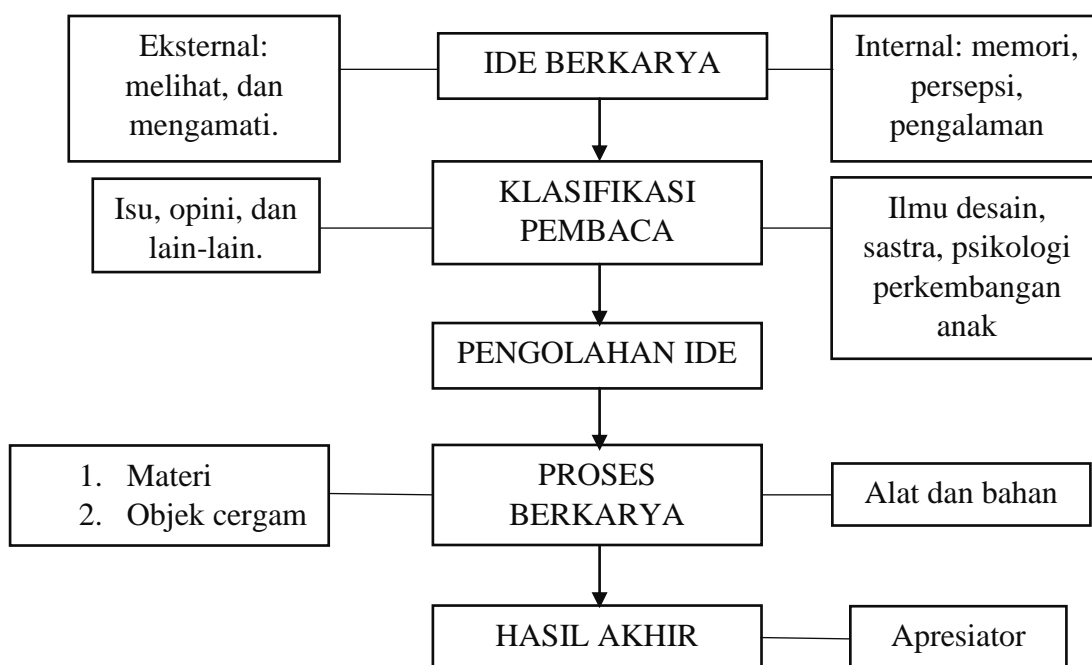


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Bagan Proses Kreatif

Bagan proses kreatif merupakan penggambaran dari penulis dalam proses penciptaan buku cerita bergambar. Bagan yang dimulai dari pra produksi dihasilkan dari pengalaman dan keseharian penulis dalam kekaryaannya yang berkaitan dengan cergam, dan terciptalah suatu proses kreatif yang mengantarkan penulis untuk berkarya.

Bagan 3.1 Bagan Proses Kreatif



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

B. Pra Produksi

1. Ide Berkarya

Berawal dari menyelesaikan mata kuliah ilustrasi 3, penulis terinspirasi membuat cerita bergambar, lalu menemukan ide tentang cerita yang akan memberikan sebuah metode pembelajaran sejarah yang barudan menyenangkan.

Zaman yang semakin berkembang dan suatu ide pemikiran pun mengikutinya dan sebagian hingga melupakan hal yang lalu, demikian juga dengan ketertarikan masyarakat dengan cerita lama yang kita sebut sejarah, tidak

Winny Mardiani, 2018

CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE "SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR"

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

jarang anak-anak zaman sekarang sudah tidak mengetahui sejarah, bahkan di daerahnya masing-masing.

Ide yang dimuat dalam cerita ini, penulis terinspirasi dari film kartun sejarah islami, yaitu film sejarah kisah para nabi. Film ini menceritakan kisah para nabi yang memberikan sebuah metode pembelajaran sejarah dengan menggunakan film jenis kartun yang menghadirkan film animasi untuk anak-anak dengan memuat pendidikan agama.

Penulis melakukan beberapa observasi lapangan yaitu dengan berkunjung ke toko buku, perpustakaan, dan menjelajahi internet/media sosial. Observasi itu sendiri dilakukan pada bulan Oktober 2017. Banyak buku sejarah seperti pada umumnya, namun hampir tidak ditemukan buku sejarah yang berkaitan dengan tokoh biografi yang bersangkutan dengan yang penulis buat. Sedangkan observasi yang dilakukan dalam jaringan yaitu internet, penulis menemukan akun jual beli buku yang menjual buku biografi tokoh sejarawan K.F. Holle, lalu ada juga di situs *e-book*, penulis menemukan buku tentang K.F. Holle ciptaan Tom van den Berg dalam bahasa Belanda pada umumnya berbentuk tulisan saja.

Hal tersebut dilihat penulis sebagai peluang untuk membuat sebuah cerita bergambar biografi. Cergam ini diharapkan nantinya akan menjadi sebuah media bacaan sejarah bagi anak-anak dengan sajian yang dibuat menarik dan menyenangkan. Karena membaca merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat dan sangat penting dalam kehidupan kita, termasuk membaca dan mempelajari tentang sejarah.

