

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Metode Perencanaan Karya

##### 1. Ide Gagasan

Ide awal penciptaan karya bermula ketika penulis melihat perkembangan cerita bergambar ciptaan luar negeri yang semakin menarik. Mengisahkan tentang cerita fantasi, fabel, sejarah atau pengetahuan sains yang dikemas dalam buku cergam. Cergam impor biasanya menambah teknik pembuatan buku yang inovatif seperti seperti *pop-up*, *flapbook*, *tekstur book* dan lain-lain. Hal-hal tersebut dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak.

Legenda nusantara merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan dengan cara memperkenalkan kepada generasi penerus. disetiap cerita, legenda mempunyai pesan positif bagi pembacanya, maka dari itu penulis mempunyai gagasan untuk melestarikan legenda dengan mengambil salah satu cerita legenda berasal dari Jawa Barat, Legenda Ciung Wanara dengan mengembangkan visualisasi tampilan cerita bergambar menggunakan teknik *pop-up*.

Penggunaan teknik *pop-up* dalam cerita bergambar ini bermaksud untuk memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih berdimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan perubahan bentuk ketika bagiannya digeser, Hal-hal tersebut dapat membuat ilustrasi cerita lebih menyenangkan untuk dinikmati. Pembuatan cergam dengan teknik *pop-up* legenda Ciung Wanara dibuat penulis dengan tujuan untuk mengenalkan budaya nusantara kepada anak-anak dengan kemasan buku cergam yang menarik dan disukai anak-anak.

##### 2. Observasi dan Studi Pustaka

Sebelum pembuatan karya, penulis melakukan observasi mengenai legenda Ciung Wanara. Kegiatan ini dilakukan penulis untuk mengetahui lebih jauh

legenda Ciung Wanara yang beredar dikalangan masyarakat khususnya Jawa Barat, diantaranya kunjungan ke kawasan situs Karangkamulyan yang berada di Ciamis Jawa Barat.



Gambar 3.1  
Foto Penulis Ketika Mengunjungi Situs Karangkamulyan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Melangkah ke tahapan selanjutnya, mengumpulkan studi pustaka. Studi pustaka bertujuan untuk mencari sumber teori yang tepat dan referensi gambar yang membantu proses pembuatan karya. Studi pustaka diperlukan untuk mengetahui teknik pembuatan karya dan sejarah legenda Ciung Wanara yang dituangkan dalam sebuah karya cerita bergambar.

Dari segi pembuatan gambar ilustrasi, cerita ini banyak terinspirasi dari peninggalan sejarah seperti adanya situs dan benda sejarah yang dimeuseumkan. Pembuatan gerbang istana meretrospektif dari bangunan yang berada di Istana Pakungwati Cirebon dan pembuatan Istana Galuh penulis terinspirasi dari Keraton Kasepuhan yang berada di Cirebon.



Gambar 3.2  
Gerbang Pakungwati Cirebon  
(Sumber: <http://galuh-pakuan.blogspot.com>)



Gambar 3.3  
Rumah Adat Kasepuhan  
(Sumber: [www.kurniasih.com](http://www.kurniasih.com))

Pada zaman kerajaan mahkota merupakan lambing kebesaran raja seperti yang tergambar di dalam cergam ini. Bentuk mahkota raja yang digunakan Ciung Wanara dan Bondan Sarati, terinspirasi dari mahkota Binokasih. Mahkota tersebut digunakan Prabu Siliwangi pada zaman pemerintahannya di Kerajaan Pajajaran yang merupakan keturunan dari Kerajaan Galuh. Mahkota tersebut sekarang dimuseumkan di Museum Geusan Ulun yang berada di Sumedang.



Gambar 3.4  
Mahkota Binokasih  
(Sumber: <http://www.wewengkonsumedang.com>)

Karakter tokoh cerita dibuat dari hasil studi karakter yang dilakukan penulis dan terinspirasi dari karakter yang sering muncul dicerita anak-anak. Karakter disesuaikan dengan ilustrasi gambar yang sederhana namun ditambah dengan teknik cergam yang menarik dan inovatif yaitu teknik *pop-up*.

### 3. Eksperimen dan Eksplorasi

Dalam tahapan eksplorasi, penulis melakukan studi karakter untuk mengembangkan karakter tokoh Ciung Wanara. Studi karakter dilakukan bertujuan untuk menyesuaikan cerita dengan karakter tokoh yang disukai anak-anak. Sebelum ke tahapan pembuatan karakter, penulis mencari referensi dari berbagai sumber untuk menciptakan karakter Ciung Wanara. Penulis mendapatkan referensi gambar sebuah karakter ciptaan kartun Nickelodeon yaitu *Dora The Explorer*. Kartun Dora yang lucu dan menggunakan warna-warna yang cerah, menjadi stimulus bagi penulis untuk menciptakan deformasi gaya penggambaran yang disesuaikan dengan umur anak 3-6 tahun.



