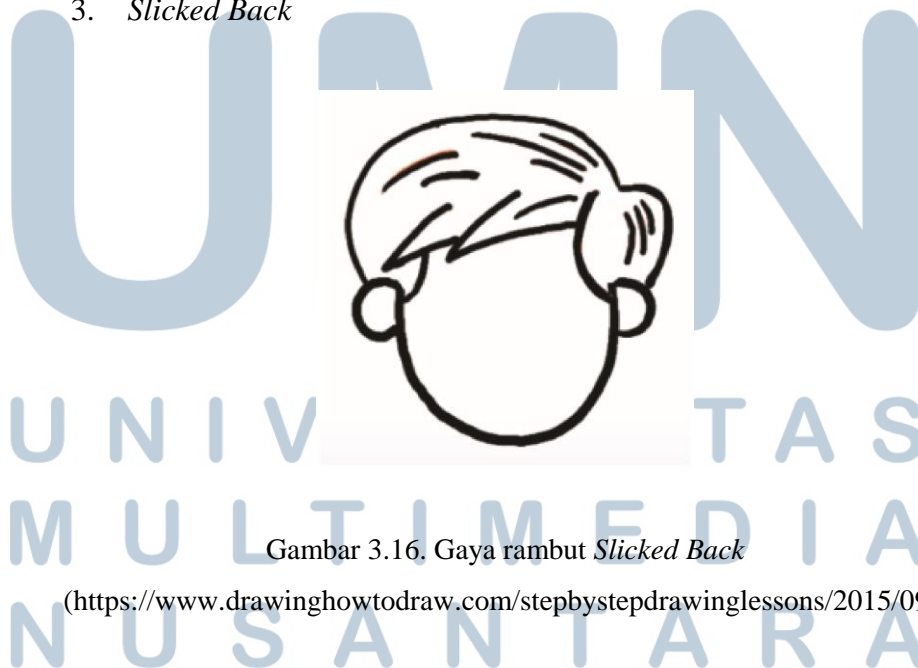
2. Rambut Panjang/ Gondrong



Gambar 3.15. Gaya rambut panjang
(<http://www.simpsonsworld.com/region-simpsons>)

Laki-laki yang memiliki rambut panjang memiliki kepribadian yang senang dengan kebebasan. Mereka pandai dalam mengekspresikan diri.

3. *Slicked Back*



Gambar 3.16. Gaya rambut *Slicked Back*
(<https://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2015/09/>)

Slicked Back atau gaya rambut yang tersisir ke belakang menggambarkan seorang laki-laki yang bertanggung jawab namun keras kepala.

4. *Faux Hawk*



Gambar 3.17. Gaya rambut *Faux Hawk*

(<https://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2015/09/>)

Faux Hawk merupakan gaya rambut yang memiliki jambut atau disisir ke atas. Orang dengan gaya rambut ini biasanya adalah orang yang berani dan fokus pada hal yang menarik perhatian mereka. Selain itu mereka merupakan orang yang humoris dan supel.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. *Curly*

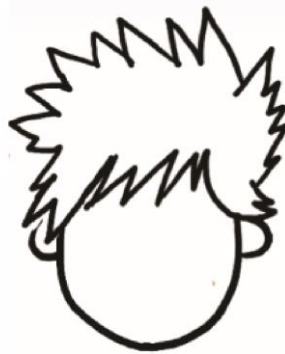


Gambar 3.18. Gaya rambut keriting

(<https://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2015/09/>)

Gaya rambut ikal umumnya menunjukkan kepribadian yang totalitas dan serius dalam hal yang digelutinya.

6. *Spike*



Gambar 3.19. Gaya rambut *Spike*

(<https://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2015/09/>)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Laki-laki dengan gaya rambut *Spike* umumnya merupakan orang yang emosional dan memiliki semangat yang tinggi. Namun, mereka adalah tipe laki-laki yang boros dalam hal keuangan.

Penulis juga melakukan studi referensi secara daring mengenai ilustrator yang menggunakan tekstur pada ilustrasi karya mereka. Ada nama-nama para ilustrator yaitu Anni Bets dan Al Rodin yang menggunakan tekstur pada ilustrasi mereka.



Gambar 3.20. *Three Bears Go for a Walk* by Anni Bets (<http://childrensillustrators.com/AnniBetts/portfolio>)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21. Al Rodin
(<https://www.alrodin.co.uk/>)

Hasil studi referensi tersebut membuat penulis terinspirasi untuk menggunakan tekstur kanvas pada setiap ilustrasi yang penulis rancang. Selain menambah nilai estetika, penulis menggunakan tekstur kanvas untuk pemenuhan unsur elemen grafis. Tujuan lain dari penggunaan tekstur kanvas yaitu agar ilustrasi memiliki tekstur yang lebih *natural* seperti *fine art* bergaya *naïve* pada umumnya.

Demikian hasil studi referensi yang penulis lakukan sebagai acuan dalam perancangan karakter dan ilustrasi hewan.

3.2. Metodologi Perancangan

Proses perancangan buku cerita anak harus mengacu pada teori yang membahas tentang perancangan cerita anak dan perancangan buku ilustrasi. Landa (2014, hlm. 73-89) menjelaskan dalam perancangan sebuah buku desain terdapat 5 tahap, yaitu *orientation, analysis, visual and story concept, design develop*, dan *implementation*.

