

BAB II DATA DAN ANALISA

A. Data Objek

1. Epos Sugriwa dan Subali

Epos Sugriwa dan Subali diceritakan melalui beberapa media yaitu kitab Ramayana, relief yang terletak di Goa Kiskendo, sendatari dan pertunjukan wayang. Media yang umum dijumpai masyarakat adalah pertunjukan wayang.

Wayang merupakan tradisi budaya Jawa yang memiliki manfaat menyampaikan pesan dan hiburan. Upaya manusia Jawa dalam mempertahankan harkat kemanusiaannya tersirat dalam amanat cerita pewayangan. (Widayat, 2022:1)



Gambar 2.1 Patung Goa Kiskendo
(Sumber : Dokumentasi Penulis 27 Februari 2022)

Cerita kepahlawanan atau epos Sugriwa dan Subali merupakan epos Ramayana. Epos ini biasa disampaikan dengan media cerita pewayangan atau sendatari. Secara garis besar epos Sugriwa Subali bertema pertarungan dan kesalahpahaman antar saudara. Terdapat 2 versi epos Sugriwa Subali yaitu:

a. Versi India

Raksasa Mayawi mendatangi pintu kerajaan Kiskenda, dia menantang Subali untuk menuntaskan dendam lama. Subali bergegas keluar goa disusul oleh adiknya Sugriwa. Ketika Mayawi melihat kedua bersaudara itu, dia kabur melarikan diri.

Mereka mengejar Mayawi masuk ke dalam goa yang tertutup semak belukar.

Subali meminta Sugriwa untuk bersumpah, untuk menunggunya di depan goa. Subali masuk ke dalam goa lalu mengejar Mayawi dalam kegelapan. Cukup lama Sugriwa menunggu di luar, merasa cemas karena Subali tak keluar-keluar. Sugriwa mendengar teriakan dan rintihan, dia yakin itu suara kakaknya. Darah keluar dari mulut goa, Sugriwa yakin bahwa kakaknya telah tewas dalam pertarungan.

Sugriwa menutup goa dengan batu besar, agar Mayawi tidak keluar untuk menghancurkan Kiskenda. Kemudian Sugriwa mengabarkan kematian Subali ke Kiskenda. Karena tanpa raja di Kiskenda akan dilanda bencana, Sugriwa pun didesak menduduki tahta. Alangkah terkejutnya ketika itu Subali kembali dengan marah besar dan mengusir Sugriwa. Karena mereka masih terikat saudara, Sugriwa dibiarkan pergi hidup-hidup. Sugriwa melarikan diri ke hutan bersama pengikut setianya. Subali dilarang memasuki wilayah Sugriwa dengan ancaman mati ketika melanggar larangan itu. (Rajagopalachari, 1971)

b. Versi Indonesia

Goa Kiskenda adalah keraton milik Mahesasura dan patihnya Lembusura. Mahesasura bermimpi menikah Dewi Tarakasih yaitu anak dari Bathara Indra yang tinggal di Kahyangan. Karena mimpi itu, dia berniat menikahi Dewi Tarakasih, namun lamarannya ditolak. Mahesasura pun murka di Kahyangan. Dewi Tarakasih diculik oleh Mahesasura dan Lembusura. Atas perintah Bathara Naradha, Subali diutus untuk menyelamatkan Dewi Tarakasih yang diculik oleh Mahesasura dan Lembusura ke Goa Kiskendo. Hanya Subali yang memiliki kesaktian Aji Pancasona, dan dapat menghabisi angkara murka Mahesasura dan Lembusura. (Wicaksana, 2017:4).

Subali pergi ke bumi bersama Sugriwa. Ketika tiba di bumi Dewi Tarakasih berhasil diselamatkan oleh Subali dan dijaga oleh Sugriwa. Sementara itu Subali masih harus menghabiskan angkara murka yang terdapat dalam diri Mahesasura dan Lembusura di goa Kiskendo. Sebelum masuk ke goa, Subali berpesan pada adiknya, "aku memintamu untuk menjaga Dewi Tarakasih di sini. Jika nanti darah merah yang keluar di mulut goa ini berwarna merah maka aku yang menang, jika darah putih maka aku yang kalah dan segeralah kamu tutup goa ini dengan batu yang sangat besar!"

