

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Pewayangan merupakan seni tradisi dan warisan adiluhung yang telah kita miliki sebagai dasar budaya ketimuran. Cerita pewayangan mengandung kearifan lokal, nilai-nilai, dan ajaran-ajaran kebijakan dalam hidup.

Di era *modern* sekarang, anak-anak muda kurang mengetahui akan kisah-kisah pewayangan. Bisa dikatakan mereka lebih tertarik mengenai kisah-kisah yang bersifat superhero dari negara-negara tetangga (dalam hal ini penulis mengambil contoh komik). Padahal dari cerita pewayangan itu sendiri kita bisa mendapatkan tokoh-tokoh superhero yang hebat, kita bisa mendapat banyak pelajaran hidup dari kisah-kisah pewayangan. Apabila tidak dilakukan inovasi untuk melestarikannya, maka akan mungkin generasi muda kedepannya benar-benar tidak mengetahui cerita pewayangan.

Walaupun akhir-akhir ini sudah banyak pihak yang mengangkat kembali cerita pewayangan mulai dari novel, drama televisi, pertunjukan seni, animasi, dan juga komik wayang khususnya, dengan berbagai gaya dan cerita yang berbeda penyuguhannya, dan dari permasalahan di atas menjadi sebuah gagasan bagi penulis untuk turut serta menyuguhkan satu cerita pewayangan dalam komik hasil adaptasi langsung dari Novel Mahabharata karya Pitoyo Amrih dengan Judul “Pandawa Tujuh” dengan mengembangkan cerita, dan tokoh-tokohnya menjadi sebuah Komik dengan Judul “Genderang Baratayudha: Pandhu Dewanata”.

1. Prosedur penciptaan

Prosedur awal penciptaan karya dalam pembuatan komik “Genderang Baratayudha : Pandhu Dewanata” ini di antaranya

- a. Berukuran 21x29,7 (A4).
- b. Jilid *soft cover*.
- c. Gaya gambar manga.

Tressa Triandy, 2014

“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

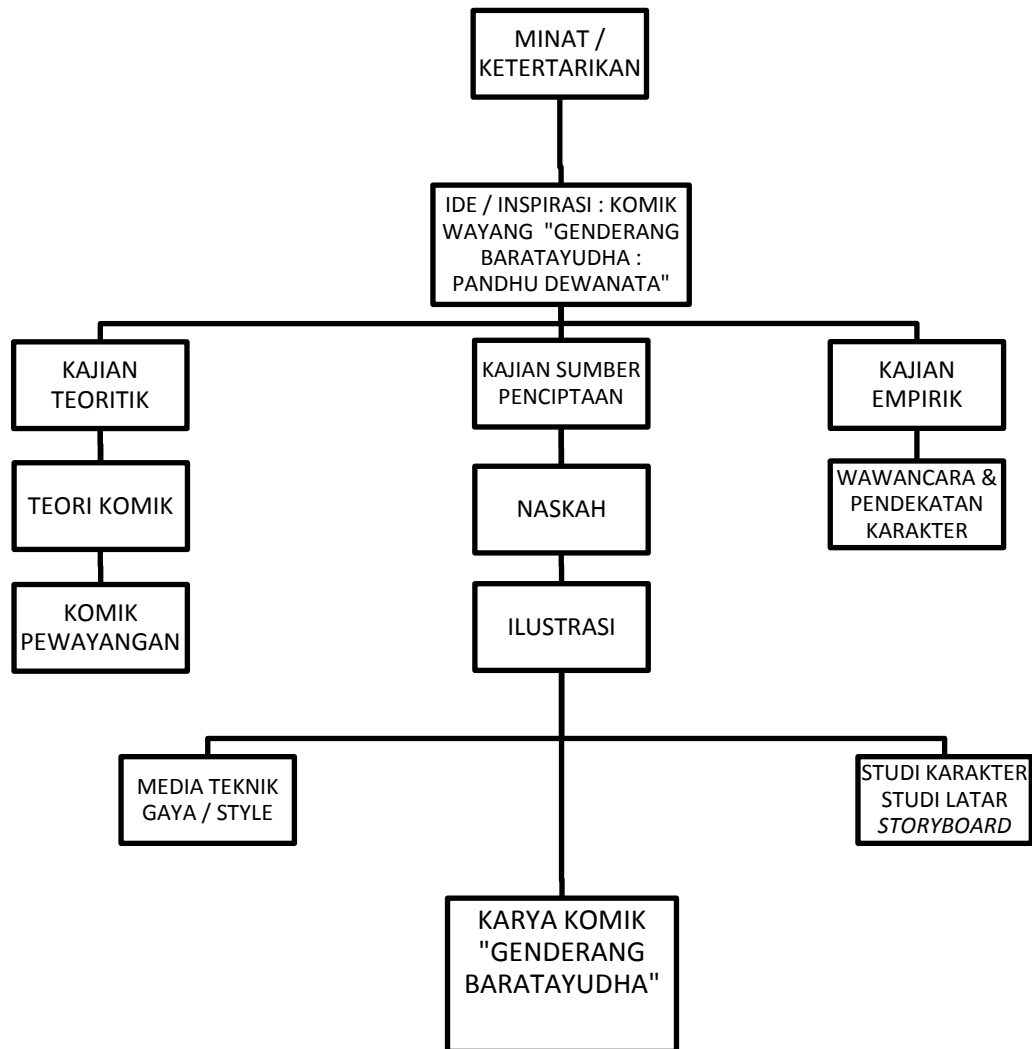
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Cerita adaptasi dari novel dengan judul “Pandawa Tujuh” karya Pitoyo Amrih.
- e. Jumlah halaman 50 halaman isi, 2 halaman prolog dan pengenalan tokoh, 2 halaman *cover*.
- f. Sasaran pembaca ditujukan bagi anak usia 12 tahun ke atas.

2. Tema dan Judul

Tema komik yang penulis ambil ada tema komik pewayangan, dengan mengangkat kisah tokoh leluhur para Pandawa yaitu Prabu Pandhu Dewanata. Kisah Pandhu merupakan awal mula bagaimana kisah Baratayudha terjadi. Peperangan antara Pandawa dengan Kurawa terjadi karena sejak zaman Pandhu menjadi raja Hastinapura, rasa iri yang muncul dari Destarasta yang merupakan kakak tertua Pandhu, dia tidak bisa menjalankan takdirnya sebagai raja karena kondisi fisiknya yang buta. Pada akhirnya perebutan kekuasaan ini pun terjadi pada keturunan mereka, Pandawa dan Kurawa.

Untuk mempermudah pemahaman pola kerja yang harus dilakukan, penulis membuat kerangka alur kerja dalam proses pembuatan karya, seperti yang ada pada bagian berikut ini:



Bagan 3. 1
 Kerangka alur kerja proses pembuatan karya
 (Sumber: Dokumentasi penulis)

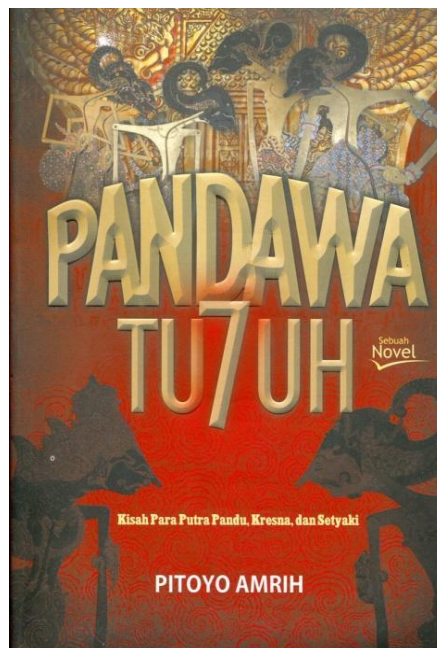
Kerangka tersebut berfungsi sebagai batasan bagi penulis dalam mengembangkan ide berkarya untuk membuat karya komik ini.

A. Persiapan

Dalam proses berkarya seni, ide/gagasan yang muncul harus direnungkan dan dikaji. Dalam tahap persiapan penulis memperdalam ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan. Di dalamnya terjadi proses kepekaan, kepedulian, dan aksi, serta melalui keterampilan akal, jiwa, dan raganya.”

Penulis tidak hanya berfokus pada memikirkan bagaimana bentuk komik yang akan dihasilkan, melainkan menilai juga cerita yang akan diadaptasi adalah cerita pewayangan ke dalam bentuk komik merupakan sebuah kisah epos yang sudah terkenal dan diyakini sebagai keyakinan dalam agama hindu, penulis pun ingin benar-benar memahami cerita epos tersebut.

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan seperti, membaca kitab epos Mahabharata, membaca novel-novel pewayangan, membaca komik wayang karya R.A Kosasih dan komik wayang karya Afif Numbo, menonton film Mahabharata versi India. Selanjutnya penulis mendokumentasikan sebagai data-data dalam pembuatan komik “Genderang Baratayudha”.

