

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Definisi Operasional

1. Seni Tari

Di Indonesia perkembangan tari pada awalnya bernilai spiritual tinggi, sering dipakai pada upacara tertentu, misalnya upacara kematian, upacara pernikahan dan sebagainya, namun lama kelamaan berubah nilainya menjadi hiburan dan bersifat tontonan. Tarian tradisional tumbuh dan berkembang di masyarakat dengan berbagai gerakan diiringi musik pengiring dan tersebar di seluruh provinsi di Indonesia.

2. Jaipong

Jaipong atau jaipongan menurut Kurnia dan Nalan (2003:111) adalah:

Sebuah *genre* kesenian yang lahir dari kreativitas seorang seniman dari Bandung, Gugum Gumbira. Kepedulianya terhadap kesenian rakyat, salah satunya ketuk tilu, membuat seorang Gugum Gumbira mengetahui dan mengenal betul perbendaharaan pola gerak tari tradisi yang ada pada kliningan/bajidoran atau ketuk tilu. Gerak-gerak *bukaan*, *pencugan*, *nibakeun* dan beberapa ragam gerak *mincid* dari kesenian-kesenian diatas cukup memberikan inspirasi baginya untuk mengembangkan tari atau kesenian yang kini dikenal dengan nama “Jaipongan”.

3. Nyi Iteung

Siapa rakyat Jawa Barat yang tidak mengenal Kabayan, sosok pemuda Sunda yang polos, banyak akal, humoris, baik hati dan cerdas. Keseharian tokoh ini sudah diceritakan lisan sejak abad ke-19 hingga sekarang secara turun menurun. Cerita Kabayan adalah cerminan kehidupan masyarakat Sunda, Kabayan mencintai Nyi Iteung putri dari *Abah* dan *Ambu* (panggilan bahasa Sunda untuk ibu dan ayah).

Cergam yang dibuat oleh penulis tentang pengenalan tarian tradisional Jawa Barat yaitu Jaipongan membutuhkan karakter yang mewakili wanita

Sunda, maka menurut penulis, Nyi Iteunglah yang paling cocok untuk dijadikan karakter tersebut karena didukung sosoknya yang lembut, baik hati, dan cantik. Nyi Iteung dan Kabayan sudah menjadi cerita rakyat Jawa Barat yang dikenal oleh masyarakat Indonesia.

B. Prosedur Penciptaan

Berawal dari suguhan acara di televisi dimana anak-anak muda Indonesia lebih antusias menari tarian *modern* “*Gangnam Style*” dari korea selatan, juga *boyband* dan *girlband*-nya yang enerjik, dibandingkan tarian dari kebudayaan Indonesia khususnya Tari Jaipong. Jangankan ikut menari tarian tradisional Indonesia, nama-nama tarian setiap provinsinya saja hanya sedikit yang mengetahuinya. Keberadaan tari tradisional Indonesia yang meredup dipengaruhi oleh masuknya budaya asing baik melalui media televisi, media cetak maupun internet, diperlukan penyegaran atau inovasi yang baru dan menarik agar generasi muda antusias mempelajarinya.

Sebagian besar cergam di pasaran dibuat secara manual maupun digital, atau ada yang menggabungkan antara manual lalu diselesaikan dengan digital. Namun penulis menemukan beberapa cergam yang menggunakan foto, baik foto yang diambil langsung, melalui unduhan, atau bahkan cuplikan dari film kemudian dijadikan cergam dengan menampilkan beberapa foto adegan dalam film, contohnya adalah cergam *Batman Begins*.

Batman Begins memang sudah menjadi idola anak-anak maupun dewasa sejak lama. Didalam cergam tersebut terdapat beberapa adegan-adegan sama persis seperti dalam filmnya. Bagaimana tidak, adegan-adegan tersebut adalah hasil potongan film yang diadaptasi Benjamin Harper.



Gambar 3.1
Cergam Fotografi Warner Bros “Batman Begins”
Diadaptasi oleh Benjamin Harper
(Sumber: Gramedia)

Di dalam pembuatan cergam ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan. Penulis membaginya menjadi dua tahapan. Hal tersebut dikarenakan selain disarankan dosen pembimbing menjadikan fotonovela sebagai referensi, penulis juga terinspirasi dari beberapa cergam fotografi yang didapat di beberapa toko buku dan perpustakaan.

Tahap pertama adalah tahap pembuatan isi cergam dengan segala visualisasi yang diharapkan dapat menarik perhatian pembaca khususnya anak-anak sekaligus dijadikan buku pelengkap belajar anak mengenai kebudayaan Indonesia.