Subali masuk ke dalam goa dan bertarunglah mereka di sana. Lembusura berhasil dikalahkan dengan kekuatan Aji Pancasona, namun alangkah terkejutnya Subali melihat Lembusura berhasil bangkit setelah dilangkahi tubuhnya oleh Mahesasura. Melihat hal itu Subali pun berpikir bahwa kekuatan terbesar ada pada Mahesasura dan memilih untuk menghabiskan Mahesasura, ternyata Mahesa dapat bangkit lagi setelah tubuhnya dilangkahi Lembusura. Subali mencari cara agar dapat membinasakan mereka berdua yang berbadan raksasa. Dengan kesaktian Aji Pancasona Subali yang berbadan kecil berubah menjadi raksasa seperti mereka. Subali memegang tanduk yang ada pada kepala mereka dan ditubrukkannya dua kepala itu hingga pecah. Darah merah bercampur dengan otak yang putih mengalir ke mulut goa.

Sugriwa menutup goa dengan batu besar sesuai dengan perintah Subali dan membawa Dewi Tarakasih Kembali ke Kahyangan. Pada Dewa menyambut kedatangan mereka dan menghadiahkan Sugriwa untuk menikah dengan Dewi Tarakasih. Karena Sugriwa yakin akan kematian kakaknya, maka dia menerima hadiah tersebut. Sedangkan di goa Kiskendo Subali terkejut melihat pintu goa tertutup batu besar. Dia sangat marah merasa Sugriwa telah berkhianat. Batu besar itu ditendang

olehnya dan Subali keluar dari goa untuk menyusul ke Kahyangan.

Setibanya di Kahyangan, Subali terkejut melihat pernikahan Sugriwa dengan Dewi Tarakasih. Subali menghajar Sugriwa dan terjadilah pertarungan. Meskipun ayah mereka ada di sana, Resi Gotama tidak melerai mereka. Setelah pertengkaran mereda, Resi Gotama mendengarkan penjelasan tentang apa yang terjadi sebenarnya.

Mendengar penjelasan Subali, Resi Gotama merasa malu karena Subali mengaku-ngaku berdarah putih. Subali pun dikutuk, kelak dirinya akan mati di tangan Prabu Rama Wijaya. Meskipun sempat terjadi pertikaian, pernikahan Sugriwa dan Dewi Tarakasih tetap dilanjutkan. Sugriwa pun memberikan sebuah kerajaan di Kiskendo kepada Dewi Tarakasih. Kerajaan itu diberi nama Kerajaan Pancawati. (Nabila Azzahra, 2021)

2. Goa Kiskendo Kulon Progo

Goa Kiskendo terletak di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Goa ini memiliki korelasi dengan epos Sugriwa dan Subali. Ditemukan pada tahun 1820 dan dibuka untuk umum pada tahun 1964. Pada tahun 1979 Goa Kiskendo resmi dikelola oleh dinas pariwisata Yogyakarta.



Gambar 2.2 Relief Goa Kiskendo
(Sumber : Dokumentasi Penulis 27 Februari 2022)

Sebelum masuk ke dalam Goa Kiskendo, di sisi samping pintu masuk goa terdapat relief yang menceritakan epos Sugriwa dan Subali melawan Lembusura.

Di dalam goa terdapat sembilan situs pertapaan yaitu Pertapaan Tledek, Kusuman, Padasan, Santri Tani, Semelong, Lumbang Kampek, Selumbang, Seterbang, dan Sekandang. Pada masing-masing pertapaan memiliki fungsi masing-masing atau sesuai hal yang diminta oleh yang memanjatkan permohonan.