Gambar 3.5  
Dora The Explorer

(Sumber:<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150671749312339>)

Penulis menciptakan karakter tokoh cerita ini dengan ciri berbadan lebih kecil dari ukuran anatomi manusia Asia. Mata dibuat lebih besar, tangan dibuat lebih pendek dan warna yang digunakan terdiri dari warna-warna cerah yang disukai anak-anak seperti warna merah terang, hijau terang dan kuning.

Penulis membuat karakter tokoh dengan meretrospektif dari karakter yang sudah ada. Contohnya dalam hal kostum. Sedangkan untuk bentuk fisik disesuaikan dengan karakter yang mudah dipahami anak usia 3-6 tahun.



Gambar 3.6  
Deformasi bentuk  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.7  
Perbandingan Bentuk  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8  
Meretrospektif Kostum Karakter Tokoh Cerita  
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Tahapan selanjutnya adalah eksperimen, dalam tahapan ini, penulis menyesuaikan teknik *pop-up* dengan ilustrasi cerita legenda Ciung Wanara. Rancangan gambar *pop-up* terdiri dari beberapa tahapan, yang pertama adalah penentuan jenis *pop-up* dan yang kedua pembuatan contoh gambar *pop-up*.

Penulis menentukan jenis *pop-up* dengan melakukan beberapa percobaan yang dipasangkan ke dalam sketsa gambar. Hal tersebut berguna untuk menyesuaikan antara ukuran gambar dan jenis teknik *pop-up* yang digunakan. Selain itu percobaan tersebut berfungsi untuk mengurangi resiko kegagalan ketika mencetak.



Gambar 3.9  
Contoh Percobaan Ilustrasi *Pop-Up* Halaman Tujuh  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### 4. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi cergam Legenda Ciung Wanara adalah

##### 1) Pensil 2B, Penghapus dan Penggaris

Pembuatan sketsa menggunakan tiga media yaitu pensil, penghapus dan penggaris. Pensil 2B digunakan untuk membuat rancangan awal gambar. Penghapus bahan karet digunakan untuk menghapus sketsa yang salah dan merapihkan coretan pensil pada gambar yang telah ditinta supaya gambar terlihat lebih rapi ketika *scan*. Kemudian penggaris digunakan untuk mengukur pola *pop-up* dengan halaman buku.



Gambar 3.10  
Foto Pensil, Penghapus dan Penggaris  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2) Buku Gambar

Buku gambar A4 digunakan untuk membuat *storyboard* dan rancangan awal gambar.



Gambar 3.11  
Buku Gambar  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 3) *Drawing Pen*

*Drawing pen* digunakan untuk penebalan pada garis sketsa atau lebih dikenal dengan sebutan *inking*. *Inking* berfungsi untuk memperjelas tampilan *outline* gambar di laptop ketika *scan*.

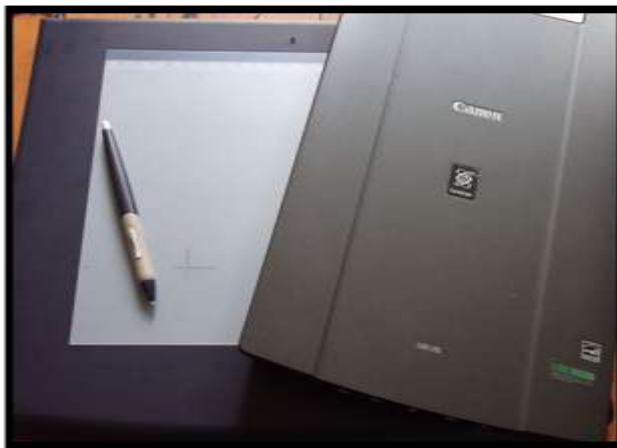




Gambar 3.12  
*Drawing Pen*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) *Scanner*

Fungsi *scanner* adalah sebagai alat pemindah gambar manual ke dalam komputer supaya gambar dapat dikerjakan secara digital.



Gambar 3.13  
*Scanner*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 5) *Laptop*

*Laptop* di gunakan sebagai alat pembantu untuk pembuatan gambar secara digital.