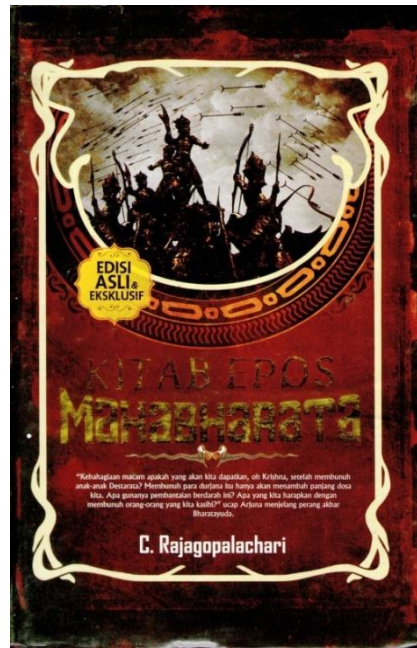


Gambar 3. 1
Buku Novel Pandawa Tujuh, Karya
Pitoyo Amrih

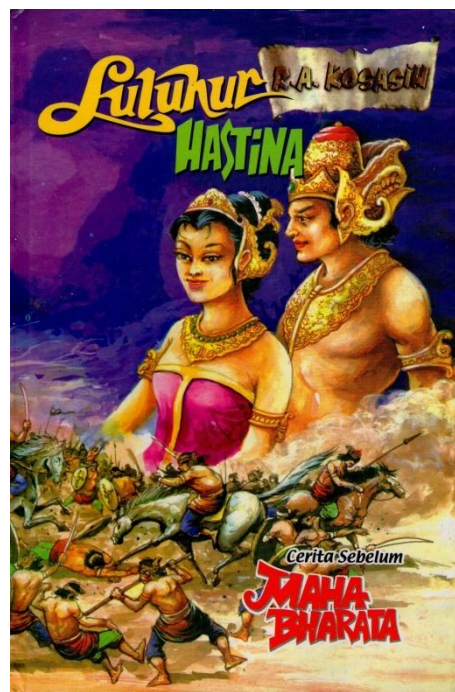
Tressa Triandy, 2014
“GENDERANG BARATAYUD,
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

KE DALAM BENTUK KOMIK



Gambar 3. 2
Kitab Epos Mahabharata, C.
Rajagopalachari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 3
Komik Wayang Mahabarata, R.A Kosasih
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

B. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan tahapan selanjutnya setelah data-data diperoleh sebelumnya. Ide yang didapat kemudian dituangkan ke dalam bentuk sketsa sederhana. Penyempurnaan karya yang dibuat penulis dilakukan menggunakan program *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X6*.



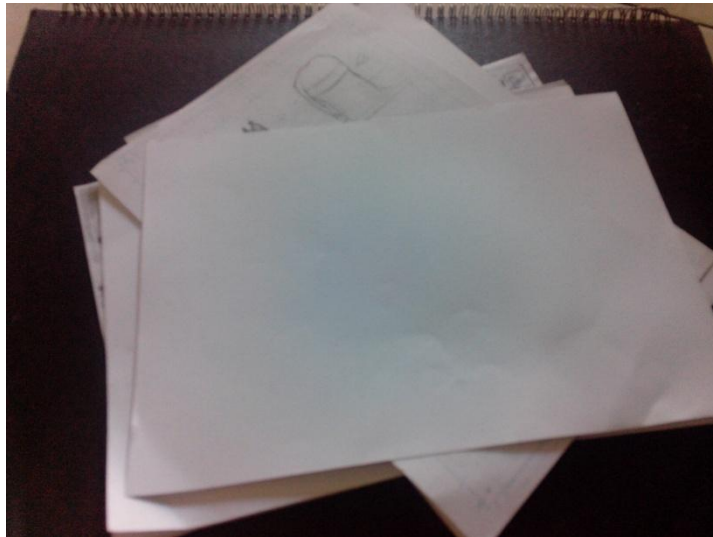
Gambar 3. 4

Software Adobe Photoshop CS6 (Kiri), *Software* Coreldraw Graphics Suite X6 (Kanan)
 (Sumber: http://www.techsmart.co.za/features/news/Photoshop_CS6_Beta_debuts.html,
<http://www.corel.com/corel/product/index.jsp?pid=prod4760145&cid=catalog20038&segment=7000030&storeKey=us&languageCode=en>)

C. Alat dan Bahan Membuat Komik

Berikut ini adalah alat serta bahan yang digunakan dalam memulai proses pembuatan karya komik ini, di antaranya:

1. Kertas



Gambar 3. 5
Kertas Gambar Ukuran A4
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Pensil dan *Drawing Pen*



Gambar 3. 6
Pensil dan *Drawing Pen*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Pen Tabled



Gambar 3. 7
Pen Tabled (*Wacom Bamboo Model CTL-470*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. *Personal Komputer*



Gambar 3. 8
Perangkat Komputer (*Personal Computer*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tressa Triandy, 2014
"GENDERANG BARAT
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

'K KOMIK

5. Printer & Pemindai (Scanner)



Gambar 3. 9
Printer & Scanner Epson TX121x

(Sumber:

http://www.epson.co.th/epson_thailand/en/support/eol_product.page?support_name=Epson_Stylus_TX121)

D. Referensi Karya Ilustrasi

Dalam berkarya penulis menjadikan beberapa karya ilustrator atau komikus di dalam negeri maupun di luar negeri, di antaranya dari dalam negeri adalah Is Yuniarto dalam buku komik Garudayana, dan dari luar negeri adalah Masashi Kishimoto dalam buku komik Naruto.



Gambar 3. 10

(Kiri) Komik Garudayana, Karya Is Yuniarto, (Kanan) Komik Naruto, karya Masashi
Kisimoto

Tr
“(Sumber: <http://windriderstudio.com/comic/30garudayana>, <http://www.viz.com/naruto>) **COMIK**

SE

Ur...eritas...sistaman...mnesia...repositor...repress...perpustakaan...repress...

E. Proses Pembuatan Komik Genderang Baratayudha.

1. Tahap Pembuatan Sinopsis

Dalam menentukan sinopsis cerita, penulis hanya mengambil dan mengembangkan satu bab dari novel “Pandawa Tujuh”, yaitu bab keempat menceritakan perjalan sayembara Raja Hastinapura yang bernama Pandhu Dewanata di kerajaan Mandura hingga cerita lahirnya Pandawa Lima.

a. Tema

Komik ini adalah jenis komik pewayangan yang diadaptasi dan dikembangkan dari sumber buku novel karya Pitoyo Amrih, sehingga untuk cerita, penulis tidak menemukan kesulitan, karena sudah ada dasar cerita dari novel tersebut dan penulis hanya tinggal mengembangkannya. Pandhu Dewanata merupakan keturunan dari kerajaan Hastinapura, Raja Sentanu. Kisah Pandhu merupakan kisah pembuka sebelum terjadinya perang Baratayudha.

Pemakaian kata Genderang Baratayudha sebagai judul komik ini dimaksud agar pembaca langsung bisa mengetahui kisah yang dituangkan dalam bentuk komik adalah kisah pembuka dari perang akbar Baratayudha yang terjadi antara kubu Pandawa dengan kubu Kurawa.

b. Plot

Dari satu bab yang dipilih oleh penulis, menjabarkan mengenai bagian babak-babak cerita yang disajikan, yaitu babak pertama “Sayembara” dan babak kedua “Kutukan”.

Berikut adalah penjabaran plot dari komik Genderang Baratayudha

- 1) “Sayembara”, Berceritakan mengenai sayembara yang diadakan oleh kerajaan Mandura, kerajaan Mandura merupakan kerajaan tetangga dari kerajaan Hastinapura. Sayembara dipimpin oleh anak dari Raja Basukunti yaitu Prabu Basudewa. Di tengah sayembara berlangsung Prabu Basukunti menyuruh seorang pemuda untuk melayaninya bertarung, pemuda itu bernama Narasoma. Pertarungan berlangsung sengit antara Narasoma

dengan Basudewa, ketika Basudewa kewalahan muncullah sosok Pandhu Dewanata. Dia menyelamatkan Prabu Basudewa dari serangan mematikan Narasoma. Setelah berhasil menghadang serangan tersebut diputuskanlah pemenang sayembara tersebut adalah Pandhu, karena dia juga berhasil mengalahkan langsung Narasoma seketika. Kemenangan Pandhu tidak sertamerta berhasil membawa pulang Dewi Kunti tetapi membawa pulang juga adik dari Narasoma yang bernama Dewi Madrim

- 2) “Kutukan”, Setelah pernikahan Raden Pandhu dengan kedua isterinya Dewi Kunti dan Dewi Madrim, Pandhu mendapat kutukan karena kesalahannya memanah sepasang resi. Pandhu dikutuk akan mati jika dia berhubungan dengan isteri-isterinya. Karena kutukan tersebut Pandhu memutuskan untuk pergi meninggalkan Hastinapura dan hidup di hutan bersama isteri-isterinya. Pandhu mendapat anugerah dari isterinya Dewi Kunti karena dapat mengundang dewa untuk menganurahi mereka anak. Pandhu pun mempunyai lima orang anak yang bernama Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Namun kini kekuasaan Hastinapura jatuh ketangan kakaknya Prabu Destarasta.

c. Latar (*Setting*) cerita.

Setting cerita pada komik ini adalah sebuah kehidupan di dunia Wayang yang merupakan pengembangan imajinasi dari penulis yang tetap berdasarkan dari novel. Aksesoris, mengadaptasi dari latar kehidupan zaman kerajaan kuno di Indonesia seperti zaman kerajaan Majapahit dengan campuran zaman kerajaan kuno di India.

d. Sinopsis komik Genderang Baratayudha

Judul : Genderang Baratayudha: Pandhu Dewanata

Jenis cerita : cerita epos pewayangan

Jenis Komik : Komik Wayang/Komik Media

Tokoh-tokoh :

Tressa Triandy, 2014

“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

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

- 1) Pandhu Dewanta (Raja muda di kerajaan Hastinapura, ayah dari Pandawa Lima)
- 2) Dewi Kunti (Putri dari kerajaan Mandura, isteri Pandhu Dewanata dan ibu dari Yudhistira, Bhima, Arjuna)
- 3) Narasoma (Pangeran mahkota dari kerajaan Mandraka)
- 4) Dewi Madrim (Adik dari Narasoma, isteri kedua Pandhu Dewanata dan ibu dari Nakula dan Sadewa)
- 5) Prabu Basudewa (Pangeran mahkota dari kerajaan Mandura, kakak dari Dewi Kunti)
- 6) Petruk (salah satu dari punakawan, abdi dari kerajaan Hastinapura)
- 7) Prabu Destarasta (Kakak dari Pandhu Dewanata)
- 8) Dewi Gandari (Isteri Prabu Destarasta)
- 9) Sangkuni (Kakak Dewi Gandari)
- 10) Resi Kindama dan pasangannya.