2. Klasifikasi Pembaca

Segmentasi usia dalam membuat sebuah buku merupakan hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan. Banyak yang harus disesuaikan mulai dari pilihan kosa kata, gambar, dan lain-lain. Berhubung cergam ini dibuat untuk anak-anak masa kelas tinggi Sekolah Dasar yaitu usia 10 sampai 12 tahun, karena salah satu alasannya yaitu anak usia 10-12 tahun itu amat realistis, ingin mengetahui, ingin belajar.

Mengacu pada pembahasan yang akan diangkat yaitu Biografi tokoh sejarawan yang berarti tentang sejarah, buku ini dibuat sesuai kriteria buku untuk

Windy Mardiani, 2018

CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE "SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR"

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

anak umur 10-12 tahun yaitu anak sudah pandai membaca sendiri maka buku yang dibuat mempunyai awal cerita menarik seperti disisipkan petualangan atau humor sehingga ia berkeinginan mengetahui cerita sampai selesai.

3. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan tahap setelah mendapatkan ide yang umum dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini penulis mematangkan konsep kekaryaannya cerita bergambar, bentuk buku, ukuran buku, materi, dan gambar yang digunakan. Sebagian besar ide yang didapat oleh penulis berasal dari film, televisi, dan internet dan juga karya-karya dari seniman lainnya. Dari ide tersebut penulis tuangkan pada *storyline* dilanjutkan para proses *storyboard*. Tahap selanjutnya akan dijelaskan pada poin proses berkarya. Adapun cerita bergambar ini dibuat dengan judul K.F. Holle “Sang budayawan di Priangan Timur”.

4. Tahap Pendekatan

Pada tahap ini penulis mulai mengenal dan memahami bagaimana perjalanan hidup yang telah dilalui oleh K.F. Holle. Berlatarbelakang penulis yang berasal dari daerah Garut, lalu berkesempatan untuk bisa mendalami sosok K.F. Holle melalui beberapa wawancara, yaitu yang pertama menjadi narasumber yaitu Komunitas Aleut yang ada di Jl. Solontongan Bandung, penulis berkesempatan untuk bertemu Alex seorang jurnalis yang mendalami beberapa sejarah, termasuk sejarah biografi K.F. Holle ini. Ia menceritakan semua tentang K.F. Holle yang diketahuinya.

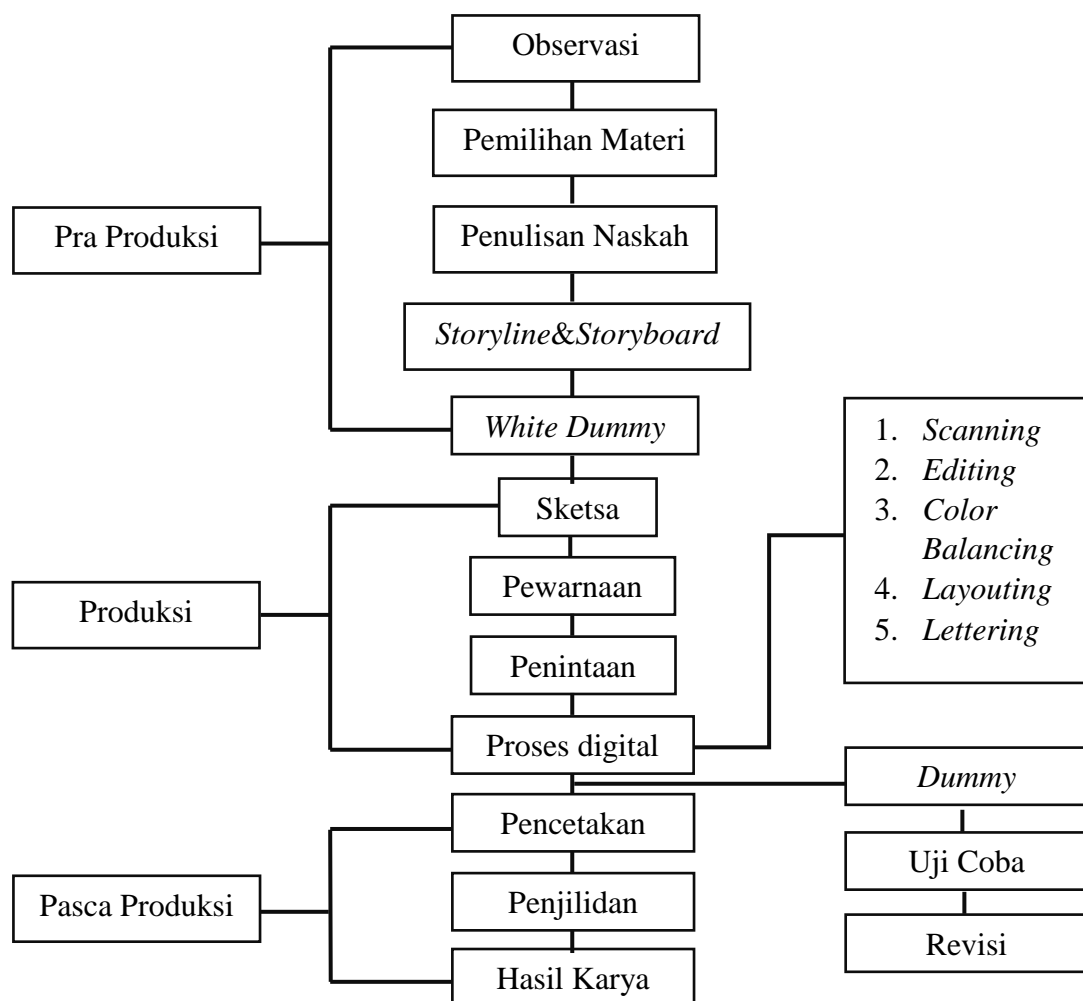
Pendekatan lain didapat oleh penulis yaitu berkesempatan untuk bertemu dan berkenalan dengan salah satu keturunan K.F. Holle di Jakarta yaitu Antoni Holle merupakan keturunan Holle generasi ke-4. Beliau juga banyak menceritakan perjalanan K.F. Holle dari lahir, perjalanannya ke Hindia-Belanda hingga bisa menjadi orang berjasa di Kabupaten Garut, yang ia ketahui dari cerita Oma beliau dari Belanda secara detail dan penulis tuangkan dalam gambar.

