BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

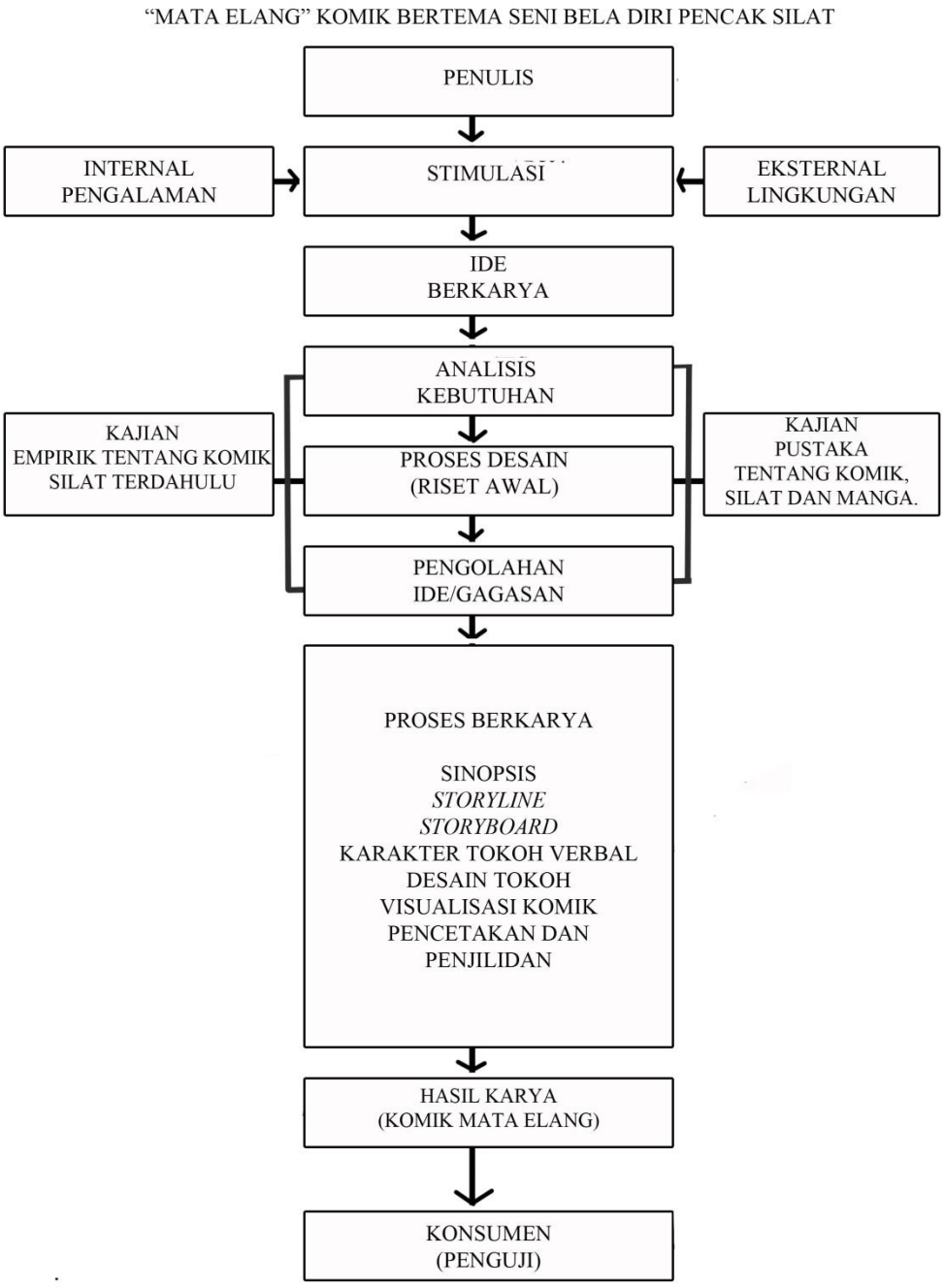
Bangsa Indonesia mewariskan begitu banyak kebudayaan dan sejarah, salah satunya adalah seni bela diri pencak silat. Pencak silat menjadi bagian dari kebudayaan bangsa karena berkembang sejalan dengan sejarah masyarakat. Dalam pencak silat bukan hanya sekedar mempelajari gerakan dan jurusnya saja, melainkan mempelajari falsafah dan disiplin pencak silat sebagai filosofi hidup yang dijunjung tinggi, sehingga banyak seniman, penulis, pelaku film, dan tidak terkecuali komikus untuk mengangkat tema-tema tersebut.

Komikus-komikus pendahulu sempat mempopulerkan komik silat sehingga merajai genre komik di Indonesia, dan tema-tema silat yang diangkat menjadi komik bercerita tentang pendekar-pendekar yang merantau yang mempunyai ilmu kebatinan dan ilmu sihir untuk membasmi kejahatan. Judul komik yang paling terkenal "Si Buta Dari Gua Hantu" karya Ganes TH," Djampang Djago Betawi" karya Zaidin Wahab dan Ganes TH, "Panji Tengkorak" karya Hans Jaladara dan Ganes TH, dan masih banyak lagi.

Seni bela diri pencak silat di kancah Internasional lewat film dan komik "The Raid" mengangkat nama Indonesia. Film tersebut meraih sambutan dan antusias dari para penonton mancanegara, menjadikannya film fenomenal berasal dari Tanah Air karena memamerkan gerakan-gerakan khas dan indah pencak silat. Film "The Raid" sudah dibuat dalam tiga sekuel lewat film yang pertama "Merantau", kemudian dilanjutkan lewat "The Raid Redemption" dan yang terbaru "The Raid 2 Berandal".