Sinopsis:

Pandhu Dewanata adalah seorang pewaris tahta atas kerajaan yang besar bernama kerajaan Hastinapura. Dia ditunjuk memimpin Hastinapura dikarenakan kakaknya Prabu Desatarasta dinilai tidak bisa memimpin kerajaan Hastinapura karena dia buta, maka dari Destarasta iri kepada Pandhu, kerajaan Hastinapura kini akan jatuh kepada keturunan Pandhu bukan keturunannya.

Pandhu diminta untuk mencari seorang isteri agar keberlangsungan tahta akan Hastinapura ada yang meneruskan, saat itu ada sayembara yang diadakan oleh kerajaan Mandura untuk memperebutkan putri raja yang bernama Dewi Kunti. Di tengah sayembara berlangsung Pandhu melepaskan jurusnya untuk menyelamatkan Prabu Basudewa dari serangan membabi buta seorang pangeran yang bernama Narasoma. Kesaktian Pandhu menutup sayembara tersebut Pandhu pun berhasil memenangkan Dewi Kunti, namun sebelum pergi kembali ke Hastinapura, Pandhu diminta menerima pinangan dari Narasoma untuk menjadikan adiknya bernama Dewi Madrim sebagai isteri kedua Pandhu karena

Tressa Triandy, 2014

"GENDERANG BARATAYUDHA" VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

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

Narasoma sebelumnya telah bersumpah untuk mencarikan suami untuk adiknya, yaitu orang yang dapat mengalahkannya.

Kehidupan Pandhu bersama kedua isterinya tidak berjalan mulus, Pandhu memutuskan untuk meninggalkan istana Hastinapura karena Pandhu mendapatkan kutukan dari seorang resi yang tidak sengaja dia bunuh ketika hendak berburu rusa. Pandhu dianugrahi lima orang anak pemberian dewa, mereka adalah Pandawa Lima (Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula, Sadewa). Pandhu pun berencana akan kembali ke Hastinapura kelak, namun Pandhu dan keluarganya tidak mengetahui rencana jahat yang akan dilakukan oleh Sangkuni di Hastinapura.

2. Pembuatan *Storyline*

Setelah pembuatan sinopsis cerita, tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyline*. *Storyline* akan menjelaskan lebih lengkap mengenai cerita, *setting* tempat, narasi, dan juga dialog yang terjadi di komik.

Berikut adalah bentuk contoh *storyline* dari komik “Genderang Baratayudha” yang dibuat oleh penulis:

Tabel 3. 1
CONTOH *STORYLINE* KOMIK HALAMAN 4

Halaman 4	
<i>Caption:</i> Hari itu di Kerajaan Mandura sedang diselenggarakan Sayembara, siapa saja yang dapat memenangkan sayembara tersebut berhak menjadikan putri Raja sebagai Isterinya.	<i>Long shot:</i> suasana di dalam istana kerajaan Mandura terlihat jelas dihadapan kerumunan orang duduk seorang prabu bernama Basudewa dan seorang putri yang tak lain adalah adiknya yang bernama Dewi Kunti.
<i>Caption:</i> seluruh kesatria diundang untuk mengikuti sayembara tersebut.	<i>Wide shot:</i> suasana kesatria-kesatria undangan peserta sayembara.
<i>Caption:</i> Kesatria yang dapat mengalahkan Prabu Basudewa yang memenangkan sayembara tersebut.	<i>Close up:</i> Basudewa duduk dengan tenang sebelum memulai sayembara untuk kesatria yang dapat mengalahkannya.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tressa Triandy, 2014

“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

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

3. Pembuatan Karakter

Dalam komik ini karakter dibuat dengan gaya manga, pembuatan karakter dilakukan penulis setelah mengetahui dengan jelas alur cerita, pembuatan karakter disesuaikan dengan sumber informasi yang didapatkan dari sumber yaitu novel dan beberapa referensi sumber seperti bentuk wayang-wayang pada umumnya terhadap tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut.

Berikut adalah penggambaran tokoh:

- a. Pandhu Dewanata, dia adalah seorang raja muda dari kerajaan Hastinapura, berperawakan sedang, dia memiliki kelainan pada seluruh kulit tubuhnya. Kulitnya begitu pucat, alis dan bulu matanya juga berwarna putih pucat. Kumisnya tipis berwarna abu-abu. Sikapnya baik, dia adalah raja yang bijaksana, selalu menghormati yang lebih tua darinya.
- b. Dewi Kunti, seorang putri raja dari kerajaan Mandura, wajahnya cantik, berperawakan sedang, dia memiliki mantra khusus untuk mengundang dewa agar menganugrahi dia seorang anak yang memiliki sifat langsung dari dewa tersebut. Dia adalah isteri pertama Pandhu ibu dari Yudhistira, Bhima, dan Arjuna. Sebelum pernikahannya dengan Pandhu, Dewi Kunti telah memiliki anak dari mantra tersebut, anak dari Batara Surya yang diberi nama Karna.
- c. Dewi Madrim, seorang putri dari kerajaan Mandraka, berparas cantik, berperawakan sedang, dia dijodohkan dengan Pandhu oleh kakaknya Narasoma usai bertarung dengan Pandhu. Karena Narasoma sebelumnya telah bersumpah kepada Madrim untuk menikahkan adiknya dengan seorang yang dapat mengalahkannya. Madrim adalah ibu dari Nakula dan Sadewa yang dibantu mantra dari Dewi Kunti.
- d. Narasoma, Pangeran mahkota dari kerajaan Mandraka. Dia menghadiri sayembara bukan bermaksud untuk ikut memperebutkan Dewi Kunti namun dia berniat untuk mencari pendamping untuk adiknya Dewi Madrim.

Berperawakan sedang, berkulit putih, bersifat baik, bertanggung jawab. Dia

Tressa Triandy, 2014

"GENDERANG BARATAYUDHA" VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

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

memiliki ajian terlarang yang disebut Candrabirawa. Candrabirawa adalah sosok makhluk raksasa yang abadi tidak dapat dikalahkan dengan serangan apapun kecuali oleh orang yang berhati mulia.

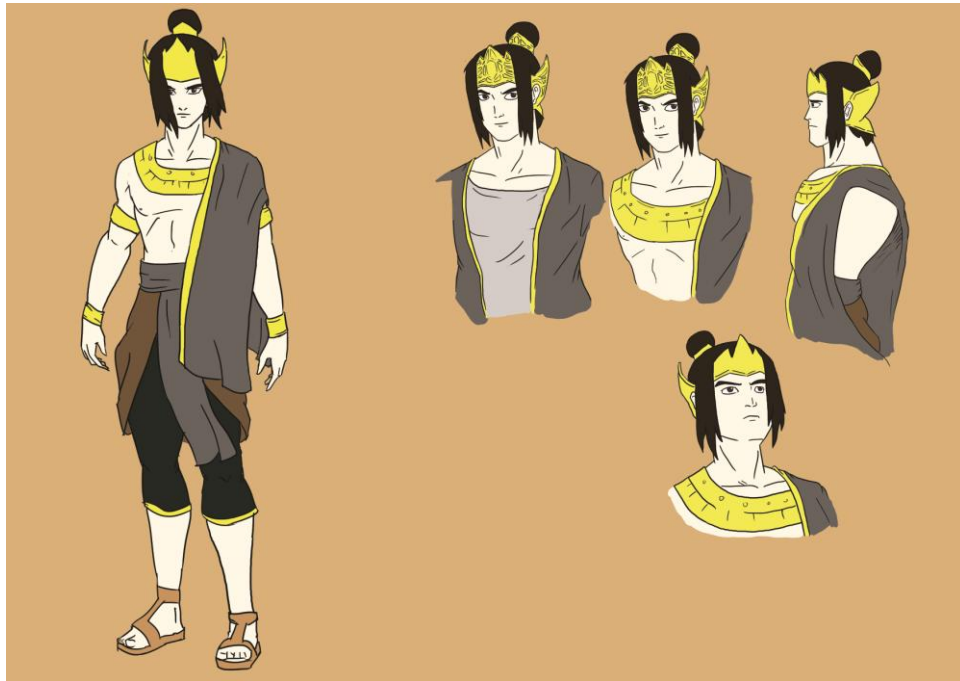
- e. Prabu Basudewa, Pangeran mahkota dari kerajaan Mandura. Dia adalah pemimpin sayembara untuk memperebutkan Dewi Kunti, dia adalah kakak dari Dewi Kunti. Berperawakan tinggi, bersifat berani, gagah, kuat, dan sedikit arogan, memiliki ajian yang bernama Alugara, sesosok makhluk seperti ular naga yang dapat dikendalikan.
- f. Petruk, di dunia pewayangan Jawa dikenal sebagai salah satu dari punakawan. Merupakan punggawan istana Hastinapura, paras wajahnya tidak rupawan, mukanya lonjong, dengan rambut dikucir ke atas, memiliki hidung panjang, dan bermulut lebar. Bersifat setia, dan humoris.
- g. Prabu Destarasta, Kakak dari Pandhu Dewanata, dia seharusnya menjadi raja Hastinapura karena dia anak pertama dari ketiga bersaudara yaitu Pandhu dan Widura. Namun kerena memiliki cacat fisik yaitu buta sejak lahir dia dinilai tidak layak memimpin kerajaan, dan Pandhu sangat menghormatinya. Dia berperawakan tinggi besar, mudah dipengaruhi oleh orang lain, bersifat iri hati kepada Pandhu.
- h. Sangkuni, kakak ipar Prabu Destarasta, dia bersifat licik, jahat, dan pendendam. Dia memiliki dendam kepada kerajaan Hastinapura karena Gandari mendapatkan suami yang buta. Sangkuni tinggal di Hastinapura menemani adiknya, karena rasa dendamnya itu dengan berbagai cara Sangkuni ingin menghancurkan kerajaan Hastinapura dari dalam.