C. Produksi

1. Bagan Proses Berkarya

Pada tahap berkarya, penulis membagi tiga tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Bagan 3.2 Bagan Proses Berkarya



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

2. Persiapan Alat dan Bahan.



a. Kertas Gambar A4

Gambar 3.1 Kertas Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Penulis menggunakan kertas gambar A4, penulis menggunakan kertas *Artodengan* jenis *Cold Pressed*, 300gsm untuk membuat gambar yang nantinya akan dipindahkan ke komputer. Alasan menggunakan kertas jenis ini adalah permukaannya yang kasar, mudah dan cepat menyerap air.

b. Pensil, Kuas, *Drawing Pen*, dan Penghapus Karet



Gambar 3.2 Pensil dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Pensil yang digunakan yaitu pensil mekanik. Pensil digunakan sebagai media untuk membuat sketsa pada kertas gambar. *Drawing pen* digunakan untuk garis luar (*Outline*) gambar. Kuas yang digunakan yaitu kuas Manglon dari artemedia, digunakan untuk mewarnai gambar. Penghapus karet digunakan apabila terjadi kesalahan atau perubahan pada gambar.

c. *Laptop*



Gambar 3.3 Laptop
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Laptop yang dipergunakan adalah Acer Aspire 4750-2312G50Mn dengan CPU Prosesor Core i3 2310M kecepatan Prosesor 2.10Ghz Model GPU Intel HD Graphics 3000, RAM 2 GB (*gigabyte*), dan Windows 10 Professional 32 bit merupakan spesifikasi yang cukup untuk program pengolahan gambar pada penciptaan karya *digital drawing* yang penulis gunakan.

d. Cat Air



Winny Mardiani, 2018
CERITA BERGAMBAR BLOG
TIMUR”
Universitas Pendidikan Ind

AN DI PRIANGAN

du

Gambar 3.4 *Winsor & Newton Cotman Water colours*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Cat air yang digunakan yaitu *Winsor & Newton Cotman Water Colours* dengan karakter cat air yang lembut, warnanya yang pekat dan catnya cepat kering, cat air ini digunakan dalam proses pewarnaan karya cerita bergambar biografi K.F. Holle.

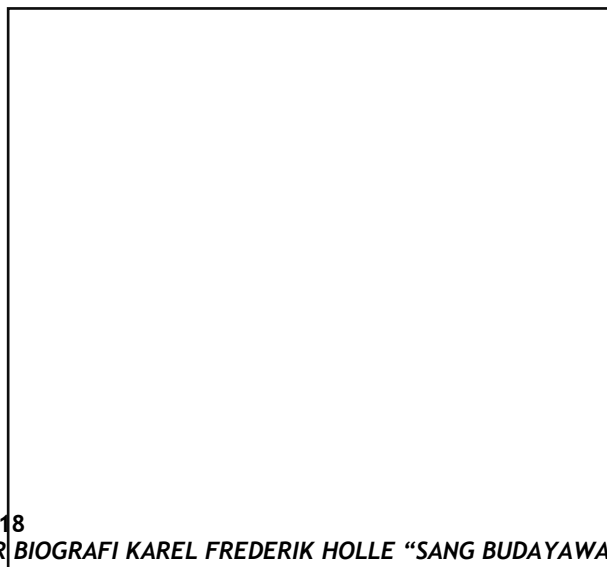
e. Perangkat Lunak (*Software*)



Gambar 3.5 Logo Adobe Photoshop CS 6
(Sumber: www.softwaretonight.com)

