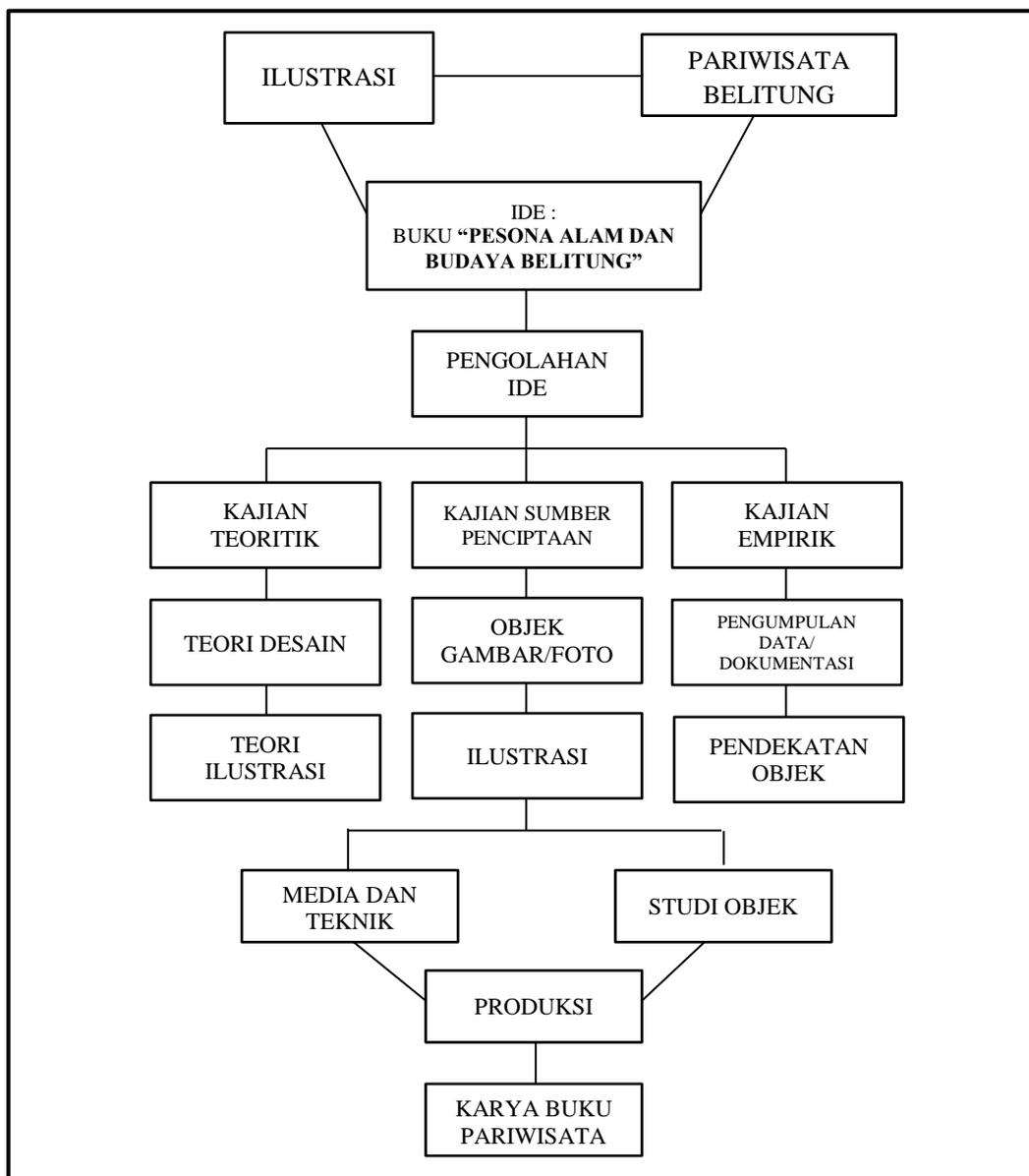


### BAB III METODE PENCIPTAAN

#### A. BAGAN PROSES PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan terciptanya buku Pesona Alam dan Budaya Belitung, terdapat alur kerja dalam proses pembuatan sebagai berikut :

#### BAGAN PROSES PENCIPTAAN



Bagan 3.1 Garis besar Proses Penciptaan  
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis, 2017)

## B. IDE PENCIPTAAN

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap pariwisata alam dan budaya di Belitung yang merupakan daerah kelahiran penulis, serta minat Penulis pada Seni Rupa, khususnya ilustrasi. Penulis termotivasi membuat buku yang berisi ilustrasi objek wisata yang ada di Belitung. Keinginan Penulis untuk memperkenalkan Belitung kepada publik juga memunculkan ide untuk menciptakan sebuah buku yang unik dan berbeda dari buku pariwisata pada umumnya. Berkembangnya penggunaan cat air di kalangan seniman juga membuat penulis ingin menciptakan sebuah buku ilustrasi menggunakan media cat air karena cat air memiliki keunikan tersendiri dan menjadi tantangan bagi penulis untuk menguasai penggunaan media tersebut.

Penulis semakin terdorong untuk membuat karya buku mengenai Belitung karena menemukan buku karangan mahasiswa rantau dari Belitung yang terbit di pasaran yaitu Belitung (*Nature of Paradise*) karya Novianti, Pengemasan bukunya menarik dan merupakan satu-satunya buku terbitan kalangan generasi muda yang berasal dari Belitung. Secara tidak langsung karya buku tersebut mendorong penulis untuk membuat bentuk buku yang memiliki fungsi serupa, yaitu memperkenalkan Belitung kepada publik.

Dengan konsep berkarya yang semakin jelas, penulis membuat buku dengan judul “Pesona Alam dan Budaya Belitung”, yang didalamnya berisi kumpulan ilustrasi bergambar dan teks tentang objek wisata Belitung.

## C. STIMULUS BERKARYA

Dalam proses membuat karya seni yang selanjutnya perlu diadakan stimulasi, agar karya yang dibuat akan lebih bermakna, kaya akan ilmu, dan memacu kreativitas juga inovasi. Menurut ilmu fisiologi, pada Darmawan (2015, hlm. 66) disebutkan:

“Stimulasi adalah perubahan lingkungan internal atau eksternal yang dapat merangsang terjadinya respon tertentu. Rangsang merupakan informasi yang dapat diindera oleh panca indera. Dalam proses penciptaan karya seni, stimulasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang dalam menciptakan sebuah karya seni, atau hal yang memacu kreativitas dan inovasi dalam proses penciptaan karya seni tersebut”.

Stimulus atau stimulasi atau rangsangan merupakan sesuatu yang mendorong dalam menciptakan sebuah karya atau pembangkit rasa yang memacu kreatifitas dalam proses mencipta suatu karya. Dalam proses ini penulis membaca beberapa buku pariwisata, brosur dan katalog, melihat karya-karya ilustrasi yang menggunakan cat air sebagai medianya dan melakukan perjalanan ke beberapa tempat wisata yang ada di Belitung, untuk melihat objek secara langsung sehingga lebih memahami bentuk objek. Penulis juga mempelajari objek yang sering muncul pada ilustrasi yaitu langit, laut, pohon, dedaunan, manusia, dan lain-lain. Dengan memperhatikan sekeliling dan menonton langkah pembuatan karya gambar, dengan cat air sebagai medianya. Dari hal tersebut penulis menjadi termotivasi untuk membuat sebuah ilustrasi yang baik.

#### **D. OBSERVASI**

Penulis melakukan pengamatan terhadap karya-karya ilustrasi berupa *landscape, human figure, still life*, dan urban yang ada di internet dan juga buku pariwisata. Pengamatan yang dilakukan mengenai bentuk, teknik, media, warna, *layout*, ukuran buku, dan teks yang digunakan. Dari observasi yang dilakukan Penulis menemukan berbagai jenis cat air beserta tekniknya. Hal tersebut membuat Penulis lebih paham mengenai pembuatan ilustrasi menggunakan media cat air. *Layout* pada buku yang penulis amati sangat beragam ada jumlah teksnya sedikit, banyak, dan informatif. Melihat hal tersebut penulis memilih untuk membuat buku yang menggunakan teks yang bersifat tidak mendeskripsikan secara dalam tetapi berisi pengetahuan yang perlu pembaca ketahui, karena yang ingin lebih ditonjolkan pada buku yang penulis buat adalah gambar ilustrasi.