4. Pembuatan Sketsa Karakter/Tokoh

Setelah penjelasan terhadap masing-masing tokoh secara verbal diuraikan, tahap selanjutnya adalah membuat visualisasi tokoh tersebut. Penggambaran tokoh tersebut sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Gaya gambar yang digunakan pada komik ini adalah gaya manga Shounen. Berikut adalah bentuk karakter setiap karakter yang ada pada komik Genderang Baratayudha

- a. Pandhu Dewanata



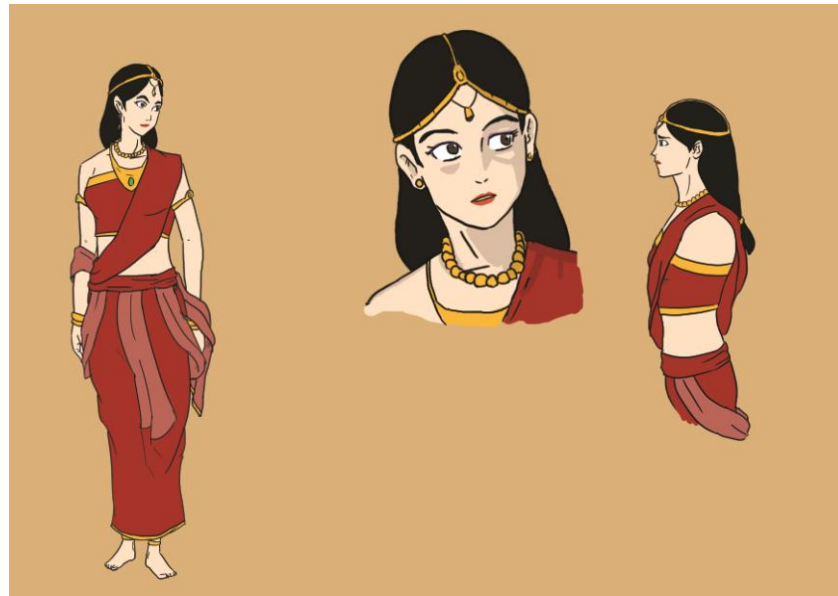
Gambar 3. 11
Desain Karakter Pandhu Dewanata
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Pangeran Destarasta



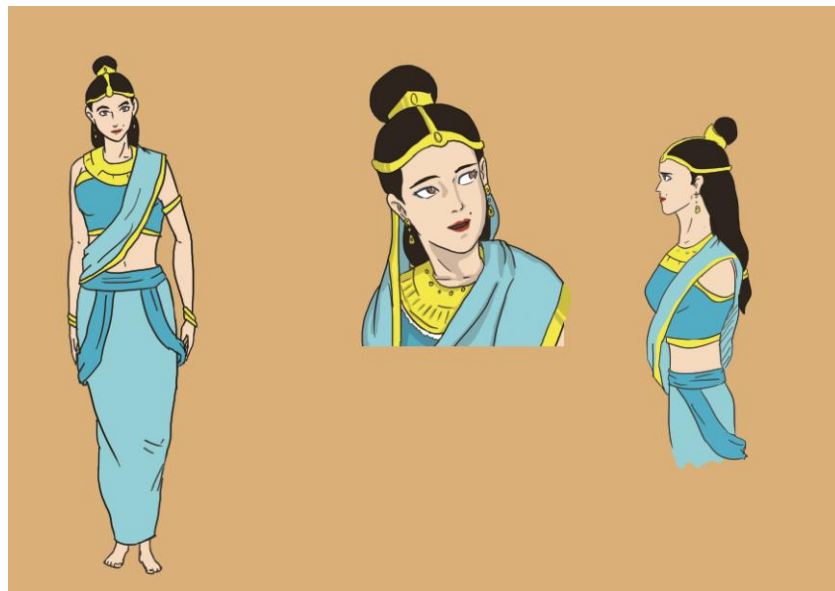
Gambar 3. 12
Desain Karakter Pangeran Destarasta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Dewi Kunti



Gambar 3. 13
Desain Karakter Dewi Kunti
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. Dewi Madrim, Prabu Basudewa & Narasoma



e. Prabu Basudewa dan Narasoma



Gambar 3. 15
Desain Karakter Prabu Basudewa (Kiri),
Narasoma (Kanan)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

f. Petruk dan Sangkuni



Tressa Triandy, 2014
"GENDERANG BARATAYU
SEBAGAI MEDIA PENYAMI
Universitas Pendidikan Inc

Gambar 3. 16
Desain Karakter (Kiri) Sangkuni, (Kanan) Petruk
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

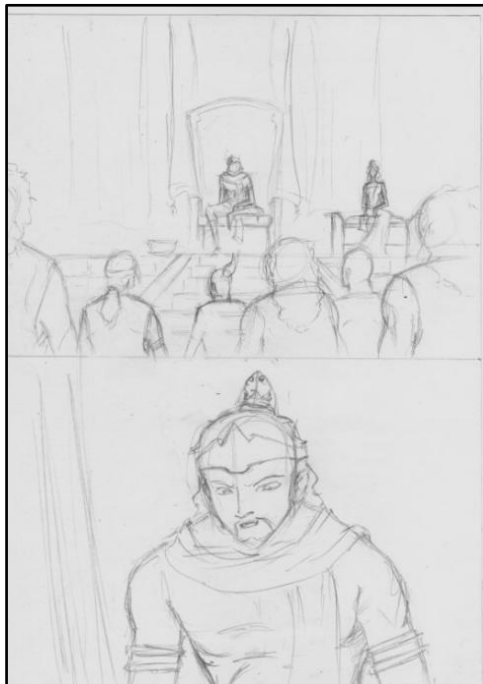
E DALAM BENTUK KOMIK
.upi.edu

5. Tahap *layout* panel dan sketsa pencil.

Pada tahap ini, penulis masuk tahap pengerjaan karya, tahap ini adalah tahap mengilustrasikan *storyline* yang sebelumnya telah dibuat. Sebelum membuat sketsa, penulis membaca *storyline* dan menuangkannya menjadi *storyboard* untuk memudahkan menata panel disetiap halamannya.

a. *Storyboard*

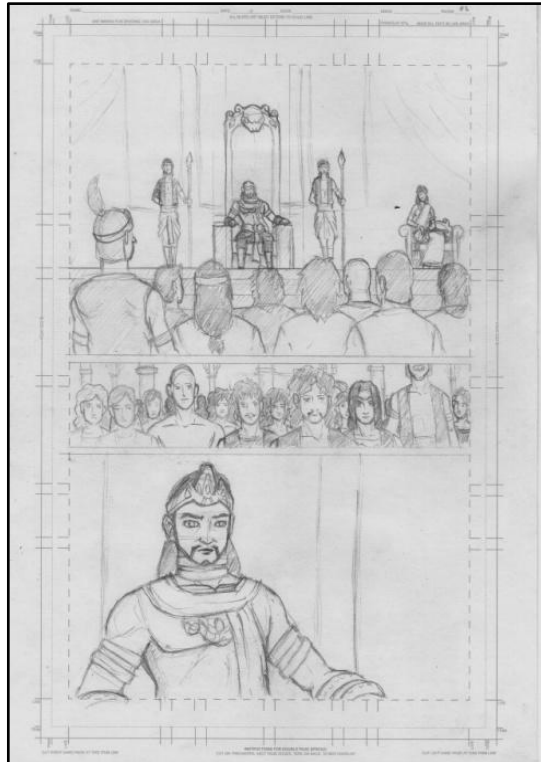
Setelah membaca *storyline*, penulis pada tahap ini membuat sketsa untuk *Storyboard* komik. Ketentuan sketsa ilustrasi yang akan dibuat mengacu kepada *storyline* yang telah disusun. Dalam prosesnya penulis menggunakan pensil jenis HB untuk menggambar sketsa kasar dalam *storyboard*, dan ada juga beberapa sketsa yang dibuat oleh penulis dalam format digital.



Gambar 3. 17
Salah Satu Sketsa *Storyboard* Halaman 04
Dalam Komik “Gendrang Baratayudha”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Layout Panel dan Ilustrasi

Setelah *Storyboard* dibuat, penulis masuk pada tahap *layout* panel dan ilustrasi *penciling*. Pada tahap ini biasanya menggambar menggunakan pensil jenis 2B karena sketsa kasar sudah dibuat sebelumnya di *storyboard*.



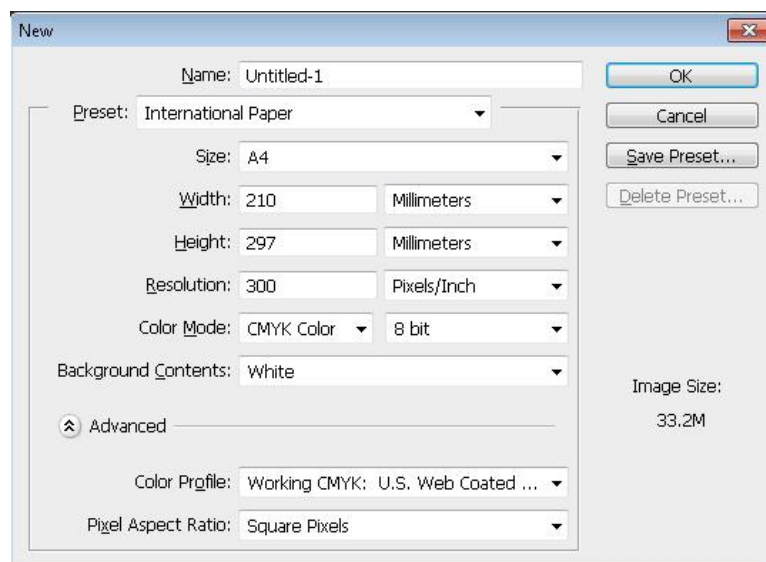
Gambar 3. 18
Sketsa Pensil Halaman 04 pada Komik “Genderang
Baratayudha”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Tahap Penintaan (*Inking*)

Setelah proses pembuatan sketsa selesai dikerjakan, langkah selanjutnya yang dipakai penulis adalah tahap penintaan. Penintaan dilakukan agar menutup sketsa dan memperjelas gambar lebih tajam. Proses penintaan yang penulis lakukan bukanlah menggunakan tinta cair melainkan penintaan digital yang dilakukan pada program *Adobe Photoshop*.

