

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode campuran untuk pengambilan data dalam perancangan ini. Yakni menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan datanya. Penulis melakukan survei *online*, wawancara dan studi karya untuk mendapatkan data yang sesuai dengan masalah yang diambil.

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Hermawan (2019) penelitian dengan metode kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif dan cara mengolahnya cenderung menggunakan analisis. Fokus utama dalam penelitian kualitatif adalah pada proses dan makna dari sudut pandang subjek yang menjadi objek penelitian. Pendekatan dalam penelitian kualitatif mengutamakan pemahaman terhadap perspektif partisipan dengan menggunakan strategi yang interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk memahami fenomena sosial yang sedang terjadi dari perspektif *audiens* itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai upaya untuk menyelidiki kondisi alamiah objek penelitian, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci.

3.1.1.1 *Interview* dengan guru Karawitan

Interview dilakukan terhadap Simon Supri seorang guru Karawitan dan pelaku seni yang aktif di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Selain mengajar, beliau juga merupakan komposer lagu-lagu yang menggunakan instrumen gamelan sebagai pengiringnya. Lagu-lagu yang dibuat biasanya ditampilkan di acara-acara seperti penyambutan tamu di hotel Aman Jiwo Magelang, atau untuk lagu pengiring ibadah di Gereja setempat. Wawancara ini dilakukan guna mendapatkan data mengenai sejarah atau latar belakang dari gamelan sehingga menjadi warisan budaya masyarakat Jawa. Penulis juga

ingin mencari tahu mengenai keberadaan gamelan di tengah perkembangan jaman ini dan pengaruhnya kepada generasi muda.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Simon

Beliau mengatakan bahwa sejarah dari gamelan sendiri cukup sulit untuk ditelusuri. Terutama karena sejarah Indonesia yang terekam pada literatur kuno kebanyakan hilang dan sebagian dibawa oleh pihak Belanda. Yang beliau tahu, gamelan sudah pasti ada sejak nenek moyang kita menganut agama Hindu-Budha. Hal ini dapat dipastikan dengan melihat relief pada candi Borobudur, dimana terdapat penggambaran alat musik pukul yang menyerupai gamelan pada masa kini, walaupun instrumennya belum sebanyak sekarang.

Mengikuti perkembangan jaman, gamelan mengalami penambahan instrumen dan terus berkembang, hingga masa Kerajaan Majapahit. Sejak masa itu gamelan tidak mengalami perubahan, baik bentuk dan jumlah instrumennya tetap sama hingga masa kini. Lalu pada masa Wali Songo menyebarkan agama Islam, para pendakwah ini memanfaatkan gamelan yang memang sudah ada dan sedang *trend* pada masyarakat Jawa saat itu untuk menyebarkan dakwah dan nilai-nilai agama Islam. Perubahan yang muncul pada masa ini adalah munculnya instrumen *pelog*. Masa ini juga membawa budaya gamelan

menjadi lebih merakyat, karena awalnya gamelan hanya dimainkan pada acara-acara yang berhubungan dengan Kraton.

Kemudian mengenai gamelan pada masa sekarang dan bagaimana cara generasi muda menyikapinya. Menurut Simon, generasi muda saat ini cenderung menyukai musik yang sudah dipengaruhi oleh budaya barat. Alat musik diatonik seperti piano lebih banyak diminati untuk dipelajari ketimbang alat musik dengan nada sederhana seperti gamelan.

Simon juga mengatakan dalam hal pengenalan budaya pada anak, orang tua memiliki peran yang sangat penting. Beliau sering menjumpai orang tua yang tidak mengizinkan anaknya untuk mempelajari musik tradisional ini karena merasa sudah ketinggalan jaman dan kurang bergengsi untuk dipelajari oleh anaknya, ketimbang alat musik khas barat seperti piano dan biola.

