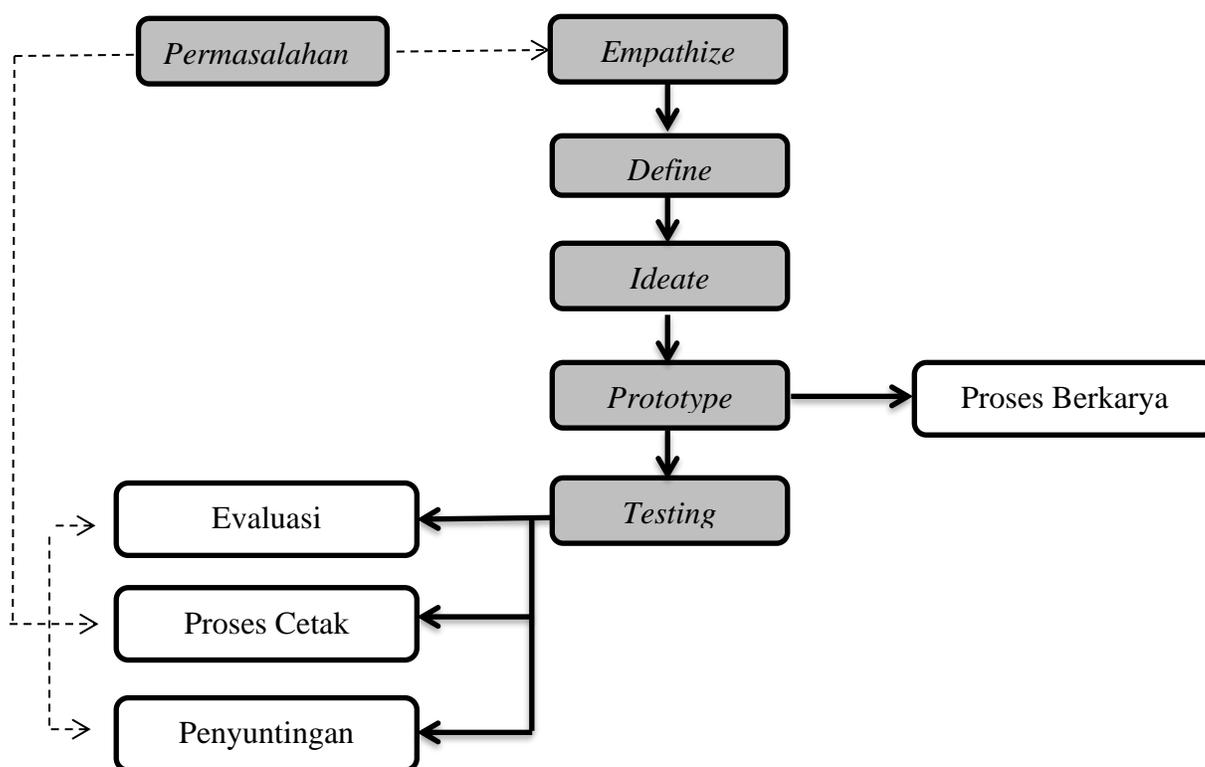


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. BAGAN PROSES PENCIPTAAN

Pada penciptaan buku ensiklopedia mini bergambar *Discover the Tastes of Jakarta* ini, penulis menggunakan metode pendekatan *design thinking*. *Design thinking* digunakan dalam mencari solusi paling efektif dan efektif untuk memecahkan sebuah masalah, dengan cara mengumpulkan ide-ide dari berbagai disiplin ilmu. Seperti yang diketahui dari *Stanford d.school* (dalam Sari et al., 2020) meode *design thinking* dibagi menjadi 5 tahapan sebagai berikut.



Bagan 3 1 Bagan Proses *Design Thinking*
Sumber: diadaptasi dari Stanford d.school (<https://web.stanford.edu>, diakses Juni 2022)

B. PRA PRODUKSI

Tahap pra produksi merakan tahap awal yang nantinya akan menjadi pedoman penulis pada tahap produksi. Pada tahap pra produksi ini terdiri dari tiga tahapan lainnya.

1. *Empathize* (Empati)

Empathize (empati) adalah metode dimana kita berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami oleh pengguna, sehingga kita dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang ada. Di tahap ini, penulis melakukan observasi melalui internet dan lingkungan sekitar untuk membaca situasi dan kondisi kurang diminai dan sulit dicarinya kuliner Betawi.

Lahir, tumbuh, dan tinggal di lingkungan yang bermayoritas etnis Betawi membuat penulis terbiasa mencicipi berbagai kuliner Betawi dari kecil. Namun, akhir-akhir ini penulis kerap memperhatikan di sekitar rumah penulis mulai sulit ditemukannya pedagang yang berjualan kuliner Betawi. Selain itu, dampak dan konsekuensi dari berkembangnya Jakarta yang merupakan kota metropolitan yang berakibat munculnya sebuah GAP antara *modern society* dengan nilai-nilai tradisional. Hal itulah yang menyebabkan kuliner Betawi tidak lagi menjadi kuliner ‘utama’ di Jakarta yang digantikan oleh kuliner-kuliner kekinian.

Penulis juga memperhatikan orang-orang terdekat di sekitar penulis, banyaknya orang-orang dengan pemahaman *xenosentrisme*. *Xenosentrisme* merupakan suatu sikap atau paham yang memandang rendah nilai-nilai kebudayaan sendiri (Indonesia) dan menilai bahwa kebudayaan asing itu lebih baik dan lebih tinggi kedudukannya dibanding kebudayaan sendiri.