Proses penintaan digital dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Memindai gambar sketsa menggunakan alat pemindai (*scanner*) sehingga berubah format menjadi file JPEG.
- 2) Kemudian buka program *Adobe Photoshop* tekan tombol Ctrl+N, lakukan pengaturan ukuran (*size*) dengan ukuran kertas kerja A4. Resolusi (*resolution*) dengan ukuran 300 inch dan mode warna (*color mode*) CMYK (*Cyan Magenta Yellow Black*), mode CMYK digunakan untuk tampil seimbang dengan latar belakang putih dari bahan cetak seperti kertas dan lain-lain.



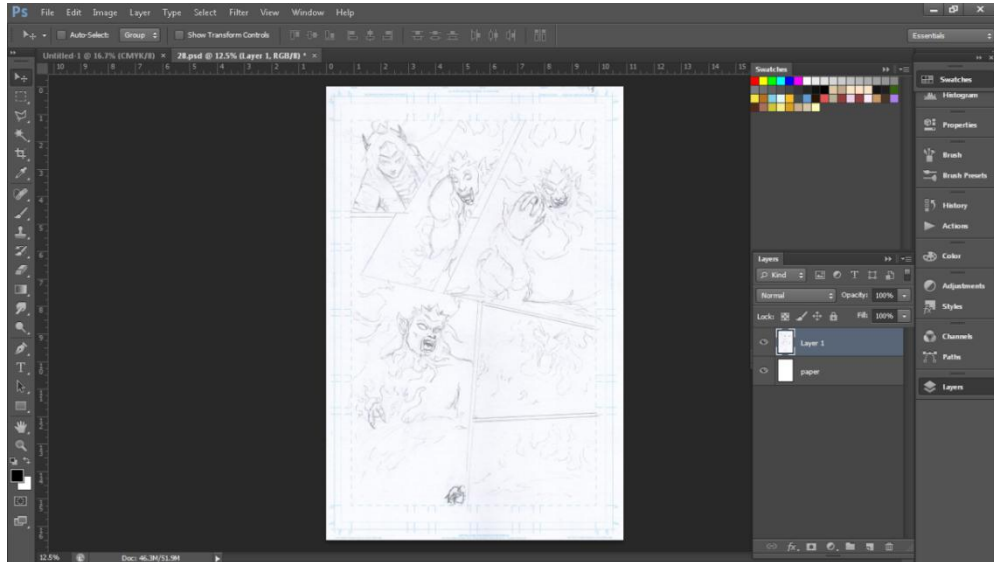
Gambar 3. 19
Jendela Pengaturan pada *Adobe Photoshop CS6* untuk Memulai Lembar Kerja Baru
(Sumber: Dokumentasi Penullis)

Tressa Triandy, 2014

**“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN**

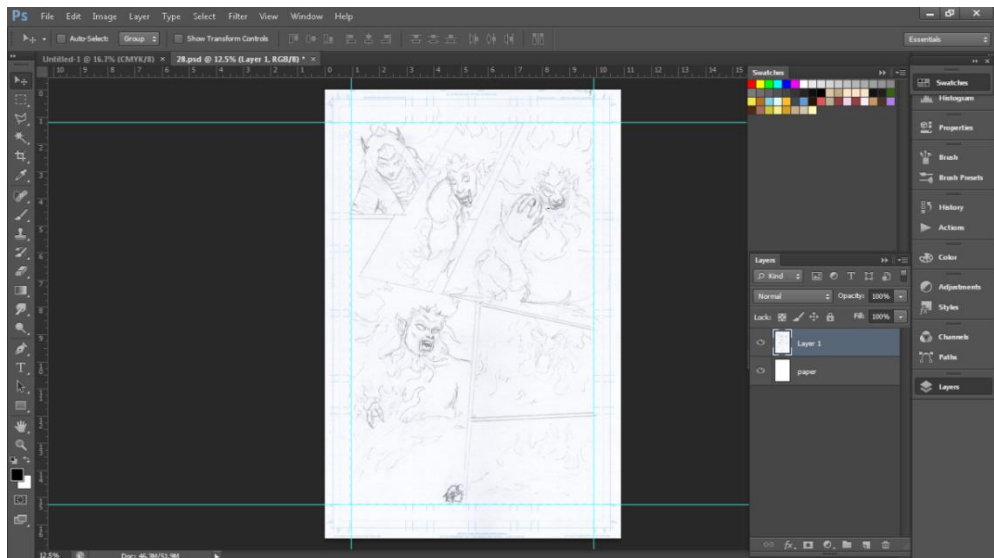
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) Setelah membuat lembar kerja baru, pasang gambar sketsa yang telah diubah menjadi format digital atau file JPEG, pada layer baru.



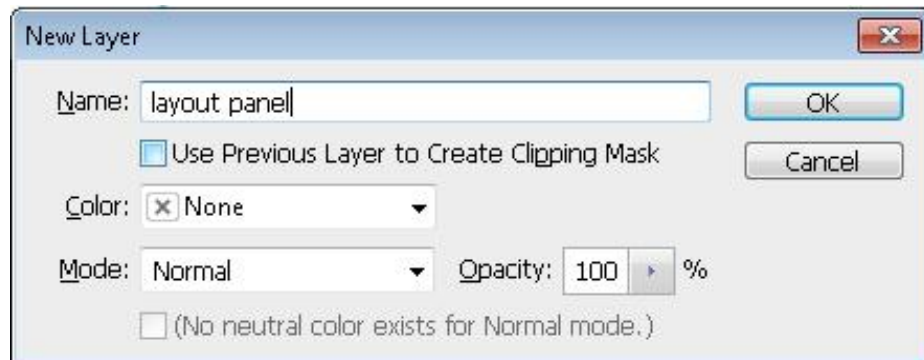
Gambar 3. 20
Menempel Gambar Sketsa Pensiling
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 4) Setelah tampil halaman kerja baru, pada layer *background* beri garis pinggir dengan jarak ± 1 cm dari tepi lembar kerja dengan menarik garis dari *Rules*.



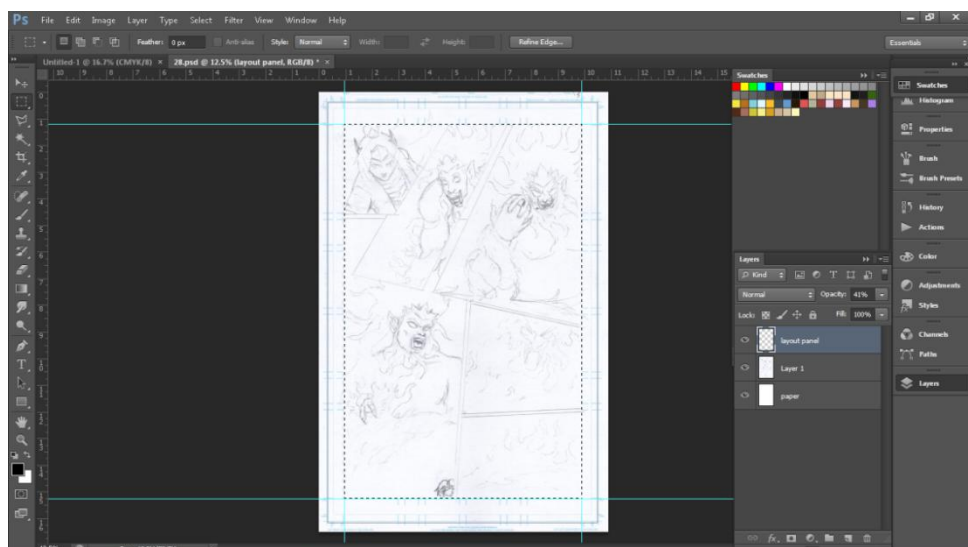
Gambar 3. 21
Membuat Garis Tepi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 5) Buat *layer* baru, kemudian pilih menu *layer* pada *toolbar menu* di atas, lalu pilih *new* kemudian klik *layer*. Bisa juga dengan menekan tombol Shift+Ctrl+N pada *keyboard*. Maka akan muncul pengaturan *layer*. kemudian ganti nama *layer* sesuai dengan yang kita inginkan, agar memudahkan kita saat bekerja.

