

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada buku ilustrasi interaktif mengenai ekosistem terumbu karang:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

b. Usia: 9—12 tahun

Rentang usia 9—12 tahun rata-rata duduk di kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar (SD) serta kelas 1 Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut (Diananda, 2018, h.117), anak usia 11—14 tahun diklasifikasi sebagai masa pra remaja. Rentang usia tersebut biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan minat yang lebih beragam. Pedoman perjenjangan buku yang dipublikasi oleh IKAPI (2022) memetakan kemampuan membaca anak usia 8—10 tahun termasuk ke jenjang B—3, dan anak usia 10—12 tahun termasuk ke jenjang D. Jenjang baca B—3 dan C atau jenjang pembaca menengah/semijana adalah jenjang pembaca yang mampu membaca teks berbentuk paragraf secara lancar dalam satu wacana.

c. Pendidikan: SD, SMP

d. SES: A—B

Berdasarkan hasil observasi di toko buku fisik dan platform *e-commerce*, harga buku *pop up* atau buku interaktif di Indonesia berkisar antara Rp50.000 hingga Rp300.000. Selain itu berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai hubungan SES dengan pendidikan anak, orang tua di kelas B-A cenderung lebih menyadari pentingnya sumber belajar yang berkualitas dan

bersedia mengeluarkan biaya lebih untuk pendidikan anak mereka (Waskito Guntoro & Sholekhah, 2023, h.48).

2. Geografis

Area Jabodetabek.

Penelitian yang dilakukan oleh *The Smeru Research Institute* (Revina, 2020) menunjukkan bahwa akses masyarakat terhadap perpustakaan dan buku di daerah luar Jawa masih rendah. Berdasarkan ‘Indeks Aktivitas Literasi Membaca’ tahun 2019 keluaran Kemendikbud, skor terkait akses buku bacaan di kota besar seperti Jakarta dan Yogyakarta cukup tinggi dibandingkan daerah luar Jawa.

3. Psikografis

- a. Anak yang penasaran dengan kehidupan laut dan terumbu karang
- b. Anak yang suka membaca buku cerita tapi cepat bosan
- c. Anak yang tertarik dengan topik peduli lingkungan

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metodologi perancang yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori Matulka (2008, h.19-22) yaitu proses perancangan buku ilustrasi, beserta tahapan pendukung oleh Barbara Seuling (2004). Dalam bukunya “A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books”, Matulka menjelaskan bahwa setiap buku bergambar atau ilustrasi dapat memiliki tahapan-tahapan yang bervariasi. Namun secara umum proses pembuatan buku gambar terdiri dari 5 tahap perancangan, diawali dengan *creation*, *acquisitions*, *planning and design*, *production*, dan *marketing*.

Pada tahap *creation*, pengarang menulis ide cerita atau konsep dasar untuk buku yang ingin dirancang. Kemudian pada tahap *acquisitions*, ide cerita tersebut diajukan ke penerbit untuk disempurnakan lebih lanjut. Pada tahap *planning and design*, penerbit bekerja sama dengan penulis dan ilustrator untuk

mengembangkan desain buku. Setelah itu, pada tahap *production* buku dicetak dan dijilid, disertai dengan tahap *marketing* dimana buku dipromosikan ke toko buku, perpustakaan, dan pembaca.

Metode ini dipilih penulis karena fokus pada proses pembuatan buku ilustrasi, sehingga tahapan-tahapan yang ditawarkan sangat relevan dengan kebutuhan perancangan. Proses ini mencakup aspek kreatif dari penulisan ide cerita, aspek teknis pada desain dan produksi, hingga pemasaran. Hal ini memberikan kerangka kerja menyeluruh dalam pengembangan buku ilustrasi interaktif. Selain itu, metode ini juga menawarkan fleksibilitas untuk melakukan penyesuaian pada setiap tahapannya untuk kebutuhan buku yang dirancang.

Metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif, yang dapat didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam, dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data deskriptif dan tidak berdasarkan statistika (Wijaya, 2018, h.1). Creswell (2014, h.239-240) mengindikasikan teknik pengumpulan data kualitatif yang umum adalah wawancara, observasi, dokumentasi, serta materi audio dan visual. Dalam pengumpulan data, peneliti memperoleh sumber melalui wawancara mendalam dengan ahli terkait, studi literatur, serta analisis dokumen. Pengumpulan data dilakukan melalui *sampling* untuk memastikan representasi yang baik dari populasi yang diteliti. Selanjutnya, data akan dianalisis menggunakan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul.

3.2.1 Creation

Berdasarkan teori Matulka, langkah pertama dalam perancangan buku ilustrasi adalah menentukan ide cerita. Ide tersebut lalu dikembangkan menjadi konsep yang lebih jelas, yang kemudian diajukan kepada penerbit untuk mendapatkan persetujuan (Matulka, 2008, h.19). Pada perancangan kali ini, penulis akan melakukan riset dan pengumpulan data sebelum penentuan ide dan konsep cerita. Riset dilakukan dengan wawancara kepada ahli kelautan untuk mendapatkan wawasan mengenai terumbu karang, lalu wawancara dengan penulis dan ilustrator buku anak untuk memperoleh wawasan tentang

proses merancang buku cerita anak sesuai dengan topik perancangan. Selain itu, penulis juga akan melakukan studi eksisting dan referensi untuk mendapatkan gambaran konten tentang terumbu karang yang ingin disampaikan serta cara penyampaiannya.

Pada tahap pencarian ide, Seuling (2005, h.39-46) menjelaskan bagaimana ide cerita dapat dikembangkan dengan beberapa metode, seperti mencatat ide-ide yang muncul dari pengamatan sekitar, atau mencari inspirasi dari pengarang cerita lain. Ia menyarankan untuk melakukan *brainstorming* dengan menuliskan kata-kata atau gagasan terkait secara bebas. Semakin luas eksplorasinya, semakin banyak pula kemungkinan ide baru muncul. Sebagai implementasi dari tahapan tersebut, penulis akan melakukan *brainstorming* dengan membuat *mind map*, lalu menentukan *moodboard* dan *big idea* cerita. Selama proses ini penulis juga akan melakukan sketsa eksplorasi sebagai konsep visual dari ide utama.

3.2.2 Acquisitions

Tahap *acquisitions* ini fokus pada penyempurnaan konten buku, baik dari segi tulisan maupun visual (Matulka, 2008, h.20). Biasanya, penulis naskah akan bekerja sama dengan *editor* untuk memperbaiki gaya bahasa, tanda baca, ejaan, dan memastikan makna yang disampaikan jelas. Selain itu, beberapa hal yang perlu dipertimbangkan adalah kesesuaian antara konsep cerita, gaya bahasa, dan ilustrasi. Seuling (2005, h.66) membahas pentingnya menjaga cerita dalam buku ilustrasi agar tetap sederhana dan berfokus pada sudut pandang anak.

Pada tahap ini, penulis akan berfokus pada penulisan naskah cerita dan konten interaktif yang akan diimplementasikan pada buku cerita. Kemudian, penulis akan mengajukan naskah cerita dan penjabaran konten terkait topik perancangan kepada narasumber ahli untuk dilakukan *proofreading*, sehingga konten yang disampaikan sudah sesuai dengan

lapangan. Setelah itu, penulis akan melakukan proses penyuntingan lagi untuk memperbaiki gaya bahasa, struktur kalimat, dan konsistensi cerita.

3.2.3 Planning and Design

Pada tahap *planning and design*, penulis mulai merancang *storyboard* kasar yang menunjukkan tata letak halaman dan penempatan ilustrasi. Desain karakter, gaya ilustrasi, serta tipografi ditentukan pada tahap ini sebagai pedoman visual dari seluruh perancangan. Selain itu, tata letak halaman atau *layout* juga diperhatikan agar dapat mengarahkan pandangan pembaca secara nyaman dan efisien (Salisbury, 2004, h.79). Selain *storyboard*, Seuling (2005, h.39-46) menyarankan untuk membuat buku *dummy* atau buku percobaan sebagai versi awal buku dengan ilustrasi dan teks yang ditempatkan pada ukuran halaman yang sebenarnya. Buku *dummy* tidak harus memiliki ilustrasi yang sempurna, yang penting adalah mendapatkan gambaran umum tentang tampilan akhir buku. Buku *dummy* ini juga penting bagi penulis untuk menentukan dan mempersiapkan elemen-elemen interaktif seperti *pop up* dan *lift-the-flap*, yang akan disisipkan pada tiap halamannya. Kedua tahap ini digunakan untuk memvisualisasikan keseluruhan desain buku dan memastikan kesesuaian antara cerita, ilustrasi, tata letak, serta konten interaktifnya.