Selanjutnya studi pustaka bertujuan mencari sumber teori yang tepat dan membantu proses pembuatan karya. Teori-teori yang dicari berkaitan dengan pembuatan buku ilustrasi pariwisata seperti ilustrasi, *layout*, tipografi, warna, dan desain.

Selain itu Penulis melakukan pengamatan terhadap target pembaca yang akan membaca buku ilustrasi yang penulis buat melihat dari konteks isi buku penulis menargetkan pembaca dari kalangan remaja hingga dewasa karena buku yang penulis buat adalah buku pariwisata. Penggunaan ilustrasi yang tidak bersifat

kartun tetapi realis dan warna yang natural serta penggunaan teks yang formal dan teratur dapat menarik kalangan remaja hingga dewasa.

### E. PENGOLAHAN IDE

Pengolahan ide yang merupakan proses pengolahan konsep yang ada di dalam otak untuk kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya melalui eksplorasi dan eksperimentasi dari media dan gagasan awal. Tahap ini bisa disebut juga tahap perencanaan, dimana penulis mengolah stimulus menjadi gagasan yang akan dibuat menjadi sebuah karya. Pengolahan ide yang penulis lakukan, dimulai dari tahap manual kemudian disempurnakan dengan menggunakan *software* Adobe photoshop CS5 dan CorelDraw X6.

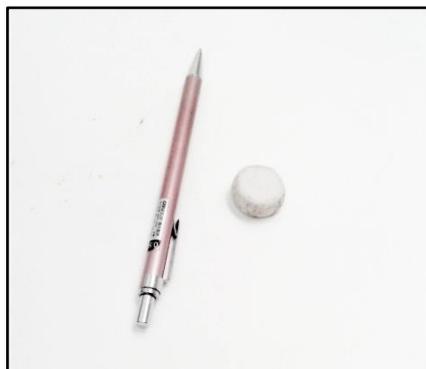
### F. PROSES BERKARYA

#### a. Alat dan Bahan yang digunakan

Pada penciptaan karya ini ada beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis, tetapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan yang akan digunakan. Berikut ini alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya buku ilustrasi ini:

#### 1) Pensil Mekanik dan Penghapus

Pensil mekanik digunakan untuk menggambar sketsa, penggunaan pensil mekanik bertujuan agar garis yang terbentuk tipis sehingga saat berpindah ke proses pewarnaan sketsa pensil yang menjadi rujukan dalam menggambar tidak akan mengganggu proses pewarnaan dan mudah dihapus. Penghapus yang digunakan penghapus Derwent (*Art Eraser*) yang dikhususkan untuk menggambar dan dapat menghapus berkas pensil dengan bersih.



Gambar 3.1 Pensil mekanik dan penghapus  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

## 2) Kertas

Kertas yang digunakan penulis untuk menggambar ilustrasi adalah kertas Canson Montval 200 g/m<sup>2</sup> ukuran 32x41 cm. Penulis menggunakan kertas Canson Montval karena sangat cocok dengan cat air.

Kertas yang digunakan untuk mencetak buku adalah *matte paper* 150 gsm, penulis memilih matt paper karena memberi nuansa *doff* yang dapat menonjolkan gambar. Jenis kertas juga ini sering digunakan karena *matte paper* lebih cepat meresap tinta dibandingkan dengan *art Paper*.



Gambar 3.2 Kertas Canson Montval  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.3 *Matet paper*  
(sumber: <https://www.huntooffice.ie>, 30 Oktober 2017)

### 3) Penggaris dan *Cutter*

Penulis menggunakan penggaris untuk menggaris tepian kertas dan untuk menggambar objek yang memerlukan garis lurus. *Cutter* digunakan untuk memotong tepian kertas yang berlebih.



Gambar 3.4 Penggaris dan *Cutter*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 4) Cat Air

Cat air digunakan untuk mewarnai ilustrasi yang telah melalui proses sketsa. Penulis menggunakan cat air Ecoline dan Winsor & Newton. Penulis menggunakan cat air Ecoline yang berbentuk *liquid* dikarenakan pigmen warnanya yang berkualitas dan tidak meninggalkan bekas serta mudah diaplikasikan. Untuk cat air Winsor & Newton penulis menggunakan cat air berbentuk mangkuk dan tube.



Gambar 3.5 Cat air Winsor & Newton dan Ecoline  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 5) Kuas

Kuas digunakan sebagai alat untuk mewarnai ilustrasi. Penulis menggunakan Kuas Bali, Winsor & Newton dan Yipinxuan. Untuk kuas Bali berbentuk *round* dan *spotter*, penulis menggunakan ukuran 000, 3, 5 dan 10 untuk kuas kecil penulis gunakan pada ilustrasi yang memerlukan detail. Untuk kuas Winsor & Newton penulis menggunakan kuas berukuran 3 dan kuas *Flat* berukuran sepuluh yang digunakan untuk memblok daerah yang luas karena bisa menampung banyak cat. Untuk kuas Yipinxuan penulis menggunakan kuas *series9117* bulunya berbentuk miring yang juga digunakan untuk memblok daerah yang luas tetapi juga digunakan untuk membuat gradasi warna.



Gambar 3.6 Kuas cat air  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 6) Wadah Air

Wadah air digunakan untuk menampung air yang digunakan untuk membasuh kuas. Penulis menggunakan wadah air Faber Castell yang dapat dilipat. Sehingga jumlah air yang ditampung bisa bervariasi.



Gambar 3.7 Wadah Air  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 7) Fikstatif

Fikstatif digunakan untuk memberikan lapisan pelindung pada karya yang sudah jadi, sehingga warna pada gambar dapat bertahan lebih lama dan tidak berjamur.



Gambar 3.8 Wadah Air  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 8) Lakban Kertas

Lakban kertas digunakan untuk menempel kertas pada papan terutama jika objek ilustrasi berupa *landscape* yang memerlukan sapuan kuas secara menyeluruh, lakban kertas juga digunakan agar kertas tidak melengkung ketika lembab terkena banyak air. Penulis menggunakan lakban kertas Daimaru berukuran besar.



Gambar 3.9 Daimaru Tape  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 9) *Masking Fluid*

*Masking Fluid* berbentuk cair, digunakan untuk menutupi bagian yang ingin dibiarkan putih ataupun ingin digunakan warna cerah terutama bila gambar akan diblok menggunakan warna yang gelap. Penulis menggunakan *masking fluid* Winsor & Newton.



Gambar 3.10 *Art Masking Fluid*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 10) Palet Cat Air

Palet digunakan untuk menampung cat air yang akan digunakan dan juga berfungsi sebagai tempat untuk mencampur warna. Penulis menggunakan palet *Reeves*.



Gambar 3.11 Palet  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 11) Papan Kayu

Papan Kayu digunakan sebagai alas saat berkarya. Ukuran papan yang digunakan adalah 60 cm x 80 cm.



Gambar 3.12 Papan Kayu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 12) Tisu

Tisu digunakan untuk menyerap air berlebih pada kuas. Tisu juga bisa digunakan pada teknik cat air yaitu teknik *color lifting* yang biasanya digunakan dalam membentuk awan atau untuk mengangkat warna agar terlihat cerah.



Gambar 3.13 Tisu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 13) *Pen Tablet*

*Pen Tablet* digunakan untuk menggambar dalam bentuk digital, penulis menggunakan *pen tablet* untuk memudahkan mengedit gambar ilustrasi yang sudah jadi, membuat logo keterangan, dan untuk membuat *layout* Penulis menggunakan *Wacom Intuos Draw CTL490DW*.