Tahap yang kedua adalah tahap pengemasan (*packaging*). Pada umumnya beberapa ilustrator menggunakan prosedur standar dalam membuat cergam, antara lain pembuatan naskah, disertai alat dan bahan yang serupa seperti kertas

gambar untuk pembuatan sketsa dan *storyboard*, pensil, cat warna juga pensil warna untuk mewarnai. Setelah itu dilakukan pemindaian dan olah warna digital menggunakan komputer. Sedikit berbeda dengan cergam yang dibuat oleh penulis, sebelum menjadi buku yang diharapkan dapat dinikmati oleh anak-anak, dilakukan tahap-tahap berikut ini:

a. Persiapan



Bagan I.1
Bagan Berkarya

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa gagasan atau ide pembuatan skripsi ini berawal dari minimnya buku cerita bergambar bertema kebudayaan yang dikemas dengan menggunakan teknik gabungan *pull-up* dan *flap-book* juga penggunaan teknik mengolah foto yang berada di pasaran, sebetulnya ada namun

langka adanya. Adapun tema yang diambil adalah mengenai tarian tradisional Indonesia yang eksistensinya mulai memudar karena adanya akulturasi budaya dari negara luar, sehingga sedikit demi sedikit mulai terkikis. Dalam mewujudkan cerita bergambar tersebut, penulis membaginya menjadi empat konsep berkarya diantaranya:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh penulis antara lain pengajuan pertanyaan langsung terhadap siswa sekolah menengah pertama kelas VII (tujuh) di SMP Negeri 30 Bandung, di mana sekolah tersebut adalah tempat penulis melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan). Kelas VII (tujuh) merupakan peralihan dari Sekolah Dasar menuju jenjang menengah. Seharusnya siswa kelas VII masih mengingat pengetahuan mengenai tarian tradisional yang telah dipelajari di Sekolah Dasar, namun nyatanya tidak.

Penulis mengajukan pertanyaan langsung mengenai tarian tradisional di Indonesia beserta provinsinya kepada siswa: “Sebutkan salah satu tarian di Indonesia beserta provinsinya!”, lalu kemudian sekitar empat orang siswa menjawab namun mereka tidak begitu yakin akan jawabannya masing-masing, jawaban mereka diantaranya: tari Jaipong dari Jawa Barat, Kecak dari Bali, dan tari Saman dari Aceh. Suasana kelas cenderung pasif dan siswa terlihat takut menjawab pertanyaan tersebut karena pertanyaan yang diajukan dianggap pertanyaan yang sulit bagi siswa. Tidak hanya itu, penulis juga menanyakan hal yang sama kepada enam siswa Sekolah Dasar di sekitar rumah penulis yang kebetulan memiliki ikatan saudara, dan mendapatkan respon yang sama. Lain halnya saat penulis menanyakan mengenai tarian dari Korea Selatan yang baru-baru ini sangat terkenal baik di media cetak, televisi maupun media internet. Penulis mengajukan pertanyaan: “Darimana asal Gangnam Style dan contohkan

gerakannya!”. Anak-anak antusias menarikannya sambil tertawa dan cenderung lebih aktif.



Gambar 3.2
Gangnam Style
(Sumber: style.mtv.com)

Gangnam style adalah salah satu musik K-pop tahun 2012 yang dinyanyikan oleh *rapper* Korea Selatan, Park Jae Sang, atau yang lebih dikenal dengan nama PSY. "Gangnam Style" merupakan istilah yang digunakan oleh warga Korea Selatan untuk menggambarkan gaya hidup mewah (Fekadu, Mesfin (8/27/2012). "Wild, Crazy Style". *The Express Associated Press*). Musik dan tarian dari Korea Selatan ini digemari seluruh dunia, begitu juga Indonesia. Namun yang menjadi masalah adalah ketika kebudayaan luar lebih digemari dibandingkan kebudayaan Indonesia sendiri. Siswa di kelas lebih antusias saat ditanyakan bagaimana gerakan *gangnam style* dibandingkan bagaimana gerakan tari jaipong. Dari situlah penulis kemudian mendapat ide untuk membuat cerita bergambar tarian tradisional Indonesia yang diharapkan dapat menarik bagi siswa Sekolah Dasar khususnya.

b. Studi Pustaka

Dengan melakukan studi pustaka mengenai masalah yang diambil dalam karya skripsi ini, penulis dapat mendapatkan informasi dan masukan lebih banyak, seperti yang dikatakan (Nazir,1988: 111). "Studi kepustakaan adalah

teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.”

Secara Metodologis (Ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan (SP.Gustami: 2009) dengan uraian sebagai berikut:

- 1) Penggalan sumber referensi dan informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
- 2) Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi *social cultural* serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam hal ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, pesan makna, nilai ekonomi.
- 4) Perwujudan rancangan kedalam karya nyata sampai tahap penyelesaian (*finishing*).

