

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

A. PERWUJUDAN KARYA

Karya cerita bergambar Bintang Jatuh ini dibuat melalui tahapan-tahapan yang cukup panjang. Pada dasarnya pengerjaan karya ilustrasi ini dibuat dengan teknik manual, kemudian melalui proses *editing* secara digital. Pembuatan cerita bergambar ini secara singkat dapat dijelaskan melalui skema proses berkarya berikut:



Diagram 3.1
Skema Proses Berkarya
(sumber: dokumentasi penulis)

Penulis memulai pembuatan karya berdasarkan ide yang muncul. Ide tersebut bisa dari luar (eksternal) ataupun dari dalam (internal), atau bisa juga keduanya. Ide untuk membuat karya ilustrasi tersebut kemudian dikontemplasikan dengan memperhatikan isu, tren saat ini, serta opini-opini yang didapat penulis berkaitan dengan karya. Penulis juga berpegang pada ilmu desain mengenai pembuatan ilustrasi cergam yang baik seperti misalnya komposisi, *layout* dan sebagainya. Penulis kemudian melakukan observasi berkaitan dengan contoh buku cerita bergambar yang sudah ada di pasaran.

Penulis mencoba membuat sketsa awal karya, diantaranya dalam bentuk penokohan. Penulis kemudian memulai proses berkarya menggunakan alat dan bahan yang telah dipersiapkan. Tahapan proses berkarya diantaranya pembuatan naskah, *storyboard*, pewarnaan, *scanning*, *editing* dan pengemasan karya (penjilidan) hingga ke dalam bentuk karya jadi.

1. Ide Penciptaan

Langkah pertama dalam pembuatan karya cerita bergambar ini adalah penentuan ide atau gagasan. Ide tersebut datang dari luar dan dalam diri penulis. Ide atau gagasan dari dalam terutama berasal dari ketertarikan penulis kepada dunia menulis, khususnya cerita anak.

Penulis senang menulis dan membaca cerita-cerita pendek untuk anak. Ide ini juga muncul berdasarkan kenangan masa kecil penulis ketika dibacakan buku cerita oleh orang tua penulis, khususnya cerita-cerita ber-*genre* fantasi.

Ide yang datang dari luar diri penulis terutama banyak berasal dari film-film bergenre fantasi. Tema fantasi yang dipilih penulis terinspirasi dari beberapa sumber, seperti film adaptasi novel karangan Neil Gaiman, *Stardust*, dan film adaptasi novel trilogy *Lord of the Rings* karya J. R. R Tolkien.



Gambar 3.1
Film *Stardust* (kiri), dan Film *Lord of The Rings* (kanan).
(sumber: www.imdb.com)

Kedua film tersebut menggunakan tipe pengkarakteran tokoh utama yang hampir sama, yaitu bintang sebagai makhluk imajinatif. Bintang disini bukan merupakan benda mati yang hanya bersinar di langit, tapi juga hidup dan memiliki sifat dan berinteraksi dalam suatu proses kehidupan seperti manusia.

Penulis kemudian menggunakan bintang jatuh sebagai ide utama yang berhubungan dengan tema karya ilustrasi ini, yaitu fiksi imajinatif. Penulis menyesuaikan sumber ide cerita agar tidak terlalu rumit serta sesuai dengan tingkat berpikir anak. Oleh karena itu penulis tidak membuat alur cerita berbelit dan banyak tokoh utama seperti pada film-film sumber ide karya ilustrasi ini.

Ide tersebut kemudian diolah kembali dengan beberapa pertimbangan dan observasi terhadap karya ilustrasi cergam yang ada saat ini. Setelah didapatkan konsep yang diinginkan maka dituangkan ke dalam sketsa sebagai gambaran awal.

2. Tema

Setelah penentuan ide, selanjutnya penulis menentukan tema utama cerita. Tema untuk karya cerita bergambar yang dipilih adalah fiksi imajinasi dengan muatan nilai moral dan budaya.

3. Plot

Penulis dalam menentukan plot atau alur cerita memperhatikan agar jalan cerita tidak terlalu rumit bagi anak, tapi juga tidak terlalu sederhana sehingga tidak membosankan.

Alur cerita karya ilustrasi ini berkisah tentang bintang yang tidak mematuhi perkataan orangtuanya sehingga dia terdampar di Bumi. Di Bumi dia disekap oleh penyihir jahat dan harus menjadi budak si penyihir. Bintang tersebut berusaha melarikan diri dan berhasil kembali ke langit.

4. Sudut Pandang

Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga, dimana penulis sebagai penutur kisah. Penulis menggunakan sudut pandang ini dengan

dasar pemikiran bahwa buku ini selain dibaca sendiri oleh anak tapi bisa juga dibacakan oleh orang lain misalnya orang tua pada anaknya.