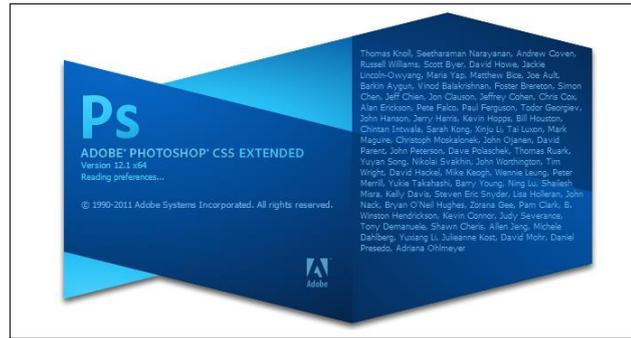
Gambar 3.14 *Pen Tablet*  
(sumber: dokumentasi pribadi penulis, 2017)

### 14) *Laptop*

Penulis menggunakan laptop Lenovo g405 AMD E1, untuk menjalankan perangkat lunak Photoshop CS5 yang digunakan untuk mengedit gambar ilustrasi. Selain itu penulis juga menggunakan perangkat lunak CorelDRAW X6 untuk membuat *layout* serta memasukkan teks sehingga nantinya berbentuk buku.

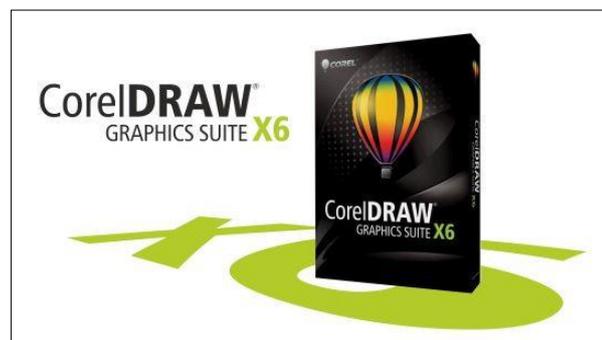


Gambar 3.15 *Laptop*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.16 Photoshop CS5

(sumber: <http://www.purplesquirrels.com.au/2011/11/opening-a-file-in-a-non-default-application-with-adobe-air/>, diakses pada 30 Oktober 2017)



Gambar 3.17 CorelDraw X6

(sumber: <http://gandroid21.blogspot.co.id/2015/12/cara-install-corel-draw-x6-di-windows-7.html>, diakses pada 30 Oktober 2017)

### 15) *Scanner*

*Scanner* digunakan untuk memindai gambar ilustrasi yang sudah jadi ke bentuk *soft file* yang kemudian nanti akan diedit pada perangkat lunak Photoshop CS5 yang ada di laptop. Jenis pemindai yang penulis gunakan adalah *Xerox Multifunction DC 286*.



Gambar 3.18 *Scanner*

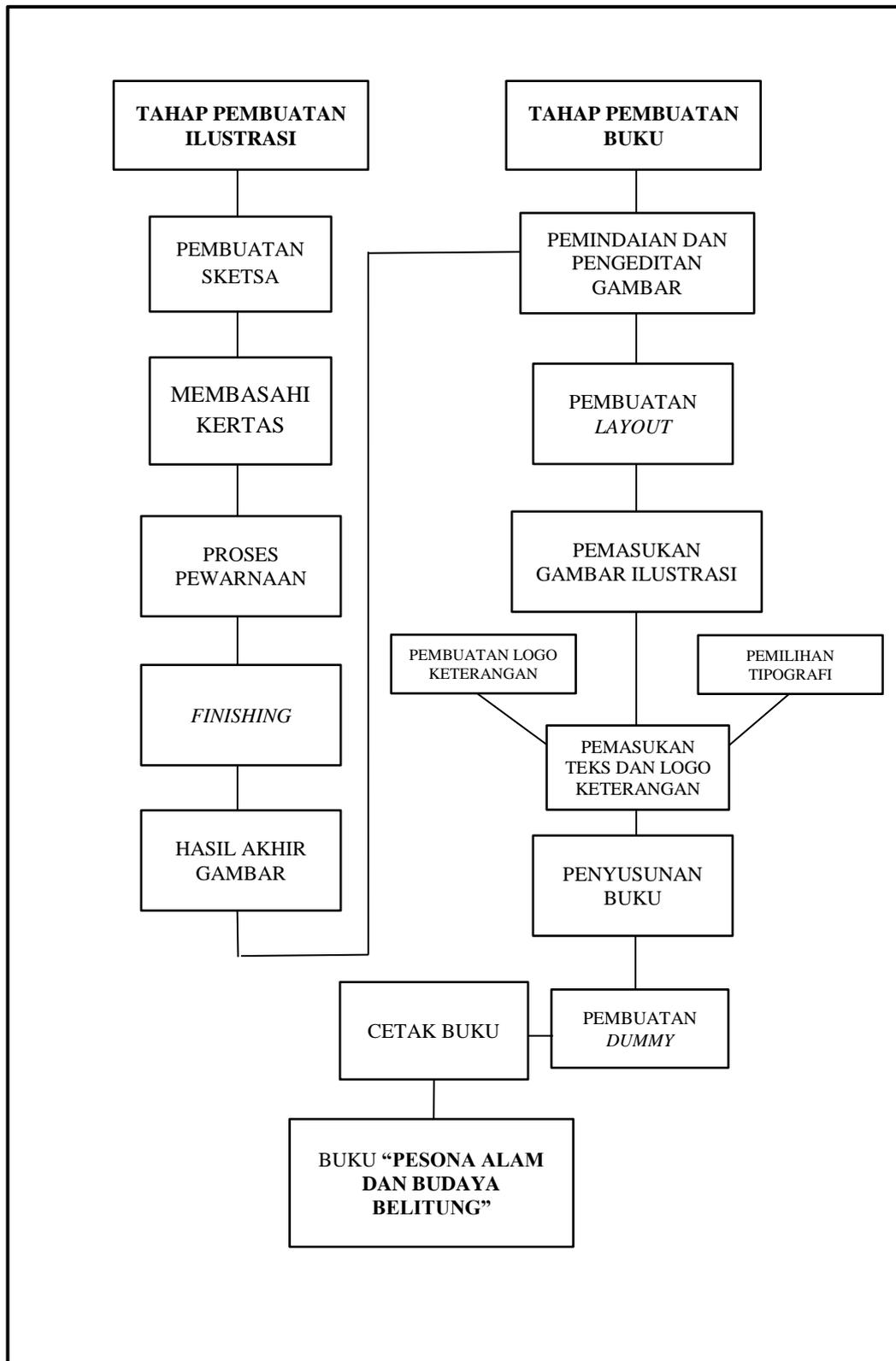
(sumber: <http://www.osc-office.com/mesin-fotocopy-xerox-multifunction-dc-286>, 30 Oktober 2017)

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## b. Proses Pembuatan Buku



Bagan 3.2 Bagan proses pembuatan karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

## 1. Tahap Pembuatan Ilustrasi

### a. Pembuatan Sketsa

Sketsa merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh penulis dalam proses pembuatan karya ilustrasi. Bentuk objek dilihat dari contoh foto yang penulis miliki. Pembuatan sketsa menggunakan pensil mekanik dengan tekanan rendah agar tidak mengganggu proses pewarnaan. Sketsa pertama berbentuk kasar kemudian berlanjut dengan sketsa yang detail. Kemudian kertas dilakban menggunakan lakban kertas pada papan gambar, agar posisi kertas lebih stabil untuk proses pewarnaan.



Gambar 3.19 Proses pembuatan sketsa gambar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### b. Proses Membasahi Kertas

Meratakan permukaan kertas menggunakan air adalah hal yang selanjutnya dilakukan oleh penulis, seluruh permukaan kertas dilapisi dengan air menggunakan kuas, kemudian ditunggu hingga mengering fungsinya untuk membersihkan kertas dari bekas penghapus selain itu juga bertujuan agar saat proses pewarnaan kertas menjadi lebih rata sehingga memudahkan dalam proses pewarnaan terutama proses pendetailan.