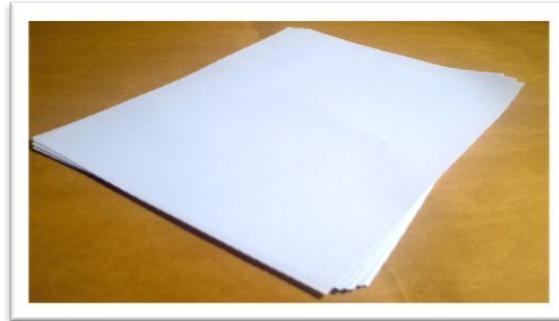
c. Penyediaan Bahan

Pembuatan cergam oleh penulis tidak seperti kebanyakan cergam yang berada di pasaran. Penulis menggunakan teknik olah digital dari foto-foto yang didokumentasikan oleh penulis sendiri. *Background* dan tokoh-tokoh didapatkan dari hasil dokumentasi penulis kemudian diolah dengan mengatur warna dengan Adobe Photoshop CS5. Alat dan bahan yang diperlukan dalam pengerjaan cergam ini adalah:

1) Tahap 1

Yang dibutuhkan pada pembuatan karya pada tahap ini antara lain:

- a) Kertas HVS untuk pembuatan sketsa dan *storyboard* sehingga pengerjaan cergam dengan mengolah foto bisa terkonsep dengan baik.



Gambat 3.3
Kertas HVS
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- b) Pencil 2B untuk membuat goresan sketsa pada *storyboard* sebagai panduan untuk pengerjaan cergam



Gambat 3.4
Pencil 2B dan Penghapus Karet
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- c) Komputer beserta perlengkapannya seperti *mouse* dan juga program Adobe Photoshop CS5.



Gambat 3.5
Perangkat Laptop dengan Program Adobe Photoshop CS5
sebagai Penunjang Pengolahan Digital
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- d) Kamera digital Canon EOS 450D Kiss X2 untuk pemotretan model cergam yang kemudian fotonya akan diolah dengan komputer



Gambar 3.6
Kamera Digital Canon EOS 450D Kiss X2
untuk Pengambilan Foto Model Cergam
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- e) Kertas *Art Paper* 260 gram untuk hasil cetak
f) *Printer*, di tempat percetakan akan mendukung hasil cetak yang lebih baik.

2) Tahap 2

Pada tahap ini dilakukan pengerjaan *flap-book* dan *pull-up*. Yang dibutuhkan pada tahap ini antara lain:

- a) Untuk pengerjaan *flap book* dan *pull up* dilakukan dengan cara manual, bahan yang digunakan antara lain pisau *cutter*, gunting, penggaris untuk mempermudah pemotongan kertas



Gambar 3.7
Pisau *Cutter*, Gunting, Penggaris
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- b) Selotip bening dan lem kayu berdaya perekat tinggi karena sangat mempengaruhi pengerjaan cergam dengan teknik *flap book* dan *pull up*.



Gambar 3.8
Lem kayu dan Selotip
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Proses Berkarya

Berikut adalah langkah- langkah perwujudan rancangan yang dilakukan dalam pembuatan karya :

- 1) Pembuatan Naskah

Di dalam pembuatan naskah, penulis menentukan terlebih dahulu tema yang akan diangkat, setelah itu dibuat kerangka karangan yang berisi unsur-unsur seperti tokoh-tokoh, latar, alur cerita atau plot yang di dalamnya terdapat pengantar cerita, penampilan masalah, ketegangan dan penyelesaian cerita. Isi cergam sangat sederhana, namun dibuat berdasarkan karakteristik anak yang antara lain dari teks cergam yang tidak terlalu berbelit-belit agar anak-anak tidak jenuh saat membaca.

Lalu setelah itu dibuatlah *storyboard* sebagai pedoman dalam menyusun dan membuat karya. *Storyboard* merupakan kerangka sederhana yang dibuat dengan menggunakan media kertas dan pensil. Gambar yang dibuat diawali dengan membuat panel-panel kecil kemudian membuat sketsa cergam secara berurutan dari halaman awal hingga akhir. Secara sederhana ditentukan pula *setting* tempat, sudut pandang, tata letak teks dan sebagainya. Pembuatan *storyboard* ini bertujuan agar pengerjaan cergam terstruktur dengan baik, jika sudah terencana dalam *storyboard* maka dengan mudah penulis dapat menyelesaikan cergam baik dengan manual maupun olah digital seperti yang dibuat oleh penulis, dalam satu lembar kertas A4 meliputi tiga sampai empat kotak gambar ukuran kecil sebagai patokan, mewakili halaman cerita bergambar yang akan digarap.

2) Pengambilan Foto

Pengambilan foto dilakukan di berbagai tempat dan juga membutuhkan beberapa model untuk melengkapi tokoh-tokoh didalam cergam yang dibuat penulis. Penulis mengarahkan model untuk berekspresi sesuai dengan karakter yang ada dalam cergam, baik *gesture* maupun mimik wajah.