3.2.4 Production

Pada tahap *production*, seluruh naskah dan desain yang telah direncanakan sebelumnya dilakukan *prototype* hingga menjadi buku fisik. *Prototype* dimulai dari mewarnai atau *rendering* ilustrasi konten buku dan *cover* buku. Kemudian, ilustrasi dicetak ke jenis kertas tertentu dan dirangkai sesuai mekanisme kertas yang telah ditentukan. Proses ini melibatkan berbagai pertimbangan, mulai dari anggaran hingga pemilihan jenis kertas dan ukuran buku yang paling sesuai. Sebelum mencetak hasil akhir, dilakukan uji coba cetak terlebih dahulu agar warna yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan (Matulka, 2008, h.22). Selaku *production manager*, pada tahap ini penulis bertanggung jawab untuk mengawasi seluruh proses produksi, mulai dari pemilihan tempat pencetakan hingga *quality control*.

Setelah buku perancangan dicetak, penulis akan melakukan *Alpha test* dan *Beta test* untuk mendapatkan *feedback* dari target perancangan. *Alpha test* akan dilakukan dengan menyajikan hasil *prototype* kepada audiens dari berbagai kalangan. Sedangkan pada *beta test*, penulis akan menyajikan hasil *prototype* kepada target perancangan, yaitu anak-anak usia 9-12 tahun. *Feedback* tersebut lalu akan dikumpulkan dan dipertimbangkan untuk revisi dan menyempurnakan hasil perancangan.

3.2.5 Marketing

Buku yang sudah diterbitkan biasanya di promosi kepada pembaca oleh penerbit buku. Desain promosi ini dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian calon pembaca dan mendorong mereka untuk membeli buku tersebut (Matulka, 2008, h.22). Dalam perancangan ini, setelah *prototype* buku telah jadi, penulis menyiapkan media promosi fisik maupun digital seperti *banner*, *poster*, *merchandise*, *Instagram post*, dan sebagainya terkait topik perancangan buku. Desain dari bahan-bahan promosi ini biasanya terinspirasi dari isi buku, misalnya menggunakan karakter utama atau adegan yang menarik dari cerita.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan kuesioner untuk memahami secara mendalam mengenai perspektif masyarakat Indonesia terhadap terumbu karang, terutama anak-anak. Selain itu, perancangan ini menggunakan teknik studi literatur dan studi referensi untuk membantu dalam merancang konten yang sesuai dengan target perancangan. Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk memastikan bahwa media interaktif yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan dan minat target perancangan, serta mampu menyampaikan pesan moral tentang pelestarian terumbu karang secara efektif.

3.3.1 Wawancara

Definisi wawancara menurut Creswell (2014, h.239-240) adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang detail dan mendalam tentang pengalaman, pandangan,

atau perspektif peserta, serta untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang topik penelitian. Penulis melakukan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer dengan ahli kelautan dan ilustrator buku anak. Wawancara dilakukan kepada Gagah Gumelar, pendiri dan *CEO* Ecoway Eco-Tourism, untuk mendapatkan data seputar ekologi terumbu karang serta perannya secara sosial dan ekonomi. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan David Kristian Thio, ilustrator buku anak, dan kepada Alnurul Gheulia, penerbit Folxtale, untuk mendapatkan wawasan dalam merancang buku cerita anak yang sesuai dengan topik perancangan. Wawancara dilakukan secara online dengan Zoom atau Google Meeting dengan jam yang telah disesuaikan dengan jadwal narasumber.