Gambar 2.3 Goa Kiskendo
(Sumber : Dokumentasi Penulis 27 Februari 2022)

Diujung goa terdapat sungai dengan air yang jernih dan sejuk yang bermuara ke perut bumi. Mitos yang beredar air sungai ini dilarang untuk digunakan mandi. Selain itu menurut Mbah Adi dalam wawancara saat kunjungan ke goa Kiskendo, terdapat bekas pijakan kaki lembu yang berada di langit-langit goa. Bekas tersebut menyerupai pijakan kaki lembu yang dikorelasikan dengan epos pertarungan Subali melawan Lembu Sura di dalam goa Kiskendo.

Dilansir dari yogyes.com, pada tahun 2015 pernah diadakan sendatari Sugriwa dan Subali di panggung terbuka Goa Kiskendo. Latar sekitar panggung terbuka terdapat tebing bebatuan dan pepohonan yang rimbun. Sendatari menceritakan epos Sugriwa dan Subali namun dengan versi yang lebih singkat dengan durasi pertunjukan selama satu jam.

3. Bahasa Jawa

Bahasa daerah merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang dilestarikan secara turun-temurun. Salah satunya adalah bahasa Jawa yang terdapat pada provinsi Jawa Tengah dan DIY. Bagi masyarakat khususnya DIY menggunakan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi antar manusia. Namun, tidak semua warga lokal DIY menggunakan bahasa Jawa,

karena bahasa jawa memiliki tingkatan bahasa yang berbeda jika lawan bicaranya sebaya, lebih muda, atau lebih tua. Pernikahan antar suku juga menjadi faktor berkurangnya tradisi berbahasa jawa, karena beberapa orang tua yang tidak mengenalkan bahasa jawa kepada anak-anaknya. Sehingga generasi anak tidak mengenali bahasa jawa.

Pada dasarnya bahasa jawa diajarkan secara turun-temurun oleh keluarga, selain itu pada ranah pendidikan SD di DIY bahasa jawa termasuk dalam mata pelajaran muatan lokal. Terdapat susunan kurikulum yang mengajarkan tata krama, *paribasan*, dan epos pewayangan. Pada materi pembahasan epos pewayangan menurut kurikulum 2013 yang berlaku, materi epos yang disampaikan adalah Pandawa Lima dan Kurawa, Kidang Kencana (kisah cinta Rama dan Sinta), Skrikandi dan Gatotkaca. Epos itu saja yang dikenalkan oleh anak-anak SD di DIY.

B. Analisa Objek dan Target Audiens

1. Analisa Objek

a. Analisa SWOT

1) Strength (kekuatan)

- a) Epos Sugriwa dan Subali Goa Kiskendo memiliki keterkaitan dengan Goa Kiskendo,
- b) Goa Kiskendo dijadikan sebagai tempat wisata yang berlokasi di Kulon Progo, DIY.
- c) Di DIY bahasa jawa merupakan bahasa daerah yang dipelajari sejak sekolah dasar (SD), sebagian materinya membahas tentang epos pewayangan.

2) Weakness (kelemahan)

- a) Epos Sugriwa dan Subali di Goa Kiskendo tidak terkenal seperti epos Ramayana di Candi Prambanan di jenjang pendidikan SD,
- b) Goa Kiskendo belum banyak diketahui oleh anak-anak,
- c) Tidak ada media pengenalan epos Sugriwa dan Subali kepada anak-anak,

- d) Mata pelajaran bahasa jawa pada jenjang pendidikan SD tidak mengenalkan epos Sugriwa dan Subali.

3) Opportunity (kesempatan)

- a) Belum adanya media buku cerita ilustrasi anak sebagai pengenalan epos Sugriwa dan Subali di Goa Kiskendo,
- b) Ilustrasi dalam buku cerita dibuat menyesuaikan selera anak-anak agar lebih mudah dikenali pada setiap tokohnya.
- c) Belum adanya buku cerita ilustrasi anak yang menggunakan *bilingual* (bahasa jawa dan bahasa indonesia). Penggunaan bahasa jawa merupakan kolerasi tempat keterkaitan epos dengan latar yang berada di Kulon Progo, DIY serta media pembelajaran bahasa jawa.