Selain itu, menurut Simon, generasi muda yang mulai tidak meminati alat musik tradisional ini juga disebabkan oleh pengajar yang kurang mampu membawa suasana pembelajaran gamelan yang dapat menarik anak. Sebagai tenaga pengajar, beliau perlu untuk selalu berinovasi agar anak-anak tidak merasa bosan atau jenuh saat mempelajari alat musik tradisional ini. Apalagi, kebanyakan lagu atau *gendhing* asli Jawa memiliki melodi yang lembut dan monoton, hal ini bisa jadi kurang menarik bagi anak yang sedang penuh semangat. Yang beliau lakukan selama ini untuk mengatasinya adalah mengaransemen lagu-lagu yang sudah ada, menyesuaikan dengan *trend* yang diminati oleh anak-anak saat ini.

Kemudian mengenai akses kepada alatnya sendiri ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Harga dari satu set gamelan bisa mencapai ratusan hingga milyaran rupiah, tergantung dari kualitas bahan yang dipakai. Bahkan di daerah Muntilan, Magelang,

kewajiban untuk sekolah-sekolah mempelajari alat musik ini baru saja dicanangkan, sehingga pengadaan alat baru diadakan disekolah-sekolah tahun ini oleh pemerintah. Hal ini bisa menjadi faktor kurangnya pengetahuan generasi muda akan budaya tradisional ini, karena akses yang sulit, sehingga tidak pernah terpikirkan oleh mereka untuk mempelajari gamelan.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah gamelan memiliki sejarah yang panjang, dan saat ini sejarah gamelan yang ada di permukaan belum lengkap dan perlu dikaji lebih dalam lagi. Kemudian mengenai generasi muda yang saat ini masih pelajar, yang saat ini mulai mengalami kemerosotan dalam hal pelestarian budaya gamelan, dipengaruhi oleh orang tua yang merasa skeptis dengan pembelajaran budaya tradisional bagi anaknya. Selain itu diakibatkan oleh tenaga pengajar yang kurang mumpuni dalam membawa ajaran budaya hingga akses yang sulit untuk mempelajari alat musik ini bagi anak-anak khususnya di daerah perkotaan, yang notabene masyarakatnya lebih memilih budaya barat yang praktis dan murah daripada bersusah payah secara tenaga dan materi dalam hal pelestarian budaya tradisional.

3.1.1.2 FGD

FGD atau *focus group discussion* dilakukan terhadap 5 orang yakni Caecil, Gema, Oca, Shima dan Jose untuk mendapatkan data mengenai persepsi remaja terhadap alat musik tradisional gamelan. *FGD* dilakukan secara online melalui Google Meet, pada tanggal 2 April 2024. *FGD* dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh mereka mengenal gamelan dan masukan informasi apa yang diharapkan ada dalam media informasi.

Tabel 3.1. Profil responden *FGD*

Nama	Usia	Domisili	Gender
Caecil	18	Yogyakarta	Perempuan

Gema	19	Yogyakarta	Perempuan
Oca	16	Jakarta	Perempuan
Shima	15	Tangerang	Perempuan
Jose	18	Bekasi	Laki-laki

Dalam forum ini, mereka mengatakan bahwa mereka hanya sebatas mengetahui gamelan sebagai salah satu alat musik tradisional Indonesia, tetapi tidak mengetahui wujud sebenarnya dari gamelan tersebut. Ketika ditanyai mengenal gamelan dari mana, beberapa dari mereka ada yang menjawab dari buku pelajaran di sekolah, yang lain mengatakan karena sering mendengarnya di berbagai tempat.



Gambar 3.2 Dokumentasi FGD

Beberapa dari mereka mengatakan bahwa sebenarnya ingin mengenal gamelan karena terlihat seru, namun kesulitan dalam hal fasilitas, baik pengajar maupun alat. Namun ada pula yang mengatakan kalau tidak tertarik mempelajari karena terlihat ribet dan sudah ketinggalan jaman. Dia lebih memilih mempelajari alat musik yang lebih modern seperti piano atau gitar, karena lebih mudah dijangkau dan bergengsi. Faktor-faktor ini yang menunjukkan adanya tantangan dalam pelestarian budaya tradisional seperti gamelan.