1. Wawancara dengan Ahli Kelautan

Wawancara mendalam dilakukan dengan *Founder & CEO* Ecoway Tourism Gagah Gumelar untuk mendapatkan wawasan profesional tentang ekologi terumbu karang, perspektif masyarakat, serta upaya yang telah dilakukan dalam pelestarian karang. Beliau adalah lulusan kelautan perikanan tahun 2018 dan telah bergerak secara profesional kurang lebih 5 tahun. Beliau spesialis di bidang *marine microbiology*, yang berfokus pada fisika dan kimia berhubungan dengan ekologi laut, dan saat ini profesi utamanya adalah mikrobiologi keamanan pangan perikanan. Di sisi lain, minat beliau adalah mempelajari terumbu karang. Beliau melakukan skripsi tentang identifikasi terumbu karang dan telah mengikuti kurang lebih 5 proyek penelitian tentang identifikasi karang secara *in situ*, dan setelahnya melakukan *freelance monitoring* terumbu karang beserta acara restorasi dan edukasi. Selama kuliah, beliau juga aktif menjadi volunteer *NGO* (*Non-Governmental Organization*) di Nusa Dua Reef Foundation, dan volunteer di Bali Blue Harmony selama kurang lebih 8 tahun.

Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada narasumber:

- a. Anda sudah berapa lama terlibat dalam penelitian atau konservasi terumbu karang?
- b. Boleh tahu lebih dalam tentang pengalaman Anda dalam bidang kelautan, khususnya terumbu karang?
- c. Menurut Anda, seberapa banyak masyarakat di luar daerah pesisir yang peduli terhadap ekosistem laut dan terumbu karang? Adakah perbedaan pada generasi muda dengan yang lebih tua?
- d. Terumbu karang berperan sangat penting dari segi ekologi dan ekonomi. Menurut Anda, bagaimana dengan literasi masyarakat soal terumbu karang khususnya di daerah perkotaan?
- e. Saat ini saya sudah lihat banyak sosialisasi soal terumbu karang, ada yang melalui seminar, juga banyak program-program pelestarian terumbu karang, mengingat kondisi terumbu karang di Indonesia yang lumayan buruk. Menurut Anda, bagaimana kondisi terkini terumbu karang di Indonesia secara umum? Apakah ada perbaikan beberapa tahun ini, karena orang-orang mungkin mulai lebih peduli sama pelestarian terumbu karang?
- f. Dalam rangka mendukung pelestarian lingkungan, kebanyakan orang bantu dengan donasi. Adakah cara lain yang bisa masyarakat lakukan selain dengan donasi?
- g. Daerah mana di Indonesia yang memiliki kondisi terumbu karang paling baik dan paling buruk? Mengapa?
- h. Faktor yang menyebabkan kerusakan terumbu karang ada banyak, yang umum diketahui orang seperti perubahan iklim, pencemaran laut, dan penangkapan ikan yang berlebihan. Apa dampak langsungnya kerusakan ini terhadap pertumbuhan dan kesehatan terumbu karang?
- i. Upaya apa saja yang sudah dilakukan oleh lembaga ini dalam melestarikan terumbu karang?
- j. Adakah saran atau fenomena menarik untuk konten perancangan buku ini mengenai ekosistem terumbu karang?

- k. Apa pesan yang ingin Anda berikan kepada siswa-siswa Indonesia terkait topik terumbu karang ini?

2. Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak

Wawancara mendalam dilakukan dengan ilustrator buku anak David Kristian Thio untuk mendapatkan wawasan profesional tentang membuat ilustrasi untuk buku anak. Beliau sudah menjadi ilustrator buku anak di bawah Yeon Illustration Agency sejak tahun 2017. Sebelumnya beliau bekerja sebagai karikatur yang membuat *merchandise*. Beliau sudah berkontribusi paling banyak 35 judul buku untuk balita dan anak-anak. Saat ini beliau juga aktif berbagi tips mengenai ilustrasi dan pekerjaannya sebagai *freelancer* di Youtube.

Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada narasumber:

- a. Sudah berapa lama Anda menjadi ilustrator buku anak? Boleh ceritakan pengalaman selama menjadi ilustrator buku anak.
- b. Darimana biasanya mendapatkan inspirasi untuk membuat cerita dan ilustrasi yang menarik?
- c. Bisakah Anda menjelaskan singkat proses kerja dalam membuat buku cerita, mulai dari tahap *brainstorming* hingga finalisasi?
- d. Apa saja tantangan yang dihadapi Anda ketika merancang buku cerita anak?
- e. Apa yang diharapkan Anda ketika anak-anak membaca buku cerita karya Anda?
- f. Apa saja hal-hal yang perlu diperhatikan ketika merancang naskah cerita, *layouting*, dan ilustrasi, terutama untuk cerita yang mengangkat tema peduli lingkungan?
- g. Karena perancangan ini dituju untuk SD akhir dan SMP awal, rencananya penulis ingin memasukkan informasi yang lebih luas seputar terumbu karang. Menurut Anda, bagaimana cara menyederhanakan informasi ilmiah yang kompleks yang mudah dipahami oleh anak-anak melalui *storytelling*?

- h. Karena buku ini rencananya bersifat interaktif, seperti buka-tutup, tarik-menarik dan *pop-up*, interaktivitas apa yang paling sesuai diimplementasikan untuk topik terumbu karang kepada anak-anak?
- i. Selama Anda bekerja sebagai ilustrator buku anak, bagaimana Anda memastikan bahwa pengalaman membaca buku itu menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak?
- j. Apakah Anda ada saran untuk penulis sebagai desainer pemula dalam perancangan buku cerita anak?

3. Wawancara dengan Penulis dan Ilustrator Buku Anak

Wawancara mendalam dilakukan dengan penulis dan ilustrator buku anak Alnurul Gheulia untuk mendapatkan wawasan profesional tentang merancang naskah dan ilustrasi untuk buku anak. Beliau sudah bertekun di bidang buku anak sejak tahun 2018 akhir. Sebelum menjadi penulis, beliau awalnya hanya menjadi ilustrator buku anak dan sudah mengilustrasi 20 lebih judul buku. Pada tahun 2021, beliau menjadi editor buku anak di Little Quokka selama setahun. Pada tahun 2023 akhir, beliau mulai menulis buku sendiri dan menerbitkan Folxtale. Saat ini sudah ada 2 judul buku yang terbit di bawah Folxtale: “Nyala” dan “Aku Adalah Rumah”.

Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada narasumber:

- a. Bisakah Anda menjelaskan proses kreatif dalam merancang ilustrasi untuk buku anak? Apa tahap-tahap penting yang perlu diperhatikan?
- b. Selama menjadi ilustrator buku anak, bagaimana cara Anda menyesuaikan gaya ilustrasi agar sesuai dengan rentang usia anak-anak 9 – 12 tahun?
- c. Bagaimana kakak menentukan palet warna, bentuk, dan gaya ilustrasi untuk memastikan buku interaktif tetap menarik dan ramah bagi anak-anak?
- d. Apa saja elemen visual yang bisa digunakan untuk menarik perhatian anak-anak pada buku ilustrasi?

- e. Bagaimana peran ilustrasi dalam mendorong anak-anak untuk terlibat secara aktif dengan konten interaktif?
- f. Apa saja hal-hal yang perlu diperhatikan ketika merancang naskah cerita, *layouting*, dan ilustrasi, terutama untuk cerita yang mengangkat tema peduli lingkungan?
- g. Karena perancangan ini dituju untuk SD akhir dan SMP awal, rencananya saya ingin memasukkan informasi yang lebih luas seputar terumbu karang. Menurut Anda, bagaimana cara menyederhanakan informasi ilmiah yang kompleks yang mudah dipahami oleh anak-anak lewat *storytelling*?
- h. Karena buku ini rencananya bersifat interaktif, seperti buka-tutup, tarik-menarik dan *pop-up*, interaktivitas apa yang paling sesuai diimplementasikan untuk topik terumbu karang kepada anak-anak?
- i. Selama Anda bekerja sebagai penulis sekaligus ilustrator buku anak, bagaimana Anda memastikan bahwa pengalaman membaca buku itu tetap menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak usia 9 – 12?
- j. Berdasarkan pengalaman Anda, apa saran dalam mengembangkan ilustrasi yang tidak hanya indah tetapi juga berperan dalam proses belajar anak-anak mengenai peduli lingkungan?
- k. Apakah Anda memiliki rekomendasi atau tips khusus untuk membuat ilustrasi yang kuat dari segi edukasi, namun tetap menyenangkan dan menghibur untuk anak-anak?

