

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan dari buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Legenda telaga Ngebel:

1. Demografis:
 - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - b. Usia: 6-12 tahun. Periode usia yang disebut sebagai kanak-kanak. Pada periode usia ini, anak mengalami perubahan dan perkembangan baik dalam fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran nantinya. Pada tahapan ini, anak memasuki pendidikan sekolah dasar di mana anak mempelajari berbahasa, bersosialisasi, dan moral yang baik (Marni, et al., 2023, h.2124)
 - c. SES Orang Tua Anak: A—B. Status ekonomi orang tua dapat mempengaruhi minat membaca anak. Hal ini dikarenakan faktor pada keluarga yang berkekurangan dalam ekonomi anak harus ikut membantu orang tua dalam mencari penghasilan sehingga tidak memiliki waktu untuk membaca dan ekonomi untuk dapat membeli buku bacaan (Wuwur, 2022, h.4).
2. Geografis:
 - a. Domisili: Jakarta. Berdasarkan hasil pra-kuesioner yang telah dibagikan kepada warga Ponorogo, sebagian besar warga setempat mengetahui cerita Legenda Telaga Ngebel dan sudah berupaya dalam mengenalkan cerita tersebut kepada generasi muda setempat. Sedangkan di Jakarta, seluruh responden pra-kuesioner tidak mengetahui cerita Legenda telaga Ngebel. searah dengan tujuan perancangan yang bertujuan untuk mengenalkan

kembali salah satu budaya Indonesia, Jakarta ditentukan sebagai target geografis dalam perancangan karya.

3. Psikografis:

Menurut Helin G. Yudawisastra (2024), komponen segmentasi psikografis terdiri dari 3 segmen yaitu gaya hidup, nilai dan sikap, dan kepribadian (2024, h.109-111).

- a. Gaya Hidup: Anak yang suka untuk membaca buku dan suka untuk mengoleksi buku cerita bergambar.
- b. Nilai dan Sikap: Anak yang tertarik dengan budaya dan adat Indonesia, terutama cerita rakyat Indonesia.
- c. Kepribadian: anak yang aktif, memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi, dan tertarik untuk membaca cerita rakyat Indonesia.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur perancangan yang digunakan dalam perancangan adalah metode *design thinking* oleh Tim Brown, CEO IDEO. Berdasarkan artikel jurnal yang ditulis oleh Tim Brown dan Jocelyn Wyatt (2010) pada “STANFORD SOCIAL INNOVATION review”, *design thinking* merupakan sistem pendekatan proses desain yang tidak hanya fokus dalam pembuatan desain yang berpusat pada manusia tetapi proses perancangannya pun manusiawi (h.33). Metode *design thinking* oleh Tim Brown terdiri dari 3 tahapan utama yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Tahapan *inspiration* adalah tahapan awal yang dilakukan dengan pengumpulan data mendalam mengenai latar masalah dan target sasaran. Tahapan *ideation* adalah tahapan di mana penulis akan memulai tahapan perancangan dari menelusuri inspirasi untuk mendapatkan ide dan konsep hingga tahapan perancangan karya utama dan sekunder. Selanjutnya, tahap *implementation* merupakan tahapan di mana penulis akan merancang prototipe yang akan diuji coba langsung kepada desainer dan target sasaran, kemudian *feedback* uji coba akan dianalisis dan diaplikasikan kepada prototipe sehingga menjadi hasil akhir yang

lebih sesuai dengan kebutuhan target sasaran. Tahapan-tahapan tersebut tidak terpatok terhadap urutan tahapan, dengan kata lain, desainer dapat kapan saja kembali ke tahapan lainnya dalam proses perancangan dengan tujuan untuk menghasilkan ide dan solusi yang baru dan unik.