4) Threats (ancaman)

- a) Rendahnya tingkat literasi di Indonesia,
- b) Kurangnya kedekatan orangtua dengan anak,
- c) Mudah nya budaya luar masuk ke Indonesia melalui sosial media sehingga anak-anak mudah terpengaruh budaya tersebut.

2. Analisa Target Audiens

Agar perancangan dapat diterima dengan baik dan tepat maka diperlukan klasifikasi karakter target audiens. Berikut penjelasan klasifikasi target audiens dari segi geografis, demografis, behavioral, dan psikografis;

a. Segmen Geografis

Secara geografis target audiens dari buku ilustrasi anak ini adalah masyarakat di Indonesia.

b. Segmen Demografis

1) Primer

- | | |
|----------------|---|
| Status | : Orang tua |
| Jenis kelamin | : Laki-laki dan Perempuan |
| Usia | : 25 - 40 tahun |
| Strata ekonomi | : Menengah ke atas, karena harga produksi yang mahal. |

Pendidikan : SMA/SMK, Sarjana
Pekerjaan : Wiraswasta, ilustrator, seniman
karyawan
Penghasilan / uang saku : Rp. 2.153.970 (UMK Yogyakarta
2022)

2) Sekunder

Status : Anak
Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Usia : 7-12 tahun
Strata ekonomi : Menengah ke atas
Pendidikan : Sekolah dasar

Pertimbangan dalam menentukan strata ekonomi berdasarkan final desain perancangan buku anak bahasa Jawa Sugriwa Subali di Goa Kiskendo Kulon Progo yang berupa *hard cover* dengan isi halaman berwarna, sehingga perkiraan biaya produksi yang cukup mahal.

c. Segmen Behavioral

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak dan orang tua yang memiliki literasi budaya, memiliki kebiasaan mendongeng sebelum tidur, dan membiasakan anak agar tidak bermain *gadget*.

d. Segmen Psikografis

Secara psikografis perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menyukai cerita kepahlawanan, dongeng, serta budaya.

Sedangkan pada audiens orang tua memiliki gaya hidup yang modern, mengutamakan bacaan yang berbobot untuk anak, dan berpendidikan.

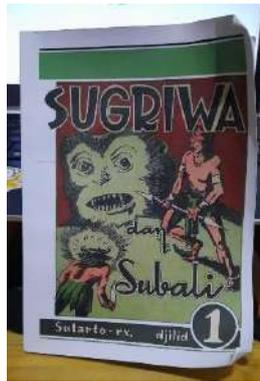
C. Referensi Perancangan

Pada perancangan buku ilustrasi anak bahasa jawa Sugriwa Subali ini memerlukan beberapa referensi karya serupa terkait dengan visual karakter, warna, dan *layout*. Adapun referensi perancangan sebagai berikut:

1. Judul : Sugriwa dan Subali

Penulis: Sutarto RX

Tahun : 1956



Gambar 2.4 Komik Sugriwa dan Subali
(Sumber : Dokumentasi Penulis 15 November 2022)

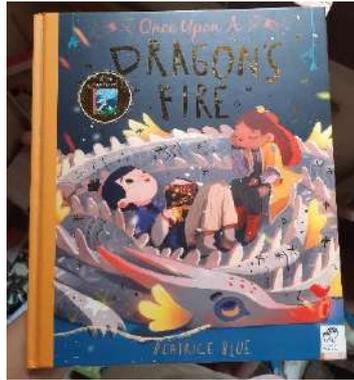
Komik Sugriwa dan Subali bercerita tentang awal cerita Sugriwa dan Subali dikutuk menjadi kera hingga pertarungan mereka melawan Lembu Sura dan Mahesa Sura di goa Kiskendo. Visual yang ditampilkan dalam buku berwarna hitam putih dan berupa sketsa kasar yang kurang jelas dalam membedakan antar karakter. Penulisan komik menggunakan bahasa Indonesia ejaan lama.

Pada komik ini yang dijadikan tinjauan merupakan kesesuaian cerita dan karakter Sugriwa Subali.