Gambar 3.14  
*Laptop*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 6) Gunting, *Cutter* dan *Double Tape*

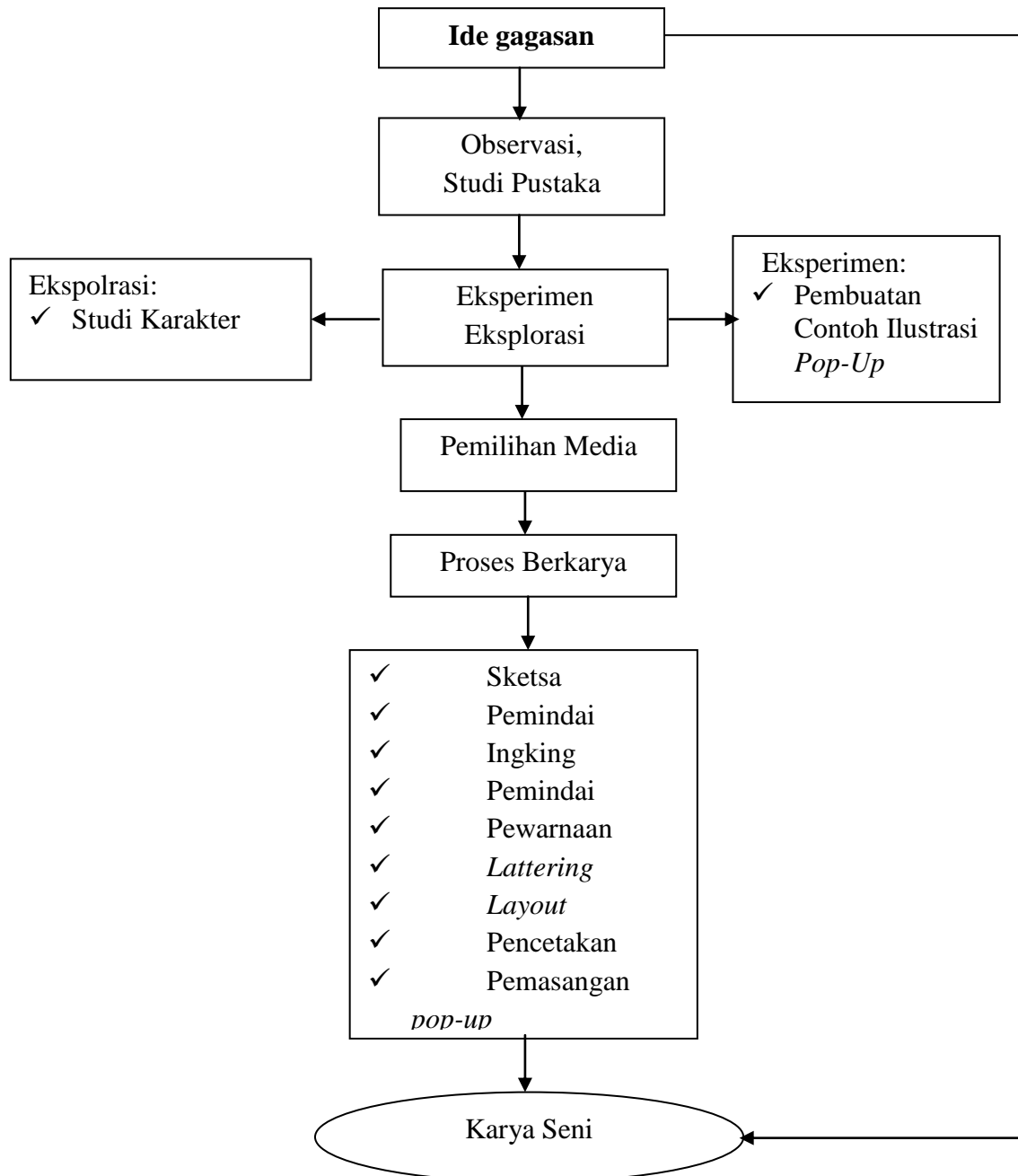
Gunting dan *cutter* di gunakan untuk memotong bagian gambar *pop-up* beserta polanya dan fungsi *double tape* adalah lem perekat untuk menempelkan bagian *pop-up* dengan buku.