1. *Orientation*

Pertama, penulis melakukan pemilihan topik permasalahan yang kemudian akan ditetapkan implementasi dari perancangan tugas akhir ini, yaitu sebuah buku. Kemudian penulis menentukan jenis buku, tujuan perancangan buku, dan target audiens. Penulis kemudian akan mencari data dari permasalahan yang mendukung prose perancangan buku. Penulis menggunakan metodologi pengumpulan data secara kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dan *forum group discussion*.

2. *Analysis*

Kedua, penulis melakukan analisa dari data yang telah didapatkan di lapangan. Hasil pengumpulan data di lapangan penulis jadikan sebagai acuan perancangan buku, mulai dari teknis hingga konsep.

3. *Visual and Story Concept*

Ketiga, penulis melakukan perancangan visual dan cerita berdasarkan hasil analisa data. Secara visual penulis menentukan format buku, *grid*, warna, karakter, gaya ilustrasi, dan lain-lain. Kemudian perancangan cerita dibuat dengan menentukan struktur cerita, sudut pandang, dan adegan.

4. *Design Develop*

Keempat, penulis mengaplikasikan konsep dalam merancang buku. Dalam tahap ini, penulis membuat layout tiap halaman dan membuat ilustrasi sesuai cerita yang telah dibuat. Setelah ilustrasi selesai, penulis menulis cerita di halaman buku dan mengatur posisi tulisan tersebut sesuai dengan teori *grid*.

5. *Implementation*

Terakhir, setelah design buku meliputi ilustrasi, teks, dan *layout* selesai, penulis melakukan produksi buku dengan mengajukan design kepada pihak percetakan.

3.2.1. Perancangan Cerita

Perancangan cerita yang akan penulis lakukan menggunakan hasil penelitian yang disesuaikan dengan hasil studi literasi. Berdasarkan observasi lapangan di lapak Bapak Sepia yang menjual ikan cupang di depan SDN Kedokan, penulis menemukan fakta bahwa mayoritas anak-anak SD di lokasi tersebut membeli cupang untuk diadu. Fakta yang penulis dapatkan menjadi acuan untuk merancang sebuah cerita berdasarkan teori Jack Hart (2011) yang menyebutkan bahwa cerita memiliki struktur, yaitu *exposition*, *rising action*, *crisis*, *climax*, dan *falling action*.

Pada bagian *exposition* ini penulis merancang seorang atau seekor hewan untuk dijadikan tokoh dalam cerita. Penulis akan membuat tokoh yang ekspresif dan lucu agar anak-anak tertarik untuk membaca (Salisbury, 2004, hlm. 62-66). Kemudian penulis akan memberikan sepenggal *intro* untuk menjelaskan tokoh tersebut.

Pada bagian *rising action*, penulis akan menceritakan latar belakang dari tokoh. Latar belakang ini berisikan lokasi, situasi, dan lain-lain. Contohnya, yaitu: “seekor ikan cupang yang hidup di dalam botol di depan sebuah sekolah dasar”.

Pada bagian *crisis*, penulis akan menceritakan awal mula sebuah masalah untuk menaikkan tensi cerita dan sebagai pintu masuk menuju puncak masalah.

Contohnya, yaitu; “tiba-tiba si cupang merasa botolnya diangkat dan ternyata dia dibawa oleh seorang siswa sekolah dasar yang terlihat nakal”.

Pada bagian *climax*, penulis menceritakan tentang puncak masalah yang akan menghasilkan resolusi pada struktur cerita selanjutnya. Contohnya, yaitu; “si ikan kemudian merasa pusing karena botol tempat dia tinggal diguncang-guncangkan oleh anak tersebut” dan ditambahkan dengan adegan lainnya yang melukai cupang tersebut.

Pada bagian *falling action*, penulis menceritakan penurunan tensi berupa akhir dari masalah tersebut. Sebagai akhir dari masalah, adegan yang dapat diangkat, yaitu kematian ikan cupang tersebut.

3.2.2. Perancangan Buku Ilustrasi

Tahap selanjutnya, yaitu perancangan buku ilustrasi yang dilakukan setelah cerita selesai dirancang. Kemudian penulis menentukan *layout* dan media yang akan diaplikasikan ke dalam buku ilustrasi.

Media yang penulis gunakan adalah digital dengan *style* cat air. Media digital dipilih karena praktis (Houston, 2016, hlm. 86) dan *style* cat air dipilih karena menghasilkan ilustrasi yang cantik dan *child-friendly* (hlm. 84).

Gaya gambar yang penulis gunakan, yaitu semi-realis. Penulis memilih gaya semi realis karena memiliki cukup detail (Gumelar, 2012, hlm. 77). Buku ini ditujukan untuk anak usia 7-11 tahun sehingga ilustrasi yang dihasilkan lebih mendetail.

Layout yang digunakan untuk buku ilustrasi menurut Salisbury (2014, hlm. 120), yaitu campuran *one page* dan *spread pages*. Fungsi *spread pages* adalah

penekanan terhadap adegan yang penting. Pada perancangan buku ilustrasi ini, penulis akan mengaplikasikan *spread* pada bagian *exposition*, *climax*, dan *falling action*. Penekanan ini diperlukan agar anak memahami siapa tokoh utama, kejadian yang dialami, dan dampak dari kejadian tersebut.