Lalu ketika ditanyai mengenai media informasi yang sering mereka akses seperti internet, mereka mengaku jarang sekali menemukan informasi yang membahas tentang gamelan. Mereka merasa bahwa gamelan ini hanya namanya saja yang terdengar, namun seluk beluknya tidak ada yang tahu. Menurut mereka jika ada media yang menyampaikan informasi mengenai gamelan dan dikemas dengan baik, bisa menarik mereka untuk mau mengenal gamelan.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Hermawan (2019) penelitian dengan metode kuantitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah, di mana data yang diperoleh berupa angka atau pernyataan yang dinilai, kemudian dianalisis menggunakan metode statistik. Penelitian kuantitatif sering digunakan untuk menguji validitas suatu teori, dimana penelitian ini biasanya dimulai dari suatu teori yang kemudian diuji, data dikumpulkan, kemudian dianalisis, dan kesimpulan diambil berdasarkan hasil analisis tersebut.

Penelitian survei atau menggunakan kuesioner adalah metode penelitian di mana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel individu melalui serangkaian pertanyaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang menggambarkan karakteristik spesifik dari suatu kelompok atau untuk mengumpulkan informasi tentang variabel tertentu dari sekelompok objek atau populasi (Hermawan, 2019).

3.1.2.1 Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan menggunakan metode *random sampling*. Penulis menyebarkan kuesioner menggunakan media *Google Form*, dimulai pada tanggal 20 Februari 2024 hingga tanggal 28 Februari 2024. Kuesioner ini disebarkan kepada masyarakat yang tinggal di daerah Jabodetabek dan Yogyakarta. Setelah disebar penulis mendapatkan sejumlah 130 responden yang mengisi kuesioner tersebut.

$$S = \frac{n^2}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan :

S = Besaran sampel

N/n = Besaran populasi

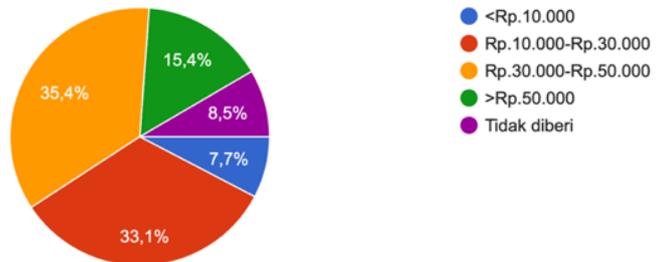
E = Derajat ketelitian

$$S = \frac{536.040}{1 + 536.040 \cdot 0,12} = 99,9877$$

Penulis menggunakan total populasi perempuan dan laki-laki yang datanya diambil dari Badan Pusat Statistik yang diterbitkan tahun 2023. Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta per tahun 2023 memiliki jumlah penduduk dengan rentang usia 12-19 tahun sebesar 536.040 jiwa. Dengan batas toleransi error sebesar 10% maka jumlah sampel yang perlu didapatkan sebesar 100 orang untuk daerah Yogyakarta yang merupakan target primer.

Uang saku yang diberi orang tua setiap harinya?

130 jawaban

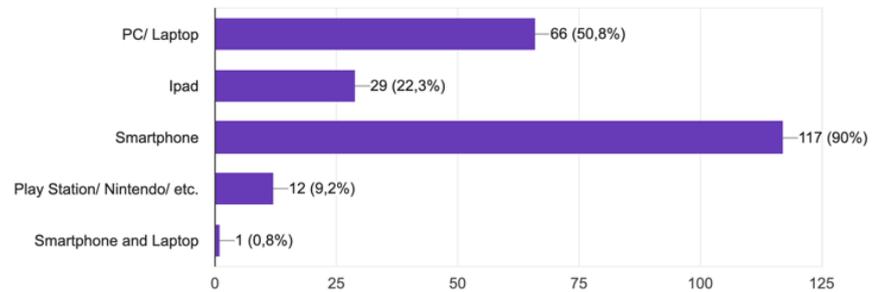


Gambar 3.3. Data uang saku yang diberikan orang tua

Pertanyaan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai golongan ekonomi. Penulis mendapatkan data bahwa 50,8% responden, dengan menggabungkan *chart* jingga dan hijau, merupakan golongan SES B-A dengan uang saku hariannya Rp.30.000 hingga Rp.50.000 lebih.