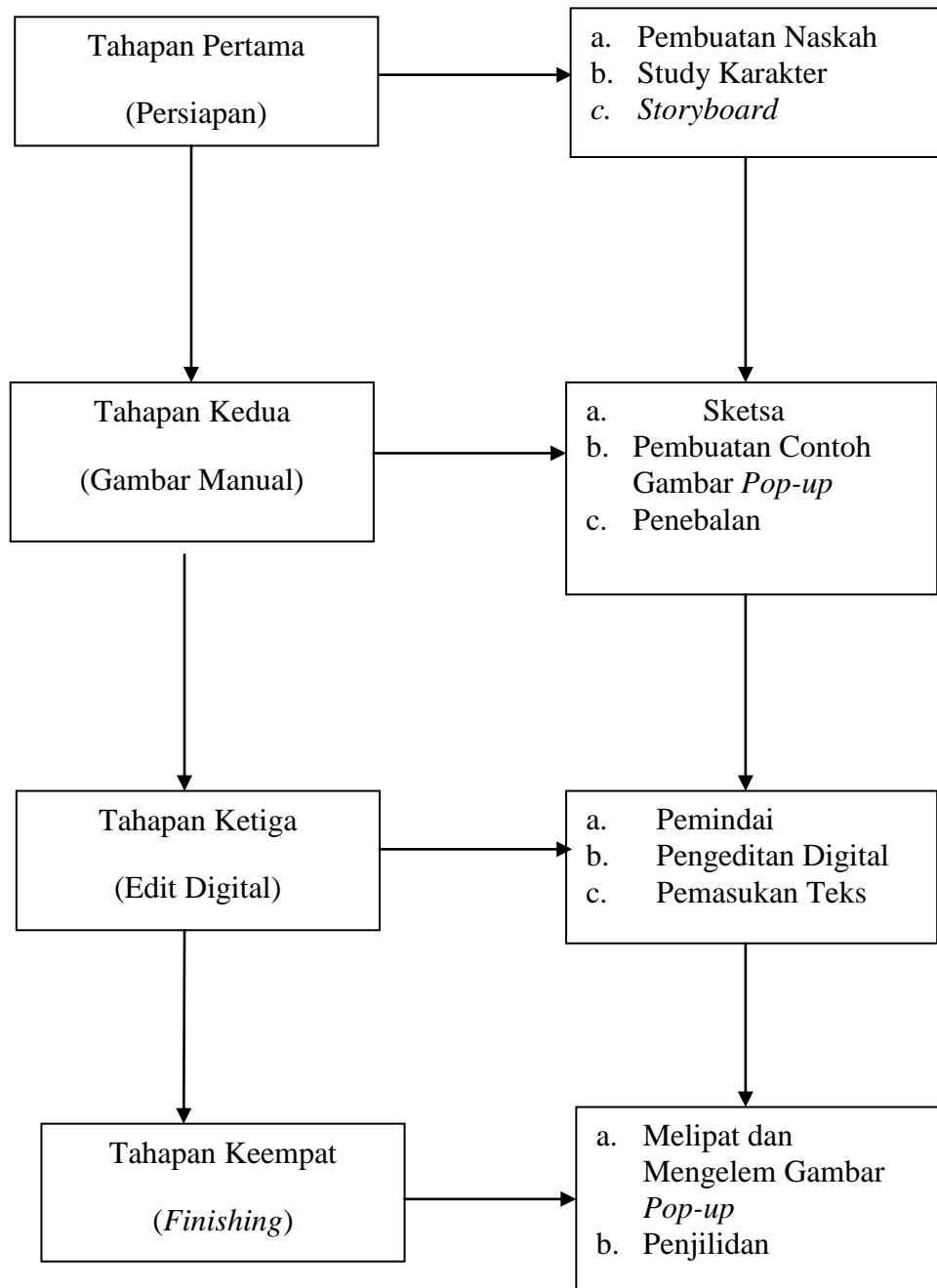
Gambar 3.15  
*Cutter, Gunting dan Double Tape*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### **B. Proses Pembuatan**

Dalam pembuatan sebuah cerita bergambar terdapat beberapa tahapan yang dilakukan hingga tercipta sebuah buku. Di bawah ini bagan dan uraian dari tahapan ataupun proses dalam penciptaan karya cerita bergambar adalah sebagai berikut :



Bagan I  
Proses Penciptaan Karya



**Bagan II**  
Proses Penciptaan Karya Cerita Bergambar Teknik *Pop-Up*

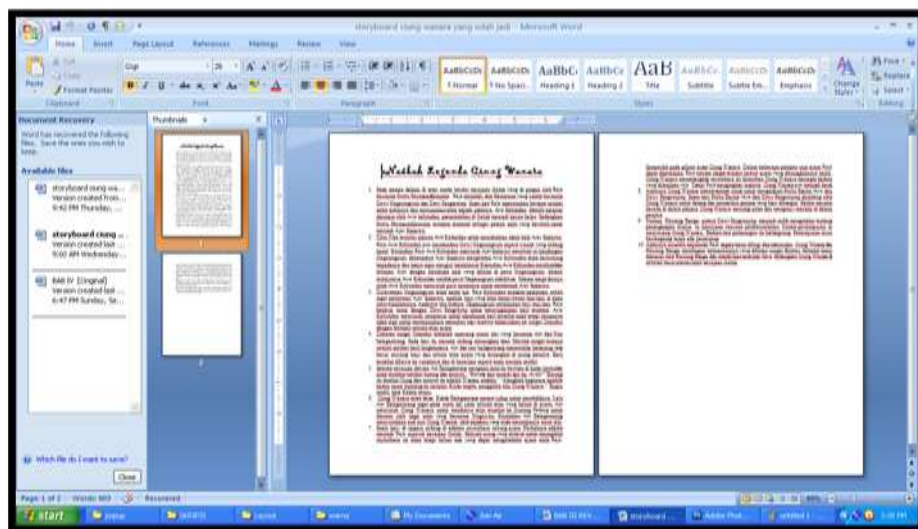
## 1. Tahapan Pertama (Persiapan)

Tahapan pertama pembuatan karya ini terdiri dari:

### a. Pembuatan Naskah

Naskah merupakan hal yang paling diperhatikan dalam sebuah cerita bergambar. Naskah yang menarik dapat mempengaruhi ilustrasi yang terdapat dalam cergam tersebut. Pertama-tama yang harus diperhatikan yaitu menentukan tema, menentukan karakter dan penyusunan isi cerita. Pembuatan isi cerita harus memperhatikan tiga hal penting yang terdiri dari pembukaan, klimaks dan penutup cerita.

