

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting yang menjadi penunjang dari proses pembelajaran itu sendiri. Berbagai macam media pembelajaran telah berkembang di dunia pendidikan, mulai dari yang sederhana sampai yang terbilang canggih, tergantung dari bahan ajar yang akan disampaikan.

Buku teks atau buku pelajaran merupakan media pembelajaran yang paling dasar. Namun penulis melihat antusiasme siswa terhadap buku pelajaran dirasa kurang, terlebih lagi jika isi dari buku tersebut cenderung lebih banyak teks. Penulis ingin menerapkan unsur ilustrasi pada buku media pembelajaran membuat dalam bentuk komik media pembelajaran, dengan sasaran siswa SMP. Karakter siswa yang menginjak usia remaja, cenderung lebih senang membaca majalah atau komik dibandingkan membaca buku pelajaran. Komik media pembelajaran tersebut dapat menjadi inovasi baru di bidang pendidikan, khususnya pelajaran Seni Budaya/Prakarya.

Pembelajaran membuat di sekolah merupakan salah satu pelajaran seni rupa yang cukup berkembang. Siswa diajarkan mendesain motif batik, membuat pola, mencanting, bahkan hingga proses pewarnaan. Dalam hal pemberian materi di awal, berdasarkan hasil observasi penulis, guru cenderung menerangkan dengan cara pembelajaran yang sama. Bisa dengan metode ceramah atau hanya menggunakan media tayang/*powerpoint*. Penulis merasa jika siswa diberikan buku komik media pembelajaran membuat tersebut, akan menjadi stimulus awal untuk siswa memahami batik lebih lanjut, sehingga akan membantu guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut yang menjadikan gagasan atau ide berkarya penulis dalam

membuat komik media pembelajaran. Untuk mempermudah proses pengerjaan komik tersebut, penulis membuat kerangka alur kerja sebagai berikut:



Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagan 3.1

Alur Kerja Proses Pembuatan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila informasi/isi dari media tersebut dapat tersampaikan kepada sasaran. Sasaran dari komik media pembelajaran ini adalah siswa SMP dengan rentang usia 12-15 tahun. Penulis berpendapat bahwa pada rentang usia tersebut, siswa sudah dapat membaca cerita dan mempunyai kemampuan analisis yang cukup baik. Komik media pembelajaran tersebut pun dapat digunakan oleh siswa dengan rentang usia lebih tinggi ataupun seorang guru sekalipun karena isi dari komik tersebut merupakan bahan ajar/materi pembelajaran di sekolah yang harus dipahami siswa sekaligus guru.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, buku komik media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pelajaran Seni Budaya di SMP. Penggambaran dengan gaya gambar yang cukup sederhana dan warna-warna cerah, dapat menambah stimulus siswa untuk belajar.

Sebelum memasuki tahap pembuatan komik tersebut, penulis melakukan studi lapangan mengenai buku pelajaran yang digunakan oleh sekolah, dalam hal ini penulis melakukan observasi ke SMPN 29 Bandung. Setelah mengkaji buku pelajaran yang dipakai di sekolah tersebut, penulis menemukan kekurangan yang cukup banyak terlihat, mulai dari materi pengenalan batik yang terlalu singkat, tidak adanya penjabaran tahapan pembuatan batik tulis/cap, kurang menampilkan gambar sehingga siswa tidak dapat membayangkan apa yang ditulis dalam buku tersebut, dan kurang menekankan manfaat dari kegiatan membatik.

Karena hal itulah, komik ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dan menambah koleksi buku media pembelajaran seni rupa/seni budaya. Penulis pun

melihat peluang yang ada dari komik tersebut, karena komik media pembelajaran membatik yang belum ada di pasaran.

C. Kontemplasi

Seniman atau pekerja seni sering melakukan kontemplasi sebelum membuat suatu karya. Proses berkontemplasi tersebut bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, bahkan sering memunculkan ide-ide baru yang dapat dijadikan bahan untuk berkarya. Dalam proses penciptaan karya komik media pembelajaran tersebut, penulis mencoba merenungkan dan mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan komik tersebut seperti alur cerita, konflik yang muncul, gaya gambar, alat dan bahan, hingga proses pewarnaan.

Penulis pun berpikir tentang bagaimana manfaat dari karya komik media pembelajaran tersebut untuk jangka waktu yang panjang, sehingga tujuan dan manfaat dari pembuatan komik tersebut dapat sampai dan terus berlanjut.

D. Stimulasi Berkarya

Stimulus dibutuhkan setiap orang dalam proses pembuatan suatu karya. Stimulus juga dapat memunculkan ide kreatif dan daya kreativitas seseorang. Dalam proses pembuatan karya komik media pembelajaran membatik ini, selain mencari sumber tertulis mengenai semua hal yang berkaitan dengan materi/isi komik, penulis melihat berbagai hal lainnya sebagai sumber pengetahuan. Hal tersebut misalnya saja mengamati proses pembuatan batik, membaca, melihat tanggapan masyarakat mengenai batik, hingga bertanya dan mengobrol perihal komik dengan siswa SMP, sehingga penulis dapat mendapatkan hasil dan poin-poin yang dapat dijadikan pertimbangan pada proses pembuatan karya.

E. Pengolahan Ide

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setelah mendapatkan gagasan/ide berkarya, tahapan selanjutnya adalah proses pengolahan ide tersebut. Penulis mengolah semua data dan stimulus yang ada untuk bisa menjadi karya komik tersebut. Pada tahap awal pembuatan karya, penulis membuat *storyboard*, sketsa pensil (*penciling*) hingga garis kontur (*outline*) dengan cara manual. Selanjutnya pada tahap pewarnaan, penulis menggunakan bantuan olah digital menggunakan *pen tablet*.

F. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan komik media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Kertas A4 80gr



Gbr 3.1. Kertas A4 80 gram
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan kertas A4 80 gram karena apabila digunakan untuk sketsa tidak akan terlalu tipis dan cepat sobek.

2. Pensil Mekanik 2B



Gbr. 3.2. Pensil Mekanik dan Isinya
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memilih menggunakan pensil mekanik dikarenakan diameter pensil yang kecil (kurang lebih 0,5 mm) mempermudah proses pembuatan sketsa terutama bidang yang cukup kecil. Penulis menggunakan isi pensil merk 'Pilot' dengan ketebalan 0,5 mm.

3. Penghapus



Gbr. 3.3. Penghapus
(Dokumentasi Pribadi)

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penghapus yang digunakan adalah penghapus karet merk 'Faber Castell' karena lebih lentur dan lebih bersih.

4. Spidol (*Marker Pen*)



Gbr. 3.4. Spidol *Snowman*
(Dokumentasi Pribadi)

Spidol/*Marker Pen* yang dipilih oleh penulis adalah spidol 'Snowman' karena ukuran spidol ini adalah yang paling sesuai ukurannya untuk pembuatan garis kontur. Jika menggunakan *drawing pen*, hasilnya akan terlalu tipis.

5. Penggaris



Gbr. 3.5. Penggaris
(Dokumentasi Pribadi)

Penggaris yang digunakan oleh penulis adalah penggaris berukuran 20 cm, karena ukurannya sesuai kebutuhan sehingga tidak menyulitkan dan lebih mudah digunakan. Terutama untuk membuat garis di pinggir panel yang tidak begitu panjang.

6. Alas Gambar



Gbr. 3.6. Alas Gambar
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan alas gambar untuk proses pembuatan sketsa pensil dan pembuatan kontur (*outline*) karena alas gambar seperti ini bisa digunakan di mana saja.

7. Alat Pemindai *Canon LiDe 110*



Gbr. 3.7. *Scanner Canon LiDe 110*

(Sumber: <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2379390,00.asp>, yang diunduh pada Minggu, 11 Januari 2015, 22:08 WIB)

Alat pemindai ini digunakan oleh penulis untuk memindai sketsa yang sudah diberi garis kontur sebelum memasuki tahap pewarnaan. Alat pindai dengan merk ‘Canon’ dirasa akan menghasilkan gambar dengan kualitas yang lebih baik.

8. Adobe Photoshop CS7



Gbr. 3.8. *Adobe Photoshop CS7*

(Sumber: <http://giocohacker.com/category/adobe-photoshop-cs7-torrent-download/> yang diunduh pada Minggu, 11 Januari 2015, 22:10 WIB)

Adobe Photoshop CS7 mempunyai spesifikasi yang cukup lengkap dengan hasil yang baik. Penulis pun sudah terbiasa menggunakan 'Photoshop CS7' dibandingkan dengan *software* yang lainnya.

9. Graphic Tablet Genius EasyPen i405X



Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gbr. 3.9. Graphic Tablet Genius EasyPen i405X
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk mempermudah proses pewarnaan komik tersebut, penulis menggunakan ‘Graphic Tablet Genius EasyPen i405X’ yang spesifikasinya dirasa cukup untuk pembuatan komik ini.

10. *Laptop*



Gbr. 3.10. Laptop Toshiba Satellite A215-S4757
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan ‘Laptop Toshiba Satellite A215-S4757’ dengan layar 15.4” yang cukup lebar, sehingga penulis lebih leluasa dalam mengerjakan karya. Laptop ini mempunyai spesifikasi *Windows Vista, 2048MB DDR2 SDRAM, 250GB HDD, dan DVD Supermulti drive with Labelflash.*

G. Proses Pembuatan Komik

1. Pembuatan Cerita

Dalam proses pembuatan cerita komik tersebut, penulis membuat cerita sendiri/mengarang alur yang akan muncul, juga dalam hal menentukan konflik-konflik pada cerita tersebut.

a. Tema

Komik media pembelajaran ini merupakan buku media pembelajaran membatik yang diperuntukkan untuk siswa SMP sehingga secara garis besar, tema yang diambil dari isi cerita komik tersebut adalah mengenai sejarah hingga proses pembuatan batik tulis menggunakan canting. Pada beberapa bagian, penulis menyisipkan poin-poin penting mengenai keutamaan batik sebagai warisan budaya Indonesia.

b. Plot Cerita

Penulis membagi bagian-bagian cerita dalam komik ini menjadi tiga bagian, yaitu awal, tengah dan akhir.

Bagian awal, penulis menceritakan kebiasaan sehari-hari dari Banyu dan Jingga (tokoh utama cerita) yang senang duduk di padang rumput setiap sore. Membicarakan semua hal hingga mengulang pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah. Kemudian pada hari sekolah, Bu Wanda menyampaikan materi pembelajaran batik yang akan dimulai minggu depan, sehingga siswa diharapkan untuk membaca dan mencari tahu pengertian batik terlebih dahulu. Sepulang sekolah, pada saat belajar

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bersama, Jingga dan Banyu menemukan sebuah bandul yang merupakan kunci dari lorong waktu. Mereka berdua terbawa putaran waktu bersama dengan ketiga orang teman lainnya yaitu, Ajeng, Bisma dan Agung.

Bagian tengah, diceritakan bagaimana mereka berlima tinggal dan hidup di zaman kerajaan, di mana rakyatnya membuat batik hanya untuk dipakai keluarga kerajaan. Pada saat mereka tinggal di rumah Bu Ponah dan Pak Amir, mereka berlima belajar banyak hal mengenai batik, mulai dari cara memegang canting, belajar merengga, membuat motif, hingga proses pewarnaan menggunakan pewarna alam. Penulis pun membuat konflik-konflik kecil pada beberapa bagian cerita.