Anggiana Puspa
"Ayo, Menari J
Universitas Pen

u

Gambar 3.9
Proses Pengambilan Gambar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tokoh-tokoh yang ada dalam cergam antara lain empat orang anak sekolah dasar dengan kisaran umur 7 hingga 12 tahun, kemudian untuk karakter Nyi Iteung sendiri model yang diambil adalah rekan penulis mahasiswi Jurusan Pendidikan Seni Tari di Universitas Pendidikan Indonesia, dan yang terakhir untuk model Bu Euis adalah rekan penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Untuk *setting* tempat dilakukan di sekitar gunung Tangkuban Parahu, Bandung Barat.



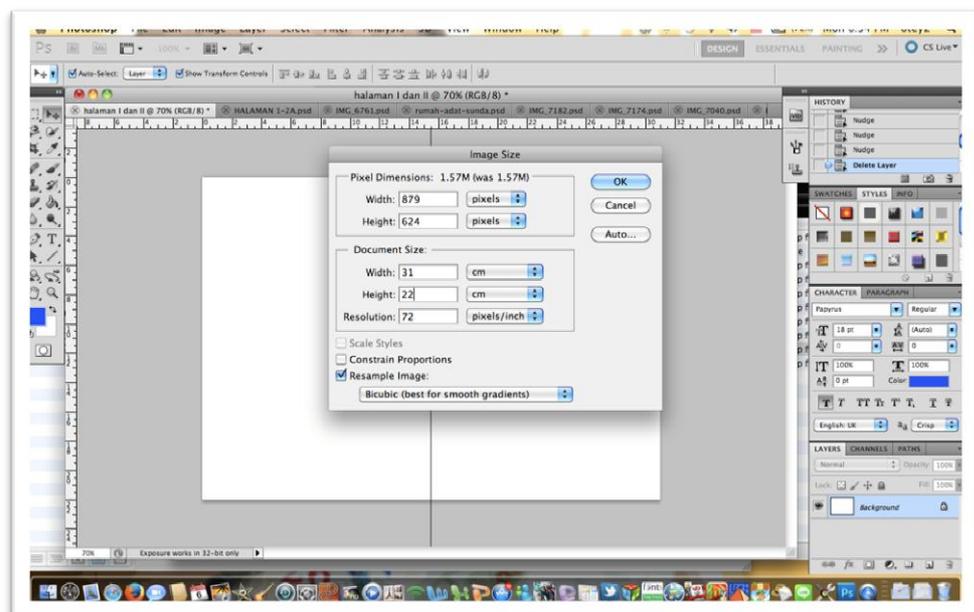
c d e

Gambar 3.10

- a. Model Cergam Karakter Bu Euis
 - b. Model Cergam Karakter Nyi Iteung
 - c. Model Cergam Karakter Galuh
 - d. Model Cergam Karakter Gugum
 - e. Model Cergam Karakter Dudung
- (Sumber: Dokumentasi pribadi)

3) Pengolahan Digital (Tahap 1)

Hal yang pertama dilakukan penulis dalam pengolahan digital adalah membuka program Adobe Photoshop CS5 kemudian menentukan *setting* ukuran lembar cergam pada *layer* yaitu 14,85 cm x 21 cm, ukuran tersebut sesuai karena ukurannya sedang dan tidak sulit untuk dibawa anak kemanapun. Dalam pengerjaan satu panel lembar kerja terdiri dari dua halaman, maka dari itu ukuran lembar kerja diubah menjadi 29,7 cm x 21 cm, penggabungan 2 lembar kerja.



Gambar 3.11
Mengubah Ukuran Lembar Kerja
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah itu penulis melakukan pemilihan foto yang sudah didokumentasikan, menentukan model dengan *gesture* yang sesuai dengan halaman tersebut mengacu pada *storyboard* yang dibuat sebelumnya. Untuk memisahkan objek yang akan diambil dengan *backgroundnya*, penulis memilih *Quick Selection Tool* pada *Toolbox* kemudian menyeleksi objek, menyalinnya di lembar kerja.



c

Gambar 3.12
Menyeleksi Objek

- a. Tampilan Saat Menyeleksi Objek dengan *Quick Selection Tool* pada *Toolbox*
- b. Tampilan Setelah Menyeleksi Objek dengan *Quick Selection Tool* pada *Toolbox*
- c. Tampilan Setelah Menduplikasi Objek untuk Dipindahkan ke Lembar Kerja
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis melakukan hal tersebut ke setiap objek dan memindahkan ke lembar kerja yang ukurannya sudah diatur sebelumnya, sehingga tampilannya menjadi seperti di bawah ini:



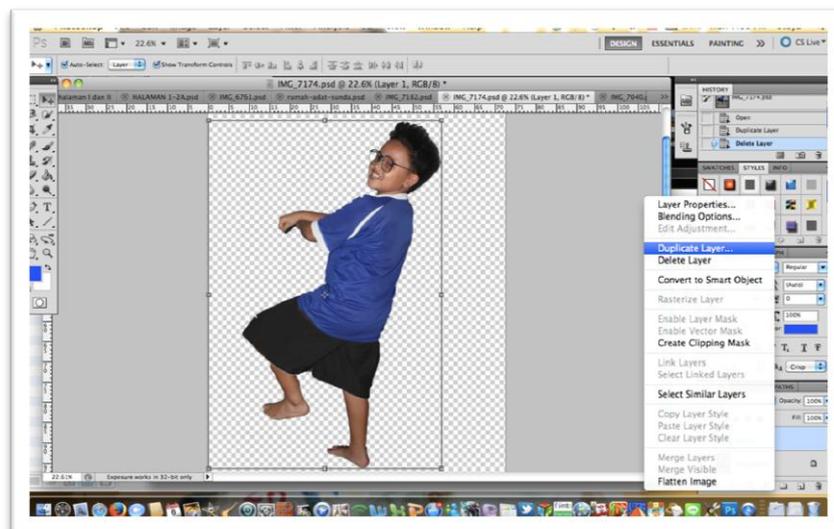
Anggiana Puspa

“Ayo, Menari Jaipong Dengan Nyi Iteung”

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

Gambar 3.13
 Hasil Seleksi Objek pada Lembar Kerja
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Ada beberapa tahap yang dilakukan penulis agar objek-objek pada lembar kerja menyerupai kartun sehingga lebih menarik untuk dinikmati. Pengaruhnya mungkin tidak begitu banyak, namun dengan melakukan perubahan dan penambahan beberapa efek akan memberikan hasil yang lebih baik. Untuk lebih jelas, penulis mengambil contoh karakter Gugum pada cergam yang sedang menari *gangnam style*.



Gambar 3.14
 Objek Gugum
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah menyalin menjadi dua *layer* (lapisan), penulis memberikan masing-masing efek yang berbeda dengan cara memilih dan mengatur *filter* seperti di bawah ini :

Layer yang pertama menggunakan efek *Sketch Photocopy* yang dimaksudkan untuk membuat garis *outline* seperti kebanyakan gambar kartun. kemudian penulis mengganti *layer* menjadi *multiply* pada pilihan *toolbox* di sudut kanan bawah, sehingga gambar menjadi transparan.



Gambar 3.16
Efek *Sketch / Photocopy*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

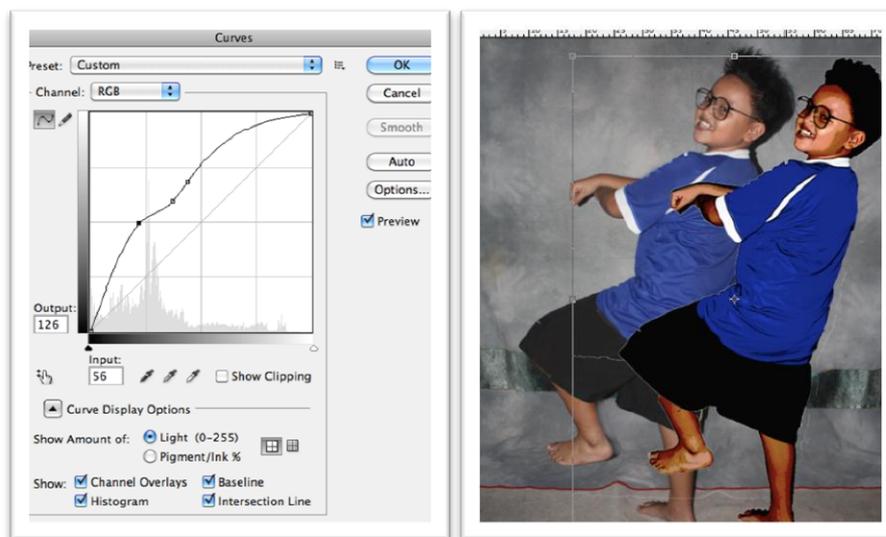
Layer yang kedua menggunakan efek *Cutout* karena efek ini memiliki hasil mendekati kartun. Dalam efek *Cutout* harus menyesuaikan *Number of Levels*, *Edge Simplicity* dan *Edge Fidelity*. Ketiganya antara lain untuk menyesuaikan kontur dan warna yang kita kehendaki.