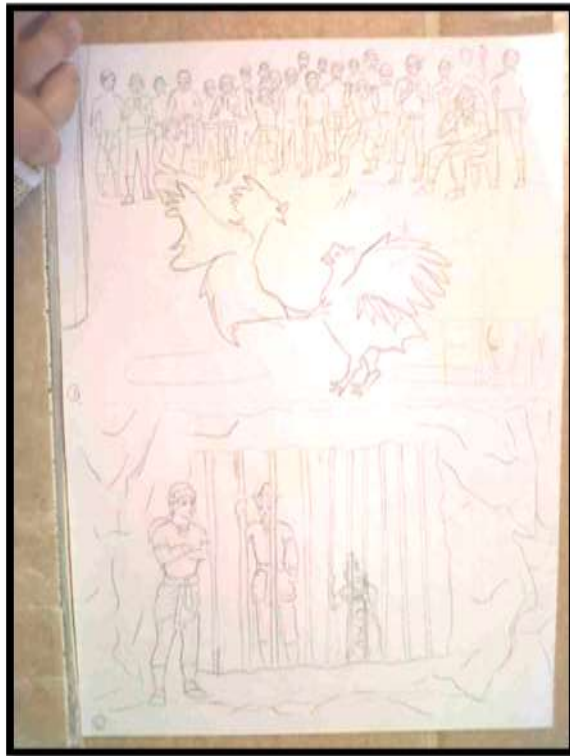
Pada cerita bergambar ini, penulis membuat naskah cerita yang terdiri dari sepuluh inti cerita dari ringkasan keseluruhan buku cerita. Ceritanya menggunakan gaya bahasa sederhana agar mudah dimengerti dan dicerna oleh anak-anak.



Gambar 3.16  
Pembuatan Naskah  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi)

### b. Pembuatan *Storyboard*

Tahapan selanjutnya, pengerjaan *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, Fungsi *storyboard* adalah untuk mempermudah proses pengerjaan dalam pembuatan cerita bergambar.



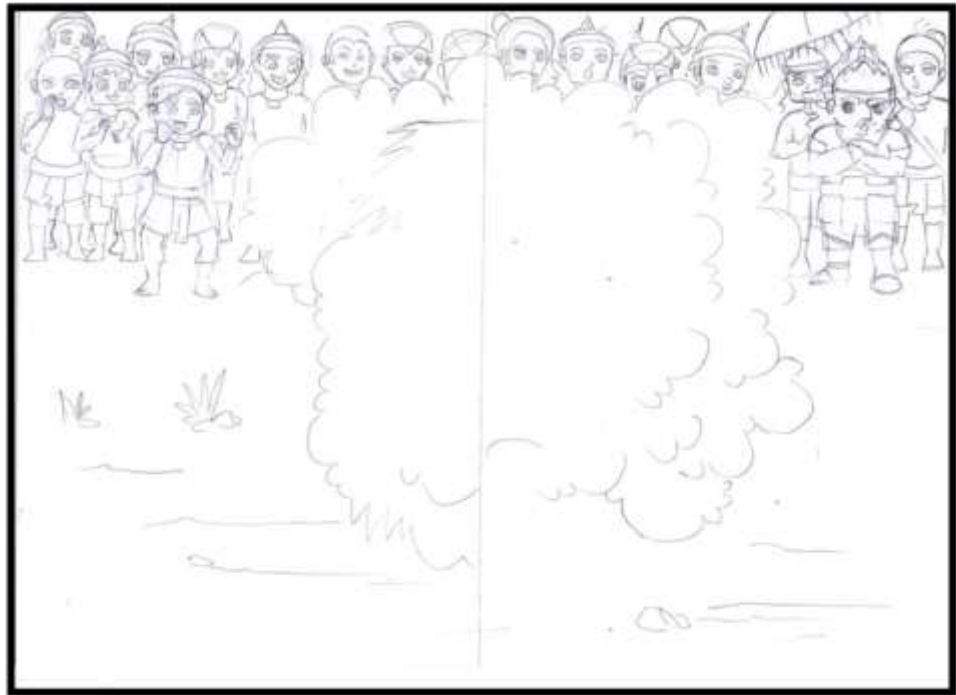
Gambar 3.17  
Pembuatan *Storyboard* halaman 13-14 dan 15-16  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 2. Tahapan Kedua (Gambar Manual)