Bagian akhir, mereka berlima mulai memahami arti dan makna dari batik itu sendiri. Terutama pada Bisma, Ajeng dan Agung yang mulai berubah sikapnya setelah belajar membatik pada Bu Ponah. Mereka menyadari bahwa batik mempunyai nilai-nilai positif bahkan religius di dalamnya. Setelah hari ulang tahun Raja, di mana semua rakyat memberikan hadiah terbaiknya, Agung menemukan bandul yang membawa mereka kesana. Karena terlanjur diputar, mereka semua kembali ke masa depan. Mereka pun dapat kembali bersekolah, namun banyak hal-hal yang berubah dalam diri mereka. Tentunya berubah ke sikap yang lebih baik.

c. Latar Cerita (*Setting*)

Latar cerita dalam komik ini adalah di SMPN Harapan Bandung pada zaman sekarang dan halaman belakang rumah Banyu. Kemudian ditambah dengan latar di rumah Bu Ponah dan setting pada zaman kerajaan, di mana saat itu batik hanya dipakai oleh keluarga kerajaan saja.

d. Data Komik

Komik ini berjudul “Mari Mengenal Batik” yang merupakan komik media pembelajaran membatik untuk siswa SMP. Isi cerita dalam komik ini, dibuat sendiri oleh penulis.

Karakter tokoh pada komik ini adalah:

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Banyu (Tokoh Protagonis)
- 2) Jingga (Tokoh Protagonis)
- 3) Ajeng (Tokoh Antagonis)
- 4) Bisma (Tokoh Antagonis)
- 5) Agung (Tokoh Antagonis)
- 6) Bu Ponah (Tokoh Protagnis)
- 7) Pak Amir (Tokoh Protagonis)
- 8) Bu Wanda (Tokoh Protagonis)
- 9) Ibu Banyu (Tokoh Figuran)
- 10) Raja (Tokoh Figuran)

2. Membuat *Storyline*

Tahap awal setelah pembuatan cerita, penulis mulai membuat *storyline*. Di mana pada *storyline* ini penulis dapat melihat dan merancang akan seberapa banyak/halaman yang akan dibuat. Fungsi dari *storyline* ini adalah untuk mempermudah pada tahap selanjutnya.

Tabel 3.1
Storyline Komik Halaman 1-5

Halaman	Narasi
1	<p>Pemandangan sore hari itu sangat indah, berbalut senja yang memerah jingga di ujung sana. Banyu duduk menatap langit sore itu, sedangkan Jingga merebahkan badannya menghadap langit. Tulisan di buku catatan milik Jingga sudah penuh dengan ribuan cerita khayalan, mulai dari berpetualang di negeri awan, menjadi dua orang raksasa, bagaimana rasanya dapat terbang, dan masih banyak lagi. Kegiatan seperti ini sudah sangat sering dilakukan oleh dua orang sahabat tersebut sejak 8 tahun yang lalu.</p> <p>Jingga dan Banyu adalah siswa kelas VII SMPN Harapan Bandung. Mereka adalah dua orang anak yang rajin dan semangat belajar. Bagi mereka berdua, belajar itu tak tahu tempat dan waktu, belajar bisa dilakukan di mana saja. Pelajaran yang paling</p>

	<p>menyenangkan bagi mereka adalah pelajaran Seni Budaya. Bagi mereka, pada saat belajar Seni Budaya, mereka bisa mengasah kreativitas mereka sesuka hati, bahkan terkadang Bu Wanda mengajak murid-muridnya untuk belajar di luar lingkungan sekolah. Suatu hari, Bu Wanda akan menyampaikan materi pelajaran selanjutnya.</p>
2-3	<p>“Minggu depan, kita akan belajar membuat batik. Ibu harap kalian cari pengertian dan semua hal tentang batik di rumah..” kata Bu Wanda.</p> <p>“Jadi kita akan membuat batik, Bu ?” tanya Bisma di pojok kelas.</p> <p>“Iya, nanti ibu ajarkan bagaimana caranya membuat batik tulis..”</p> <p>“Pasti ribet banget !” celetuk Ajeng yang sedari tadi memegang cermin.</p> <p>“Ah sepertinya akan membosankan..” tambah Bisma.</p> <p>Bu Wanda hanya tersenyum sabar menanggapi celetukan murid-muridnya, baginya itu hal yang menantang. Ia justru bersemangat untuk mengajarkan batik minggu depan.</p>
4	<p>Sepulang sekolah, Banyu dan Jingga kembali bertemu di tempat favorit mereka. Sambil membawa buku catatan khayalan itu, Jingga menepuk pundak Banyu.</p> <p>“Hai ! Aku sudah mencari tahu apa itu Batik !” seru Jingga penuh semangat.</p> <p>“Oh ya ? Coba jelaskan..” pinta Banyu sambil memandangi Jingga.</p> <p>“Jadi, batik itu adalah kain bergambar atau bermotif yang dibuat dengan cara menorehkan lilin panas untuk merintanginya menggunakan alat yang disebut canting.. Aw !”</p>
5	<p>“Jingga, lihat ini.. Sebuah kalung !” Banyu memperlihatkan kalung dengan bandul yang bisa diputar.</p> <p>“Coba sini !” Jingga mengambil kalung tersebut dan langsung memutar bandulnya, tiba-tiba....</p>

3. Membuat *Storyboard*

Setelah tahap pembuatan *storyline*, penulis membuat *storyboard* yang akan menjabarkan secara lebih detail mengenai sudut pandang, peralihan panel, juga dialog antartokoh. Berikut ini adalah bentuk *storyboard* dari komik tersebut:

Tabel 3.2
Storyboard Komik Halaman 5

<p>HALAMAN 5</p> <p>Panel 1 : Tiba-tiba sesuatu terjatuh diatas kepala Jingga. Jingga: “Aww..!!!” (sudut pandang ekstrim <i>close up</i>)</p> <p>Peralihan : Aksi ke Aksi</p> <p>Panel 2 : Jingga menoleh. Jingga: “Siapa yang melempar ?!!” (sudut pandang <i>close up</i>)</p> <p>Peralihan : Aksi ke Aksi</p> <p>Panel 3 : Ternyata benda itu adalah sebuah kalung. Kemudian jingga memutar kalung tersebut dan tiba-tiba... Jingga: “Hah ? Kalung siapa ini ? Kenapa tiba-tiba ada yang melempar?” (sudut pandang normal)</p> <p>Peralihan : Subyek ke Subyek</p> <p>Panel 4 : Semuanya tiba-tiba berputar sangat cepat. Seperti ada angin yang sangat kencang ! (sudut pandang normal)</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gbr. 3.11. Gambar sketsa Komik halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Pada cerita dalam komik ini terdapat beberapa tokoh dengan karakter dan sifat yang berbeda-beda yang akan menimbulkan konflik yang berbeda pula. Pemilihan karakter/watak pun disesuaikan dengan latar belakang tokoh. Berikut ini adalah gambaran tokoh secara verbal:

Tabel 3.3
Karakter Tokoh Secara Verbal

Nama	Karakter
Banyu	Banyu adalah anak laki-laki berumur 13 tahun yang tinggal di pinggiran kota. Ia hanya tinggal berdua bersama ibunya yang sehari-hari bekerja sebagai penjahit baju. Sejak kecil, Banyu

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	diajarkan untuk rajin belajar supaya jika kelak besar, ia akan menjadi laki-laki yang sukses. Di balik karakternya yang pendiam, ternyata Banyu selalu menjadi juara kelas dan mempunyai sikap yang bijak. Wajahnya yang lumayan tampan dengan rambut ikalnya, ia sering membuat guru-guru di sekolah gemas padanya.
Jingga	Jingga adalah sahabat Banyu sejak kecil, namun Jingga berasal dari keluarga yang cukup kaya. Rumah mereka yang berdekatan, membuat Jingga sudah menganggap Banyu adalah saudaranya sendiri. Jingga adalah gadis cantik bermata bulat dengan rambut yang selalu diikat ke atas. Bagi teman-teman sekelasnya, Jingga tak gampang didekati. Ia hanya mau bercerita dan bermain bersama teman-teman dengan frekuensi otak yang sama dengannya. Namun bagi Banyu, Jingga adalah sahabatnya yang paling cerewet dan banyak berhayal ! Maka dari itu, Jingga sering membawa buku catatan kecil, untuk menuliskan semua imajinasinya.
Bisma	Bisma merupakan anak dari keluarga yang kaya raya, ayahnya yang pengusaha tekstil sudah cukup terkenal di wilayahnya. Wajah Bisma yang cukup tampan, membuat banyak gadis yang menyukainya. Namun sayang sekali, Bisma sedikit sombong dan pilih-pilih teman. Dia juga tidak suka dengan anak-anak yang rajin dan pintar, baginya mereka hanya mencari muka saja. Dari fisiknya jelas sekali terlihat bahwa Bisma adalah anak keluarga kaya, tubuhnya yang tinggi, pakaiannya yang bagus dan gaya-nya yang selalu menarik, membuat dia merasa menjadi anak yang paling istimewa di sekolahnya.
Ajeng	Hampir seluruh teman sekelasnya tak suka dengan sikap Ajeng yang terlalu cerewet dan selalu mengomentari teman. Padahal orang-orang tak pernah tahu bahwa Ajeng sedang mencari perhatian. Orang tuanya yang sibuk bekerja dan dia adalah anak semata wayang, membuat Ajeng menjadi kesepian. Namun ia melampiaskan kekesalannya itu dengan cara membuat jengkel teman-temannya. Wajahnya sangat cantik dengan rambut hitam panjang terurai, tubuhnya tinggi seperti model remaja masa kini. Namun sayangnya, ia tak mempunyai teman.
Agung	Ia adalah anak laki-laki paling tinggi di kelas, bahkan umurnya sudah 2 tahun di atas teman-teman yang lainnya. Itu karena Agung adalah anak yang malas dan sebelumnya pernah tinggal kelas. Hobinya hanya berkelahi dengan siapapun yang berani menatangnya, sikapnya yang tak sabaran membuat teman-