Pada proses pengolahan digital, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS6. Perangkat lunak ini memudahkan penulis dalam mengedit ke dalam bentuk digital.

f. Pemindai (*Scanner*)





Gambar 3.6 *Scanner*
(Sumber: Dukumentasi Penulis 2018)

Pemindai (*scanner*) digunakan penulis untuk memindai dan merubah sketsa pada kertas (fisik) ke dalam bentuk *file* JPEG (digital) pada komputer dengan resolusi optik 2400 x 4800 dpi. Tipe dari alat ini yaitu Epson Stylus TX101, ukuran kertas maksimum A4/Letter (216 x 297 mm).

g. *Kertas Art Paper*



Gambar 3.7 *Kertas Art Paper*
(Sumber: www.indiamart.com)

Penulis menggunakan kertas *Art Paper Matte*, 250gsm untuk hasil akhir yaitu mencetak cerita bergambar dari bentuk digital ke dalam kertas 2D.

3. Tahap Berkarya

Winny Mardiani, 2018
CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE "SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR"

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

a. Proses Penulisan Naskah Cerita

Naskah di sini adalah sebuah tulisan yang berisi berbagai informasi seputar cerita, adegan, dialog, dan *setting* latar yang terdapat pada cerita bergambar. Untuk mempermudah proses penulisan naskah, sebaiknya kita harus memastikan semua data yang kita butuhkan sudah terkumpul untuk selanjutnya diolah menjadi kerangka cerita dan dikembangkan menjadi naskah cerita. Dalam cerita bergambar yang berbentuk biografi, proses pembuatan naskah sangat bergantung pada fakta atau penuturan narasumber.

b. Pembuatan Naskah Cerita (*Storyline*)

Setelah naskah selesai penulis melanjutkan ke tahap *storyline*, yaitu rancangan berbentuk tulisan yang menjelaskan apa saja yang akan ditampilkan per halaman, biasanya terdapat urutan halaman, teks, dan perjalanan adegan. Pola penuturan teks isi cerita menggunakan sudut pandang campuran, yaitu penulis bertutur sebagai narator di luar cerita, penulis menampilkan tokoh dan menyebut namanya “dia”, lalu penulis juga menempatkan diri bergantian dari satu tokoh ke tokoh lainnya dengan sudut pandang berbeda, “aku”, “kamu”, “dia”, dan “mereka”. Berikut ini adalah contoh *storyline* Cerita Bergambar Biografi Karel Frederik Holle “Sang Budayawan di Priangan Timur”

Tabel 3.1 Tabel *Storyline*

No	Narasi	Deskripsi Gambar
1	<p>Pada suatu hari, ada seorang anak bernama Kevin sedang membaca buku, ditemani oleh dua kurcaci, yaitu Baba dan Pibo.</p> <p>Baba bertanya, “Kevin, buku apa yang sedang kamu baca?”.</p> <p>“Aku sedang baca buku sejarah tentang Karel Frederik Holle”.</p> <p>“Oh, Baba tahu tentang Holle itu!” seru Baba</p> <p>“Bisakah kamu menceritakannya padaku?” pinta Kevin.</p> <p>“Ya, tentu saja Kevin” jawab Baba.</p>	<p>Kevin sedang membaca buku dikamarnya, ditemani oleh kedua teman kurcacinya yaitu Baba dan Pibo.</p>
	<p>Tiba-tiba “SWING...” Pibo meloncat dari kasur dan berkata, “Waaah aku juga tahu sejarah tentang Holle, di</p>	

Winy Mardiani, 2018

CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE “SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR”

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

2	<p>kotak ajaib ku ini ada kisah tentang dia. Kamu mau melihatnya Kevin?"</p> <p>"Oh ya?! Aku mau sekali Pibo!"</p> <p>jawab Kevin.</p> <p>Mendengar itu, Baba langsung merasa kesal karena Pibo mengambil alih perhatian Kevin.</p>	Pibo meloncat ke bawah dari kasur Kevin.
3	<p>Baba tiba-tiba mendorong Pibo, "Aku yang akan menceritakannya kepada Kevin!" dorong Baba</p> <p>"Ah aku juga mau!" jawab Pibo</p> <p>Akhirnya mereka sepakat untuk menceritakan sejarah itu secara bergiliran.</p>	Baba mendorong Pibo dengan wajah kesalnya.
4	<p>Kevin duduk manis dengan penuh antusias untuk mendengarkan cerita tentang Holle.</p> <p>Baba yang pertama bercerita. Salah satu alasan Pibo untuk mempersilahkan Baba bercerita duluan karena menghormati Baba yang lebih tua darinya.</p>	Baba bercerita kepada Kevin dan Pibo melalui kotak ajaib di perutnya, yang berubah menjadi layar, atau seperti <i>infocus</i> .
5	<p>Garut merupakan salah satu kota di daerah Jawa Barat yang menjadi surga tanah priangan. Keindahan alam priangannya berpadu-padan dengan kekayaan produk budaya masyarakat. Garis pantainya yang terpanjang di Jawa Barat juga melengkapi rangkaian pegunungan. Santapan lezat khasnya hanya bisa dikalahkan oleh ramah tamah warganya.</p>	Menggambarkan peta Jawa Barat dan Garut.
6	<p>Pada awal abad ke-20, Kota Garut mengacu pada pola masyarakat yang heterogen, kamu tahu apa heterogen? Heterogen bisa dimaksudkan beraneka ragam, sebagai akibat arus urbanisasi. Keanekaragaman masyarakat dan pertumbuhan Kota Garut erat kaitannya dengan usaha-usaha perkebunan dan objek wisata di daerah Garut.</p>	Pendopo garut tempo dulu
7	Bermodalkan sebuah kapal tiga tiang layar, serombongan orang-orang	Kapal tiga tiang "Sara Johana"