Anggiana Puspa Dewi, 20
"Ayo, Menari Jaipong De"
Universitas Pendidikan Ind



Gambar 3.17
Efek *Cutout*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah kedua *layer* diatas diberi efek masing-masing kemudian digabungkan menjadi satu *layer* dengan cara memilih *Merge Layers* di *Toolbox* kanan bawah lembar kerja. Setelah itu diatur dengan *adjustmenst* pada pilihan *Image* di atas lembar kerja sehingga terang dan gelap, kontras juga pengaturan warna bisa disesuaikan, hasilnya terlihat perbedaan menjadi seperti di bawah ini:



Gambar 3.18
Pengaturan *Adjustments*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

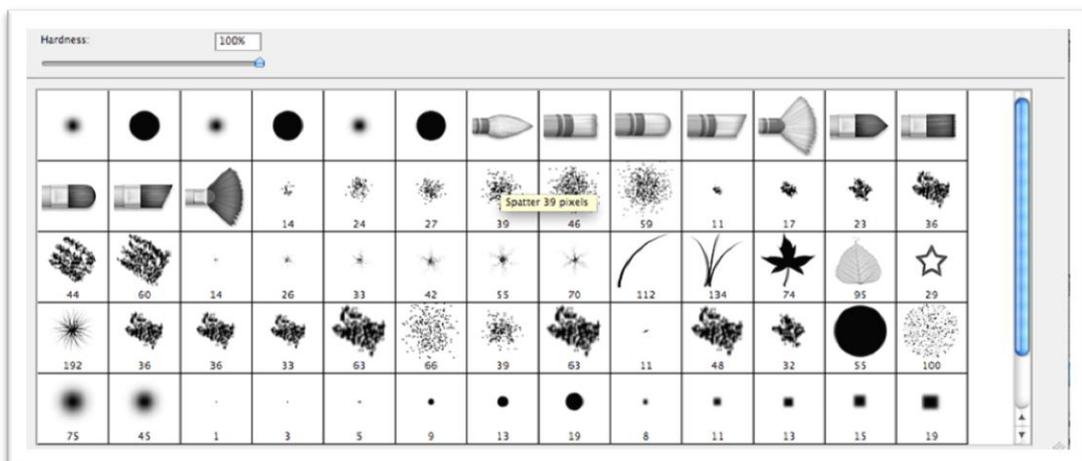


Gambar 3.19

Langkah-langkah *Editing Digital*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis memberikan sedikit pengaturan warna pada pakaian Dudung, menghapus warna yang kurang mendukung konsep, pada pengambilan foto pemeran Dudung memakai pakaian biru dengan logo Persib dan gambaran bendera Inggris, karena bendera Inggris tersebut sama sekali tidak mendukung, maka penulis menghapusnya dengan menggunakan *brush tool* biru sehingga yang muncul adalah aksen logo Persib.

Setelah semua objek diubah sehingga mendekati kartun, kemudian diberi efek dedaunan, tanah, rumput, awan-awan dan langit yang cerah, sehingga step-step yang didapat adalah seperti di atas. Dengan menggunakan *Brush tool* penulis dapat memilih beragam pilihan kuas dan bisa digunakan untuk mendesain lembar kerja, penggunaan *Brush tool* pada *toolbox* cukup mudah. Tampilannya antara lain seperti di bawah ini:



Gambar 3.20
Brush Tool
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Langkah terakhir dalam pengolahan digital adalah pemasukan teks, caranya adalah dengan menggunakan *Horizontal Type Tool* pada *Toolbox*, berbagai macam huruf beserta ukurannya bisa dipilih dan disesuaikan. Agar rapi penulis terlebih dahulu menambahkan garis pinggir dan garis lipatan pada lembar

kerja, caranya dengan menarik *Rulers* (penggaris) di pinggiran lembar kerja, lalu kemudian menambahkan teks.

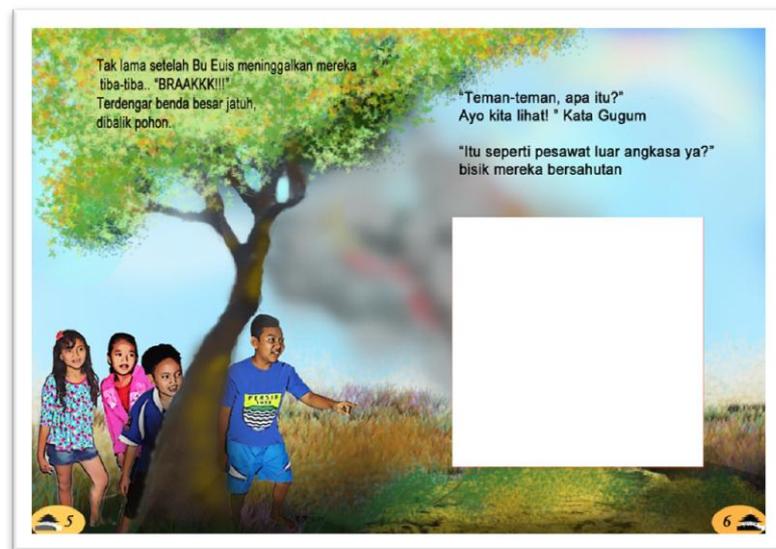


Gambar 3.21
Penambahan Teks
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4) Pembuatan *Pull-up* dan *Flap-book* (Tahap 2)