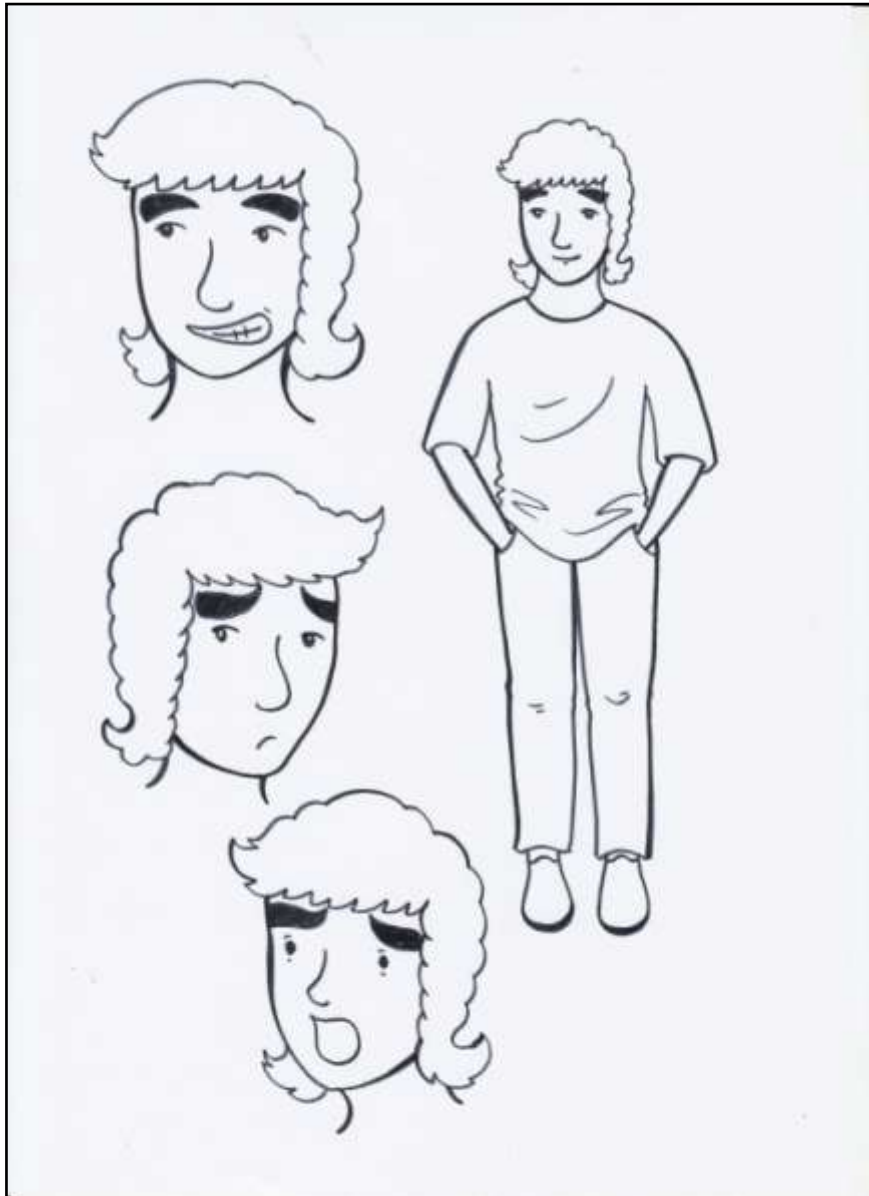
	temannya tak suka padanya. Di Bandung, Agung hanya tinggal bersama kakaknya yang sudah bekerja, kedua orang tuanya sudah tiada sejak Agung masih kelas 3 SD. Karena itu Agung menjadi kurang perhatian dan berubah menjadi anak yang nakal. Gaya pakaiannya pun asal-asalan, sering terlambat, namun ternyata Agung diam-diam suka pada Ajeng.
Bu Ponah	Bu Ponah adalah seorang wanita berumur 40 tahun, namun memiliki wajah yang sangat ramah. Gaya pakaiannya pun sangat kuno, namun masih layak dipakai olehnya. Bu Ponah tidak mempunyai anak, ia hanya tinggal berdua bersama suaminya yang bernama Pak Amir. Mereka tinggal di sebuah rumah kecil di sudut perkampungan. Namun walaupun begitu, Bu Ponah sangat gigih dalam bekerja. Pekerjaan sehari-harinya adalah membuat batik untuk pakaian raja.
Pak Amir	Pak Amir adalah suami Bu Ponah, namun umurnya sudah 4 tahun di atasnya. Tubuhnya yang kecil dan kurus membuat Pak Amir sering terlihat kelelahan. Ditambah pekerjaan sehari-hari yang menjadi kuli panggul di desa membuatnya harus menyiapkan tenaga yang banyak. Namun di balik itu semua, Pak Amir mempunyai jiwa penyayang yang sangat tinggi.
Bu Wanda	Bu Wanda adalah guru pelajaran Seni Budaya di SMPN Harapan Bandung, sekolah yang cukup ketat dan disiplin. Ia mempunyai paras yang cantik ditambah dengan jilbabnya, sehingga murid-murid senang belajar bersamanya. Di balik senyumnya yang ramah dan sifatnya yang terkadang humoris, Bu Wanda juga cukup tegas untuk menghukum siswa yang kurang disiplin.

5. Mendesain Karakter Tokoh Secara Visual

Setelah pembuatan karakter secara verbal, penulis membuat visualisasi dari seluruh tokoh yang ada pada komik tersebut. Dalam pembuatan tokoh tersebut, penulis memperhatikan beberapa hal yang menjadi acuan dalam proses pembuatan visual tokoh, misalnya saja bentuk wajah, alis, mata, hidung, bibir, postur tubuh, dan warna pakaian. Hal tersebut akan menjabarkan karakter tokoh secara tidak langsung seperti pada materi karakter wajah yang telah dibahas dalam bab II. Karena itulah