Berdasarkan observasi sumber bacaan yang penulis lakukan di lapangan, penulis melihat bahwa masih kurangnya buku yang membahas secara khusus kuliner-kuliner khas Betawi. Kebanyakan buk yang penulis temukan di lapangan membahas sejarah betawi, kebudayaan Betawi yang lainnya, serta resep beberapa makana yang sudah cukup familiar di masyarakat. Hal ini menjadi kesempatan penulis untuk

menciptakan buku khususnya ensiklopedia dengan topik yang masih sangat jarang ditemui dan dibahas.

2. Define (Penetapan)

Setelah mendapatkan informasi pada tahap *empathize* selanjutnya penulis mengalisis dan memahami hasil yang sudah didapatkan sebelumnya. Dapat disimpulkan dari pendekatan di atas bahwa keberadaan Kuliner khas Betawi sudah sangat berkurang dan sulit untuk ditemui. Rasa peduli dan bangga para generasi sekarang terhadap kebudayaan mereka sendiri masih kurang. Oleh sebab itu, edukasi mengenai kebudayaan khususnya kuliner harus ditumbuhkan kembali.

3. Ideate (Ide)

Sebagai seseorang di bidang seni dan akademis penulis berkeinginan dan mempunyai solusi untuk mengedukasi dan memberi informasi kepada generasi muda tentang beraneka ragamnya kuliner tradisional yang dimiliki Betawi/ Jakarta. Topik tersebut nantinya akan disampaikan melalui media yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Penciptaan buku ensiklopedia mini bergambar ini penulis pilih sebagai solusi sebagai media edukasi dari permasalahan tersebut, sekaligus upaya penulis untuk melestarikan kebudayaan lokal. Buku ensiklopedia tersebut berjudul *Ensiklopedia Mini Bergambar: Discover the Tastes of Jakarta*. Dalam ensiklopedia yang penulis ciptakan ini aka ada materi dan informasi mengenai kuliner tradisional khas Betawi yang diselingi beberapa informasi mengenai Betawi dan Kota Jakarta. Pemaparan informasi akan dikemas dengan ilustrasi berwarna yang menjadikannya menarik dan lebih mudah dipahami.

a. Persiapan Alat dan Bahan

Penciptaan karya kali ini akan dilakukan secara digital, pemilihan teknik gambar digital ini dikarenakan penulis menguasai teknik ini dan penulis rasa akan lebih efisien. Selain itu, pada tekik digital ini punya kelebihan pada lebih beragamnya warna dan *tools* yang beragam, serta banyaknya pilihan *brush* dengan karajter dan tekstur yang beragam. Penulis juga merasa lebih dimudahkan dalam proses

pengkaryaan nantinya. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam penciptaan karya ilustrasi

Tabel 3. 1
Alat dan Bahan

Alat	Keterangan
 <p>Gambar 3. 1 Ipad Pro 2018 (Sumber: www.apple.com, diakses Juli 2022)</p>	<p>Gawai utama yang penulis gunakan dalam proses menggambar karya ilustrasi adalah gawai berupa tablet yaitu Ipad Pro 2018. Ipad ini memiliki spesifikasi layar LED 11 inch dengan resolusi layar sebesar 2388x1668 pixel dan kerapatan 264 ppi. Ditenagai dengan baterai sebesar 7812 mAh, lalu memiliki RAM 4 GB dan penyimpanan sebesar 256 GB. Ipad ini menggunakan prosesor <i>Chip A12X Bionic</i> dengan arsitektur 64bit.</p>
 <p>Gambar 3. 2 Apple Pencil Generasi 2 (Sumber: www.apple.com, diakses Juli 2022)</p>	<p><i>Stylus</i> yang penulis adalah <i>Apple Pencil</i> generasi 2. Alat ini digunakan sebagai alat input presisi yang tentunya memudahkan proses berkarya ilustrasi di Ipad, yang sekaligus menggantikan jari. Alat ini juga memberikan <i>feel</i> seperti menggambar tradisional pada kertas.</p>
 <p>Gambar 3. 3 Acer Apire 3 A315-41 (Sumber: https://www.pricebook.co.id, diakses Juli 2022)</p>	<p>Laptop yang digunakan adalah Acer Aspire A315-41, yang penulis gunakan untuk mengedit tata letak buku nantinya. Laptop ini memiliki spesifikasi layar 15,6 inch dengan resolusi 1366x768 pixel. Dengan prosesor <i>AMD Ryzen 3 3200u</i>, dengan besar RAM 4 GB dan ruang penyimpanan 1 TB</p>
	<p>Perangkat lunak yang digunakan adalah Procreate. Procreate merupakan aplikasi yang bekerja secara khusus pada iOS dan iPadOS buatan Apple. Dengan <i>software</i> ini penulis melakukan proses pengkaryaan mulai dari <i>storyboard</i>, sketsa, <i>lineart</i>, <i>coloring</i>.</p>

Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

b. Ide Materi

Dalam KBBI, materi berarti sesuatu yang menjadi bahan (untuk diujikan, dipikirkan, dibicarakan, dikarangkan, dan sebagainya). Materi sangat diperlukan dalam pembuatan ensiklopedia untuk dijadikan acuan dalam pembuatan informasi. Gambar ilustrasi, serta alur pada *storyline*. Ide penyusunan materi didapatkan dari berbagai sumber, seperti buku, ensiklopedia, sosial media, jurnal, dan artikel. Materi yang sudah didapat kemudian akan dikumpulkan dan dikemas menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga lebih sesuai dengan target. Untuk jenis-jenis makanan yang akan dimasukkan ke dalam buku penulis menggunakan dua cara untuk memilihnya yang pertama dengan mencari dari berbagai sumber tentang kuliner apa saja yang populer di masyarakat. Lalu, cara kedua penulis melakukan survey kecil dengan menggunakan *GoogleForm* untuk mengetahui kuliner yang kurang populer, atau bahkan kuliner yang tidak diketahui masyarakat bahwa kuliner tersebut berasal dari Jakarta atau Betawi.

c. Materi

Penyampaian materi akan dikemas layaknya sebuah perjalanan sehingga tidak terasa terlalu kaku. Penulis menyusun materi pada ensiklopedia ini berdasarkan urutan abjad, pada awal halaman terdapat informasi umum tentang Kota Jakarta dan Betawi yang berupa sebuah narasi didukung dengan gambar ilustrasi. Lalu pada halaman-halaman berikutnya, penulis menjelaskan karakteristik, cita rasa, bahan pembuatan, dan bagaimana proses pembuatan kuliner atau makana tersebut. Di setiap makanan, penulis juga berusaha untuk menambahkan asal-usul makanan tersebut, alasan mengapa dinamai demikian, serta ada percampuran budaya apa dalam makanan tersebut. Penulis juga menyisipkan resep makanan, dan beberapa *funfact* yang tentunya masih relevan dengan makanan yang dibahas. Materi yang penulis buat ini, bersumber dari buku, jurnal, dan artikel-artikel dari internet yang menjadi sumber valid sehingga tidak terjadi misinformasi.

Setelah mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cukup matang, penulis mengemas semua informai yang telah didapat menjadi sebuah pencarian penjual makanan. Penulis juga menciptakan karakter bernama Si Entong yang

merupakan seorang anak dari etnis Betawi. Awalnya Entong diceritakan sedang mengejar penjual makanan, dan berakhir menjadi *guide* bagi para pembaca dalam mengenalkan serta menkuliner-kuliner khas Betawi nantinya. Dimulai dari kuliner khas Betawi berawalan huruf A hingga ke awalan huruf lainnya.

d. *Storyline*

Storyline merupakan tahapan awal di mana alur cerita, materi, gambar ilustrasi, dan *layout* (tata letak) dibuat dan disusun agar tidak dari materi pembahasan yang akan dibahas. *Storyline* merujuk pada materi yang telah dicari dan dibuat sebelumnya. Berikut ini adalah *storyline* dari halaman 1- 15

Tabel 3. 2
Storyline

Halaman	Judul	Materi	Deskripsi
Hlm. 1	Prakata	Kuliner Khas Betawi	Ilustrasi berupa siluet penjual makanan khas Jakarta atau Betawi
Hlm. 2	Jakarta	Peta Jakarta dan penjelasan singkat mengenai Kota Jakarta	Gambar peta Jakarta
Hlm. 3			
Hlm.4	Betawi	Penjelasan mengenai Betawi dan Asal-usulnya	Gambar beberapa kebudayaan Betawi
Hlm. 5			
Hlm. 6	Transisi	Komik 2 panel	Ilustrasi dalam bentuk siluet seseorang yang menjual penjual makanan
Hlm. 7	Pengenalan	Ajakan untuk berpetualang mencari dan mengetahui kuliner khas Betawi	Ilustrasi si Entong, seorang anak dari etnis Betawi
Hlm. 8	Ayam sampyok	Deskripsi ayam sampyok	Ilustrasi ayam sampyok dan seekor ayam
Hlm. 9			
Hlm. 10	Asinan Betawi	Deskripsi asinan Betawi	Ilustrasi sepiring asinan Betawi
Hlm. 11			

Halaman	Judul	Materi	Deskripsi
Hlm. 12	Bir pletok	Deskripsi mengenai bir pletok dan asal-usul dinamai bir pletok	Ilustrasi segelas bir pletok dan botol wine yang sudah terbuka
Hlm. 13			
Hlm. 14	Resep bir pletok	Menyebutkan rempah-rempah untuk pembuatan bir pletok	Ilustrasi rempah-rempah yang dibutuhkan
Hlm. 15		Langkah-langkah proses pembuatan bir pletok	Ilustrasi langkah-langkah pembuatan bir pletok
Hlm. 16	Dodol Betawi	Deskripsi tentang dodol Betawi	Ilustrasi dodol Betawi dan ilustrasi proses pengadukan dodol Betawi
Hlm. 17			

Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

e. Studi Karakter

Studi karakter adalah penggambaran tokoh yang dilakukan untuk merancang tokoh yang akan digambarkan pada buku, sehingga nantinya tetap konsisten. Hal yang harus diperhatikan dalam studi karakter ini, antara lain bentuk, ukuran, warna, kostum, dan detail pada karakter, pada buku ensiklopedia ini, penulis membuat satu karakter yang menjadi *guide* dalam mengenalkan kuliner khas Betawi yang merupakan seorang anak etnis Betawi dengan pakaian khasnya yaitu si Entong. Karakter ini terinspirasi dari salah satu tokoh cerita rakyat Betawi dengan nama yang sama.