3.2.1 Inspiration

Tim Brown mendefinisikan tahapan *inspiration* sebagai masalah atau peluang yang memotivasi desainer dalam menghasilkan suatu solusi (Brown, Wyatt, 2010, h.33). Tahapan ini dimulai dengan menentukan target yang ingin dikaji lebih dalam, kemudian melakukan pengumpulan data terkait masalah dan kebutuhan target. Pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Pada observasi, penulis akan melakukan pengumpulan data pada toko buku sekitar untuk mendapatkan data adaptasi cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel dan mekanisme buku interaktif. Kemudian penulis juga akan melakukan wawancara dengan ahli yang relevan dan melakukan penyebaran kuesioner secara *offline* dan *online* terhadap 2 target yaitu anak usia 6—12 tahun dan orang tua yang memiliki anak usia 6—12 tahun.

3.2.2 Ideation

Tahapan *ideation* merupakan tahapan untuk menganalisis dan mengolah hasil dari pengumpulan data menjadi suatu *insight* yang akan dikembangkan menjadi solusi dari masalah dan kebutuhan target (Brown, Wyatt, 2010, h.34). Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis hasil pengumpulan data berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah disebar. Kemudian, berdasarkan hasil analisis pengumpulan data, penulis memulai tahapan *brainstorming* dengan merancang *mindmap* dari topik perancangan. Berdasarkan cabang *mindmap*, penulis menemukan 3 kata kunci yang kemudian akan dikembangkan menjadi *big idea* yang akan menjadi dasar dalam pembuatan konsep dan karya perancangan. Pada tahapan ini, penulis juga mengumpulkan inspirasi baik dalam visual, pewarnaan, dan *layout* yang akan menjadi referensi dalam pembuatan perancangan.

Selanjutnya, penulis akan merancang dan menyusun media utama sesuai dengan hasil pendekatan desain yang telah dilakukan sehingga hasil desain media akan sesuai dengan minat dan kebutuhan target sasaran. Pada tahapan ini, penulis juga melakukan perancangan media sekunder yang bertujuan untuk mendukung media utama dan secara bersamaan menjadi media promosi sehingga dapat mencapai lebih banyak target sasaran.

3.2.3 Implementation

Tahapan ketiga, *implementation* merupakan tahapan untuk merealisasikan ide menjadi bentuk nyata atau aksi nyata dan melakukan uji coba terhadap target sasaran dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki solusi sehingga sesuai dengan masalah dan kebutuhan target (Brown, Wyatt, 2010, h.35). Tahapan ini akan dilakukan dengan perancangan dan penyusunan prototipe solusi berdasarkan ide dan konsep yang telah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Kemudian, agar solusi dapat menyelesaikan masalah dan sesuai dengan kebutuhan target, prototipe akan di uji coba kepada sekelompok target untuk mendapatkan *feedback* yang akan digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan performa hasil akhir solusi.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan yang digunakan dalam perancangan adalah metode pengumpulan data hibrid atau campuran kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data kualitatif merupakan proses eksplorasi makna dari perilaku seorang individu atau kelompok dalam suatu masalah sosial (Salam, 2023, h.3). Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi langsung dengan tujuan untuk menemukan adaptasi cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel, wawancara ahli dengan tujuan untuk mengetahui proses pembuatan buku cerita anak, studi eksisting, dan studi referensi. Sedangkan, pengumpulan data kuantitatif merupakan proses pengumpulan data dengan data numerik yang bertujuan untuk menguji suatu hipotesis dan mendapatkan pemahaman umum pada populasi yang lebih besar (Monalisa, et al. 2025, h.5). Pengumpulan data kuantitatif dilakukan

melalui penyebaran kuesioner mengenai kebiasaan membaca dan pengetahuan anak terhadap cerita rakyat. Data yang dikumpulkan bertujuan agar penulis dapat memahami kebutuhan target sasaran dan urgensi terhadap masalah yang ditemukan sehingga solusi yang dirancang akan sesuai dengan kebutuhan target sasaran.