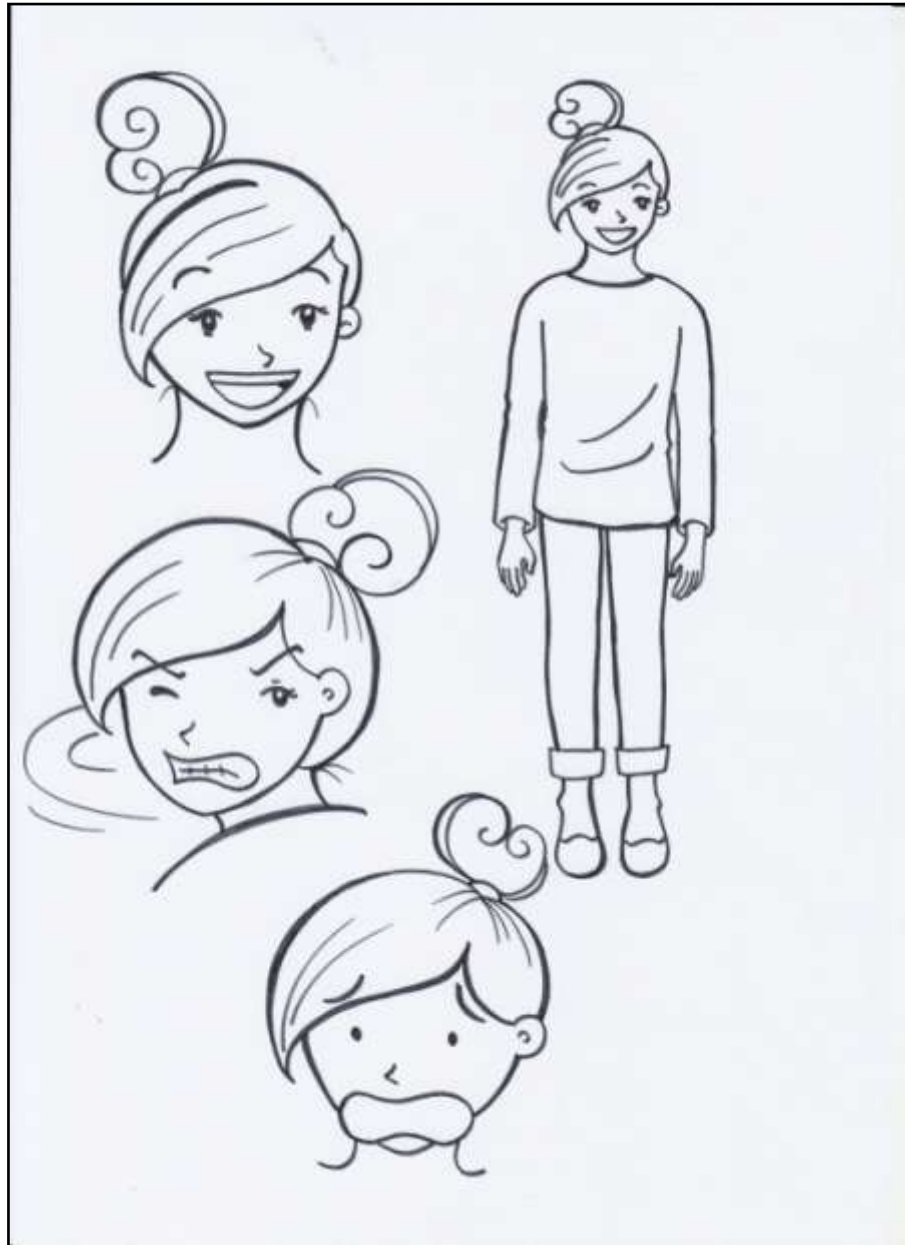
penulis menyesuaikan pemilihan karakter dengan bentuk fisiknya, agar secara kasat mata para pembaca dapat melihat apakah karakter tersebut berwatak baik atau jahat, dan sebagainya. Berikut ini adalah gambaran tokoh secara visual:

a. Banyu



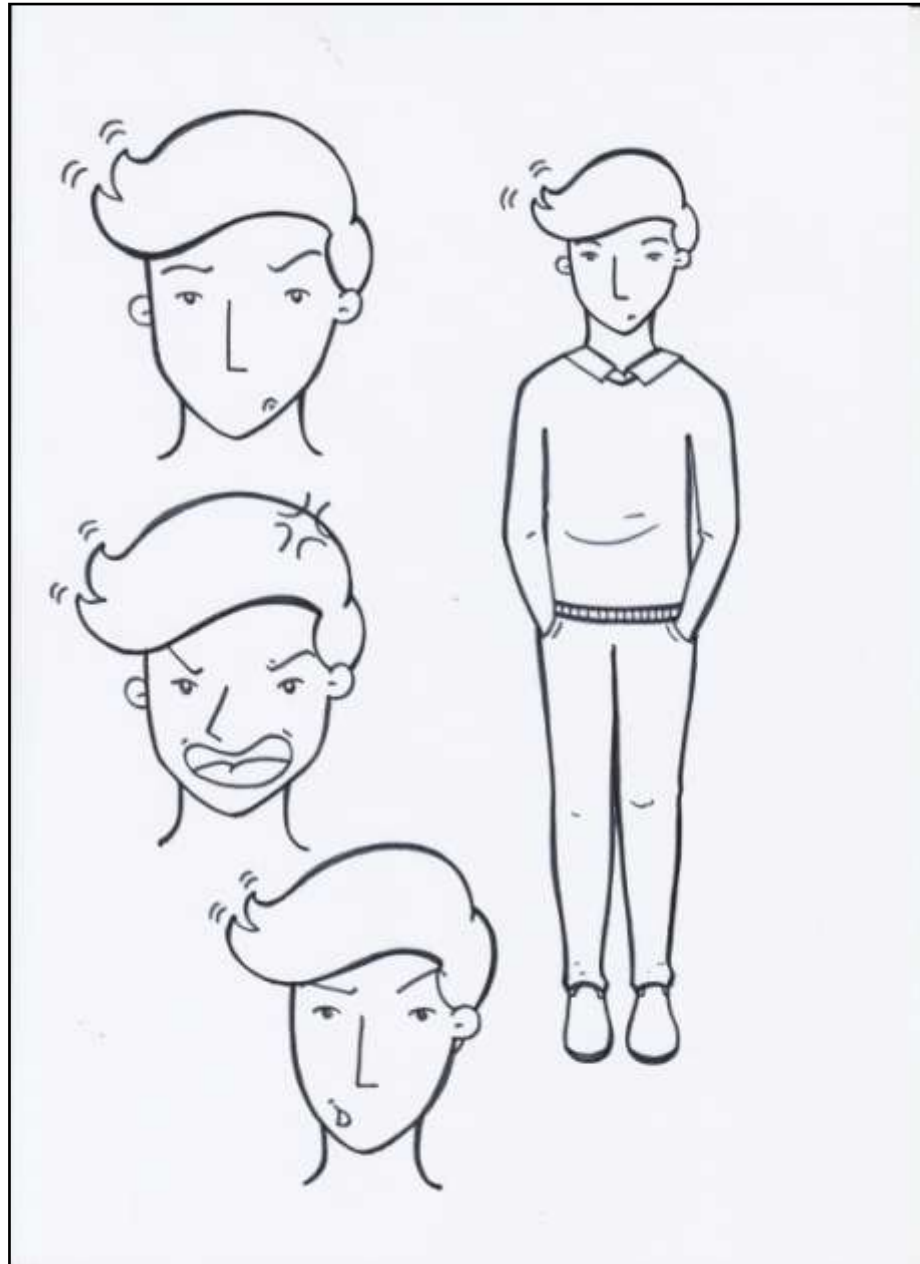
Gbr. 3.12. Gambar Karakter Tokoh Banyu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Jingga