Windy Mardiani, 2018

CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE "SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR"

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

	Belanda pada tanggal 25 September 1843 meninggalkan tanah airnya.	
8	Gaillausme Louis Jacques (Willem) van der Hucht merupakan pemimpin rombongan Belanda itu, sekaligus menjadi nahkoda kapal “Sara Johana” yang digunakan melayari dua samudera besar di dunia, yakni Samudera Atlantik dan Samudera Hindia.	Peta samudera Altantik dan Samudera Hindia
9	Kisah pelayaran yang lebih mirip “petualangan” itu dilakukan Gaillausme Louis Jacques (Willem) van der Hucht yang membawa istri dan anak-anak Willem, keluarga Pieter Holle, adik ipar yang membawa istri dan anak-anaknya.	Rombongan dari Belanda di kapal Sara Johana
10	Ketika itu, tahun 1844, negeri Belanda sedang mengalami krisis. Willem van der Hucht beserta rombongannya mencoba mencari kehidupan baru di Hindia-Belanda ini. Selain itu, alasan mereka datang ke Indonesia adalah karena usaha pabrik gulanya di Belanda bangkrut karena adanya resis ekonomi yang sedang terjadi di Belanda.	Peta Belanda
11	Willem van der Hucht bisa dikatakan merupakan salah seorang pionir <i>Preanger Planters</i> , julukan untuk para pengusaha perkebunan, terutama perkebunan teh di priangan. Pemuda kelahiran 20 Desember 1812 itu, dalam usia 14 tahun sudah berjuang keras mengadu nasib sebagai pelaut pada tingkat paling rendah.	Tokoh Willem van der Hucht

c. Proses Studi Karakter

Sebelum memulai ke tahap pembuatan sketsa, penulis melewati tahap studi karakter terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar penulis bisa mendapatkan ilustrasi yang sesuai dengan karakter tokoh, terlebih lagi cerita bergambar yang

penulis buat adalah cerita bergambar biografi yang menitikberatkan pada fakta yang dialami narasumber.

Penulis mencoba membuat beberapa sketsa wajah tokoh berdasarkan foto asli narasumber.



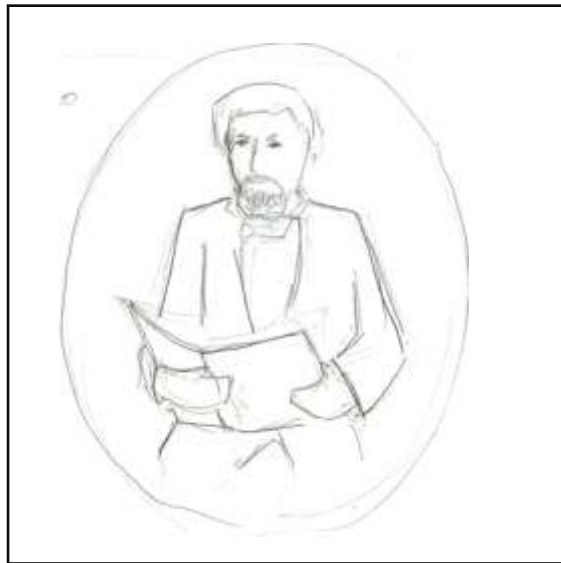
Gambar 3.8 Foto K.F. Holle (Kiri) dan Karakter K.F. Holle
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

d. Proses Pembuatan *Storyboard*

Pada pembuatan *storyboard* penulis membuat penataan posisi berupa sketsa kasar untuk merencanakan bagaimana posisi ilustrasi dan narasi ditempatkan. Berikut ini adalah contoh *storyboard*, untuk selengkapnya terdapat di halaman lampiran:



Gambar 3.9 *Storyboard* Peta Garut
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.10 *Storyboard* Gambar K.F. Holle
(Sumber: Dokumentasi Penuli,2018)

e. Proses Pengerjaan Sketsa (*Sketching*)

Proses pembuatan sketsa dilakukan untuk membuat konsep awal gambar dari pengembangan *storyline*. Proses ini dilakukan secara manual di buku sketsa A4 dengan menggunakan pensil.