Gambar 3.20 Proses membasahi kertas sketsa gambar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

c. Proses Pewarnaan

Selanjutnya proses pewarnaan menggunakan media cat air. Pewarnaan dilakukan secara bertahap dan tiap *layer* memiliki intensitas pencampuran warna yang berbeda. Untuk mendapatkan warna yang lebih cerah, penulis menggunakan lebih banyak air dan sebaliknya untuk warna yang gelap, air yang digunakan sedikit. Objek yang diwarnai bertahap mulai dari objek inti hingga akhir yaitu pewarnaan *background*. Tetapi terdapat beberapa ilustrasi yang latarnya diwarnai terlebih dahulu. Oleh karena itu alur proses pewarnaan tergantung pada objek yang akan diilustrasikan sehingga nantinya dapat disesuaikan.

Proses	Keterangan
	<p>Pada tahap awal, penulis menerapkan warna yang paling tipis dengan menggunakan teknik <i>wet to dry</i>.</p>

	<p>Setelah lapisan pertama kering, penulis mengulangi teknik yang sama hingga beberapa <i>layer</i> dan diakhir pada sisi yang diinginkan gelap penulis menggunakan warna yang lebih pekat dengan teknik <i>dry brush</i>. Sehingga bisa terlihat pencahayaan terlihat dari arah mana.</p>
	<p>Proses selanjutnya adalah pendetailan, proses pewarnaan objek yang memerlukan ketelitian karena memiliki ukuran yang kecil, penulis menggunakan teknik <i>dry brush</i>.</p>
	<p>Proses terakhir adalah pewarnaan latar gambar yang berupa lantai kayu, penulis menggunakan teknik <i>flat wash</i> dan menggunakan warna sesuai dengan arah pencahayaan dan terakhir memberikan bayangan menggunakan warna yang gelap.</p>

Tabel 3.1 Proses Pewarnaan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

#### d. *Finishing*

Setelah proses pewarnaan selesai, karya melewati tahapan pelepasan lakban dari papan gambar, pemotongan tepi kertas, dan penyemprotan fikstatif agar karya terlindungi dan warna tidak mudah memudar dalam waktu yang lama.



Gambar 3.21 Proses Pemotongan Kertas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.22 Proses Menyemprotkan Fikstatif pada Kertas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

e. Hasil Akhir



Gambar 3.23 Hasil Akhir  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

2. Tahap Pembuatan Isi Buku  
a. Pemindaian dan Pengeditan Gambar

Gambar ilustrasi yang sudah selesai, selanjutnya melalui proses pemindaian pada *scanner*. Dalam proses ini penulis pergi langsung ke tempat percetakan karena tidak memiliki *scanner* berukuran A3. Percetakan yang penulis gunakan jasanya adalah percetakan Borobudur dan Tirta Anugerah yang ada di Bandung.



Gambar 3.24 Proses Pemindaian Gambar yang dilakukan pekerja.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

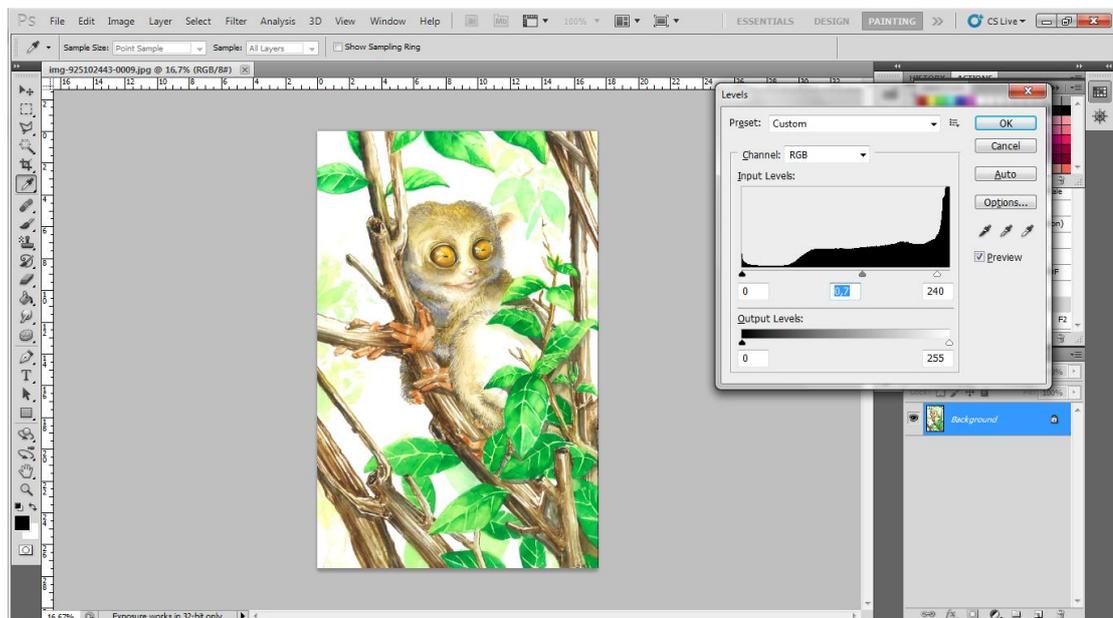
Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.25 Hasil Pemindaian  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Untuk Pengeditan gambar penulis menggunakan perangkat lunak Photoshop CS5, dengan mengatur *level* warna pada gambar. Karena hasil pindai gambar memiliki warna yang sedikit pudar, perlu dilakukan perubahan *Brightness* dan *Contrast* pada gambar.



Gambar 3.26 Proses Pengeditan Gambar di Photoshop CS5.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

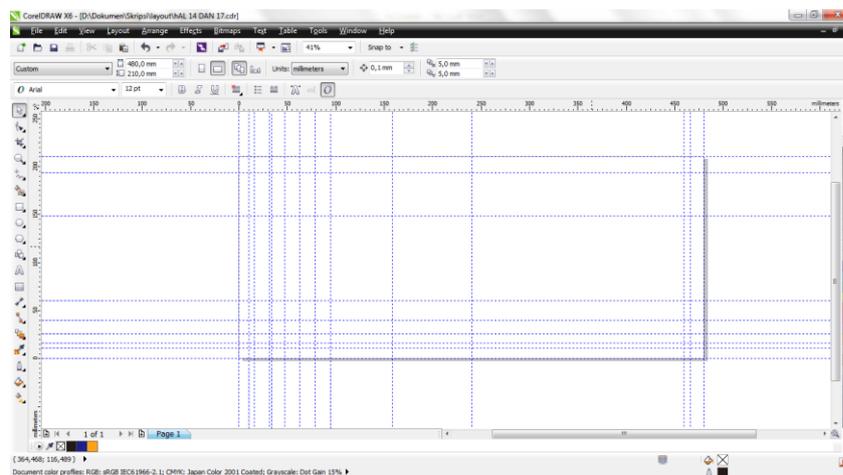
**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Pembuatan *Layout*

Tahap selanjutnya dalam pembuatan buku adalah pembuatan *layout*. Penulis menggunakan *layout* yang letaknya menonjolkan gambar ilustrasi dan pembuatannya menggunakan perangkat lunak CorelDraw X6.

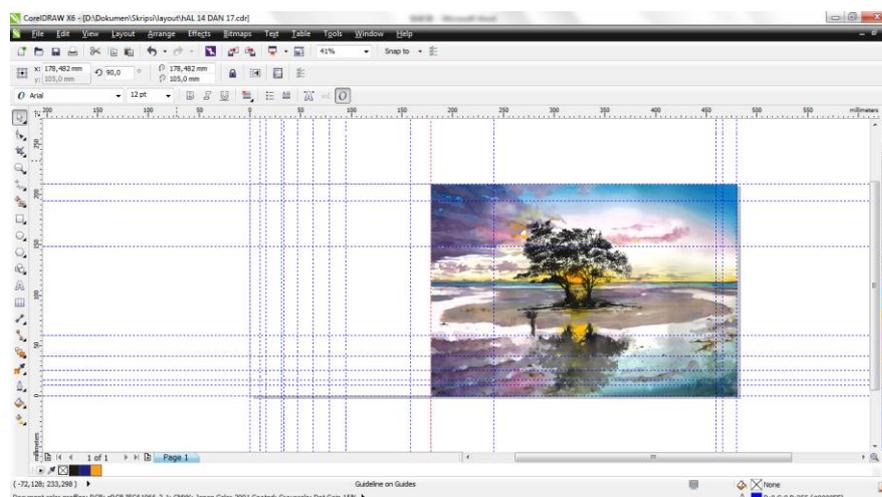
Penulis memanfaatkan *ruler* untuk membuat pembatas antar bidang sehingga menjadi lebih teratur dan jarak antar objek menjadi akurat dengan ukuran kertas 28,5x26 cm.