2. Judul : *Once Upon a Dragon's Fire*

Penulis: Beatrice Blue

Tahun : 2020



Gambar 2.5 *Once Upon A Dragons Fire*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 16 November 2022)

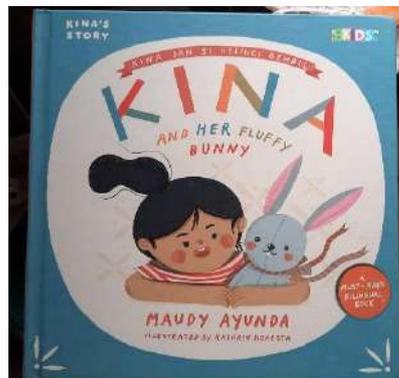
Buku cerita anak *Once Upon a Time Dragon's Fire* bercerita tentang petualangan dua anak mencari naga yang bersembunyi di goa. Visual pewarnaan dalam buku ini menggunakan warna-warna yang kontras dan tegas. Latar di dalam goa tidak terlalu gelap dan karakter masih terlihat jelas.

Pada buku ini yang dijadikan sebagai referensi perancangan adalah pewarnaannya yang kontras. Pemilihan warna kontras bertujuan agar anak-anak dapat membedakan *background* dan karakter.

3. Judul : Kina and Her Fluffy Bunny

Penulis: Maudy Ayunda

Tahun : 2019



Gambar 2.6 *Kina and Her Fluffy Bunny 1*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 16 November 2022)

Buku cerita anak *Kina and Her Fluffy Bunny* menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai media bercerita. Ilustrasi yang sederhana digunakan agar *wide space layout* lebih luas untuk peletakan teks dua bahasa.

Pada buku ini yang digunakan sebagai referensi adalah *layout* teks cerita. Referensi *layout* teks cerita bertujuan agar anak-anak lebih nyaman ketika membaca dan memahami cerita.

D. Landasan Teori

1. Buku Cerita Anak

Media pengembangan yang dapat dilakukan terus menerus untuk anak salah satunya adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan proses perkembangan dan perpaduan dari teks cerita dan gambar yang sifatnya visualisasi dari teks cerita. (Halim, D dan Munthe, A.P 2019, 203-204)



Gambar 2.7 *Kina and Her Fluffy Bunny 2*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 16 November 2022)

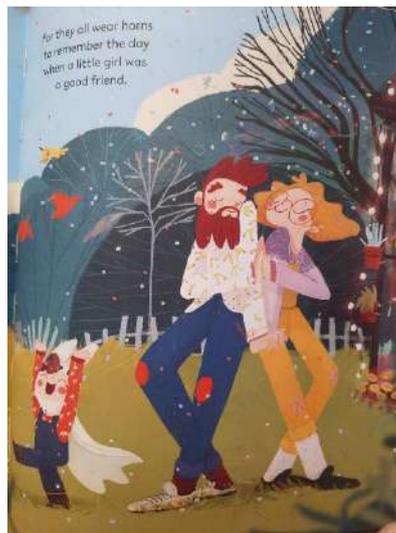
Anak-anak usia sekolah sangat menyukai buku cerita ilustrasi menurut Hurlock dalam Faizah (2009:254), karena terdapat beberapa alasan diantaranya, yaitu: (1) melalui cerita, anak distimulus untuk mengenali masalah yang dilaluinya dan membantu anak dalam memecahkan masalah; (2) buku cerita ilustrasi menuntun imajinasi dan menarik rasa ingin tahu anak; (3) mudah dibaca dan dipahami anak, karena anak yang kurang mampu membaca, dapat memanfaatkan ilustrasi untuk memahami isi ceritanya meskipun belum bisa membaca; (4) buku cerita didukung oleh ilustrasi agar anak tertarik membaca; (5) tokoh dalam cerita sering menunjukkan perilaku yang membuat anak-anak berpikir langkah berikutnya dari cerita; (6) karakter tokoh dalam cerita seperti berani, unik,

atau kuat membuat anak menjadikan tokoh andalan; (7) ilustrasi yang ditampilkan dalam cerita penuh warna agar mudah dipahami anak.