Tahapan yang kedua adalah menggambar secara manual, tahapannya adalah sebagai berikut :

### a. Sketsa

Sketsa dibuat menggunakan pensil dengan ketebalan tertentu dan biasanya sketsa dibuat dengan garis tipis sebagai rancangan awal pembuatan gambar. Gambar yang telah dirancang didalam *storyboard* dipindahkan ke dalam kertas gambar sebagai rancangan awal gambar yang akan dibuat ke tahapan selanjutnya. Alat yang digunakan dalam pembuatan sketsa adalah pensil berbagai ukuran, penghapus kemudian penggaris.



Gambar 3.18  
Contoh Pembuatan Sketsa  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### b. Penebalan/*Inking*

Gambar yang telah dirancang kemudian diperjelas dengan proses penebalan menggunakan *drawing pen*. Dalam proses penebalan atau *inking* Penulis menggunakan *drawing pen* no 0.1 dan *drawing pen* no 0.7. *Drawing pen* no 0.1 digunakan memperjelas gambar *outline* kecil seperti penebalan pada mata hidung dan mulut sedangkan *drawing pen* 0.7 digunakan untuk menjelaskan gambar objek besar seperti penebalan karakter atau unsur yang diutamakan dalam halaman ilustrasi tersebut.



Gambar 3.19  
Proses *Inking*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 3. Tahapan Ketiga (Edit Digital)

Tahapan yang ketiga adalah pengeditan gambar secara digital, tahapannya sebagai berikut:

#### a. Pemindaian / *Scanning*

Gambar yang telah ditinta kemudian *scan* atau dipindai kedalam laptop dengan alat yang bernama *scanner*. Dalam pembuatan cergam ini *scanner* berfungsi untuk memindahkan gambar manual yang telah ditinta ke dalam komputer untuk diwarnai secara digital.

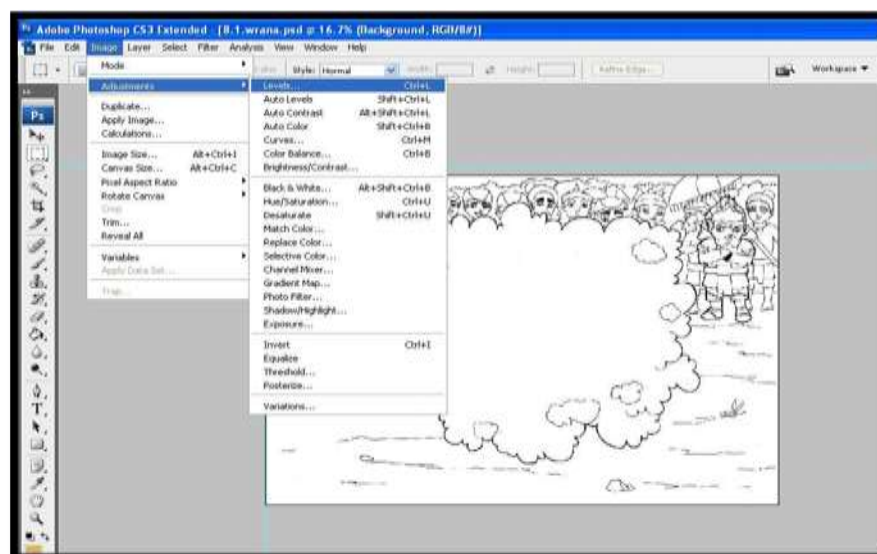




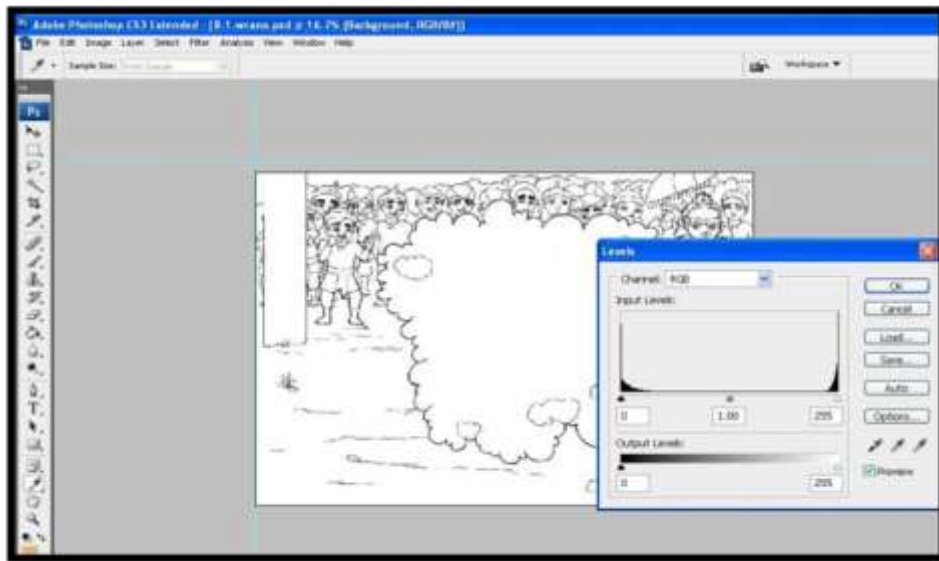
Gambar 3.20  
Proses Pemindai  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### b. Pengeditan gambar