3.3.1 Observasi

Tahapan pengumpulan data pertama adalah observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati keadaan dan perilaku target (Satriadi, et al., 2023, h.107). Fokus observasi utama yang dilakukan adalah untuk menemukan adaptasi cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel yang beredar di pasar saat ini serta media penyebaran sebelumnya. Fokus observasi sekunder adalah buku ilustrasi interaktif dengan tujuan untuk memahami mekanisme buku interaktif yang akan menjadi solusi perancangan nantinya.

3.3.2 Wawancara

Metode pengumpulan data kedua dilakukan dengan wawancara ahli. Wawancara merupakan komunikasi 2 pihak atau lebih yang dilakukan secara tatap muka untuk tujuan tertentu seperti mendapatkan informasi dan data (Fadhallah, 2021, h.2). Agar dapat menghasilkan karya yang lebih kredibel dan sesuai dengan target pasar, penulis akan melakukan wawancara kepada 2 target yaitu ilustrator buku anak dan ahli budaya atau sastrawan.

1. Ilustrator Buku Anak

Target wawancara pertama adalah ilustrator buku anak. Wawancara akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui selera buku cerita anak, tahapan dalam pembuatan buku cerita anak, dan hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan buku cerita anak. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan kepada narasumber:

- 1) Menurut Anda, apakah anak-anak sekarang tertarik untuk membaca buku cerita?
- 2) Apa saja jenis cerita yang sekarang sedang diminati anak-anak?
- 3) Apakah Anda pernah mendapatkan pekerjaan untuk mengangkat cerita rakyat menjadi buku cerita anak atau menemukan buku cerita anak yang mengangkat cerita rakyat sebelumnya?
- 4) Menurut Anda, apakah buku cerita efektif dan menarik untuk mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak?
- 5) Apakah pekerjaan Anda mencakup pembuatan cerita untuk buku anak?
- 6) Jika ya, Bagaimana cara untuk membuat plot yang menarik untuk anak-anak?
- 7) Bagaimana tahapan Anda dalam proses pembuatan buku anak?
- 8) Apa saja jenis *grid/layout* (*two page spread/ one page spread/* atau lain-lain) yang sering digunakan dalam pembuatan buku anak?
- 9) Menurut Anda, gaya ilustrasi seperti apa yang menarik untuk anak-anak?
- 10) Apakah target sasaran mempengaruhi penggunaan gaya visual yang digunakan dalam pembuatan buku anak?
- 11) Apa saja hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan karakter untuk buku anak?
- 12) Apakah warna merupakan elemen penting dalam pembuatan ilustrasi buku anak?
- 13) Bagaimana cara Anda memilih warna yang akan digunakan dalam pembuatan ilustrasi buku anak?
- 14) Agar buku menarik untuk dibaca anak-anak, sebaiknya sebanyak apa teks yang terdapat pada satu halaman?
- 15) Jenis *font* apa saja yang sering digunakan dalam pembuatan buku anak?
- 16) Bagaimana pendapat Anda mengenai buku cerita interaktif (*pop-up, pull tab*)? Apakah hanya efektif untuk anak yang lebih kecil (3-7)?

2. Ahli Budaya atau Sastrawan

Target wawancara kedua adalah ahli budaya atau sastrawan yang merupakan warga Ponorogo atau yang berdomisili di Ponorogo. Wawancara akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kredibel cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel dan pengetahuan warga sekitar mengenai cerita rakyat dan lokasi Telaga Ngebel. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan kepada narasumber:

- 1) Menurut Anda, apakah perlu mengenalkan cerita rakyat kepada generasi muda saat ini?
- 2) Apakah Anda mengetahui cerita rakyat Telaga Ngebel?
- 3) Bagaimana pendapat Anda mengenai cerita tersebut?
- 4) Cerita Telaga Ngebel ini memiliki banyak versi seperti cerita rakyat pada umumnya, kira-kira bagaimana alur utama cerita Telaga Ngebel yang menurut Anda paling kredibel?
- 5) Apakah terdapat poin-poin atau esensi budaya Ponorogo yang disampaikan pada cerita tersebut?
- 6) Berdasarkan pemahaman saya, cerita telaga Ngebel memiliki pesan moral tersirat berupa jangan serakah dan menghargai orang, bagaimana pendapat Anda mengenai hal tersebut?
- 7) Apakah sudah sesuai atau mungkin terdapat interpretasi yang berbeda?
- 8) Apakah cerita Telaga Ngebel menarik atau sesuai untuk dikenalkan kepada anak usia 9-12 tahun?
- 9) Menurut Anda, apakah cerita Telaga Ngebel dapat digunakan sebagai salah satu representasi budaya yang dapat mengenalkan budaya Ponorogo?
- 10) Apakah warga Ponorogo mengetahui cerita rakyat Relaga Ngebel atau mungkin lokasi Telaga Ngebel?
- 11) Apakah pengenalan cerita rakyat Telaga Ngebel ke warga di luar Ponorogo dapat membawa dampak positif ke Ponorogo?

3.3.3 Kuesioner

Metode pengumpulan data ketiga dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Kuesioner merupakan media pengumpulan data yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan yang ditujukan kepada responden (Tojiri, et al.. 2023, h.52-53). kuesioner akan disebarakan kepada 2 target sasaran yaitu anak usia 6—12 tahun atau yang sedang menjalani jenjang pendidikan sekolah dasar dan orang tua yang memiliki anak usia 6—12 tahun.

1. Kuesioner kepada anak sekolah dasar

Kuesioner pertama disebarakan kepada anak usia 6—12 tahun atau anak sekolah dasar secara *offline* di daerah Jakarta dengan tujuan untuk mengetahui preferensi anak dalam membaca dan pemahaman terhadap materi cerita rakyat serta cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel. Berikut merupakan pertanyaan kuesioner yang akan disebarakan:

- 1) Nama
- 2) Usia
- 3) Kelas (1/2/3/4/5/6)
- 4) Apakah kamu suka membaca buku? (skala 1-5)
- 5) Seberapa sering dirimu membaca buku? (skala 1-5)
- 6) Di mana kamu sering membaca buku? (Perpustakaan/Di rumah/Toko Buku/Sekolah)
- 7) Buku apa saja yang kamu suka baca? Di luar buku pelajaran! (komik/Cerpen/Novel/Buku bergambar, Lainnya:_____)
- 8) Apakah kamu mengetahui apa itu cerita rakyat? (Tahu/Pernah Dengar/Tidak Tahu)
- 9) Seberapa paham kamu terhadap cerita rakyat (skala 1-5)
- 10) Apa yang kamu ketahui mengenai cerita rakyat? (Cerita yang sudah ada dari dulu dan diturunkan dari mulut ke mulut/Cerita yang mengajarkan pesan moral/Cerita yang dibuat oleh penulis terkenal dahulu/Tidak tahu apa itu cerita rakyat)

- 11) Dari mana kamu mengetahui apa itu cerita rakyat? (Buku pelajaran/Membaca di perpustakaan atau toko buku/Melihat dari internet/Menonton video di sosial media/Tidak tahu cerita rakyat)
- 12) Jenis cerita rakyat apa yang menurut kamu menarik? (Mitos/mite (cerita tentang dewa atau pahlawan sakti), Fabel (cerita dengan tokoh hewan), Legenda (cerita asal usul suatu tempat), Dongeng (cerita dahulu yang bersifat khayalan))
- 13) Apakah kamu tertarik untuk mengetahui lebih banyak cerita rakyat dari berbagai daerah? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 14) Silakan pilih judul cerita rakyat apa saja yang kalian ketahui! (Keong Mas, Malin Kundang, Telaga Ngebel, Bebek Buruk Rupa, Si Pitung, Timun Mas)
- 15) Apakah kamu tahu apa itu cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel? (Tahu/Tidak/Pernah Dengar)
- 16) Apakah kamu pernah melihat atau membaca cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel sebelumnya? (Pernah/Tidak Pernah/Mungkin)
- 17) Jika pernah, pernah membaca atau melihat cerita rakyat Telaga Ngebel dari media apa? (Video animasi/Buku cerita bergambar/Buku novel/Review orang lain/Tidak pernah membaca atau melihat)
- 18) Bagaimana pendapatmu mengenai cerita Legenda Telaga Ngebel? (Menarik/Tidak menarik/Tidak pernah melihat atau membaca)
- 19) Jika tidak pernah atau mungkin, apa yang bisa membuat kamu tertarik untuk membaca cerita Legenda Telaga Ngebel? (Cover dengan ilustrasi yang menarik, Terdapat mekanisme seperti *pop-up* dan bagian yang dapat digerakkan, Cerita yang menarik, Menggunakan warna yang menarik, Terdapat mekanik yang berhubungan dengan gadget (AR, VR), Ilustrasi keseluruhan yang menarik)
- 20) Media apa yang sering kamu gunakan sebagai hiburan? (Laptop/PC. *Handphone*. Ipad/tablet. Buku Majalah)