2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar dwi matra yang mampu menghidupkan naskah, menurut Wibowo dalam Maharsi (2018:50) Tujuan utama ilustrasi mampu mempengaruhi penontonnya (Maharsi, 2018:3). Setiap penonton memiliki selera dan standar masing-masing dalam menikmati dan memahami ilustrasi. Berdasarkan hal itu penonton dapat dikategorikan dalam usia anak, remaja, dan dewasa.

Perancangan buku ilustrasi anak gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun atau jika dalam bidang buku ilustrasi anak lebih dikenal dengan gaya *children illustration*. Gaya *children illustration* dibuat khusus untuk anak-anak dalam mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu, dan kepekaan artistik anak. Karena pada umumnya kemampuan imajinasi anak kurang mampu menangkap sesuatu yang bersifat abstrak. (Nurfitriani, 2022) Berikut adalah contoh *children illustration*:



Gambar 2.8 *Once Upon A Unicorn Horn*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 15 November 2022)

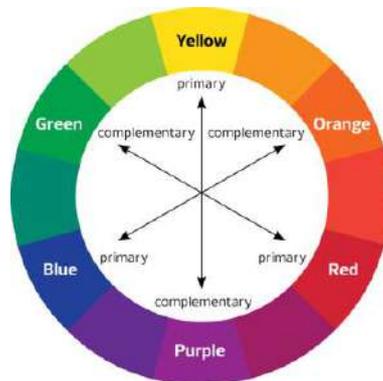


Gambar 2.9 *Home Where The Story Begin*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 15 November 2022)

Menurut Ansori dalam Machfudzi (2021:19-20), pada proses perancangan ilustrasi melalui beberapa tahapan yaitu: (1) penetapan tujuan dan konsep, (2) observasi materi berupa tinjauan informasi penting yang akan digambar, (3) proses praproduksi yaitu konsep visual, *color mood*, dan sketsa, (4) proses produksi yaitu coloring objek, *detailing*, dan *rendering*.

3. Warna

Warna memiliki peran penting dalam ilustrasi yaitu untuk mengenali objek, untuk mengenali bentuk/tekstur/motif/corak, untuk mengungkapkan emosi/keadaan fisik, untuk menyampaikan pesan, dan untuk menggambarkan temperatur/cuaca/waktu.



Gambar 2.10 *Color Wheel*
(Sumber : www.peachpit.com)

Psikologi anak usia 4-10 tahun, mereka cenderung menyukai warna cerah. Berdasarkan penelitian anak laki-laki menyukai warna biru, oranye, merah, hijau, ungu, dan kuning. Sedangkan anak perempuan cenderung

menyukai warna pink, hijau, ungu, merah, oranye, kuning dan putih. Pada usia di atas 10 tahun atau memasuki remaja, mereka cenderung menyukai warna yang hangat yaitu merah, oranye, dan kuning, menurut Rustan (2019: 16-20)

4. Tipografi

Tipografi berperan penting dalam pembelajaran anak sejak dini secara aspek visual yaitu, mengenal huruf, belajar membaca, serta mengenal bentuk. Pada usia 7-12 tahun atau anak sekolah dasar menjumpai tipografi pada buku pelajaran, buku cerita anak, dan poster.

Buku cerita anak menurut Iyan dalam Widyatmoko (2022: 24) Prinsip internal huruf dalam aspek keterbacaan dan pragmatis pengguna khususnya pada anak yaitu menggunakan ukuran huruf minimal 12 poin atau lebih dari 12 poin, hal ini berlaku untuk konten atau teks narasi buku cerita. Jenis huruf yang digunakan untuk buku anak diperbolehkan lebih dari 3 jenis huruf, karena membutuhkan variasi. Namun, pada perancangan buku ilustrasi anak bahasa jawa Sugriwa Subali menggunakan 2 jenis huruf yaitu:

a. *San Serif*

Jenis huruf *san serif* berbentuk solid dan tidak memiliki kait pada ujungnya. Huruf ini bersifat tegas dan lebih modern.