5. Karakter

Penulis sengaja tidak terlalu banyak menciptakan banyak karakter agar cerita lebih sederhana dan tidak membingungkan pembaca.

6. *Setting* Cerita

Cerita Bintang jatuh ini adalah cerita fiksi bertemakan dunia sihir maka penulis lebih banyak menggunakan *setting* tempat yang bersifat imajinatif.

B. PERSIAPAN

1. Observasi dan Studi Pustaka

Seperti sudah dijelaskan di bab II, penulis telah melakukan observasi di pusat-pusat penjualan buku cerita bergambar di daerah Bandung, guna mengetahui kriteria buku cerita bergambar yang baik untuk anak serta sebagai bahan referensi. Berdasarkan observasi tersebut penulis mendapatkan beberapa contoh buku bergambar yang ada di pasaran.

2. Alat dan Bahan

Proses pembuatan cerita bergambar Bintang Jatuh ini dilakukan secara manual menggunakan teknik *aquarel*. Alat dan bahan yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan ilustrasi cerita bergambar ini diantaranya:

- a. Cat air (kemasan tube) merk *Reeves*, dipakai dalam pewarnaan utama.



Gambar 3.2
Cat Air.
(sumber: dokumentasi penulis)

- b. Kertas HVS

Kertas HVS digunakan dalam tahap pembuatan sketsa dan *storyboard*.

- c. Kertas lembar kerja.

Kertas lembar kerja yang digunakan yaitu jenis kertas *acid free*, merk “*Canson*”. Berat jenis kertas ini 200 gsm.

- d. Pensil 2B dan penghapus karet.



Gambar 3.3
Pensil 2B dan Penghapus Karet.
(sumber: dokumentasi penulis)

Pensil 2B digunakan dalam proses pembuatan sketsa awal. Penghapus karet dengan bahan yang lunak dan lembut agar tidak merusak tekstur kertas kerja.

e. Pensil warna *water colour* merk *Luna*.

Pensil ini terutama digunakan dalam pembuatan sketsa pada kertas kerja. Bekas pensil akan menyatu dengan warna dari cat air sehingga tidak mengganggu gambar. Penggunaan pensil warna juga ditujukan untuk pembuatan kontur objek, khususnya objek dengan detail-detil kecil yang tidak bisa dicapai dengan kuas.



Gambar 3.4
Pensil Warna.
(sumber: dokumentasi penulis)

f. Kuas.

Jenis kuas yang dipakai adalah kuas khusus untuk cat air, terbuat dari nilon atau bulu *sable* sintetik.



Gambar 3.5
Kuas Khusus Cat Air.
(sumber: dokumentasi penulis)

Pemakaian kuas pada proses pewarnaan terdiri dari beragam ukuran dan jenis tergantung pemakaiannya. Untuk bidang sedang digunakan kuas berjenis lebar, misalnya jenis *Bright* dan *Flat*. Pulasan bidang objek sedang hingga kecil menggunakan kuas jenis *Round*. Untuk *outline* atau detil-detil seperti rambut digunakan kuas berjenis *Rigger*.

g. Palet, berfungsi sebagai tempat mencampur cat.



Gambar 3.6
Palet Lukis.
(sumber: dokumentasi penulis)

h. Komputer



Gambar 3.7
Komputer
(sumber: dokumentasi penulis)

Perangkat komputer yang digunakan memiliki spesifikasi yang memadai untuk pengolahan gambar. Spesifikasinya diantaranya prosesor *Intel Core i3* 2, 4 GHz, RAM 1 GB, menggunakan perangkat lunak (*software*) pengolah grafis *Adobe Photoshop CS3*.

C. PROSES PENCIPTAAN

1. Pembuatan Sinopsis dan Naskah

Naskah (*script*) merupakan konsep tulisan yang berisi informasi, cerita dan dialog yang akan digunakan pada cerita bergambar. Pembuatan naskah ini terdiri dari tiga langkah utama yaitu pemilihan tema, pembuatan kerangka karangan, dan penulisan naskah.

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk plot atau kerangka karangan. Kerangka karangan ini berfungsi menentukan pembukaan/awal cerita (*opening*), puncak

cerita (*climax*), dan penutup cerita (*ending*) yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah penulisan naskah dan penambahan dialog.

2. Pembuatan Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai perencana tata letak gambar. *Storyboard* ini penting karena menentukan jumlah halaman yang akan dibuat, serta komposisi gambar tiap halaman.