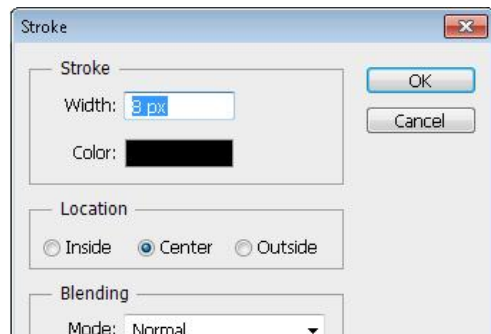


Gambar 3. 22
Jendela Pengaturan untuk Membuat *Layer* Baru
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 6) Beri seleksi pada daerah yang akan dibuat sebagai batas potong saat proses pencetakan dan batas panel dengan menu *rectangular marquee tool* dan untuk membuat panel miring bisa menggunakan *pen tool*



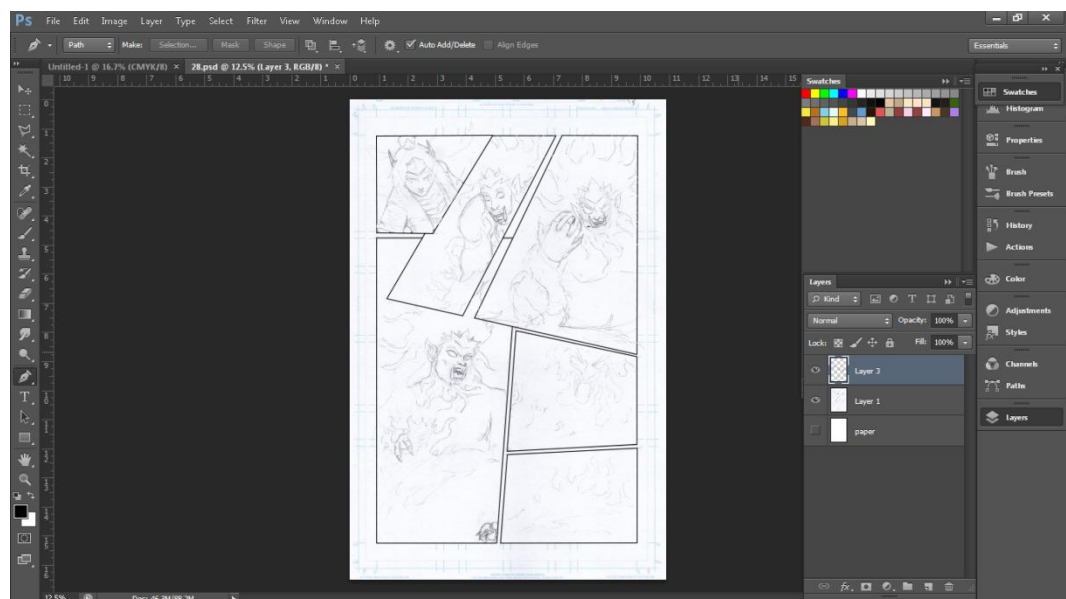
- 7) Kemudian klik kanan pada pada hasil *rectangular marquee tool* atau *pen tool* tadi, dan pilih menu *stroke* pilih tebal tipis dari garis yang akan dipakai. Penulis memilih ukuran 8 px untuk garis *outline* panel.



Gambar 3. 23
Pola Dasar Batas Panel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

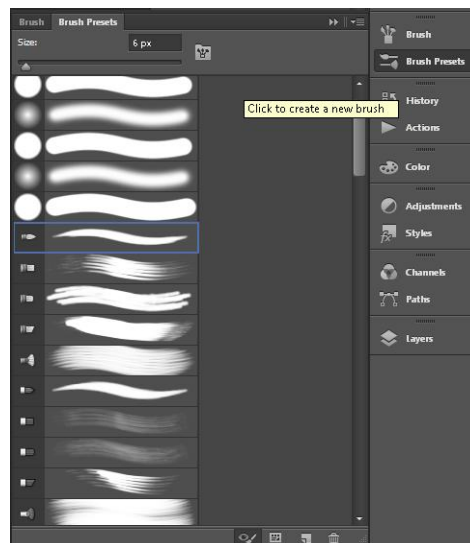
Gambar 3. 24
Jendela Pengaturan Menu *Stroke*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 8) Maka akan nampak pada *layer* baru garis *outline* yang akan digunakan sebagai garis panel halaman.

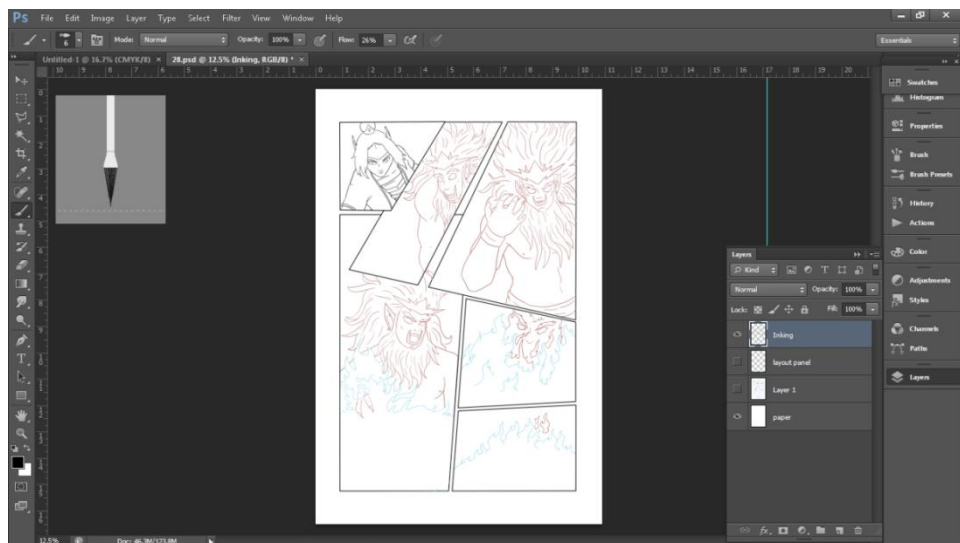


Gambar 3. 25
Proses *Inking* Garis Panel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 9) Setelah panel dibuat, lanjutkan meninta pada *layer* baru, penintaan gambar sketsa dengan menggunakan *Brush tool* dengan pengaturan yang dipakai *normal* dengan ukuran *brush* 6 px. Dengan tingkat *opacity* 100%, dan *flow* sebesar 100%.



Gambar 3. 27
Jendela Pengaturan Menu *Brush tool*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

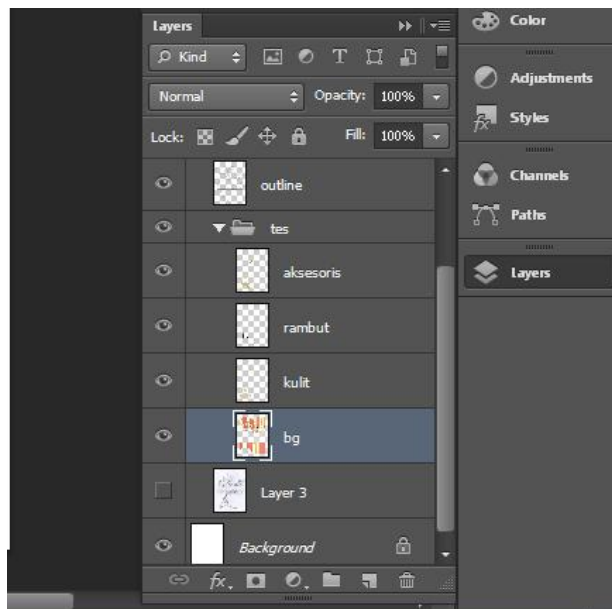


Gambar 3. 26
Halaman 28 yang Sudah Melalui Proses Penintaan Digital
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6. Proses Pewarnaan
 - a. Tahap pewarnaan dilakukan pada *layer* baru dan terpisah, dengan memberikan warna dasar pada setiap elemen seperti *background*, kulit, rambut, aksesoris dan lain-lain.



Gambar 3. 28
Gambar yang Telah Diberi Warna Dasar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

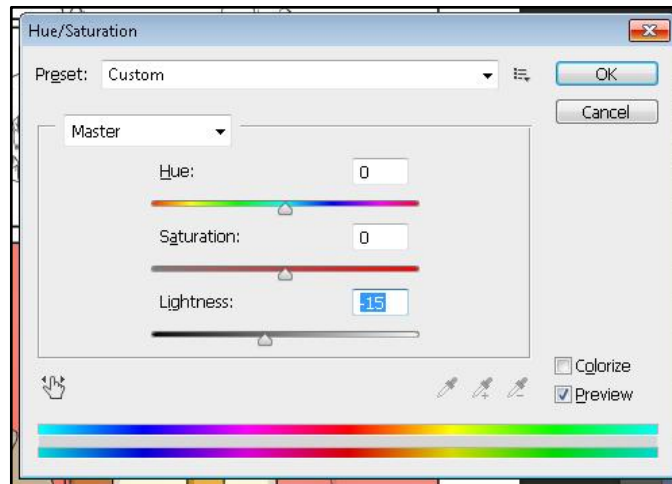


Gambar 3. 29
Jendela Pengaturan *Layer* Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- b. Berikan warna kedua sebagai penentu gelap dan terang objek gambar tersebut. Dan juga per kaya detail dari tiap objek gambar. Penulis menggunakan teknik *hue/saturation* untuk menentukan warna kedua dari setiap warna dasar yang telah dipakai. Untuk menggunakan *tool hue/saturation* tekan tombol Ctrl+U maka akan muncul menu tersebut. Penulis mengatur *Lightness* sebanyak (-15) atau (-30) untuk mendapatkan warna yang lebih gelap.



Gambar 3. 30
Gambar yang Telah Diberi Warna kedua dan Detail.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

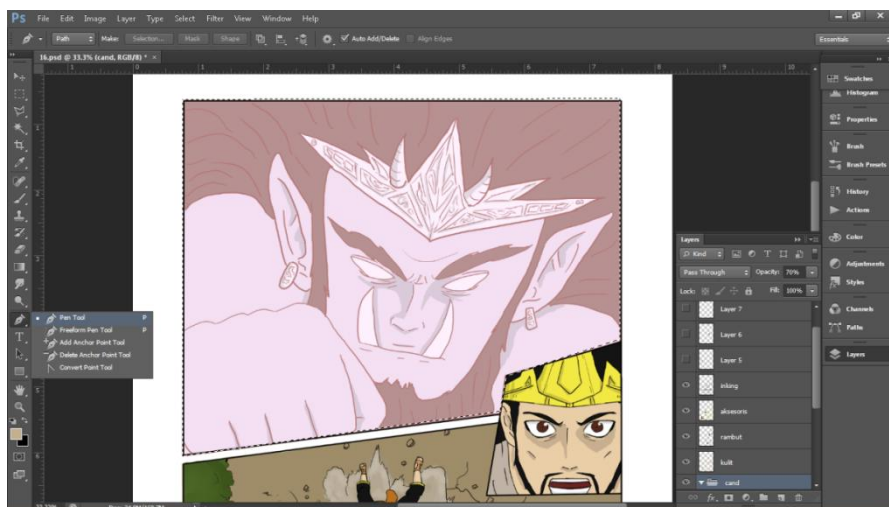


Gambar 3. 31
Jendela Pengaturan *Tool Hue/Saturation*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Efek Garis Gerak

Ada beberapa halaman pada komik “Genderang Baratayudha” yang menggunakan efek gerak. Penulis menggunakan *tool* yang tersedia di program *Adobe Photoshop CS6*.