Gambar 3.27 Proses Pembuatan *Layout* Menggunakan CorelDraw X6.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

c. Pemasukan Gambar ilustrasi

Gambar yang sudah melalui proses pengeditannya selanjutnya akan di tempatkan ke dalam *layout* yang sudah dibuat.



Gambar 3.28 Proses Pemasukan Gambar pada *Layout* Menggunakan CorelDraw X6.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

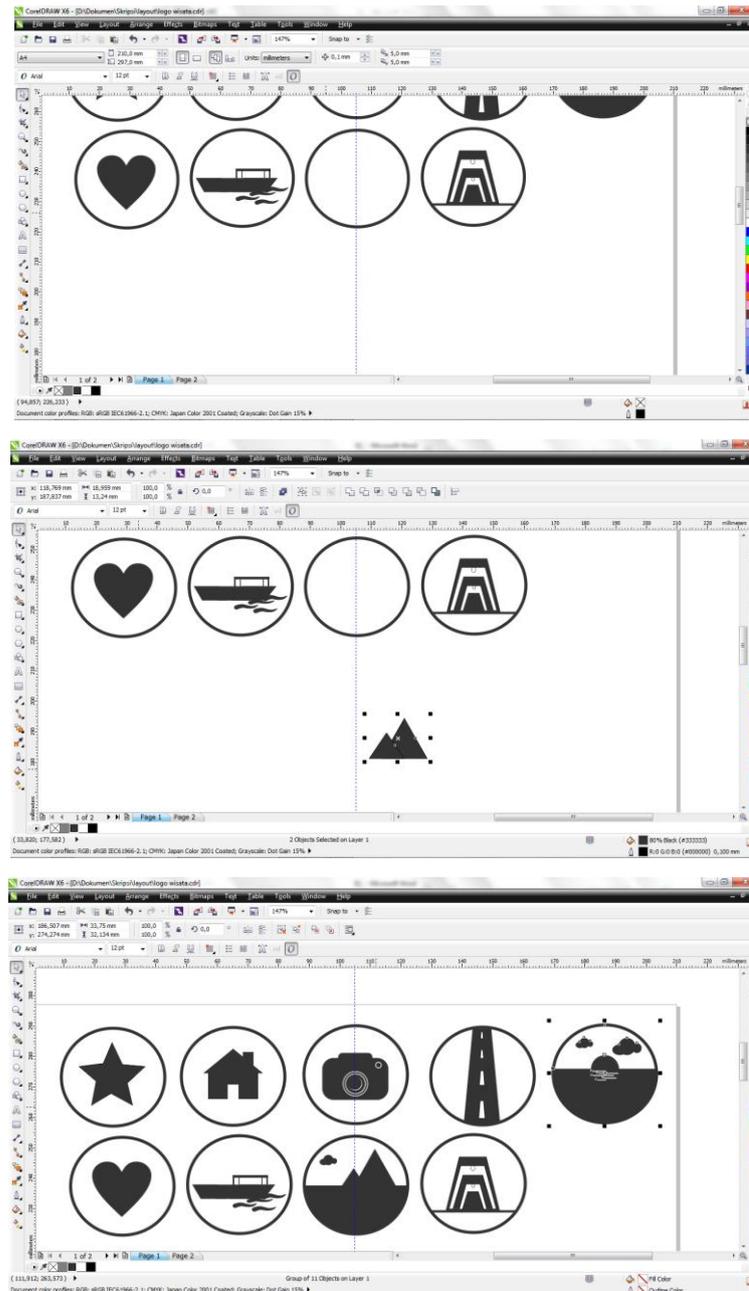
**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Pemasukan Teks dan Logo Keterangan

1) Pembuatan Logo keterangan

Logo keterangan yang ada pada buku digunakan sebagai pengganti teks agar *layout* tidak didominasi oleh teks karena yang ingin lebih ditonjolkan pada buku adalah gambar ilustrasi. Dalam pembuatan logo keterangan penulis menggunakan berbagai bentuk bidang yang terdapat dan bisa dibuat pada CorelDraw X6.



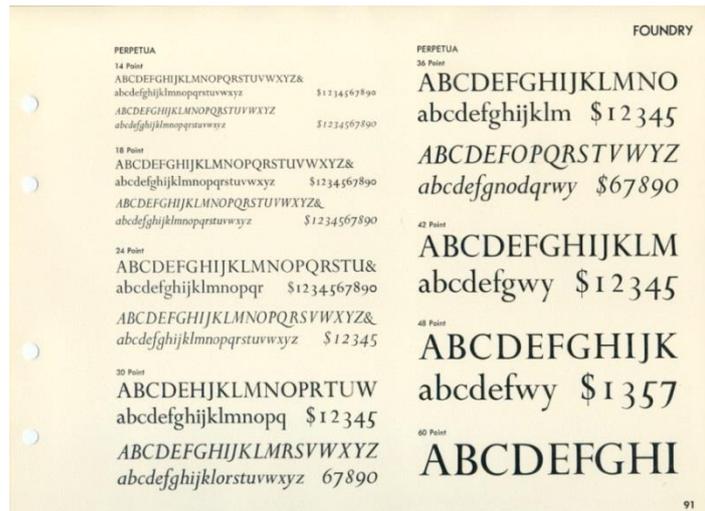
Gambar 3.29 Proses Pembuatan Logo Keterangan Menggunakan CorelDraw X6.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2) Pemilihan Tipografi

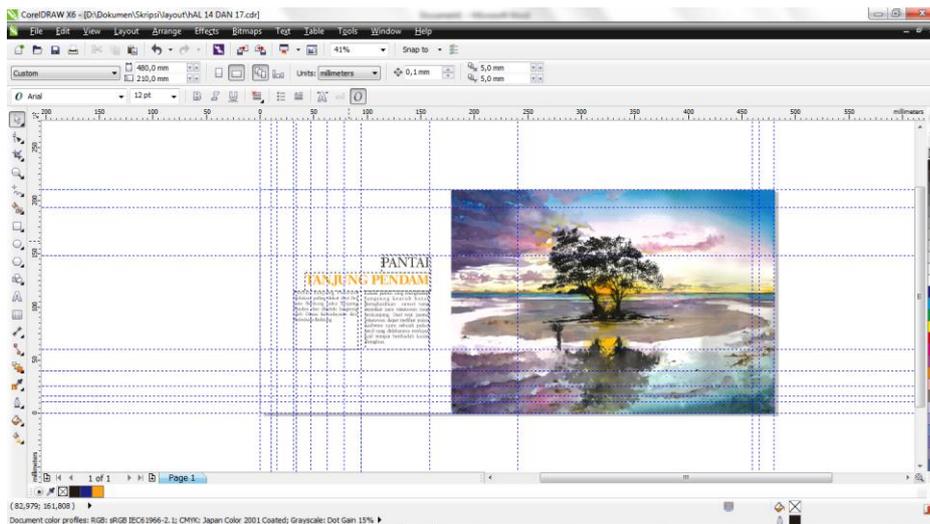
Penulis memilih jenis font PERPETUA TITLING MT, Jailbird Jenna, Dada Antiquerist, Josschrift, Staccato222BT, dan Perpetua untuk judul, teks, dan penomoran halaman. *Font* Perpetua memberikan kesan formal dan juga elegan serta tidak terlalu menonjol tetapi mudah dibaca karena target pembaca untuk buku adalah remaja hingga dewasa.