Gambar 3. 4 Karakter si Entong
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

f. *Storyboard*

Storyboard adalah rangkaian proses sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita yang akan dibuat. Di tahap ini, harus dipastikan terlebih dahulu alur cerita yang akan dibuat sudah pasti dan tidak akan ada perubahan lagi. Proses ini diawali dengan membuat kotak-kotak halaman dengan rasio yang disesuaikan dengan rasio halaman buku yang akan dibuat. Lalu gambarkan di setiap halaman sebagai gambaran secara keseluruhan tentang isi buku yang akan digambar nantinya, dan kosongkan beberapa bagian yang nantinya akan diisi dengan teks pendukung.



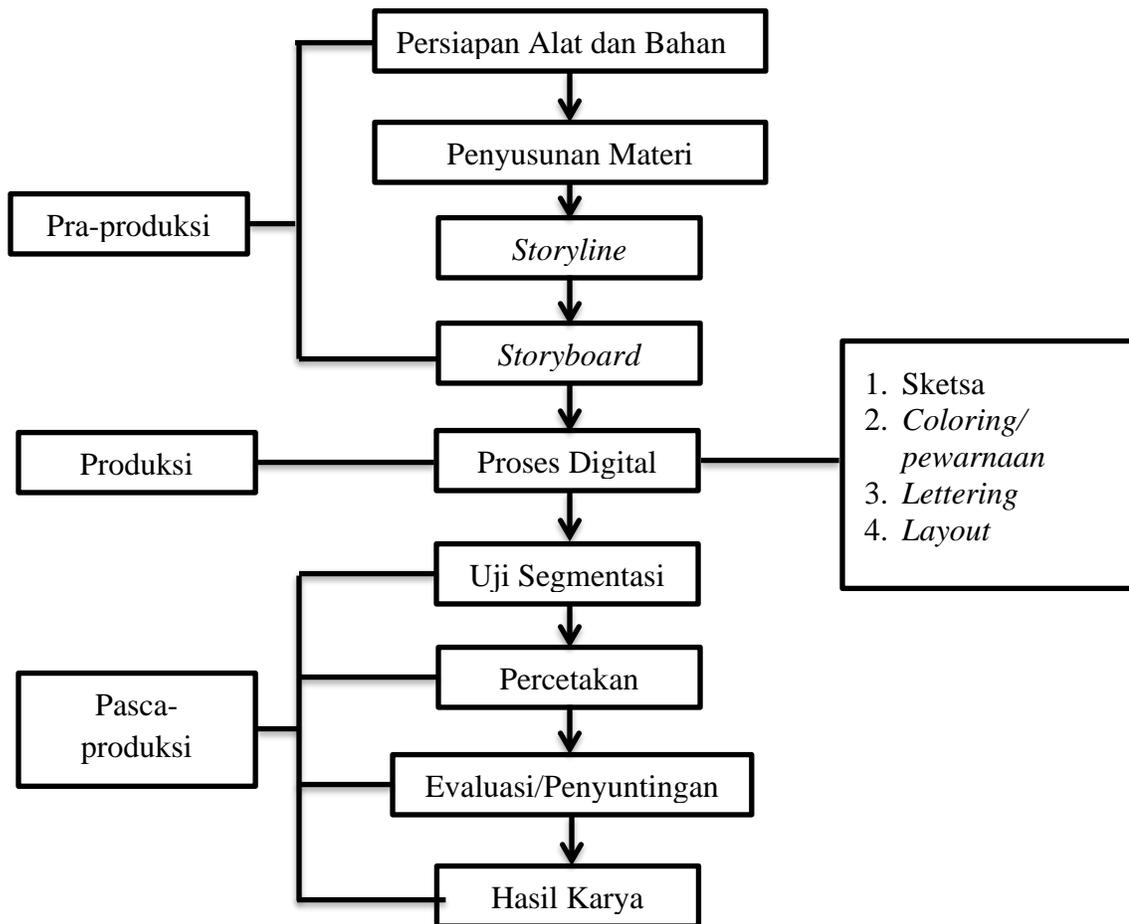
Gambar 3.5 Storyboard
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

C. PRODUKSI (*PROTOTYPE*)

Tahap produksi adalah tahap kita mengolah semua yang sudah direncanakan pada tahap sebelumnya mulai dari ide, *storyline*, *storyboard*, hingga desain karakter menjadi sebuah karya.

1. Bagan Proses Berkarya

Dalam proses berkarya nantinya akan ada tiga tahap yang dilalui yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