Yang harus dilakukan untuk membuat efek gerak adalah pertama-tama menyeleksi objek yang akan dibuat efek gerak menggunakan *polygonal lasso tool* atau *pen tool* untuk menyeleksinya. Dalam kerjanya penulis menggunakan *pen tool* untuk menyeleksi gambar.

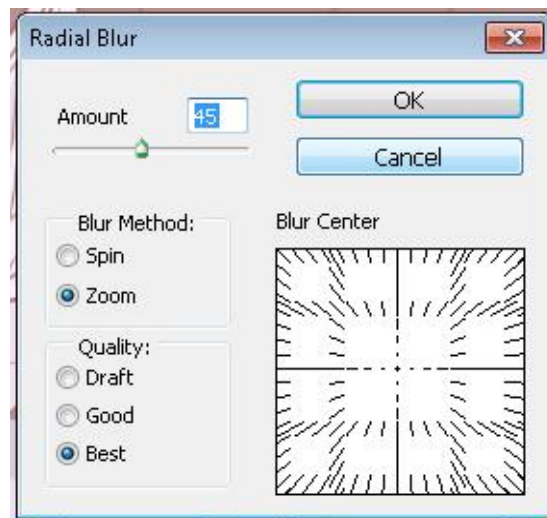


Gambar 3. 32
Hasil Proses Seleksi oleh *Pen tool* yang Akan Diberikan Efek Gerak pada Halaman 16
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

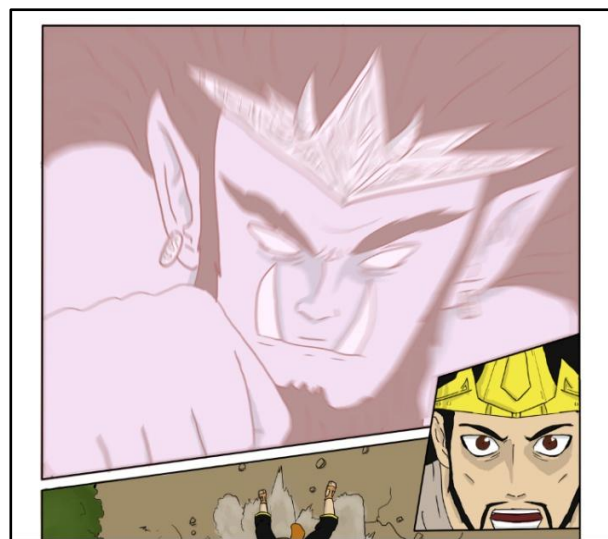
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemudian klik *filter* pada *toolbar menu* di atas, pilih *blur*, kemudian klik *radial blur*. Maka akan muncul jendela pengaturan dari *radial blur*. Tentukan besar *amount* untuk seberapa besar intensitas dari *blur* yang diinginkan, semakin besar maka semakin tidak jelas efek yang dihasilkan. pilih *zoom* pada *blur method* dengan kualitas terbaik (*best*).



Gambar 3. 33
Jendela Pengaturan *Radial Blur*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

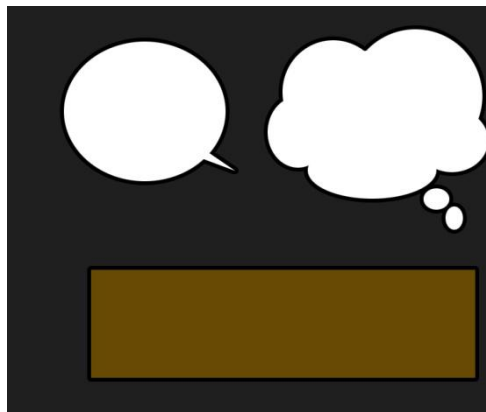
Setelah semua diatur dengan sesuai kebutuhan maka gambar akan memperlihatkan efek gerakan seperti bergerak kedepan dengan kecepatan yang tinggi.



Gambar 3. 34
Hasil Gambar yang Diberikan Efek Gerak
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8. Balon Kata

Penempatan balon kata berada di atas gambar. Pembuatan balon kata dibuat pada *layer* baru dengan posisi berada di *layer* gambar. Penulis memilih membuat balon kata sedikit terlihat transparan. Dengan mengubah tingkat *opacity layer* dari 100% menjadi 80%. Buat balon kata atau *caption* sesuai bentuk yang diinginkan. *Tool* yang digunakan penulis untuk membuat balon kata adalah penggabungan *elliptical marquee tool* dengan *pen tool*. Warna balon kata yang digunakan adalah warna putih, dan untuk *caption* penulis menggunakan warna coklat. Agar pembaca bisa membedakan yang mana dialog dan yang mana narasi. Untuk mempertebal garis outline balon kata, gunakan menu *layer style* kemudian klik *stroke*. Atur ukuran *stroke* sampai 6px, *opacity* 100% dengan pilih warna hitam.

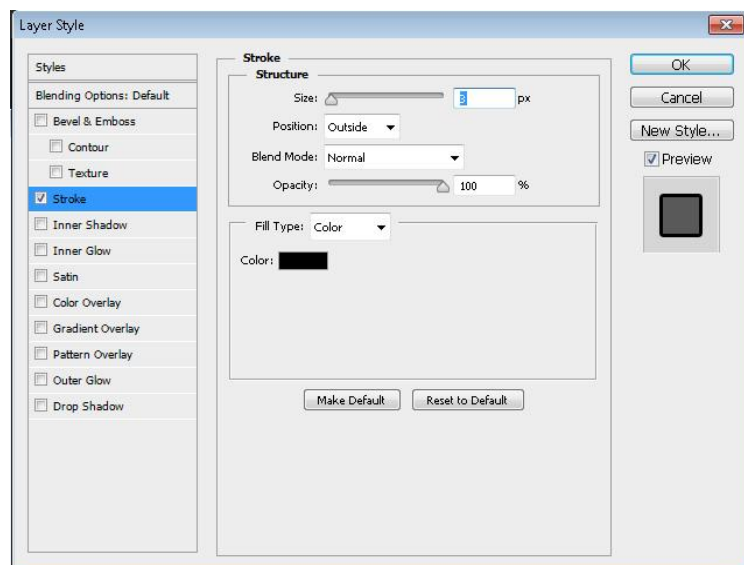


Gambar 3. 35
Pembuatan Balon kata dan Kotak Narasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah balon kata dibuat maka tahap selanjutnya memasukkan teks dialog dengan menggunakan *horizontal type tool* di dalam balon kata atau *caption*, *font* yang digunakan penulis adalah *Komika Teks* untuk teksdialog, sedangkan *High Tower Teks* untuk teks pada narasidengan ukuran 10-12 pt.



Gambar 3. 37
Balon Kata yang Dimasukkan Teks
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 36
Jendela Menu *Layer Style*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9. Bunyi Huruf (*Sound Lettering*)

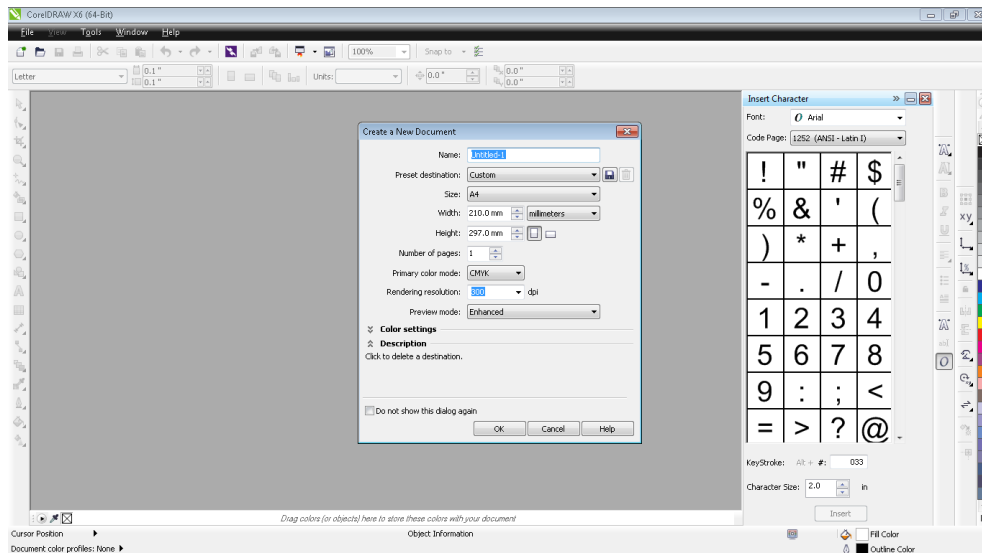
Untuk membuat bunyi huruf penulis menggunakan program *CorelDraw X6*. Karena dalam program *CorelDraw* penulis dapat membuat atau memodifikasi huruf dari jenis *font* yang sudah ada.