- 21) Media sosial apa yang sering kamu gunakan? (Instagram, Youtube, Tiktok, Twitter/X)
- 22) Media apa yang suka kamu gunakan ketika membaca? (*Handphone*/Buku fisik/Laptop/Ipad atau Tablet)
- 23) Ketika membaca buku, kamu lebih tertarik untuk membaca buku yang seperti apa? (Lebih banyak gambar daripada teks/Lebih banyak teks daripada gambar/Seimbang teks dan gambarnya)
- 24) Bagaimana pendapat kamu dengan buku cerita yang interaktif seperti *pop-up* dan *pull-tab book*? (Menarik/Biasa saja/Tidak tertarik)
- 25) Apakah kamu tertarik dengan buku ilustrasi interaktif yang menceritakan cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel? (Ya/Tidak)

2. Kuesioner kepada orang tua dengan anak usia 6—12 tahun

Kuesioner kedua akan ditargetkan kepada orang tua yang memiliki anak usia 6—12 tahun atau anak yang sedang menempuh jenjang pendidikan sekolah dasar melalui penyebaran Google Form secara *online* di daerah Jakarta dengan tujuan untuk mengetahui preferensi dalam membeli buku bacaan anak dan kesadaran terhadap pengenalan cerita rakyat kepada anak. Berikut merupakan pertanyaan kuesioner yang akan disebarakan:

- 1) Nama
- 2) Usia Anak
- 3) Jenis Kelamin Anak (Laki-laki/Perempuan)
- 4) Domisili (Jakarta Utara/Jakarta Barat/Jakarta Pusat/Jakarta Timur/Jakarta Selatan/BODETABEK)
- 5) Berapa besar pengeluaran per bulan Anda? (> Rp 2.000.000/Rp 2.000.001 - Rp 3.000.000/Rp 3.000.001 - Rp 5.000.000/Rp 5.000.001 - Rp 7.500.000)
- 6) Apakah anak Anda lebih tertarik pada budaya asing dibandingkan budaya Indonesia? (Ya/Tidak)