Gambar 2.11 Contoh Tipografi *San Serif*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 02 Desember 2022)

Pemilihan *san serif* digunakan untuk teks narasi cerita dengan tujuan memberi kesan santai dan nyaman saat dibaca oleh anak-anak.

b. Dekoratif

Jenis huruf dekoratif merupakan jenis huruf yang dibuat detail, istimewa, dan memiliki *readability* yang kurang. Biasanya jenis huruf dekoratif terdapat pada judul film, poster atau buku. Perancangan hurufnya disesuaikan oleh karakteristik atau tema pada film atau bacaan.



Gambar 2.12 Contoh Tipografi Dekoratif
(Sumber : Dokumentasi Penulis 02 Desember 2022)

Pemilihan jenis huruf dekoratif dalam perancangan ini ditujukan untuk pembuatan judul buku pada halaman *cover*.

5. Layout

Layout merupakan suatu proses menata elemen-elemen pada suatu *workspace* dalam media tertentu (majalah, website, buku, iklan televisi, poster) untuk menyampaikan konten atau pesan tertentu kepada audiens. (Rustan 2020:10).

Perancangan buku ilustrasi anak bahasa jawa Sugriwa Subali menggunakan acuan beberapa prinsip layout yang disampaikan oleh Rustan (2020:53-76) sebagai berikut:

a. *Sequence* (Urutan)

Urutan memudahkan audiens dalam memahami alur konten. Perancangan buku ilustrasi anak bahasa jawa Sugriwa Subali menggunakan 2 bahasa, yaitu bahasa jawa dan bahasa indonesia. Maka konten yang disusun di awal atau diletakkan pada sisi kiri halaman adalah bahasa jawa, kemudian dibagian bawah atau sisi kanan merupakan bahasa Indonesia.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Penekanan berat visual dalam layout bertujuan agar perhatian audiens tertuju pada visual yang ditegaskan. Berat

visual yang dimaksud adalah elemen yang ditegaskan secara visual.

Untuk menciptakan berat visual dalam buku ilustrasi anak bahasa jawa Sugriwa Subali dilakukan dengan cara membuat elemen yang lebih besar dibanding elemen lainnya, pemilihan warna yang kontras sebagai pembeda karakter dengan *background*, dan menggunakan bentuk atau tekstur yang berbeda dengan elemen lainnya.

c. *Unity* (Kesatuan)

Untuk memberikan kesan kuat bagi audiens, seluruh elemen dan konten disusun saling berkaitan dan tepat.

d. *Balance* (Keseimbangan)

Pembagian berat visual yang merata, tidak semua bidang harus dipenuhi elemen tetapi penempatannya yang tepat memberikan kesan seimbang. Maka keseimbangan dibagi menjadi 2 yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan.

2) Keseimbangan Tidak Simetris / Asimetris

Keseimbangan asimetris dapat memberikan kesan yang santai.

Layout peletakan ilustrasi pada halaman buku anak yang sering di jumpai terdapat 3 jenis halaman, yaitu:

a. *Single page*

Halaman *single* berupa 1 halaman yang penuh dengan ilustrasi dan teks atau bisa dalam bentuk ilustrasi saja.



Gambar 2.13 Contoh *Single Page*
 (Sumber : Dokumentasi Penulis 27 Juni 2018)

Terdapat *background* ilustrasi, karakter, dan teks deskripsi dalam 1 halaman.

b. *Spread page*

Halaman *spread* berupa 2 halaman yang berisi 1 ilustrasi besar atau berkesinambungan.



Gambar 2.14 Contoh *Spread Page*
 (Sumber : Dokumentasi Penulis 16 November 2022)

Terdapat ilustrasi yang memenuhi 2 halaman dan teks deskripsi.

c. *Spot*

Halaman *spot* berupa 1 halaman namun tanpa *background* atau *background* digambar tidak lengkap.



Gambar 2.15 Contoh *Spot Page*
(Sumber : Dokumentasi Penulis 16 November 2022)

Ilustrasi dapat digambarkan dengan objek karakter atau benda, dan kemudian terdapat keterangan teks cerita. Tujuan dari *spot page* ini adalah memberikan kesan lega atau *white space* untuk teks narasi.