Sebelum ke proses pewarnaan, edit gambar menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*. Atur ketebalan *outline* terlebih dahulu yaitu dengan memilih menu *image-adjustment-levels*. *Levels* digunakan untuk memperjelas *outline* dan membersihkan *layer* yang kotor supaya terlihat lebih bersih.



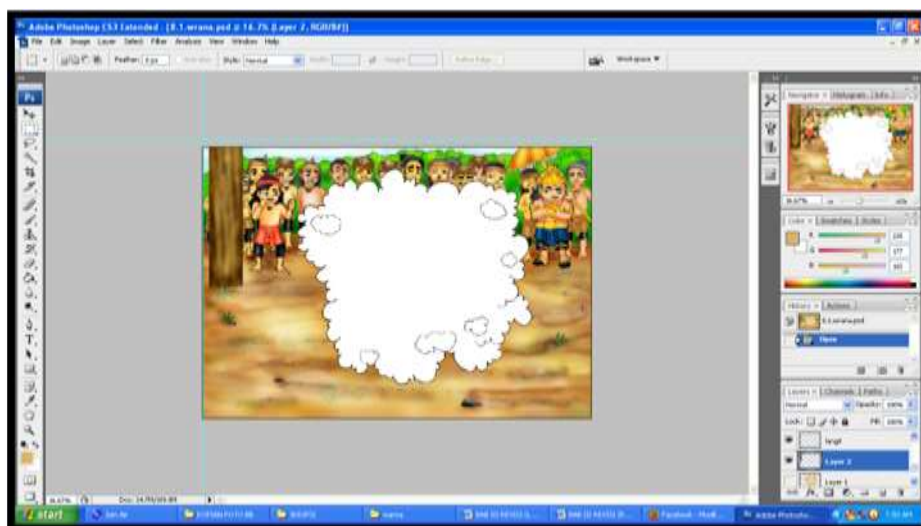
Gambar 3.21  
Pengeditan Gambar dengan *Photoshop*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22  
Pengeditan Gambar dengan *Photoshop*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### c. Pewarnaan Teknik *Digital*

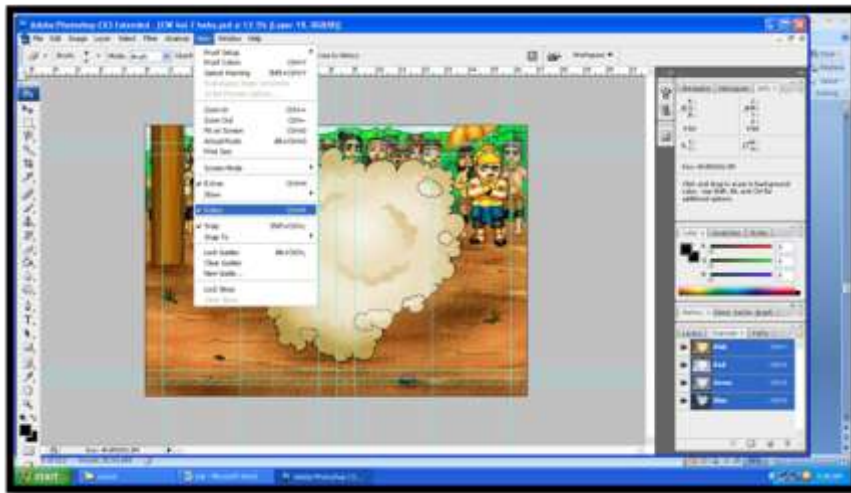
Proses pewarnaan gambar ini menggunakan teknik digital yaitu dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*. Pewarnaan gambar diawali dengan pembuatann *layer* disetiap bagian gambar. Seperti pembuatan *layer* untuk setiap bagian gambar yaitu bagian *background*, tanah, debu dan manusia.