Tressa Triandy, 2014

"GENDERANG BARATAYUDHA" VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

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

Langkah pertama dalam memodifikasi *font* diawali dengan membuka program *Coreldraw X6*, maka akan muncul jendela menu awal. Pilih menu *new blankdocument*. Pilih *size* kertas kerja sesuai kebutuhan, penulis memilih ukuran A4, dengan mode warna CMYK, dengan resolusi 300dpi.



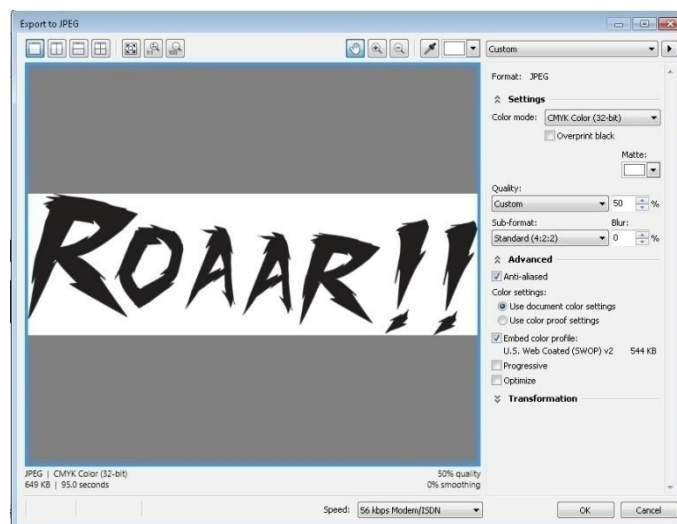
Gambar 3. 38
Jendela Menu Awal dalam Program *CorelDraw X6*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kemudian cari menu *teks* dan pilih menu *insert symbol character*, atau bisa juga menggunakan tombol *Ctrl+F11*. Pilihlah jenis *font* yang tersedia, masukkan huruf-huruf yang diinginkan yang mempresentasikan bunyi huruf yang akan dipakai dan modifikasi bentuk huruf tersebut jika dirasa kurang sesuai dengan keinginan. Kemudian pilihlah warna sesuai keinginan.



Gambar 3. 39
Pembuatan Bunyi Huruf (*Sound Lettering*)
Sumber: Dokumentasi Penulis

Untuk mengaplikasikan kedalam komik yang telah dibuat maka huruf tersebut harus dirubah menjadi *file* JPEG sebelumnya. untuk menyimpan *file* tersebut gunakan menu *export file to JPEG*. Pilih menu *file* kemudian pilih menu *export*, atau gunakan tombol Ctrl+E. pilih menu *export medium quality* JPEG dan klik OK, maka *file* sudah berubah menjadi file JPEG.



Gambar 3. 40
Jendela Menu *Export File to JPEG*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Langkah selanjutnya kembali buka kembali Program *Photoshop CS6*, buka kembali *file* komik yang telah selesai diberi warna dan balon kata. Dan buka *file* bunyi huruf yang telah berbentuk *file* JPEG.



Gambar 3. 41
File Bunyi Huruf yang Telah Dibuka di Program *Photoshop CS6*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kemudian hilangkan terlebih dahulu warna *background* yang ada dengan menyeleksi dengan *magic wand tool* dan hapus warna tersebut sehingga *background* sebelumnya putih sekarang terlihat kosong.



Gambar 3. 42
File Bunyi Huruf yang Telah Dihapus Backgroundnya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kemudian atur letak bunyi huruf tersebut pada komik yang telah dibuat dengan memindahkan *file* tersebut ke *file* komik.



Gambar 3. 43
Gambar Komik Halaman 16 yang Sudah Selesai
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada dasarnya setiap komikus atau ilustrator mempunyai teknik tersendiri dan berbeda-beda dengan yang lain dalam membuat karya, baik secara teknik, media, dan begitu juga dalam tahapan pembuatannya.

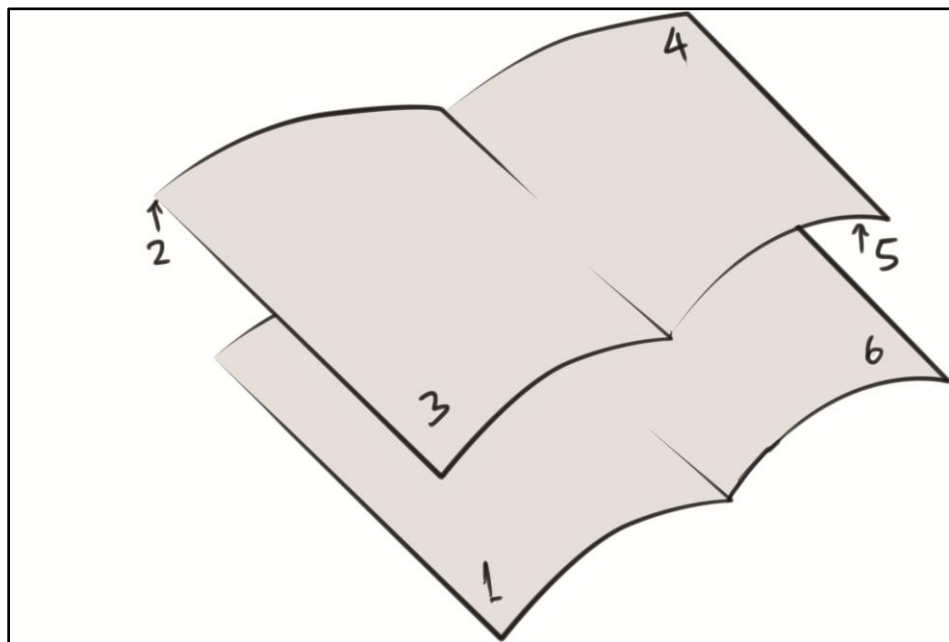


Gambar 3. 44
Proses Pembuatan Komik “Genderang
Baratayudha”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

10. Pencetakan dan Penjilidan

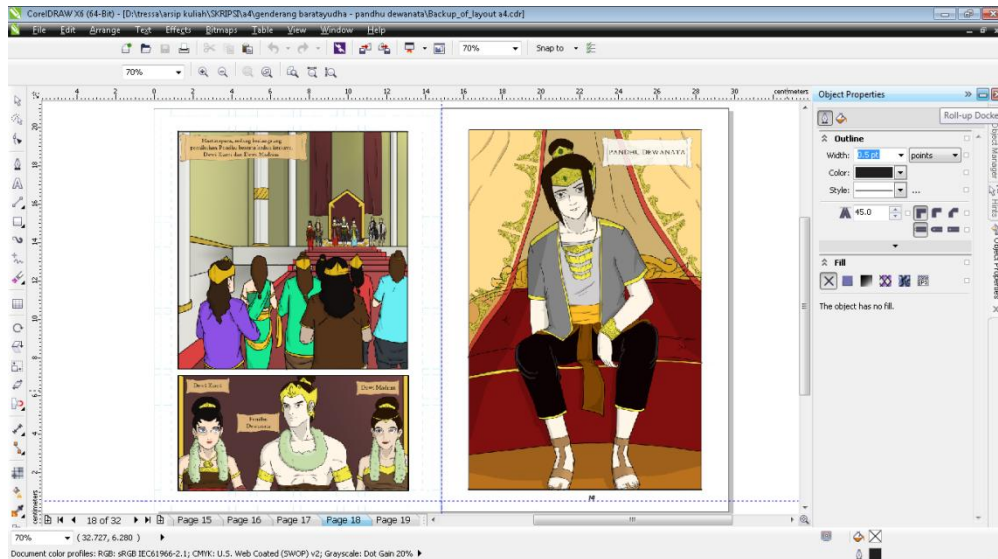
Setelah setiap halaman komik selesai dibuat, *file* disusun berdasarkan halaman secara berurutan. Sebelum naik cetak, sebaiknya kita membuat contoh terlebih dahulu atau *dummy* dari komik yang dibuat. *Dummy* dibuat untuk proses *editing* akhir sebelum dicetak banyak, contoh untuk merevisi komik jika terdapat dialog atau narasi yang salah, maupun gambar yang tidak sesuai. *Dummy* yang penulis buat berukuran A5 dengan proses cetak pada kertas ukuran A4 dengan mencetak semua halaman pada kedua sisi di kertas HVS menggunakan mesin printer pribadi. Pada kesempatan ini yang berperan sebagai *editor* adalah dosen pembimbing.

Dummy juga dapat membantu proses *layout* halaman sebelum naik cetak. *Layout* halaman dilakukan dalam program *CorelDraw X6*. *File* komik yang sebelumnya berbentuk *file Photoshop (Psd)*, maka harus dirubah sebelumnya menjadi format *JPEG* untuk memudahkan dibaca oleh program *CorelDraw*. Karena format yang akan penulis pakai untuk komik ini berukuran *A4*, maka proses *layout* halaman dicetak diukuran *A3*, dimana setiap *page* diatur berdasarkan halaman cetak. Misal jika suatu buku atau komik dibuat terdiri dari 6 halaman maka halaman yang diatur dalam lembar kerja *CorelDraw* adalah halaman 1 dengan 6, 2 dengan 5, 3 dengan 4. Seperti ilustrasi yang digambarkan berikut ini.



Gambar 3. 45
Contoh *Layout* Halaman Komik “Genderang Baratayudha”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut contoh *layout* halaman yang terdapat pada program *CorelDraw X6*.



Gambar 3. 46
Proses *Layout* Halaman dengan Program *Corel Draw X6*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah selesai diatur dengan urutan halaman yang diinginkan, maka komik siap naik cetak. Pencetakan komik “Genderang Baratayudha” dilakukan menggunakan mesin cetak (Printer A3+) pada kertas jenis *art paper* 150g ukuran A3+, sedangkan untuk sampul dicetak pada kertas *art paper* 250g dan diberi laminasi doff. Jumlah halaman dalam komik ini sebanyak 54 halaman, oleh karena itu karya dijilid *soft cover*.