Gadget yang dipakai?

130 jawaban

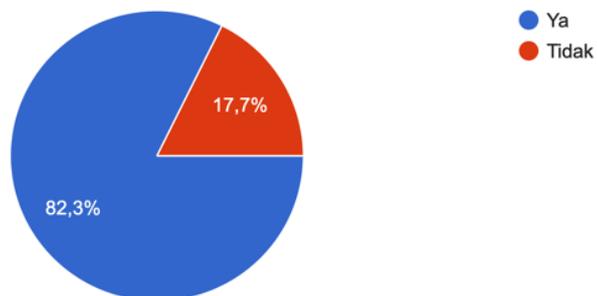


Gambar 3.4. Data gadget yang dipakai

Penggolongan ekonomi juga ingin dilihat dari gadget yang dipakai oleh responden. Didapati data bahwa 90% dari responden merupakan pengguna *smartphone*. Lalu 50,8% responden merupakan pengguna PC komputer atau laptop.

Apakah anda mengetahui alat musik gamelan?

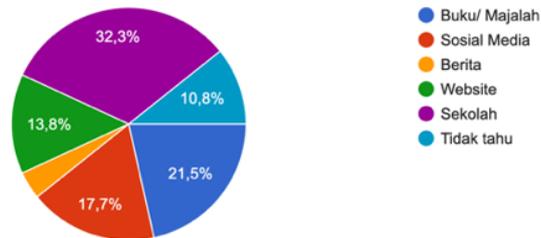
130 jawaban



Gambar 3.5. Data yang mengetahui Gamelan

Kemudian disini penulis menanyakan tentang seberapa tahu responden mengenai alat musik gamelan. Didapati data bahwa 82,3% dari responden mengetahui alat musik gamelan. Dan 17,7% responden menjawab tidak mengetahui alat musik ini.

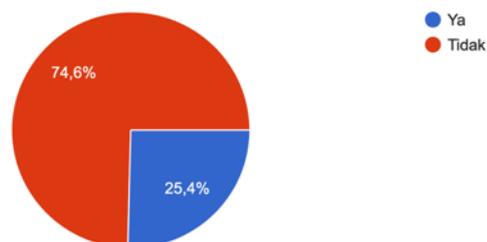
Dari mana anda mengetahui alat musik gamelan?
130 jawaban



Gambar 3.6. Data sumber mengetahui Gamelan

Masih berhubungan dengan pertanyaan sebelumnya, disini ditanyakan sumber yang dijadikan patokan responden untuk mengetahui alat musik gamelan. Sebagian besar responden menjawab mengetahui gamelan dari pembelajaran di sekolah, dengan *presentase* 32,3%. Diikuti dengan sumber dari buku atau majalah sebesar 21,5%, lalu sosial media sebesar 17,7% dan *website* sebesar 13,8%.

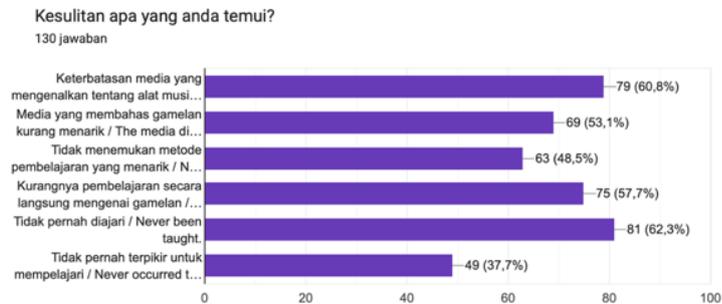
Apakah anda pernah mempelajari alat musik tradisional gamelan?
130 jawaban