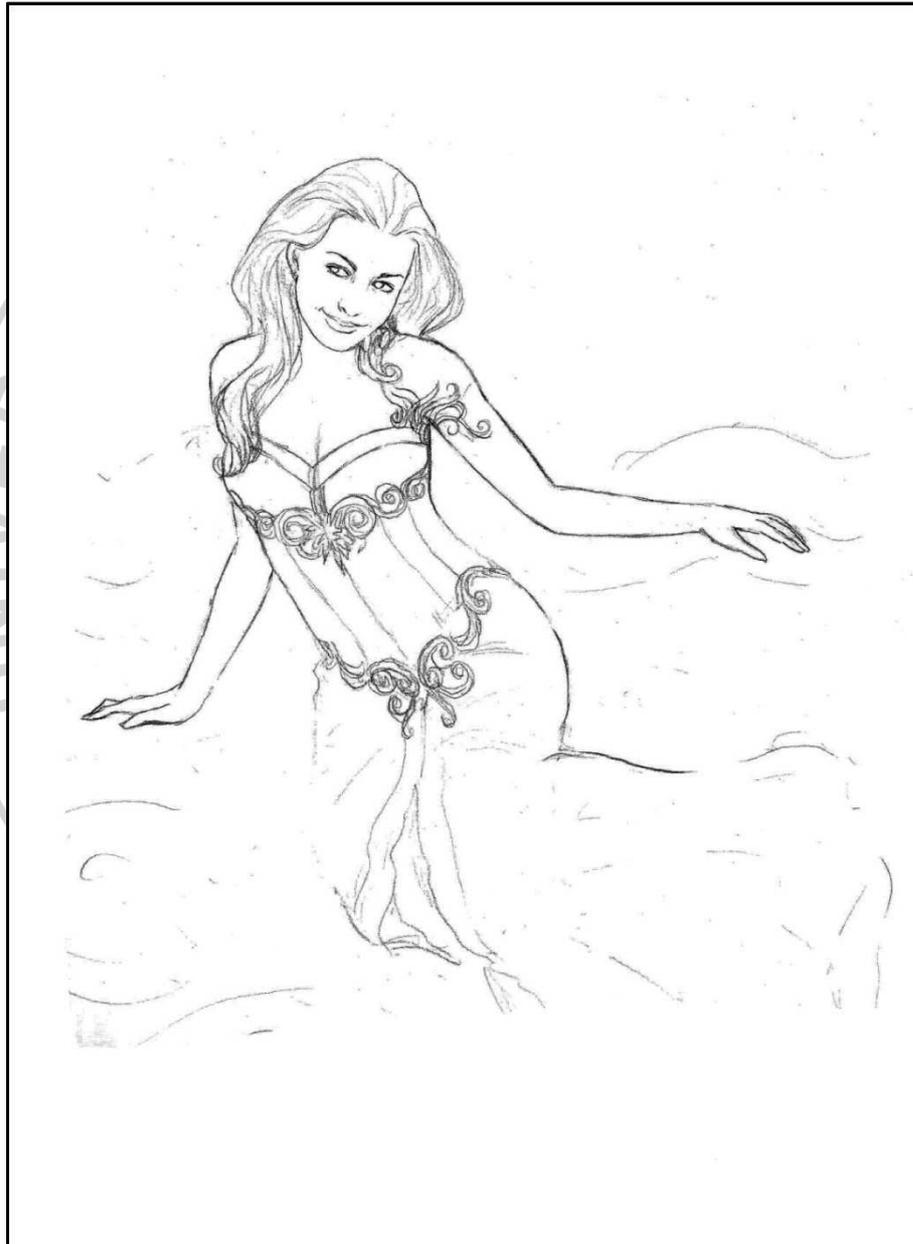
Berikut ini contoh *storyboard* dari cerita bergambar Bintang Jatuh yang dibuat penulis:



Gambar 3.8
Contoh *Storyboard* Cerita Bergambar Bintang Jatuh.
(sumber: dokumentasi penulis)

3. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa dibuat langsung pada media kertas kerja. Pada proses ini digunakan *watercolour pencil* agar jejak pensil warna membur bersama sapuan cat air. Sketsa yang dibuat mengacu pada *storyboard* yang sudah dibuat.



Gambar 3.9
Contoh Gambar Sketsa Cerita Bergambar Bintang Jatuh.
(sumber: dokumentasi penulis)