Gambar 3.11 Tahapan Sketsa Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.12 Sketsa Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

f. Proses Pewarnaan (*Coloring*)

Proses pewarnaan setelah pembuatan sketsa awal dilakukan secara manual, media yang digunakan setelah mendapatkan sketsa yang diinginkan adalah kertas *water color* dan cat air sebagai penyelesaian (*finishing*) pewarnaan.



Gambar 3.13 Tahap Pewarnaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

g. Penintaan (*Inking*)

Setelah tahapan pembuatan sketsa pensil, penulis mulai melakukan penintaan garis luar (*outline*) pada objek gambar untuk mempertegas garis menggunakan pena gambar (*drawing pen*) ukuran 0,2.

Winny Mardiani, 2018
CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE "SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR"

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



Gambar 3.14 Tahap Penintaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)

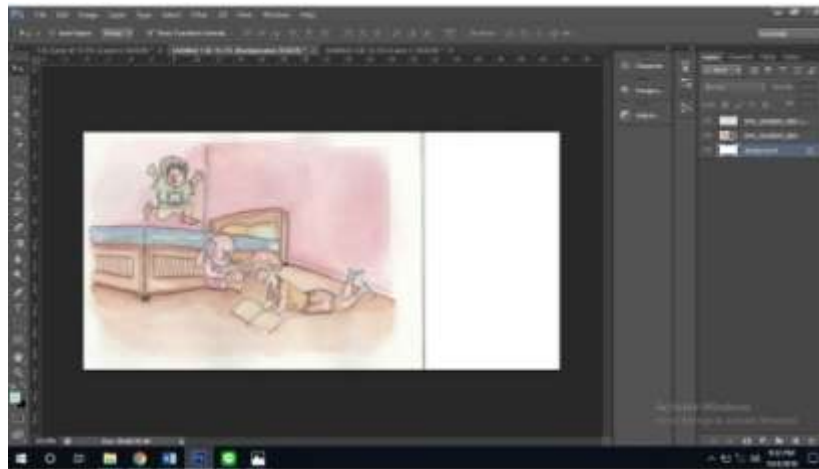
h. Proses *Finishing* Digital

1) Proses Pemindaian Gambar (*Scanning*)

Proses perekaman gambar dilakukan secara digital, pada tahapan ini gambar yang telah melalui pewarnaan dipindai ke dalam komputer yang diubah menjadi bentuk data dengan format jpg dan resolusi 600 dpi. Setelah proses perekaman gambar, selanjutnya gambar yang sudah dalam bentuk data dapat dilanjutkan proses berikutnya yaitu *editing* digital.

2) Proses Pengeditan (*Editing*)

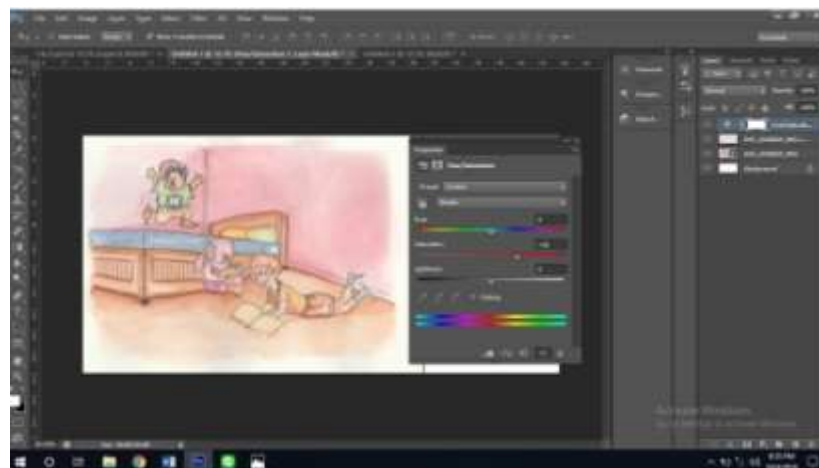
Proses pengeditan gambar dilakukan secara digital, pengeditan gambar menggunakan media computer dengan dibantu oleh program pendukung yaitu Adobe Photoshop CS 6. Pengeditan gambar dilakukan untuk menggabungkan gambar dalam 1 kertas, dimulai dengan membuat kertas baru berukuran 42 x 21, setelah itu gambar satu persatu dimasukkan ke dalam kertas yang sudah disediakan.