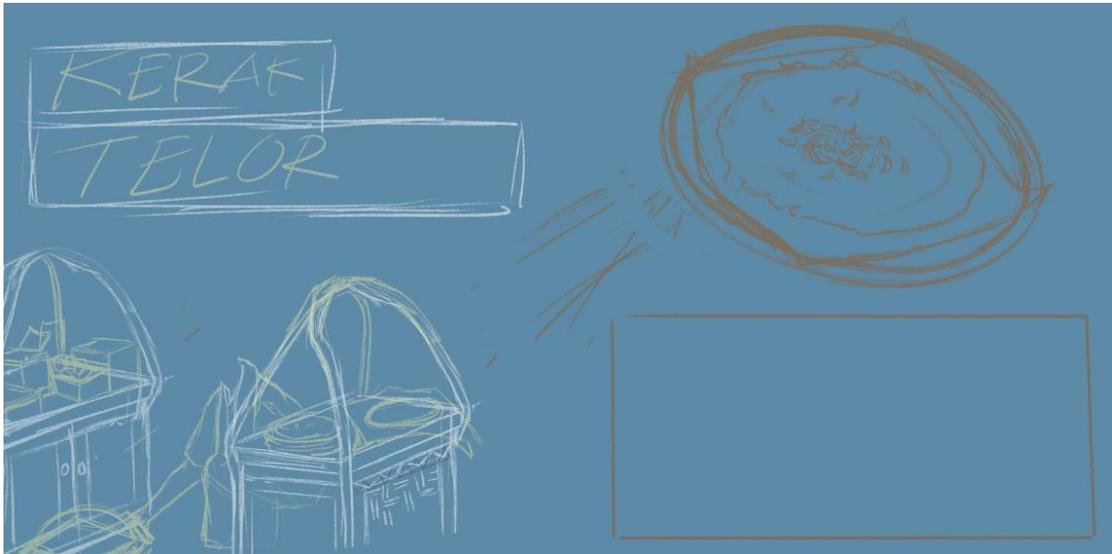


Bagan 3 2 Bagan Proses Berkarya
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

2. Proses Digital

a. Sketsa

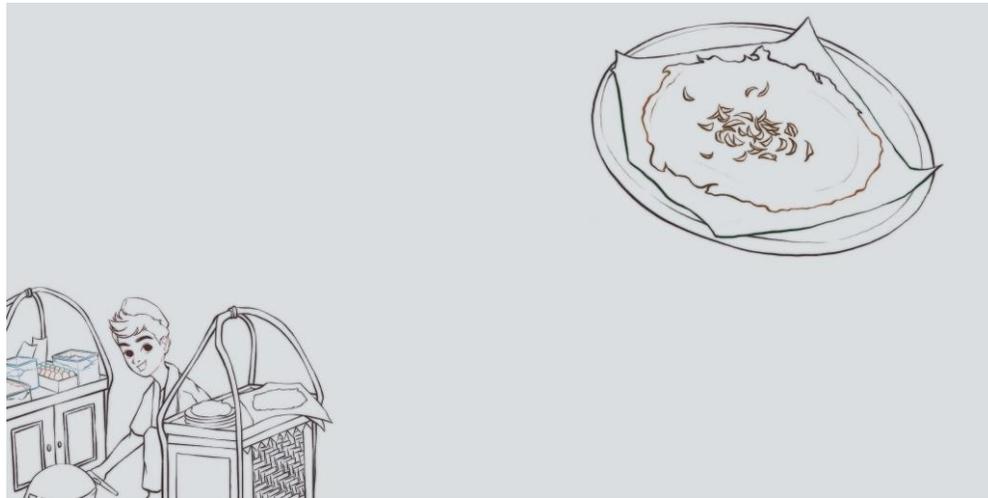
Sketsa adalah gambaran dan bentuk awal dari ilustrasi yang masih kasar. Pada proses ini, penulis menggambarkan sketsa secara digital dan tidak terlalu mendetail, melainkan hanya bentuk umumnya saja. Sketsa yang dibuat merupakan gambaran awal dari objek yang selanjutnya akan dilakukan proses pewarnaan dan *rendering*.



Gambar 3. 6 Sketsa
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

b. *Lining Art*

Lining art merupakan proses yang dilakukan setelah sketsa. Pada proses ini, penulis menebalkan sketsa yang sudah dibuat tadi, sehingga tercipta *lineart* yang lebih rapih dan bersih.

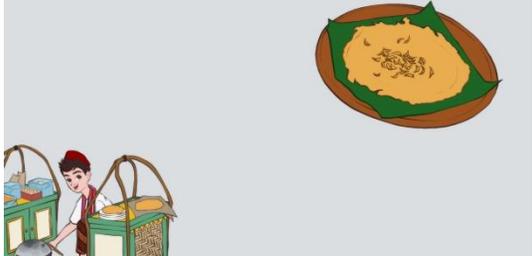


Gambar 3. 7 *Lineart*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

c. Proses Pewarnaan (*Coloring*)

Setelah proses *line art* selesai, kemudian dilakukan proses pewarnaan. Proses ini penulis lakukan secara digital dengan teknik ilustrasi *freehand*. Berikut ini adalah proses pewarnaan yang dilakukan secara digital.

Tabel 3. 3
Proses Pewarnaan Gambar

No.	Gambar	Deskripsi
1.	 <p data-bbox="477 1451 948 1503">Gambar 3. 8 Pewarnaan <i>Basecolor</i> pada <i>Lineart</i> Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)</p>	<p data-bbox="1019 1188 1408 1617">Siapkan <i>lineart</i> yang sudah dikerjakan. Ukuran <i>layer</i> dibuat sesuai dengan kertas yang nantinya akan dicetak yaitu 17”x8,5”. Gambar ini dibuat untuk dua halaman yang tiap halamannya berukuran 8,5”x8,5”, karena tipe gambar <i>spread</i>. Jika sudah, <i>lineart</i> tersebut diberi warna dasar pada setiap objek yang ingin diwarnai.</p>