Gbr. 3.13. Gambar Karakter Tokoh Jingga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Bisma



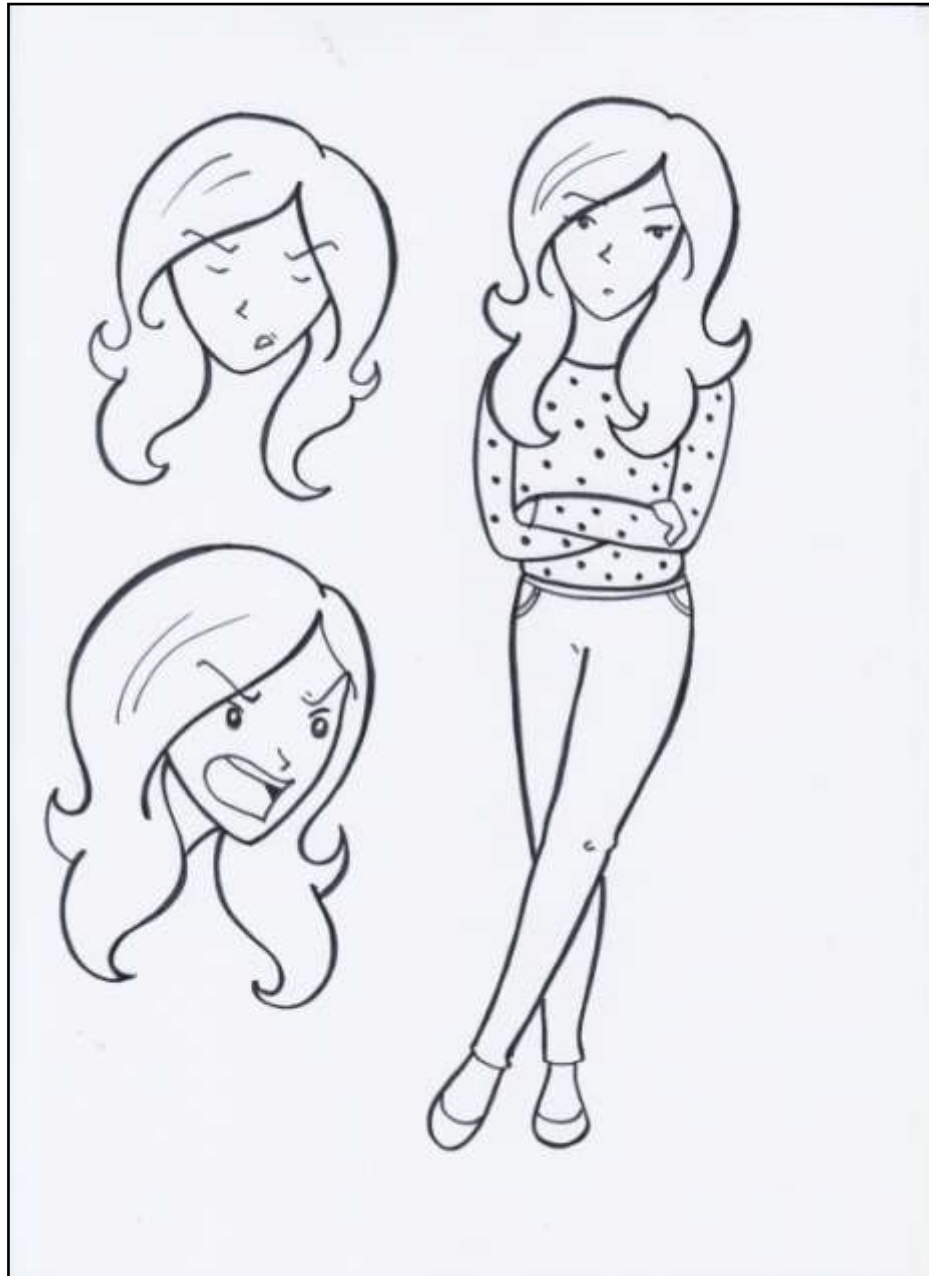
Gbr. 3.14. Gambar Karakter Tokoh Bisma
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Ajeng