Gambar 3.30 Font Perpetua

(sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Perpetua\\_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Perpetua_(typeface)), diakses pada 30 Oktober 2017)

Setelah proses pembuatan logo keterangan dan pemilihan tipografi selesai keduanya ditempatkan ke dalam *layout* yang telah dibuat.



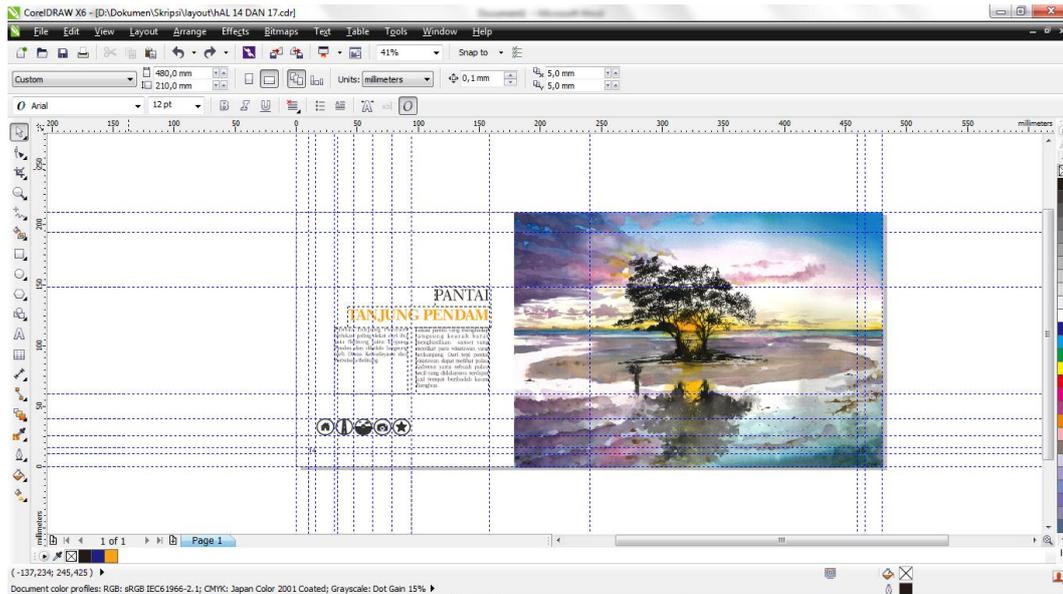
Gambar 3.31 Proses Pemasukan Teks ke dalam *Layout*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

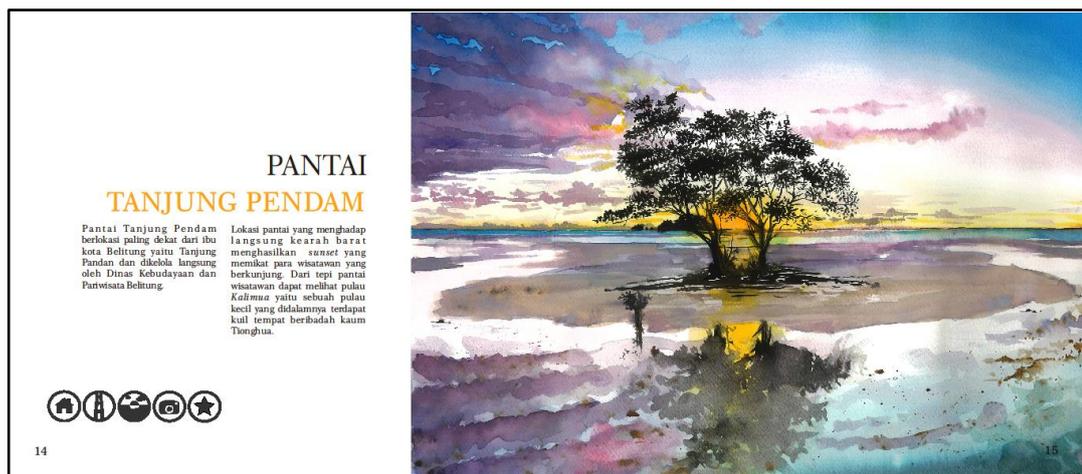
Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Gambar 3.32 Proses Pemasukan Logo Keterangan ke dalam *Layout*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.33 Hasil Akhir  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

#### e. Penyusunan Buku

Isi dari Buku pesona Alam dan Budaya Belitung dibagi menjadi empat bagian, yaitu Wisata Alam, Flora dan Fauna, Wisata Budaya, dan Kuliner Belitung. Berikut tabel penyusunan halaman pada buku :

Hal.	Isi	Hal.	Isi
-	Cover Depan	47	Ilustrasi Open Pit
1	Cover Dalam	48	-
2	UUD Hak cipta	49	Flora dan Fauna Belitung
3	Kata Pengantar	50	Daun Simpore+Teks