No.	Gambar	Deskripsi
2.	 <p data-bbox="532 548 894 596">Gambar 3. 9 <i>Rendering</i> Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)</p>	<p data-bbox="1019 264 1404 558">Jika pemberian warna dasar dirasa sudah <i>coock</i> dan sesuai. Selanjutnya kita akan mulai melakukan <i>rendering</i> pada gambarnya. Di tahap ini pewarnaan dilakukan langsung secara detail mulai dari <i>shade</i> hingga <i>shadow</i>.</p>
3.	 <p data-bbox="532 863 894 915">Gambar 3. 10 <i>Detailing</i> Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)</p>	<p data-bbox="1019 596 1404 821">Terakhir adalah proses <i>detailing</i>. Pada proses ini penulis mulai memberikan <i>background</i>, efek cahaya, tekstur, dan detail-detail kecil lain yang dibutuhkan.</p>

Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

d. Proses Tata Letak (*Layouting*)

Pada proses ini, gambar yang sudah selesai dilakukan pewarnaan, kemudian penulis sesuaikan tata letaknya dengan ukuran asli kertas pada buku yang akan dicetak nantinya. Gambar ilustrasi dibuat pas dengan ujung-ujung halaman sampai tidak ada *space* kosong, karena buku yang akan dicetak merupakan buku *full* ilustrasi. Penulis juga memberkan *margin* sebesar 1,3 cm dan *bleed* sebesar 0,3 cm. Hal tersebut berfungsi agar tidak ada isi teks yang terpotong saat dicetak dan untuk mengetahui sebesar apa bagian yang nantinya akan terpotong saat tercetak.

e. Proses Pemasukan Teks (*Lettering*)

Teks yang dimasukan sesuai dengan objek yang ingin didekripsikan dan sesuai dengan materi yang telah disusun sebelumnya. Teks ditempatkan pada area yang sudah disiapkan dan diberikan margin pada proses *layouting*. Jenis huruf yang digunakan adalah Bluetea Reguler dengan ukuran 90 pt untuk judul objek dan Caveat Bold berukuran 20 pt untuk subjudul, sedangkan untuk deskripsi teks penjelas menggunakan jenis huruf Baloo 2 Medium dengan ukuran 13 pt.



Gambar 3. 11 Poses *Lettering*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

D. PASCA PRODUKSI

1. Uji Coba Terbatas (*Testing*)

Proses uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan buku yang dibuat penulis pada target pembaca. Pada uji coba ini, penulis menguji dua indikator elemen pada buku yaitu teks dan gambar ilustrasi. Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 15 Januari 2023 secara daring melalui *Google Forms*. Formulir kuisisioner. Kemudian formulir kuisisioner disebarakan kepada teman-teman penulis yang memiliki adik atau saudara yang masih berusia remaja (12-19 tahun), dari banyaknya sampel akhirnya penulis mendapatkan 10 sampel yang masih berusia remaja dengan rentang umur 14 tahun hingga 18 tahun.

Uji coba diawali dengan menyebarkan edaran melalui *Whatsapp* dan *Instagram* berisikan *link* buku yang berformat PDF dan ada juga *link Google Forms* yang bisa diisi dan jawab setelah responden selesai membaca bukunya. Penulis memberikan beberapa pertanyaan di antaranya

- a. Apakah dapat memahami informasi yang disampaikan dalam buku *Ensiklopedia Mini: Discover the Taste of Jakarta?*
- b. Apakah huruf yang digunakan bisa terbaca dengan jelas?

Muhammad Rizal Fadillah, 2023

PENCIPTAAN ENSIKLOPEDIA MINI BERGAMBAR "DISCOVER THE TASTE OF JAKARTA" SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA BETAWI DI KALANGAN REMAJA

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

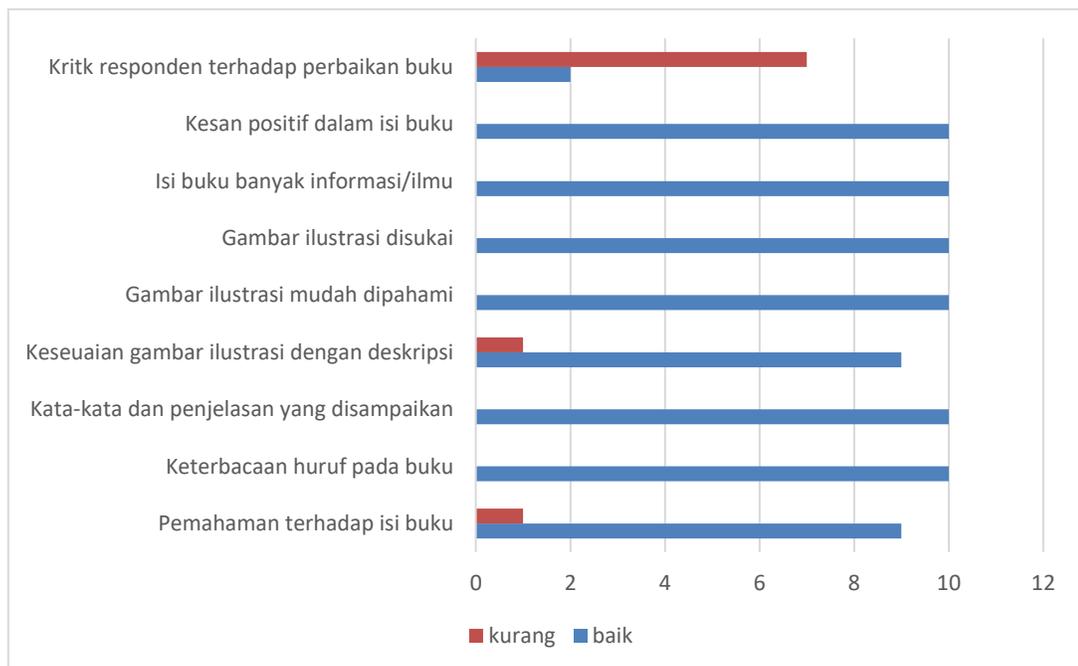
- c. Apakah kata-kata dan penjelasan yang disampaikan dalam buku mudah untuk dipahami?
- d. Apakah gambar ilustrasi dalam buku sesuai dengan deskripsi teks penjelasnya?
- e. Apakah gambar ilustrasinya bisa dipahami dan dikenali dengan mudah?
- f. Apakah kamu menyukai gambar ilustrasinya?
- g. Bagian mana yang paling kamu sukai?
- h. Apakah kamu mendapatkan pengetahuan, ilmu, dan informasi baru setelah membaca buku tersebut? Jika iya, apakah informasi yang didapatkan?
- i. Apakah kesan yang kamu dapatkan setelah membaca buku *Ensiklopedia Mini: Discover the Taste of Jakarta*?
- j. Tolong berikan kritik dan saran kepada penulis!