Wening Gilang Nawangi, 2014

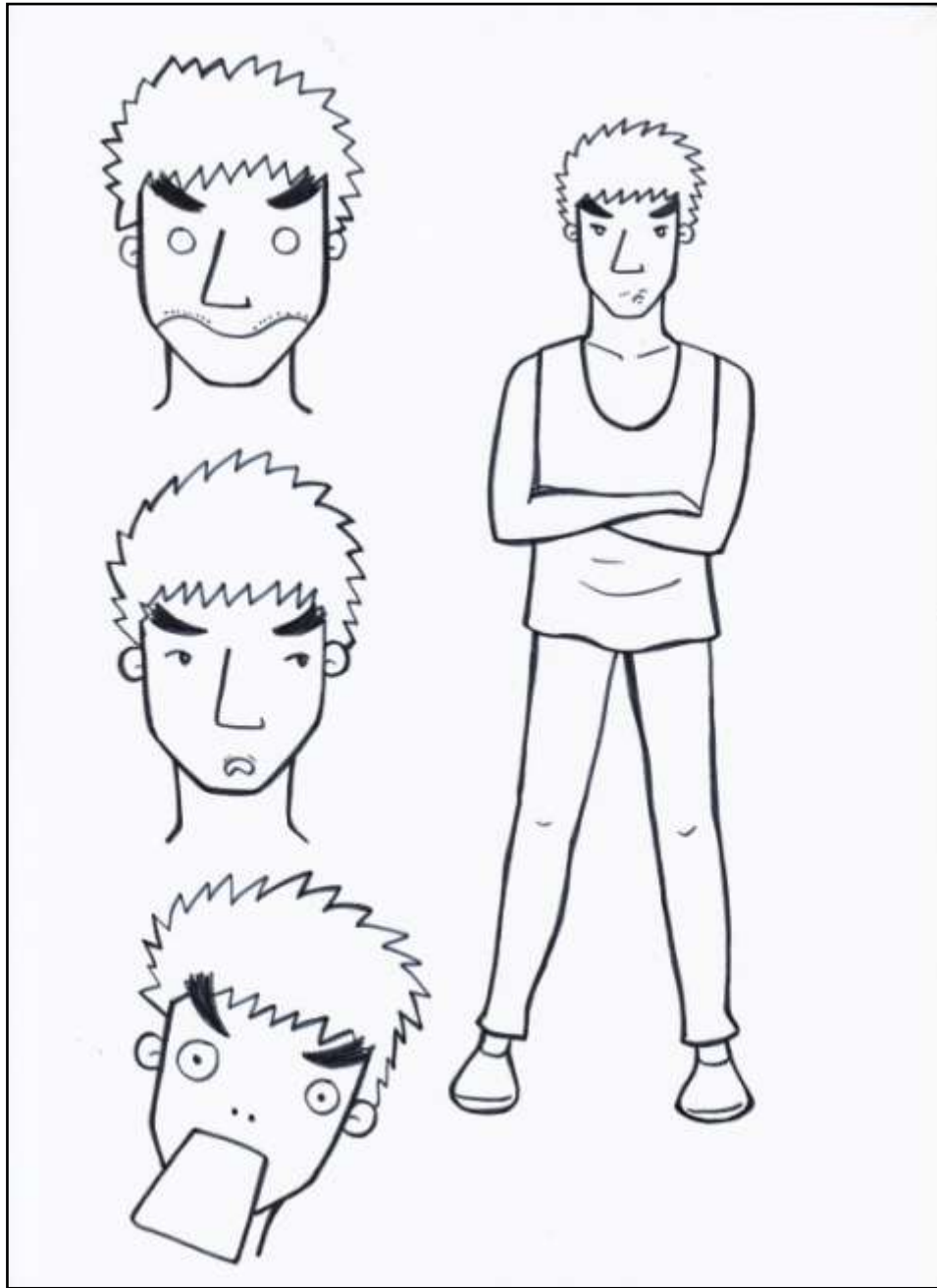
Komik Sebagai Media Pembelajaran Mambatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

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



Gbr. 3.15. Gambar Karakter Tokoh Ajeng
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Agung



Gbr. 3.16. Gambar Karakter Tokoh Agung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6. Pembuatan Sketsa Pensil (*Penciling*)

Setelah tahap pembuatan cerita dan penggambaran tokoh, penulis mulai membuat sketsa pensil pada kertas A4 sebagai tahap awal pembuatan komik tersebut. Sketsa pensil ini merupakan gambaran awal yang nantinya akan membantu penulis dalam pembuatan garis kontur (*outline*).



Gbr. 3.17. Contoh Sketsa Pensil Komik Halaman 5
(Dokumentasi Pribadi)

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membatik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Pembuatan Kontur (*Outline*)

Setelah tahapan pembuatan sketsa pensil, penulis mulai membuat garis kontur dengan menggunakan media spidol (*marker pen*). Pembuatan kontur yang sedikit tebal ini dirasa cocok untuk gaya gambar yang terdapat pada komik ini.



Gbr. 3.18. Contoh Garis Kontur (*Outline*) Komik Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

8. Tahap Pewarnaan (*Coloring*)

Tahap pewarnaan (*coloring*) dilakukan setelah tahap pembuatan kontur selesai. Setelah sketsa komik di-pindai dan menjadi data digital, penulis mulai memberi warna pada komik tersebut dengan bantuan media *Graphic Tablet Genius EasyPen i405X*. Referensi warna yang dipakai oleh penulis adalah skema warna pada Komik “Tin Tin”, karena penulis merasa bahwa warna-warna yang cerah cenderung lebih diminati oleh anak-anak. Warna cerah diharapkan dapat menumbuhkan stimulus untuk mempercepat proses pemahaman isi cerita tersebut.



Gbr. 3.19. Tahap Pemberian Garis Pinggir pada Panel Komik Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gbr. 3.20. Tahap Pemberian Warna pada *Background* Komik Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gbr. 3.21. Tahap Lanjutan dari Proses Pewarnaan Komik Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gbr. 3.22. Tahap Pemberian Balon Kata dan Teks pada Komik Halaman 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gbr. 3.23. Tahap Akhir Pewarnaan dan Pemberian Teks pada Komik Halaman 5 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)