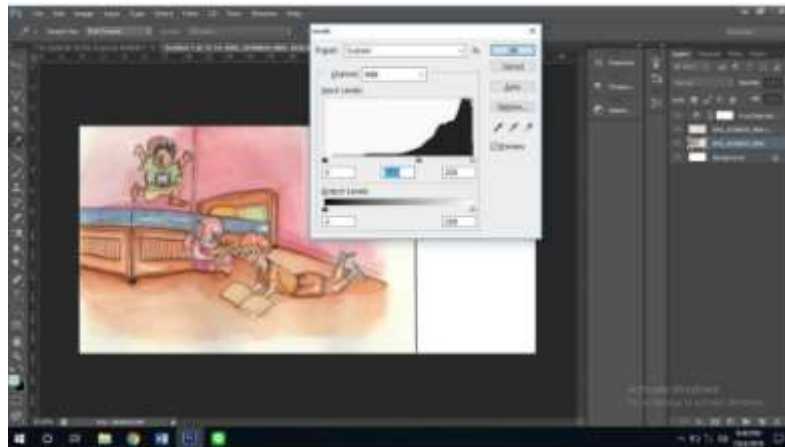
Gambar 3.15 Tahap Pengeditan
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)

3) Proses Penyesuaian Warna Digital (*Color Balancing*)

Proses penyesuaian warna dilakukan untuk menyelaraskan dan menyeimbangkan warna pada setiap lebar cerita bergambar, proses *color balancing* menggunakan tools *hue/saturation* atau menggunakan *short cut ctrl + u*. Lalu untuk membersihkan gambar dan mengatur cahaya gambar menggunakan tools *level* atau menggunakan *ctrl+L*.



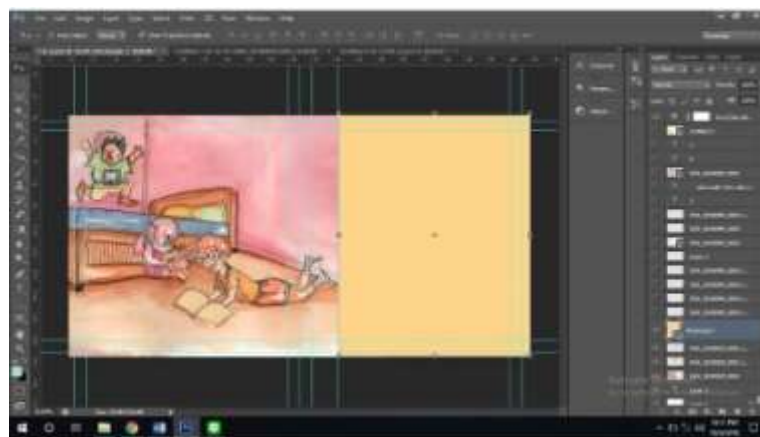
Gambar 3.16 Pengeditan Warna Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)



Gambar 3.17 Pengeditan *Level* Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)

4) Proses Tata Letak dan Desain (*Layouting*)

Proses *layouting* dilakukan untuk menjelaskan area yang akan ditambahkan dalam kelengkapan setiap lembar cerita bergambar, di antaranya adalah *layout* untuk penempatan halaman dan teks.



Gambar 3.18 Pengeditan *Layout*
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)

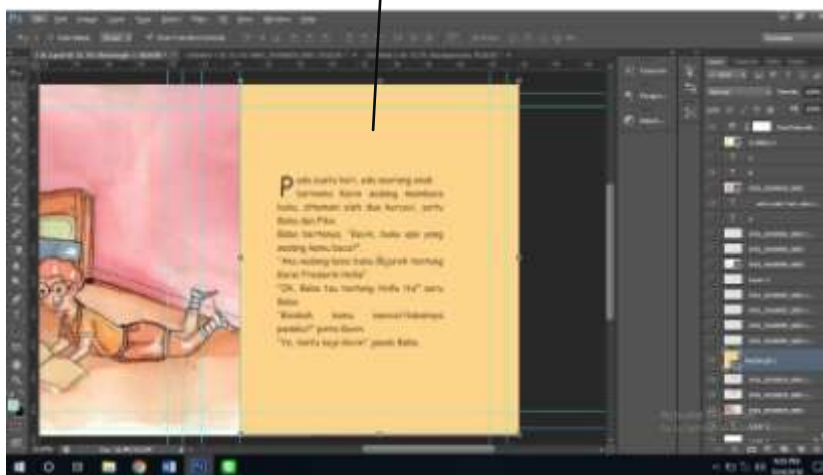
5) Proses Penulisan Teks (*lettering*)

Tahap selanjutnya adalah memasukkan teks dan narasi cerita dan pemberian nomor halaman buku. Narasi cerita terpisah dari ilustrasi gambar yang dibuat. Ini dilakukan agar gambar ilustrasi tidak terganggu oleh teks, khususnya teks-teks panjang. Teks dibuat terpisah di samping gambar ilustrasi. Pada halaman teks ini

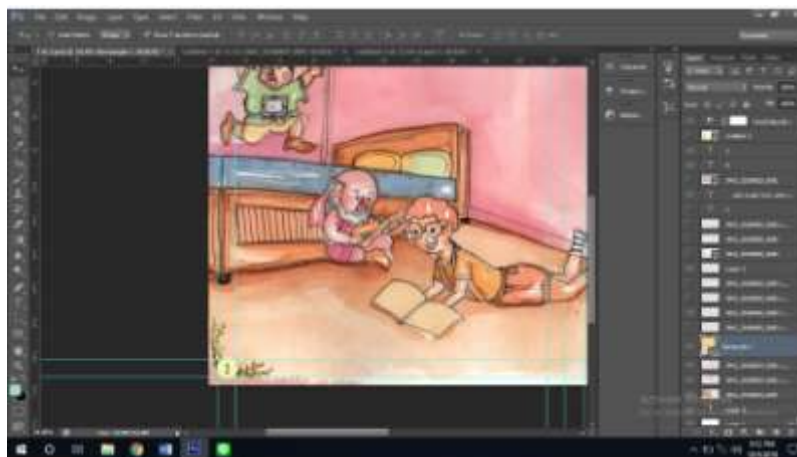
penulis memberi latar/*background* polos berwarna, tiap halaman berbeda-beda warna.