Gambar 3.7. Data mengenai pernah atau tidaknya mempelajari Gamelan

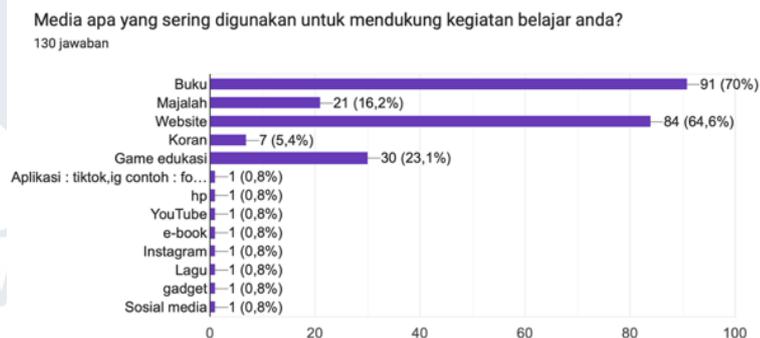
Selanjutnya ditanyakan mengenai pernahkah audiens mempelajari alat musik gamelan ini. Sebagian besar jawaban mengatakan tidak pernah mempelajari alat musik ini, dengan *presentase* sebesar 74,6%. Dari sini dapat disimpulkan bahwa meskipun mereka tahu mengenai alat musik gamelan ini, namun

sebagian besar dari mereka tidak pernah mempelajari secara langsung alat musik ini.



Gambar 3.8. Data kesulitan yang ditemui

Selanjutnya pertanyaan ini diajukan untuk mencari tahu mengenai kesulitan yang ditemui responden sehingga tidak dapat atau tidak pernah mempelajari alat musik gamelan. Sebesar 62,3% responden menyatakan tidak pernah diajari memainkan musik dengan instrumen gamelan. Lalu 60,8% dari responden merasa terdapat keterbatasan media yang mengenalkan tentang alat musik gamelan ini. Kurangnya pembelajaran secara langsung juga menyulitkan 57,7% responden yang mengisi kuesioner.

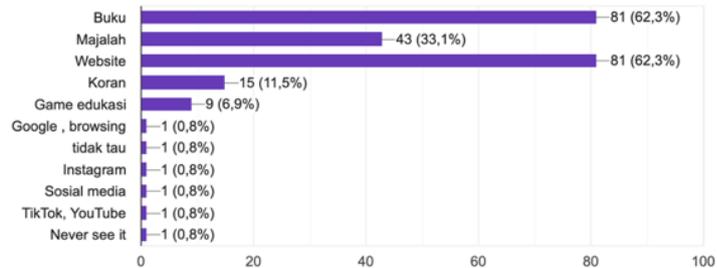


Gambar 3.9. Data sumber mengetahui Gamelan

Berikutnya merupakan pertanyaan mengenai media yang sering digunakan untuk mendukung kegiatan belajar. Sebagian besar

responden menjawab buku dengan *presentase* 70%. Diikuti dengan *website* sebagai media belajar sebesar 64,6%.

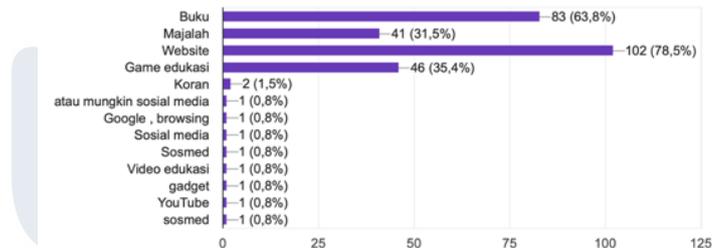
Media apa yang sering anda jumpai membahas mengenai topik kebudayaan seperti gamelan?
130 jawaban



Gambar 3.10. Data media dengan topik kebudayaan

Selanjutnya ditanyakan mengenai media yang sering dijumpai yang membahas mengenai topik kebudayaan seperti gamelan. Sebagian besar responden menjawab buku dan *website* dengan *presentase* sebesar 62,3%.