(a) *Pull-up*

Dalam satu pengerjaan *pull-up*, dibutuhkan tiga lapisan lembar kerja. Yang pertama adalah lapisan bingkai. Ukuran yang ditentukan penulis adalah 10 cm x 10 cm. Lapisan kedua adalah lapisan sebelum gambar berubah, sedangkan lapisan yang ketiga adalah gambar yang sudah berubah. Lapisan pertama terdiri dari dua halaman yang digabung, sedangkan lembar dua dan tiga hanya terdiri dari satu halaman, hal tersebut akan memudahkan dalam proses pengerjaan.



a



Anggiana Puspa Dewi, 2014

"Ayo, Menari Jaipong Dengan Nyi Iteung"

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

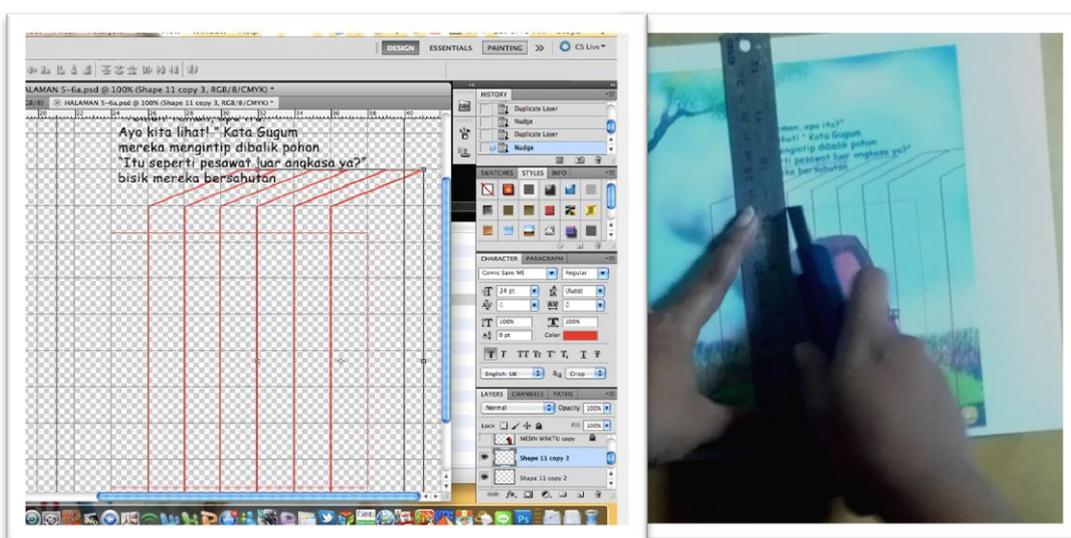
b

c

Gambar 3.22

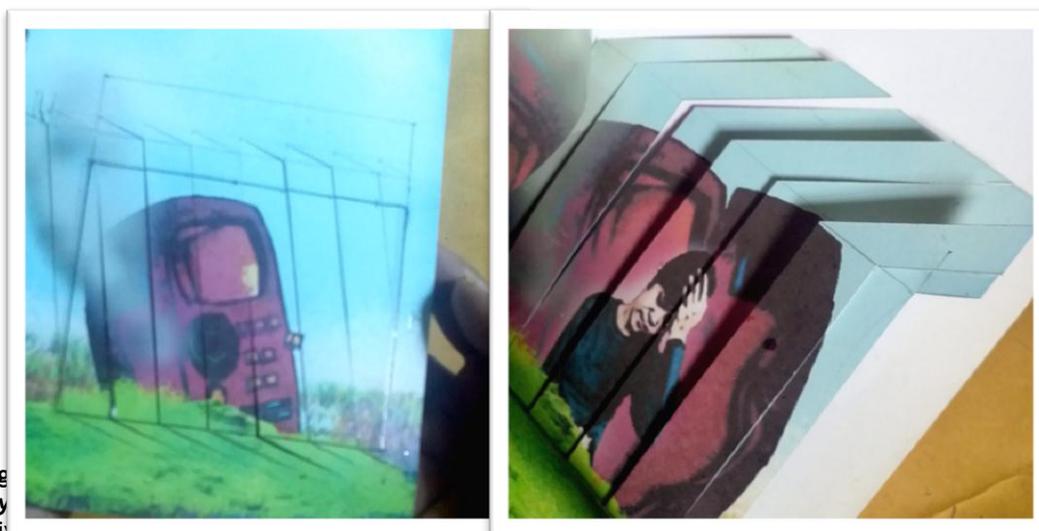
- 2) Lapisan Bingkai
 - 3) Lapisan Sebelum Gambar Berubah
 - 4) Lapisan Setelah Gambar Berubah
- (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Penulis memberikan garis yang ditambahkan pada lapisan dua dan tiga untuk mempermudah pemotongan kertas dengan pisau *cutter*, sehingga tidak perlu kerepotan untuk mengukurnya secara manual. Adobe Photoshop membantu mengakuratkan garis tersebut dengan penggunaan *Grid*, seperti di bawah ini:



Gambar 3.23

Pengaturan Garis untuk Proses Pemotongan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Ang
"Ay
Uni

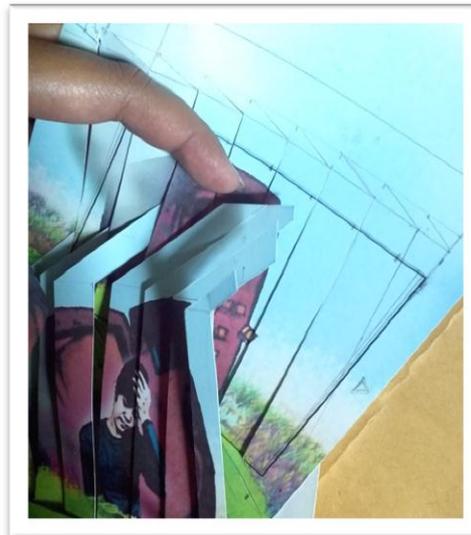
a

b

Gambar 3.24

- a. Lapisan Satu Setelah Pemotongan
- b. Lapisan Dua Setelah Pemotongan

Setelah melakukan proses pemotongan, penulis menyatukan lapisan satu dan lapisan dua. Caranya dengan menyisipkan potongan lapisan satu ke lapisan yang kedua secara teratur satu persatu.



Gambar 3.25

Proses Menyatukan Lapisan Satu dan Dua
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Lalu proses selanjutnya adalah pengeleman gabungan lapisan dua dan tiga ke lapisan bingkai dengan lem kayu yang berdaya rekat baik. Untuk penopang belakang, digunakan lembar kerja berikutnya, hasilnya adalah seperti di bawah ini:

Anggiana Puspa Dewi, 2014

“Ayo, Menari Jaipong Dengan Nyi Iteung”

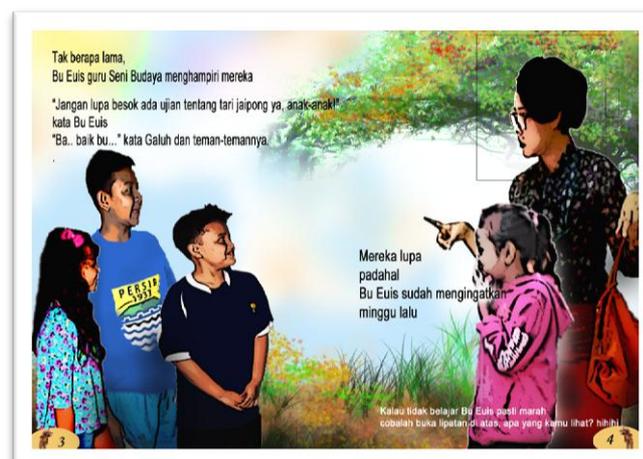
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.26
Tampilan Penarikan *Pull-up* Setelah Disusun
(Sumber: Dokumentasi penulis)

(b) *Flap-book*

Lain halnya dengan *pull-up*, pengerjaan *flap-book* jauh lebih praktis. Dalam *flap-book* hanya dibutuhkan dua lapisan, lapisan yang pertama lapisan yang belum berubah, dan yang kedua setelah berubah. Bentuk *flap* atau buku berjendela yang dipakai penulis yaitu kotak atau persegi, dimaksudkan agar lebih mudah dan tidak mudah robek saat dibuka.



Gambar 3.27
Lapisan Pertama *Flap-book*
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Pada lapisan yang pertama diberi garis berbentuk kotak atau persegi yang nantinya akan dipotong di tiga sisi sedangkan sisi satunya sebagai penopang. Pada bagian belakang sisi penopang penulis memberikan sedikit sayatan untuk mempermudah saat dilipat. Setelah dipotong, hasilnya seperti di bawah ini:



Gambar 3.28
Proses Pemotongan *Flap-book*
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 3.29
Lapisan Kedua *Flap-book*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Setelah pemotongan pada lapisan satu, yang dilakukan penulis selanjutnya adalah pengeleman lapisan satu dan lapisan dua dengan lem kayu. Proses *flap-book* jauh lebih mudah, hasilnya seperti di bawah ini



Gambar 3.30
Penggabungan Dua Lapisan *Flap-book*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

7) Penjilidan

Proses yang terakhir dalam pembuatan cergam ini adalah penjilidan, setelah melakukan proses digital kemudian menyusunnya dengan teknik *pull-up* dan *flap-book*, susunan karya tersebut direkatkan dengan jilid *hardcover* untuk memberikan kesan yang menarik dan eksklusif sehingga anak-anak kemudian tertarik untuk membaca dan menikmati cergam ini.