Proses pemasukan teks pada cerita bergambar ini menjadi tahapan akhir dari proses pembuatan. Teks yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah *Comic Sans MS* dengan ukuran *font* 16pt.

Comic Sans MS



Gambar 3.19 Penulisan Teks
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

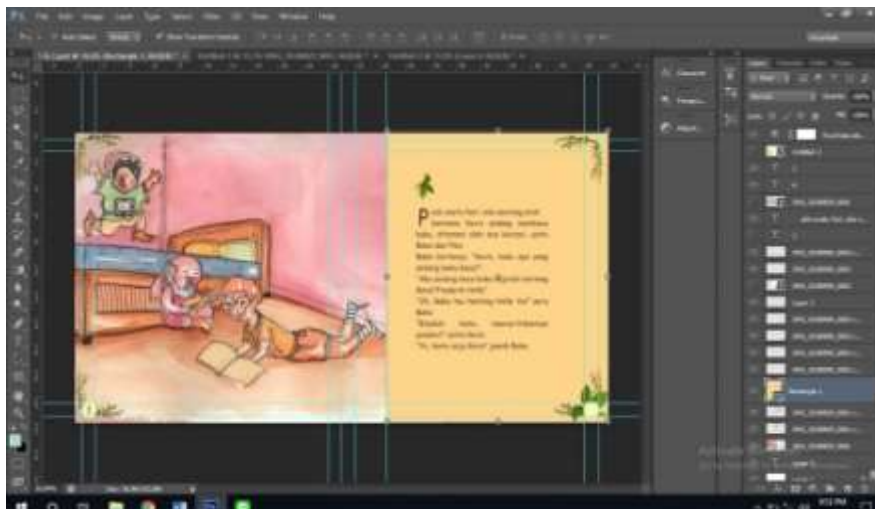


Gambar 3.20 Pemasukan Nomor Halaman
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Berikut hasil dari proses *edit* digital cergam Biografi K.F. Holle “Sang Budayawan di Priangan Timur”

Winny Mardiani, 2018
CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE “SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR”

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



Gambar 3.21 *Layout* Keseluruhan
(Sumber: Dokumentasi Penulis2018)

i. *Dummy*

Setelah sebelumnya penulis membuat *white dummy*, selanjutnya proses digital akan diuji coba menggunakan bahan kertas yang sesungguhnya digunakan. Proses ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari cerita bergambar dibuat dengan baik atau tidak. Pada proses ini juga merupakan pengecekan ulang seluruh elemen cermam sebelum kemudian dicetak massal.

j. Uji Coba

Uji coba dilakukan sebagai *trial & error* pada buku sebagai tahap fiksasi sebelum naik cetak dan buku benar-benar layak untuk digunakan. Pelaksanaannya dilakukan pada SD Negeri 195 Isola Bandung pada tanggal 6 Agustus 2018, kelas V dan VI sejumlah 15 orang siswa. Dari hasil uji coba dapat diambil kesimpulan, semua siswa menyukai buku cerita bergambar sebagai buku bacaannya. Anak dapat membaca teks dan memahami isi cerita dengan baik, dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan setelah membaca, anak-anak sangat tertarik dengan buku sejarah berbentuk cerita bergambar seperti ini. Mereka berpendapat bahwa mempelajari sejarah seperti ini lebih menyenangkan dan menarik untuk dibaca dan dipelajari dibandingkan buku sejarah yang hanya terdapat teks saja dan sedikit gambar.

Begitu pula dilihat dari reaksi anak yang sangat bersemangat dan tertarik ketika membuka buku cerita bergambar itu, karena jarang sekali buku sejarah

Windy Mardiani, 2018

CERITA BERGAMBAR BIOGRAFI KAREL FREDERIK HOLLE "SANG BUDAYAWAN DI PRIANGAN TIMUR"

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

berbentuk cerita bergambar seperti ini. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi cerita bergambar sudah cukup menyampaikan informasi dan memiliki daya tarik membaca yang baik.



Gambar 3.22 Uji Coba Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)



Gambar 3.23 Uji Coba Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2018)

D. Pasca Produksi

Proses finishing karya melalui 4 tahap, yaitu:

1. *Setting*
2. Pencetakan
3. Penjilidan
4. Pengemasan karya (*Packaging*)