Menurut anda, dari media dibawah ini, media mana yang cocok dan menarik untuk membahas mengenai topik kebudayaan seperti Gamelan?
130 jawaban



Gambar 3.11. Data media yang cocok untuk topik Gamelan

Pada pertanyaan terakhir, penulis menanyakan mengenai media yang cocok dan menarik untuk membahas dan mempelajari topik Gamelan. Sebagian besar responden menjawab *website* sebagai media yang menarik. Dilanjutkan dengan media buku yang memiliki *presentase* 63,8%.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa *website* memang menarik untuk dijadikan media pembelajaran bagi pelajar terutama SMP dan

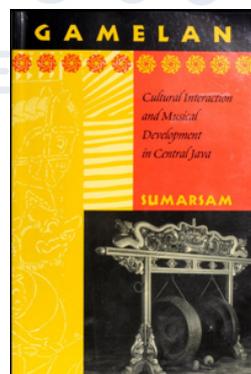
SMA. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran yang masih sering digunakan adalah buku. Selain sebagai bentuk formalitas, penerapan buku disekolah saat ini terbilang lebih praktis dan ideal. Saat ini masih banyak sekolah yang belum benar-benar memanfaatkan gadget sebagai sarana pembelajaran karena takut mengganggu fokus belajar siswanya, sehingga buku merupakan media belajar yang benar-benar dipakai oleh sebagian besar pelajar saat ini. Buku juga merupakan media informasi yang dianggap kredibel dibanding media lain (Landa, 2019)

3.1.3 Studi Eksisting

Tujuan dari studi eksisting adalah untuk mengamati karya desain yang sudah ada dan menggunakannya sebagai acuan dalam perancangan buku sebagai media informasi mengenai gamelan. Dalam metode ini dilakukan observasi terhadap karya sebagai berikut.

3.1.3.1 Gamelan : Cultural Interaction and Musical Development in Central Java

Buku ini berisi penjelasan mengenai gamelan yang bertujuan agar para pembacanya bisa mengenal gamelan secara lebih dalam. Berisikan sejarah, konteks sosial budaya hingga analisis musiknya. Disajikan dalam bentuk teks panjang dan disertai oleh beberapa foto yang berkaitan dengan gamelan sebagai referensi.



Gambar 3.12. Buku 'Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central java

Sumber : https://archive.org/details/gamelan00suma_0/page/6/mode/2up

Tabel 3.2. SWOT Buku 'Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java'

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
- Penjelasan secara detail mengenai topik Gamelan dari sejarah hingga analisis kebudayaannya	- Informasi disajikan dalam bentuk teks panjang dan minim gambar, tidak cocok untuk usia remaja
<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
- Saat ini tidak banyak media informasi seperti buku yang membeberkan topik gamelan secara gamblang mulai dari sejarah hingga analisis budayanya	- tidak cocok untuk pelajar karena buku disajikan dalam bentuk teks panjang dan terkesan sangat formal

3.1.3.2 Tamanan seri 28, komik strip “Belajar Gamelan dan Mengunjungi Pengerajin Gamelan”

Komik strip ini di publikasi oleh *website* resmi Kraton Yogyakarta. Termasuk dalam rubrik Tamanan yang dihadirkan oleh Keraton yang ditujukan kepada anak-anak. Rubrik ini berisi informasi edukasi yang membahas budaya Jawa, dan dicocokkan dengan jenjang usia anak dan remaja.



Gambar 3.13. Komik strip dari *website* Keraton
 Sumber : <https://www.kratonjogja.id/ragam/96-tamanan-seri-ke-28-komik-strip-belajar-gamelan-dan-mengunjungi-perajin-gamelan/>

Di seri yang ke-28, rubrik ini meluncurkan tema gamelan. Harapannya, anak muda mau mengenal dan mau mencari tahu lebih dalam mengenai gamelan sehingga nantinya budaya gamelan ini dilestarikan. Komik ini dimuat dalam dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, sehingga memungkinkan interaksi yang lebih luas kepada anak-anak yang mengaksesnya.

Tabel 3.3. SWOT komik strip 'Belajar Gamelan dan Mengunjungi Pengrajin Gamelan'

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Isi konten menarik dengan informasi yang lengkap - Menggunakan dua bahasa yang dapat menjangkau semua kalangan 	<ul style="list-style-type: none"> - penempatan objek desain yang tidak rapi, saling menutupi - <i>layout</i> yang monoton di setiap halamannya - hanya dapat diakses jika terdapat jaringan internet
<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Jarang ada yang memberikan informasi mengenai gamelan yang dibawa dengan konsep cerita bergambar berbentuk komik seperti ini, sehingga dapat menarik targetnya yakni anak hingga remaja 	<ul style="list-style-type: none"> - Konten ini tidak selalu muncul di beranda website, sehingga kadang kali tidak dapat menjangkau target.