4. Pewarnaan

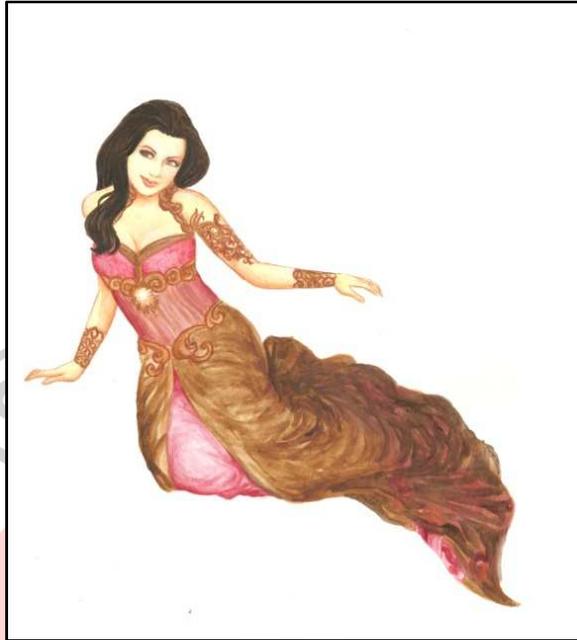
Langkah pertama dalam pewarnaan ini yaitu pewarnaan latar belakang (*background*). Hal ini bertujuan menghindari kesalahan pewarnaan dan supaya objek utama tidak terkena warna latar sehingga lebih rapi. Selanjutnya adalah pewarnaan detail objek menggunakan perbandingan cat air yang lebih pekat bertujuan untuk memunculkan objek.

Pada beberapa gambar, pembuatan *background* dan objek dipisah dalam bidang kertas kerja yang berbeda. Teknik ini dilakukan mengingat ada beberapa kelemahan penulis dalam menyapukan warna pada bidang-bidang latar sehingga dikhawatirkan akan merusak objek utama gambar. Nantinya objek dan *background* akan disatukan pada saat *editing*.



Gambar 3.10
Tahap Pewarnaan.
(sumber: dokumentasi penulis)

5. Pemindaian (*Scanning*)



Gambar 3.11
Gambar Hasil *Scanning*.
(sumber: dokumentasi penulis)

Tahap *scanning* ini menggunakan bantuan alat *scanner* untuk merekam hasil gambar yang telah dibuat. *Scanner* yang digunakan adalah HP F2410. Resolusi gambar yang digunakan dalam proses ini adalah 600 ppi dengan format jpeg.

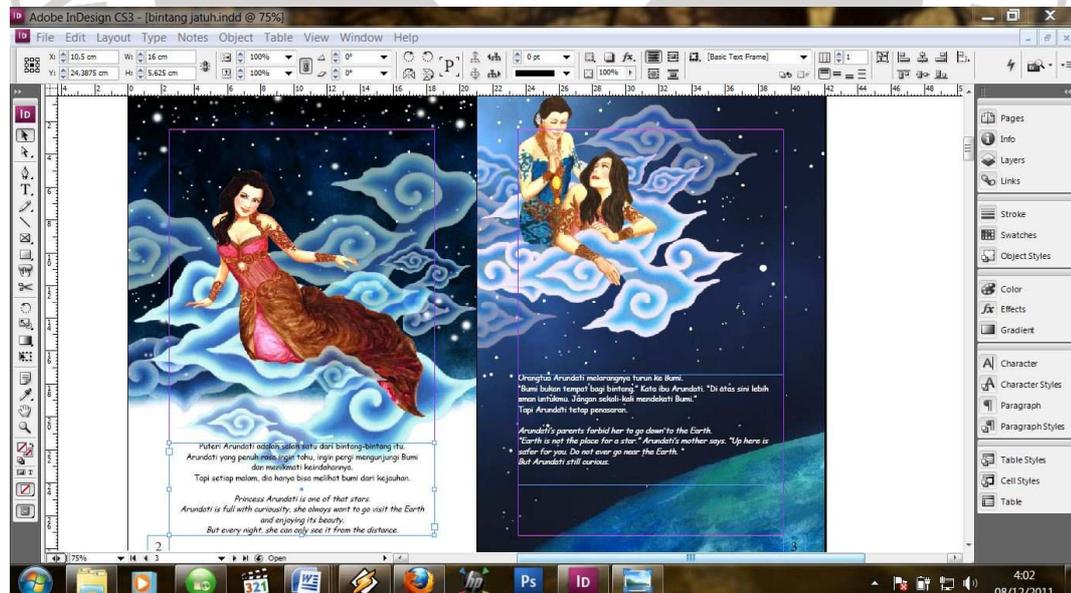
6. *Editing* dan *Lettering*

Tahap *editing* ini dilakukan pada komputer menggunakan bantuan program Adobe Photoshop CS3. Proses yang dilakukan diantaranya *editing* warna (*hue*, *saturation*, serta *color balance*), kecerahan (*brightness/contrast* dan *exposure*), perapian gambar, penambahan efek gambar tertentu serta penggabungan *background* dan objek pada beberapa gambar.



Gambar 3.12
Tahap *Editing* Menggunakan Program Adobe Photoshop CS3.
(sumber: dokumentasi penulis)

Proses selanjutnya adalah penambahan teks (*lettering*) dan pemberian nomor halaman menggunakan program komputer *Adobe Indesign CS3*.



Gambar 3.13
Tahap Penambahan Teks Menggunakan Program *Adobe Indesign*.
(sumber: dokumentasi penulis)