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

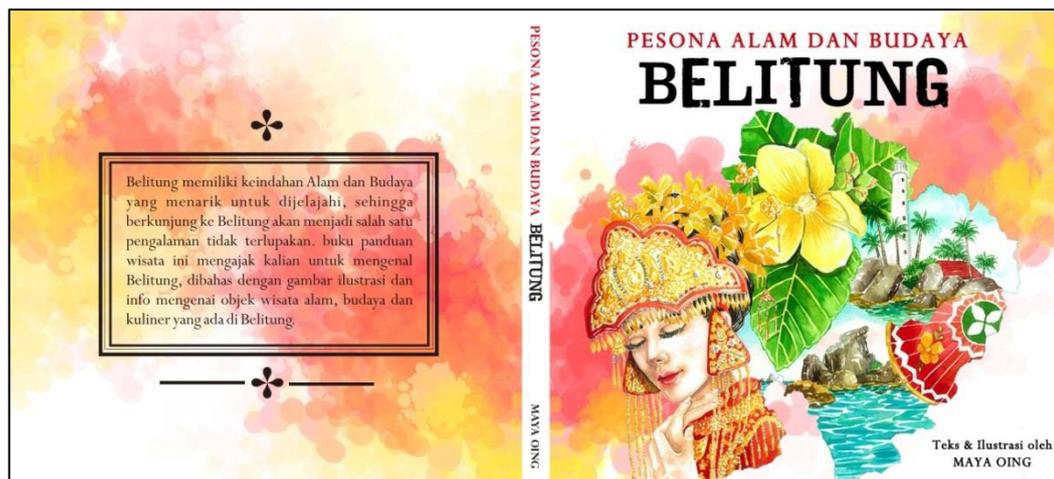
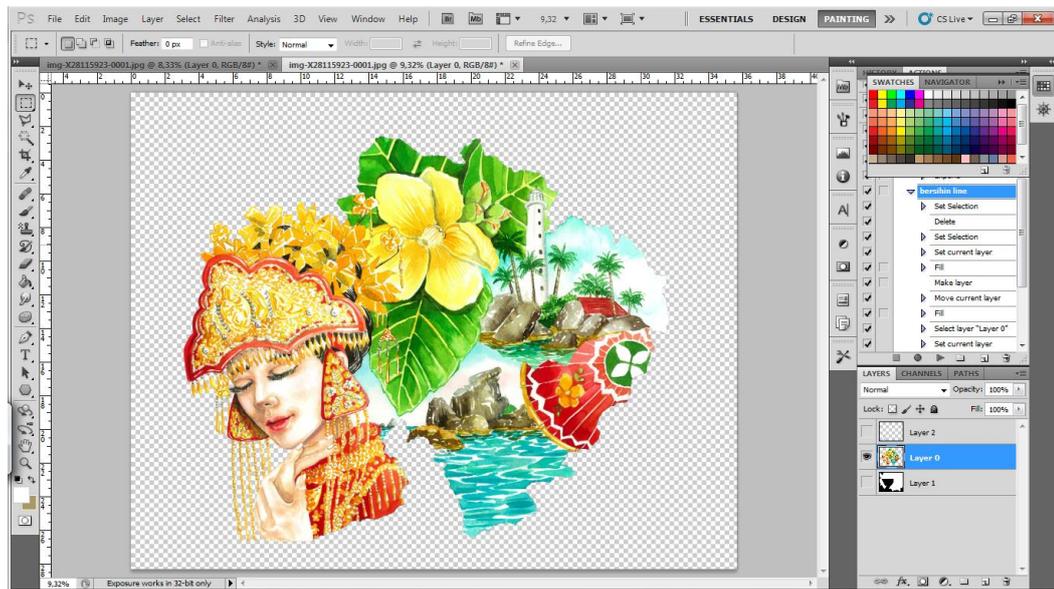
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4	-	51	Lada Putih+Teks
5	Persembahan	52	Keremunting+Teks
6	Daftar isi	53	Pelilean+Teks
7	Daftar isi	54	Wisata Budaya Belitung
8	-	55	-
9	Keterangan Logo	56	Maras Taun
10	Peta Belitung	57	Ilustrasi
11	Geografis Belitung	58	Lesong Panjang
12	Sejarah Belitung	59	Ilustrasi
13	Ilustrasi Tugu Satam	60	Bedulang
14	Peta Wisata Alam	61	Ilustrasi
15	Wisata Alam Belitung	62	Muang Jong
16	Tanjung Pendam	63	Ilustrasi
17	Ilustrasi Tanjung Pendam	64	Beripat Beregong
18	Tanjung Tinggi	65	Ilustrasi
19	Ilustrasi Tanjung Tinggi	66	Gambus
20	Tanjung Kelayang	67	Ilustrasi
21	Ilustrasi Tanjung kelayang	68	Rumah Panggong
22	Tanjung Binga	69	Ilustrasi
23	Ilustrasi Tanjung Binga	70	Nirok Nanggok
24	Pantai Penyabong	71	Ilustrasi
25	Ilustrasi Pantai Penyabong	72	Tari Sekapur Sirih
26	Pantai Teluk Gembira	73	Ilustrasi
27	Ilustrasi Pantai Teluk Gembira	74	Campak
28	Pulau Burung	75	Ilustrasi
29	Ilustrasi Pulau Burung	76	-
30	Pulau Lengkuas	77	Kuliner Belitung
31	Ilustrasi Pulau lengkuas	78	Gangan+Teks
32	Pulau Kepayang	79	Berego+Teks
33	Ilustrasi Pulau Kepayang	80	Mie Belitung+Teks
34	Pulau leebong	81	Lakse+Teks
35	Ilustrasi Pulau Leebong	82	Ketam Isi+Teks
36	Pulau Batu Berlayar	83	Suto Belitung+Teks
37	Ilustrasi Pulau Berlayar	84	Es Jerok Kunci+Teks
38	Batu Baginde	85	Kopi Kong Djie+Teks
39	Ilustrasi Batu Baginde	86	Lepat,Lontong+Teks
40	Batu Mentas	87	Kopi Manggar+Teks
41	Ilustrasi Batu Mentas	88	Pesan
42	Air Terjun Gurok Beraye	89	-
43	Ilustrasi Air Terjun	90	Ucapan Terimakasih
44	Danau Kaolin	91	Daftar Pustaka
45	Ilustrasi Danau Kaolin	92	Tentang penulis
46	Open Pit	93	Tentang Penulis

Tabel 3.2 Susunan halaman buku  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 1) Sampul

Pembuatan Sampul penulis lakukan menggunakan perangkat lunak Photoshop CS5, gambar ilustrasi yang telah dipindah diedit pada photoshop dengan meningkat *brightness* dan *contrast* gambar pada menu *level*. Selanjutnya *background* pada ilustrasi dihilangkan untuk mempermudah pembuatan sampul. Penulis menggunakan *brush* pada photoshop untuk membuat latar berbentuk cipratan cat. Untuk *font* pada judul penulis memilih *font* PERPETUA TITLING MT dan Jailbird.



Gambar 3.34 Proses pembuatan *cover* dan hasil akhir *cover*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

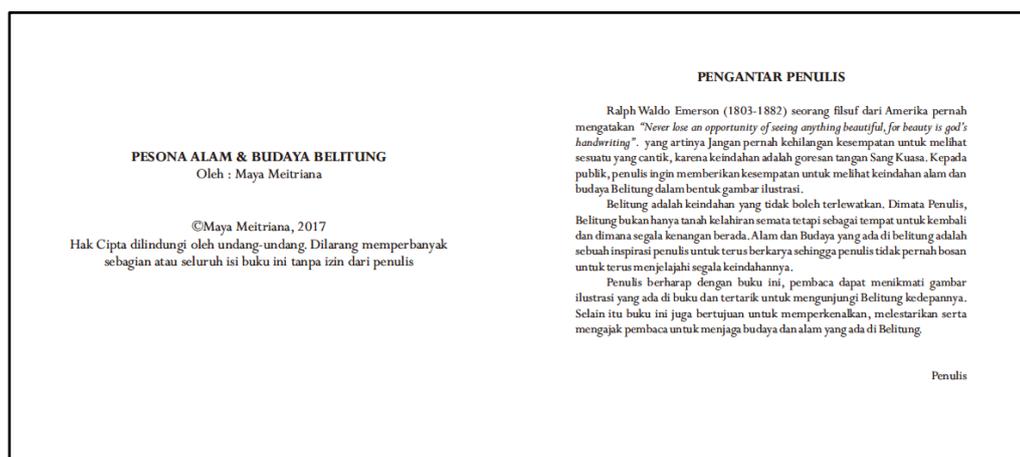
## 2) Halaman Pendahuluan

**Halaman judul:** Halaman ini berada di halaman awal, setelah membuka sampul buku, antara lain berisi judul, sub judul, nama penulis, dan logo. Pada halaman ini penulis menggunakan *font* jenis PERPETUA TITLING MT, Perpetua dan Staccato222BT lembar halaman judul dibuat pada *software* CorelDraw X6.



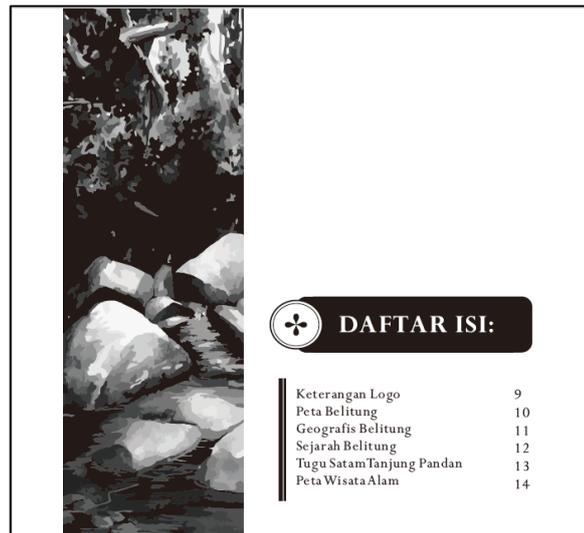
Gambar 3.35 Halaman judul  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

**Halaman Hak cipta (copyright) dan Halaman kata Pengantar :** Halaman hak cipta berisi judul, penulis, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Halaman hak cipta ini biasanya juga disertai pernyataan larangan atau izin untuk memperbanyak (menggandakan) buku tersebut. Halaman kata pengantar berisi sedikit ulasan atas buku atau ulasan atas penulis. Pada halaman ini penulis menggunakan font PERPETUA TITLING MT dan Perpetua.