3.1.4 Studi Referensi

3.1.4.1 *Botanical Shakespeare*

Merupakan buku karya Gerit Quealy adalah karya yang unik yang menggabungkan sastra dan botani. Buku ini menyajikan ilustrasi tanaman yang disebutkan dalam karya-karya William Shakespeare, lengkap dengan kutipan terkait dari dramanya. Melalui ilustrasi yang rinci dan kutipan yang dipilih dengan cermat, buku ini mengungkap

bagaimana Shakespeare menggunakan simbolisme tanaman untuk menambah kedalaman pada narasinya.

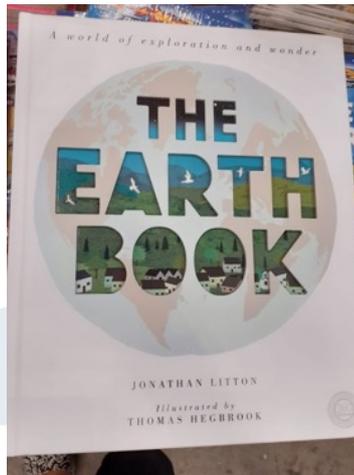


Gambar 3.14. *Botanical Shakespeare* karya Gerit Quealy

Dari buku ini, penulis ingin meniru ide layout bagian cover dan isi buku, yakni cara peletakan dari ilustrasi dan konten buku yang dinamis. Lalu menggunakan ilustrasi semi realistis sehingga menampilkan detail tanaman dengan baik.

3.1.4.2 *The Earth Book, A World of Exploration and Wonder*

Merupakan buku karya Jonathan Litton dan diilustrasikan oleh Thomas Hegbrook. Buku ini menceritakan tentang perjalanan terbentuknya planet bumi hingga terbentuknya peradaban manusia saat ini. Menampilkan ilustrasi yang membawa cerita dan mewakili setiap masa di *timeline* sejarah bumi secara *general*.

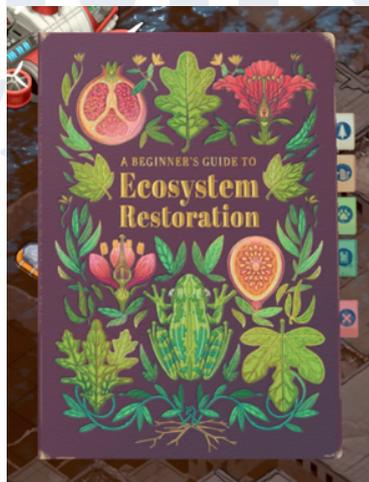


Gambar 3.15. Cover buku *The Earth Book*

Dari buku ini, penulis ingin meniru ide mengenai penggambaran masa sesuai *timeline* sejarah yang menggunakan satu *spread* penuh. Lalu peletakan *body text* yang menjelaskan tentang masa tertentu yang berada di area yang tidak menutupi gambarnya.