Gambar 3.23  
Contoh Pemisahan Layer untuk Pewarnaan Debu dengan *Background*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### d. Membuat *Layout* Gambar

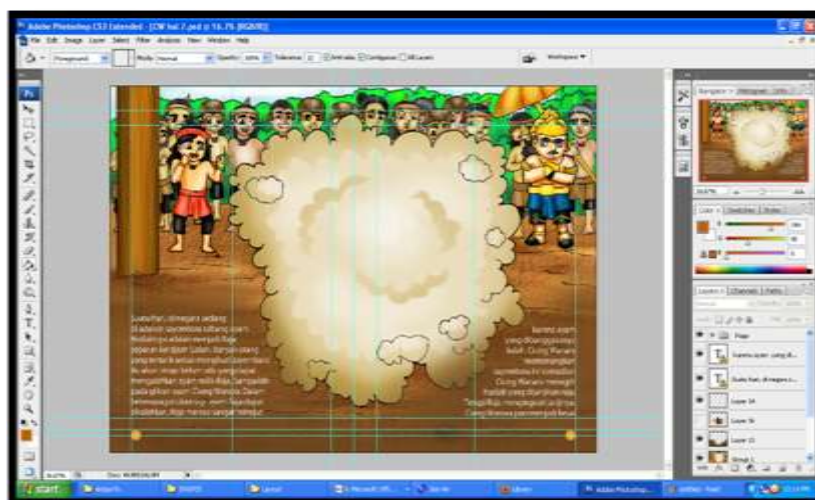
*Layout* digunakan untuk mengatur letak gambar tulisan narasi dan gambar *pop-up* supaya komposisinya tepat.



Gambar 3.24  
Proses *Layout*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### e. Memasukan Teks/*Lettering*

Tahapan selanjutnya adalah memasukan teks naskah cerita dan pemberian nomor halaman buku. Pada proses ini penulis mengaburkan sebagian gambar yang akan diberi teks, supaya teks di dalamnya tersebut mudah dibaca.



Gambar 3.25  
Memasukan Teks Cerita

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### f. Pencetakan Digital

Tahapan selanjutnya adalah pencetakan digital. Hal yang harus diperhatikan sebelum pencetakan adalah ukuran gambar yang akan dicetak, apabila ukurannya tidak sesuai dengan ukuran gambar sebelumnya, gambar yang dicetak tidak akan sama dengan pola *pop-up* yang telah di rancang sebelumnya. Maka dari itu ukur dengan tepat gambar *pop-up* dengan halaman bukunya.

#### 4. Tahapan Keempat (*Finishing*)

Tahapan terakhir pembuatan karya ini adalah:

##### a. Melipat dan Merekatkan *Pop-up*

Gambar yang telah dicetak kemudian dibagi menjadi dua bagian yaitu halaman buku dan gambar *pop-up*. Gunting satu persatu bagian gambar *pop-up*, susun dan sesuaikan dengan halaman buku supaya gambar tidak tertukar dengan halaman lainnya.



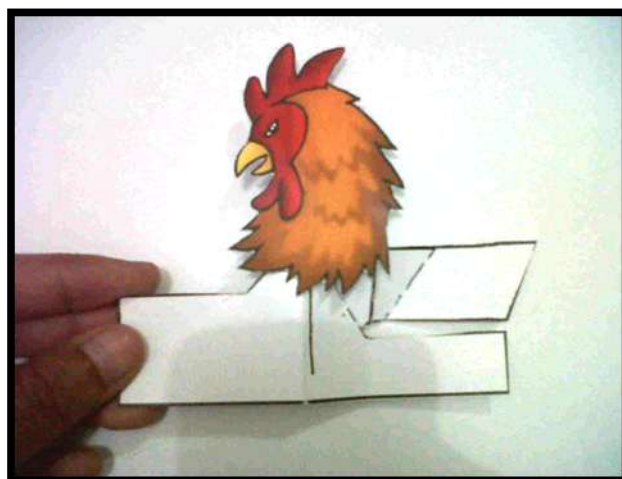
Gambar 2.26  
Penyatuan Gambar *Pop-Up* dengan Halaman Buku  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahapan selanjutnya adalah menggunting dan merekatkan gambar *pop-up* dengan halaman buku. Tahapan ini dapat dikatakan sebagai tahapan tersulit pembuatan buku *pop-up*.



Gambar 3.27  
Pengguntingan Gambar dan Pola *Pop-Up*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gunting bagian gambar *pop-up* dengan bagian pola, lipat pola *pop-up* sampai pola dapat digerakan apabila halamannya dibuka, lipat pola dengan benar sesuai dengan contoh dami yang telah dibuat kemudian lem bagian pola *pop-up* dengan halaman buku.



Gambar 3.28  
Pemasangan Kepala Ayam dengan Pola *Pop-Up*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.29  
Penyatuan *Pop-Up* Kepala Ayam dengan Buku  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.30  
Ilustrasi *Pop-Up* Halaman Tujuh  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## b. Penjilidan

Tahapan terakhir pembuatan karya ini adalah penjilidan karya. Dalam proses penjilidan karya penulis menggunakan proses penjilidan secara digital.



Gambar 3.31  
Buku yang Telah Mengalami Proses Penjilidan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)