- 7) Dari mana anak Anda mengakses media budaya asing? (Youtube/Buku bacaan/Sosial media/Lainnya:_____)
- 8) Menurut Anda, apakah penting bagi anak untuk mempelajari budaya Indonesia? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 9) Apakah Anda pernah mengenalkan cerita rakyat kepada anak Anda? (Ya/Tidak)
- 10) Apa alasan Anda memperkenalkan cerita rakyat kepada anak Anda? (Mengajarkan moral kepada anak/Hiburan/Melestarikan budaya Indonesia/Tidak pernah mengenalkan cerita rakyat kepada anak)
- 11) Bagaimana cara Anda mengenalkan cerita rakyat kepada anak Anda? (Memutar video cerita rakyat/Membacakan cerita rakyat kepada anak/Membaca buku cerita rakyat bersama/Tidak pernah mengenalkan cerita rakyat kepada anak/Lainnya: _____)
- 12) Menurut Anda, apakah penting untuk mengenalkan cerita rakyat dari berbagai daerah dan tidak hanya betawi? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 13) Cerita rakyat asal mana yang pernah Anda kenalkan kepada Anak Anda? (Bukit Kelam (Kalimantan Barat), Danau Toba (Sumatera Utara), Si Pitung (Betawi), Malin Kundang (Sumatera Barat), Telaga Ngebel (Jawa Timur), Timun Mas (Jawa Tengah))
- 14) Apa tantangan yang dihadapi ketika mengenalkan cerita rakyat kepada anak Anda? (Anak lebih tertarik pada teknologi/gadget, Tidak banyak waktu untuk bercerita atau membaca buku, Anak tidak tertarik pada cerita rakyat, Sulit mendapatkan media penyebaran cerita rakyat, Anak lebih menyukai tema cerita dari luar negeri, Tidak tahu bagaimana untuk menyampaikan cerita rakyat dengan menarik, Lainnya: _____)
- 15) Menurut Anda, apakah buku cerita efektif dalam mengenalkan cerita rakyat? (Ya/Tidak/Mungkin)
- 16) Seberapa sering Anda membelikan buku cerita untuk anak Anda? (skala 1-5)

- 17) Apakah Anda lebih tertarik untuk membeli buku cerita edisi fisik atau digital? (Buku fisik/Buku digital/Keduanya/Tergantung/Tidak keduanya)
- 18) Jenis buku apa yang menarik sebagai buku cerita anak? (Buku dengan sedikit teks/Buku dengan banyak teks/Buku yang dapat diinteraksikan (contoh: pop-up, ditarik, digeser))
- 19) Apa saja yang Anda diperhatikan dalam pemilihan buku cerita untuk anak Anda? (Pesan moral yang disampaikan, Genre cerita yang menarik, Dapat memperluas ilmu anak, Cerita yang sesuai usia anak)
- 20) Apa yang menjadi pertimbangan bagi Anda ketika membelikan buku cerita untuk anak Anda? (Ilustrasi yang menarik, Harga buku, Mekanisme buku (contoh: *pop-up*, *activity book*), Bahan buku)
- 21) Menurut Anda, bahan apa yang menarik untuk sampul buku cerita anak? (*Soft cover*/*Hard cover*)
- 22) Jenis format buku apa yang diminati untuk buku cerita anak? (Persegi/ Vertikal/ Horizontal)
- 23) Apa media sosial yang sangat sering Anda gunakan untuk mengakses informasi? (Google/Twitter/Instagram/Tiktok/Youtube)
- 24) Bagaimana Anda biasa melakukan pembelian? (Secara langsung ke toko/Membeli secara *online* di platform belanja/Menitip kepada orang lain)
- 25) Platform belanja apa saja yang sangat sering Anda gunakan? (Shopee/Tokopedia/Blibli/Lazada/Belanja *offline*)
- 26) Berapa kisaran biaya yang bersedia Anda keluarkan untuk membeli buku cerita? (< Rp 50.000/Rp 50.000 - Rp 100.000/Rp 100.000 - Rp 200.000/> Rp 200.000/Tidak bersedia)

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada toko buku Gramedia, Perpustakaan Nasional, dan media sosial untuk mengumpulkan data media penyebaran cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel. Studi eksisting dilakukan

dengan menganalisis media penyebaran yang kemudian hasil pengamatan dirangkum menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Hasil pengamatan akan bermanfaat dalam pembuatan solusi yaitu buku ilustrasi interaktif yang lebih baik.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi pada buku ilustrasi interaktif yang terdapat di toko buku. Studi referensi dilakukan supaya penulis mendapatkan inspirasi *layout*, gaya visual, teknik ilustrasi, pewarnaan, tipografi, dan mekanisme buku interaktif yang sudah beredar. Hasil analisa akan bermanfaat bagi penulis dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif yang sesuai dengan standar pasar.