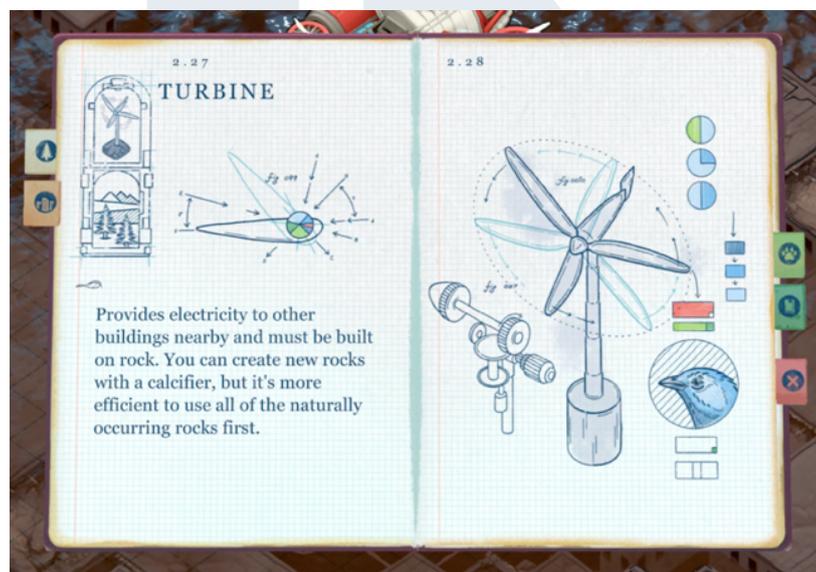
3.1.4.3 Buku Panduan *Game Terra Nil*

Referensi ini diambil dari buku panduan yang terdapat dalam *game Terra Nil* yang dikembangkan oleh *developer* asal Afrika Selatan yakni *Free Lives*. *Game* ini berfokus pada *gameplay* rekonstruksi ekosistem yang terkena krisis iklim. Dalam *game* ini terdapat bangunan atau mesin yang berguna untuk memperbaiki ekosistem, hingga dapat ditinggali oleh makhluk hidup.



Gambar 3.16. Cover buku panduan dalam *game Terra Nil*

Penjelasan mengenai setiap bangunan dan mesin tersebut dicantumkan dalam buku panduan ini. Pemain dapat mengakses panduan ini untuk mengetahui dan memantau seberapa jauh perkembangan mesin yang diketahui dan penemuan yang ada di setiap levelnya. Disini ilustrasi diberi keterangan mengenai bagian-bagian perangkatnya. Cara ini ingin penulis terapkan dalam buku ilustrasi nantinya.



Gambar 3.17. Isi buku panduan dalam game *Terra Nil*

3.2 Metodologi Perancangan

Penulis melakukan perancangan tugas akhir ini berdasarkan 5 tahap proses perancangan desain yang dipaparkan oleh Landa (2019) meliputi:

3.2.1 Riset

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi permasalahan yang ada, meninjau dan mengevaluasi solusi desain grafis yang telah ada terkait dengan topik yang dibahas. Selain itu, penulis juga menentukan dan memahami audiens target yang menjadi fokus komunikasi visual. Tahap ini juga melibatkan pengumpulan data yang relevan dengan fokus topik yang akan dibahas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan metode lain yang sesuai.

3.2.2 Analisis

Dalam tahap ini, penulis memeriksa dan mengevaluasi data yang telah diperoleh untuk mendapat pemahaman yang lebih lanjut mengenai masalah yang ada. Kemudian menyusun strategi yang diambil dari *mindmap*, lalu diwujudkan dalam *creative brief* dan *design brief*, kemudian dikembangkan menjadi solusi yang dapat diambil.

3.2.3 Konsepsi

Disini penulis akan menentukan ide yang akan menjadi dasar dari pembuatan desain. Ide itu nantinya akan dikembangkan menjadi konsep. Ide dan konsep itu sendiri didapat dengan cara *brainstorming* yang dituang kedalam *mind map* di proses sebelumnya sehingga didapati kata kunci yang nantinya dikembangkan menjadi konsep cerita dan visual perancangan..

3.2.4 Desain

Pada tahap ini penulis mengembangkan konsep tadi menjadi sebuah cerita yang akhirnya akan diimplementasikan ke dalam visual. *Moodboard* dan sketsa yang telah ditentukan, lalu dikembangkan menjadi karya visual yang bisa dinikmati mata. Disini pula dilakukan penyusunan komponen menjadi komposisi cerita dengan tema visual yang saling berkaitan.

3.2.5 Implementasi

Dalam tahap ini, penulis menerapkan atau mengimplementasikan visualisasi atau hasil solusi desain ke dalam media yang telah ditentukan. Nantinya desain akan dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku dengan kurang lebih 50 halaman. Buku kemudian di publikasikan dan di distribusikan kepada target.