3.3.2 Kuesioner

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner yang berjenis *sampling* yang ditujukan kepada anak-anak berusia 8-13 tahun di wilayah Jabodetabek. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk mengetahui tingkat pemahaman dan perspektif mereka tentang terumbu karang, serta mengidentifikasi kebutuhan edukasi masyarakat. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan edukasi yang spesifik, sehingga materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat lebih relevan dan efektif. Penentuan jumlah responden yang disasar

disesuaikan dengan kebutuhan penelitian atau hingga mendapat hasil data yang jenuh. Adapun pertanyaan pada kuesioner dapat dibuat terbuka dan tertutup.

Adapun instrumen pertanyaan kuesioner yang telah dibuat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Apakah kamu tahu tentang terumbu karang? (Ya/Tidak)
- b. Tahukah kamu bahwa terumbu karang berperan penting bagi manusia dan ikan-ikan kecil di laut? (Ya/Tidak)
- c. Setelah melihat gambar terumbu karang di atas, hal apa yang membuatmu tertarik dengan tentang terumbu karang? (Pilih max. 3: Warna-warni dan indah, Hewan-hewan laut yang unik, Petualangan dalam laut, Ingin menjaga ekosistem terumbu karang, Belum tertarik)
- d. Jika kamu bisa menyelam dan melihat terumbu karang, apa yang ingin kamu lakukan? (Jawaban terbuka)
- e. Menurut kamu, terumbu karang adalah... (Tumbuhan/Hewan)
- f. Dari pilihan di bawah ini, menurutmu apa saja manfaat dari terumbu karang? (Rumah bagi ikan-ikan kecil, Menghasilkan oksigen, Sumber makanan hewan laut, Melindungi pantai, Tempat pariwisata, Menghasilkan kapur)
- g. Dari pilihan di bawah ini, menurutmu apa saja yang merusak ekosistem terumbu karang? (Perubahan iklim, Penangkapan ikan berlebihan, Polusi air, Sampah plastik, Badai, Pembangunan di tepi laut)
- h. Dari mana kamu pernah dengar tentang terumbu karang? (Buku pelajaran, Buku cerita, YouTube, Sosial media: Instagram/Tiktok/Twitter, Game, Tidak Ada)
- i. Apa yang membuat kamu tertarik ketika membaca buku cerita? (Jawaban terbuka)
- j. Dari pilihan di bawah ini, interaksi apa saja yang kamu inginkan dalam sebuah buku cerita? (Pilih max. 3: *Pop-up page*, Tarik-menarik, buka-tutup, *Mini game* sederhana, Halaman yang bertekstur, *AR/Augmented Reality* (perlu menggunakan *smartphone*)).

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dapat didefinisikan sebagai metode pengumpulan data yang memanfaatkan data atau spesimen yang telah ada sebelumnya (Hulley dkk., 2013, h.192). Sebagai acuan standar media buku yang ingin dirancang, peneliti melakukan studi eksisting dengan buku interaktif berjudul "Look Inside a Coral Reef" oleh Minna Lacey. Buku ini dipilih karena dianggap menyajikan informasi dengan fitur interaktif yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Buku ini memberikan informasi dasar tentang terumbu karang dalam bahasa Inggris yang mudah dipahami oleh anak-anak yang sudah memiliki kosakata yang cukup luas. Hasil studi eksisting ini akan digunakan sebagai dasar untuk merancang konten buku ilustrasi yang terstruktur dan menarik.

3.3.4 Studi Referensi

Perancangan buku ilustrasi interaktif ini membutuhkan referensi yang dapat dijadikan patokan hasil dan memungkinkan eksplorasi lebih dalam proses pembuatannya. Penulis menggunakan buku interaktif seperti "The Ultimate Book of Space" oleh Anne-Sophie Baumann, "Ancient Asia" oleh John Lewis, dan "The Little Mermaid" oleh Robert Sabuda. Buku ini cocok dijadikan referensi karena memiliki beragam fitur interaktif dapat dipelajari dan diterapkan, serta memiliki kualitas desain dan elemen interaktif yang sangat baik. Selain itu, buku ini mengimplementasikan prinsip desain dengan baik yang akan diambil sebagai inspirasi dalam mendesain.