Gambar 3.36 Halaman hak cipta dan halaman kata pengantar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

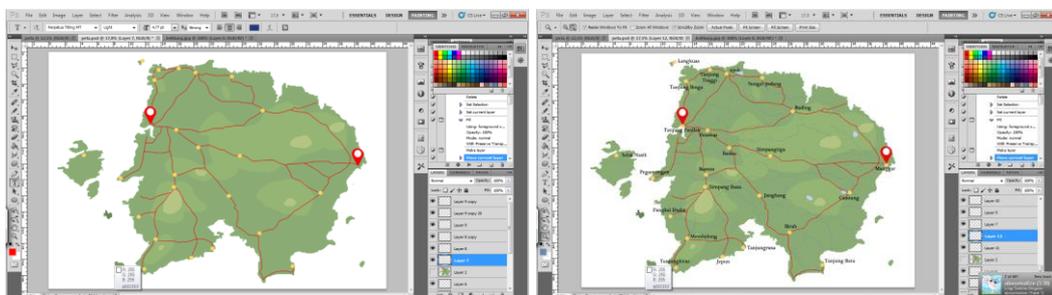
**Daftar Isi :** Halaman untuk memudahkan pembaca mencari halaman isi yang berkaitan dengan tema tertentu dari materi buku. Pada halaman ini penulis menggunakan bangun yang ada pada CorelDraw X6 untuk menempatkan judul utama yang kemudian diikuti judul pengikut setiap isi buku.



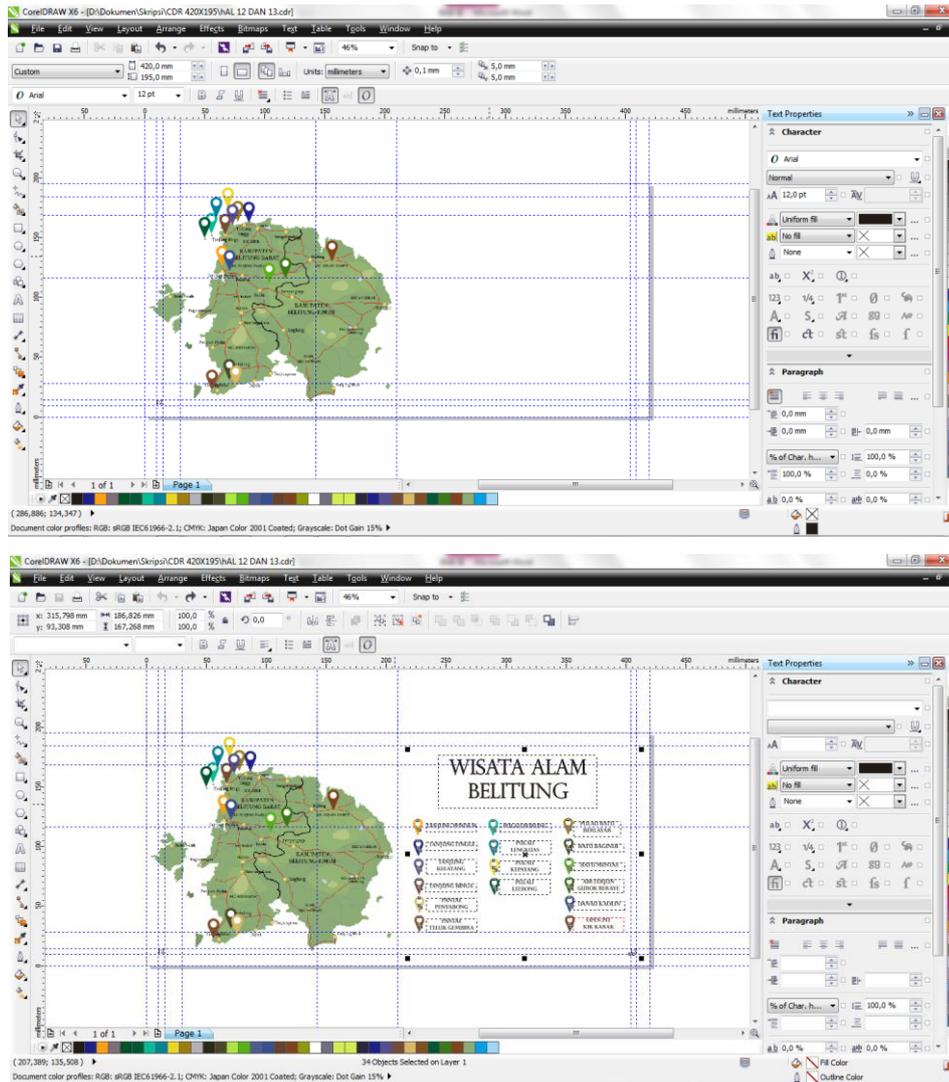
Gambar 3.37 Halaman daftar isi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 3) Halaman Isi Buku

Pada halaman ini penulis membuat empat bentuk *layout* yang terbagi dari *layout* untuk wisata alam, flora dan fauna, wisata budaya, dan kuliner Belitung. Pada bagian wisata alam penulis membuat peta yang dikhususkan untuk wisata alam. Pembuatan semua *layout* isi buku penulis lakukan pada perangkat lunak CorelDraw x6. Untuk pembuatan peta wisata alam Belitung penulis menggunakan photoshop CS5 dan CorelDraw X6.



Gambar 3.38 Pembuatan dasar peta Belitung menggunakan Photoshop cs5  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.39 Pembuatan Peta Wisata Alam pada CorelDraw x6  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.40 Hasil akhir *layout* untuk Wisata Alam  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.41 Hasil akhir *layout* untuk Wisata Budaya (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3.42 Hasil akhir *layout* untuk flora dan fauna (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



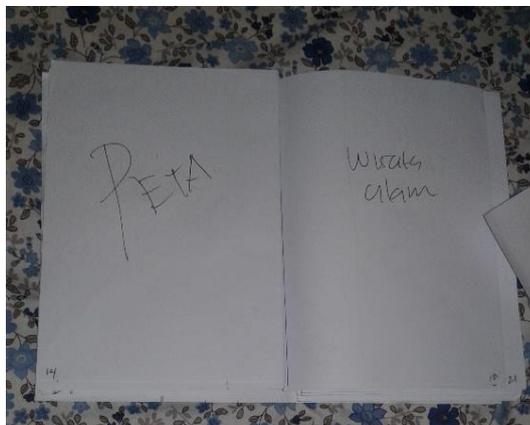
Gambar 3.43 Hasil akhir *layout* untuk Kuliner  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

#### 4) Halaman Penyudah

Pada Halaman Penyudah penulis memasukkan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam pembuatan buku, Daftar pustaka: Berisi daftar buku-buku yang dijadikan referensi dalam menulis materi buku. Biografi penulis: Penjelasan tentang latar belakang penulis yang membuat buku. Semua proses pembuatan halaman penyudah dilakukan pada CorelDraw X6. *Font* yang digunakan antara lain: PERPETUA TITLING MT, Perpetua, Dada Antiquerist, Josschrift, dan Staccato222BT.

#### f. Pembuatan *Dummy*

Sebelum mencetak buku penulis melakukan percobaan cetak menggunakan kertas hvs untuk menyesuaikan letak halaman dan bentuk buku nantinya.



Gambar 3.44 *dummy* kasar buku  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.45 *dummy* buku menggunakan hvs  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Maya Meitriana, 2018

**PESONA ALAM DAN BUDAYA BELITUNG (BUKU PARIWISATA DENGAN ILUSTRASI BERGAMBAR)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

g. Hasil Uji Coba Buku

Setelah proses pembuatan *dummy* buku selesai, tahapan selanjutnya adalah tes uji coba untuk memastikan kelayakan buku yang akan dicetak. Proses uji coba dilakukan pada target 20 anak rentang usia 6-14 tahun berikut hasil uji coba yang penulis lakukan.

No.	Pertanyaan	Sangat Jelas	Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas
1.	Kejelasan gambar ilustrasi	18	2		
2.	Keterbacaan teks	18	2		
3.	Kejelasan bahasa	20			
4.	Ketersampaian informasi	2	17	1	

Tabel 3.3 Hasil uji coba buku  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setelah melakukan uji coba pada target, mayoritas menyukai gambar ilustrasi pada buku, menurut mereka ilustrasi terlihat menarik dan indah dilihat. Sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kejelasan gambar ilustrasi sangat jelas
2. Keterbacaan teks pada buku sangat jelas
3. Kejelasan bahasa pada buku sangat jelas
4. Ketersampaian informasi buku jelas