Berdasarkan beberapa pertanyaan yang telah diajukan di atas, kemudian didapatkan data yang berisi hasil jawaban dari setiap pertanyaannya sebagai berikut:

- a. Sembilan dari sepuluh responden paham akan informasi yang disampaikan pada buku dan satu responden merasa kurang paham.
- b. Semua responden dapat membaca hurufnya dengan jelas.
- c. Sembilan dari sepuluh responden menjawab jika kata-kata dan penjelasan yang disampaikan mudah dipahami dan satu lainnya menjawab cukup mudah.
- d. Sembilan dari sepuluh responden merasa gambar ilustrasinya sesuai dengan deskripsi, dan satu lainnya menjawab cukup sesuai.
- e. Sembilan dari sepuluh responden merasa gambar ilustrasinya mudah dipahami dan dikenali, sedangkan satu responden menjawab cukup bisa dipahami.
- f. Semua responden menyukai gambar ilustrasinya.
- g. Bagian buku yang paling disukai oleh responden adalah pada bagian yang menjelaskan bir pletok dan 'Taukah Kamu?'.
h. Hampir semua responden merasa banyak mendapatkan ilmu dan informasi baru dari buku.
- i. Banyak kesan positif yang didapatkan dari seluruh responden remaja, seperti mereka sangat tertarik dengan buku semacam ini dan berharap banyak buku serupa, mereka juga senang karna bisa menambah wawasan mereka.

- j. Terdapat dua responden memeberikan kritik dan saran seperti jumlah teksnya dirasa masih terlalu banyak dalam satu halaman, sehingga menjadi terlalu padat dalam satu halaman. Lalu, ada responden yang mengharapkan ditambahkannya rekomendasi tempat makan, sehingga ketika ingin mencobanya jadi lebih mudah ditemukan. Sedangkan responden lainnya merasa sudah cukup puas.

Selanjutnya, berdasarkan data survei yang terkumpul penulis sajikan secara visual bentuk grafik berikut.



Grafik 3. 1
Tanggapan responden terhadap buku Ensiklopedia Mini: *Discover the Taste of Jakarta*



Gambar 3. 12 Responden Berinteraksi dengan Buku
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Dari data di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa segi teks, font yang penulis pilih sudah memiliki tingkat keterbacaan yang baik sehingga responden dapat dengan mudah membaca tulisan pada buku. Sedangkan dari segi gambar ilustrasi, sama sekali tidak ada masalah. Semua responden menyukai, paham, dan mengenali dengan gambar ilustrasi makanan yang penulis buat. Kendala pada jumlah teks yang dirasa masih terlalu banyak juga dapat diakibatkan karna kurangnya minat baca. Selain, itu juga bisa diakibatkan karena mereka membaca melalui gamai sehingga mata mudah lelah. Namun, jika dilihat secara keseluruhan, semua responden mampu memahami informasi yang disampaikan sehingga mereka juga mendapatkan kesan yang baik.

2. Evaluasi

Uji coba terbatas yang dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan. Untuk keseluruhan isi buku *Ensiklopedia Mini Discover the Taste of Jakarta* dirasa sudah sangat baik dan para responden remaja menyukai buku tersebut. Namun, tetap ada beberapa hal kecil yang masih perlu diperbaiki yaitu penulis harus mengurangi lagi teks penjelas pada buku agar tidak terlalu pada dalam satu halaman, sehingga lebih nyaman untuk dibaca. Lalu, memperbaiki beberapa yang salah ketik. Pada bagian akhir adalah merapihkan tata letak (*layout*) yang dirasa masih berantakan.

3. Penyuntingan

Setelah adanya evaluasi, berdasarkan hasil evaluasi penulis melakukan proses penyuntingan. Pada proses ini penulis mengurangi beberapa kalimat yang dirasa tidak diperlukan sehingga teksnya menjadi tidak terlalu padat dalam satu halaman.



Gambar 3. 13 Sebelum Mengurangi Jumlah Teks
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)



Gambar 3. 14 Sesudah Mengurangi Jumlah Teks
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

4. Pencetakan

Pada proses ini, penulis menggunakan jasa percetakan buku di Angkasa Putra, Jl. Tamansari No. 27C, Kota Bandung. Alasan penulis memilih tempat percetakan tersebut karena memiliki hasil cetak yang sangat baik dan terjangkau dari segi harga. Hal ini penulis buktikan sendiri detail melakukan survey dan *testing* ke beberapa percetakan yang ada. Selain itu, waktu pengerjaannya juga terbilang cepat. Tempat percetakan ini juga banyak direkomendasikan oleh kaka tingkat dan teman penulis di DPSR. Sebagian besar tahapan dalam proses ini dilakukan oleh pihak percetakan, berikut adalah beberapa tahap proses yang dilakukan

a. Pengaturan (*Setting*)

Pada proses ini dilakukan proses pengatran format buku sehingga hasil cetaknya sesuai dengan apa yang diinginkan. Penulis juga sudah menentukan resolusi yang digunakan pada proses ini yaitu sebesar 350dpi. Format ekstensi berkas yang penulis gunakan berupa format PDF, karena gambar yang penulis hasilkan adalah

gambar *bitmap*. Pemilihan format PDF (*portable document format*) agar berkas yang akan dicetak tidak berantakan susunannya serta tidak merubah ukuran dan resolusi aslinya. Selain itu, format PDF juga mudah untuk dikirimkan ataupun dicetak. Pada proses ini juga penulis menentukan dan jenis sampul atau *cover* yang akan digunakan, menentukan jumlah buku yang akan dicetak beserta harganya, dan melakukan percobaan cetak untuk melihat dan menyesuaikan kembali warna digital dengan warna cetak yang dihasilkan.

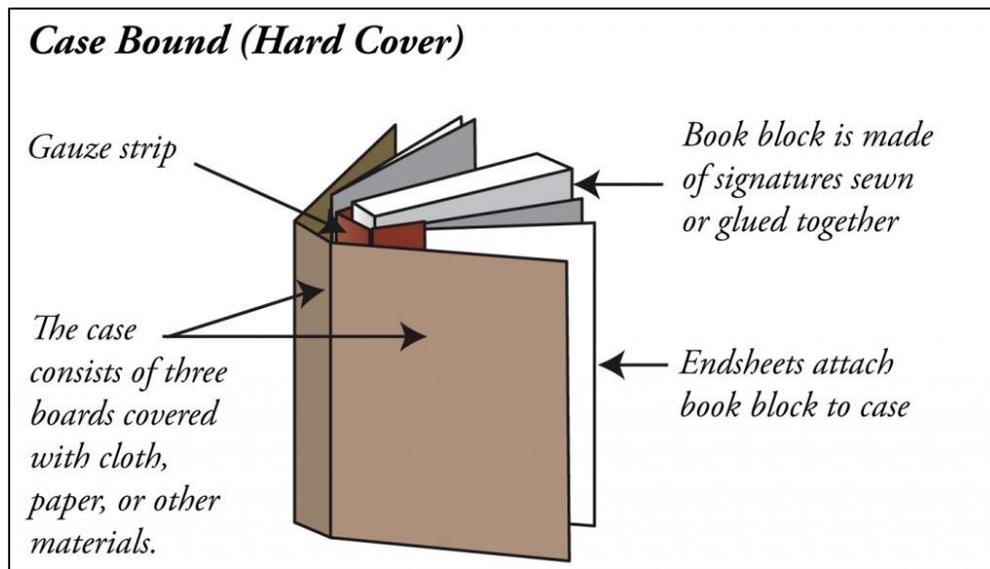
b. Pencetakan

Mesin cetak yang digunakan adalah Koica Minolta C6085. Penulis memutuskan untuk mencetak buku menggunakan kertas dengan jenis *bookpaper* bergamasi 90 gsm. Jenis kertas ini dipilih karena penulis ingin hasil akhir yang *doff* bukan *glossy* untuk menghindari adanya pantulan cahaya saat buku dibaca nantinya. Jenis kertas ini biasa digunakan pada buku-buku bacaan, sehingga pembaca pun akan merasa nyaman ketika membacanya. Hasil cetak pada kertas ini pun sangat bagus dan tidak ada perubahan warna pada gambar ilustrasinya. Selain itu, harga dari jenis kertas ini cukup ekonomis dibandingkan dengan jenis kertas lain, memiliki banyak ukuran, dan mudah ditemukan di setiap tempat percetakan.

Untuk bagian sampul, penulis memilih untuk menggunakan *hardcover* dengan hasil akhir *doff* agar bisa melindungi buku secara maksimal karena memiliki tekstur yang keras, sehingga tidak mudah sobek ataupun terlipat.

c. Penjilidan

Setelah selesai melakukan proses pencetakan, kertas-kertas halaman kemudian disusun untuk masuk ke proses penjilidan atau proses menyatukan lembaran-lembaran hingga bisa menjadi sebuah buku. Teknik jilid yang digunakan adalah teknik *case bound*. Teknik ini merupakan teknik yang sering digunakan untuk menjilid buku dengan *hardcover*. Lembaran-lembaran yang sudah dicetak tadi diletakkan di tengah, kemudian direkatkan ke bagian sampulnya dengan menggunakan lem. Untuk menambah daya tahannya, lembaran-lembarannya dapat dijahit atau disatukan terlebih dahulu menggunakan stapler sebelum digabungkan dengan bagian sampulnya



Gambar 3. 15 Jilid *Case Bound*

(Sumber: www.karenaundersassoc.com, diakses Januari 2023)