Hal ini yang mendasari sebagai pengembangan gagasan dalam berkarya seni rupa, sehingga mendorong rasa ingin mewujudkan gagasan tersebut dalam bentuk

komik dengan cerita yang dilatarbelakangi oleh seni bela diri khas Indonesia, yaitu pencak silat dengan perpaduan antara tradisional dan modern sehingga komik ini bersifat menghibur tetapi berisi makna filosofis, budaya dan sejarah dari seni bela diri pencak silat itu sendiri.



Bagan 3.1
Alur Kerja Proses Pembuatan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan mengacu pada tema seni bela diri pencak silat, diperlukan kajian yang lebih mendalam terhadap cerita yang lebih relevan. Selain sumber bacaan yang relevan dibutuhkan juga observasi sebagai sumber sekunder. Observasi dilakukan untuk mencari sumber pustaka dengan melakukan wawancara. Komik "Mata Elang" sebagai media penyampaian cerita seni bela diri pencak silat memiliki tahapan yang lazim dalam proses pembuatannya, yaitu mulai dari stimulus berkarya yang menjadi ide/gagasan berkarya, menganalisis kebutuhan, riset awal, penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks dan *layout*, sebagian besar tahapan tersebut penulis lakukan secara manual dan digital (hibrida).

B. Proses Desain

Seniman grafis yang tidak hanya mengandalkan ketajaman intuisi serta kecemerlangan ide namun sebuah desain grafis yang baik memiliki tujuan atau misi tertentu saat menyampaikan pesan, memiliki segmentasi kepada siapa pesan akan disampaikan. Informasi yang diperoleh perlu dievaluasi, dianalisis, dan diproses dengan mengumpulkan *review* data dan hasil riset. Tahap selanjutnya menargetkan sasaran pembaca dan pesan apa yang akan disampaikan komik "Mata Elang" agar komik ini menjadi tepat sasaran.

C. Analisis Kebutuhan

Komik Silat pada umumnya lebih disukai kalangan dewasa dan remaja akhir, dengan rata-rata usia 17 tahun ke atas karena ada bagian-bagian keras yang dapat merangsang adrenalin pembaca. Karakteristik usia dewasa dan remaja akhir adalah sudah mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga sudah mampu menyaring sesuatu tanpa ditelan mentah-mentah. Kompleks cerita dan gaya visualnya yang lebih ekspresif dibuat untuk menghadirkan emosi yang diperlukan dalam keperluan cerita. Untuk menargetkan usia pembaca remaja, kompleks cerita dan gaya visual dibuat lebih sederhana tanpa mengurangi kualitas cerita agar bisa

dinikmati dua golongan umur tersebut. Dalam hal ini pemilihat gaya visual manga dirasa bisa mewakili dua golongan umur tersebut.

Kategori segmen pembaca dengan usia dewasa sangat beragam, saat ini usia dewasa secara standar pemerintah kita adalah 17 tahun, tetapi di beberapa negara ada yang beda, mungkin 18 tahun atau ada yang 16 tahun. Gumelar memberikan segmen pembaca dari mulai umur pra sekolah sampai dewasa, untuk komik "Mata Elang" dengan segmen dewasa Gumelar (2009, hlm.12) menjelaskan bahwa

> Cerita dewasa biasanya banyak kata-kata kasar, sumpah serapah, adegan kekerasan dan seksual. Oleh karena itu, kita harus memberikan area tertentu pada sampul buku dengan tulisan untuk "17 TAHUN KEATAS atau "Bacaan Khusus Dewasa" di bukunya agar tidak dibeli oleh anak di bawah umur, dan penjual *comic* juga harus peduli juga dengan tidak meletakkan *comic* untuk dewasa ini di area yang mudah terjangkau oleh anak-anak dan remaja yang belum dewasa.

Kelemahan yang paling menojol adalah membangkitkan adrenalin dan emosi menggunakan media dua dimensi, tidak seperti film yang didukung oleh aspek suara. Komik silat lebih sulit jika tidak didukung oleh cerita yang kuat dan adegan-adegan yang seru. Ke dalam media komik silat, penguasaan teknik menggambar dan teknik bercerita mutlak diperlukan, seperti teknik-teknik beladiri dari mulai kuda-kuda sampai serangan. Jadi sebisa mungkin halaman komik porsi laga dan drama bisa seimbang.

Kelebihan komik silat adalah memiliki peminat tersendiri, apalagi kerinduan tentang komik laga yang sudah jarang sekali, juga bisa mampu meningkatkan minat baca dan daya khayal pembaca, khususnya di Indonesia bisa menjadi lahan baru bagi industri kreatif.

D. Stimulus Berkarya

Stimulus adalah rangsangan yang memberi inspirasi dalam menciptakan suatu karya seni. Agar kreativitas dan hasrat dalam berkarya seni dibutuhkan stimulus yang sangat besar. Selain mempelajari sumber tertulis, penulis juga mencari

referensi-referensi lain seperti menonton film-film laga, khususnya film mengenai pencak silat yang bisa diangkat sebagai studi bentuk.

Gambar 3.1
Film "Merantau" dan "The Raid Redemption"
(Sumber: http://asianwiki.com/The_Raid_(Indonesia_Movie.jpg dan httptwitchfilm.comassets201011MerantauBlu.jpg)

Gambar 3.2
Film "The Raid 2"
(Sumber: http://www.kabdet.com/read/2014/01/24/tayang-perdana-the-raid-2-dapat-sambutan-positif-1439.jpg)

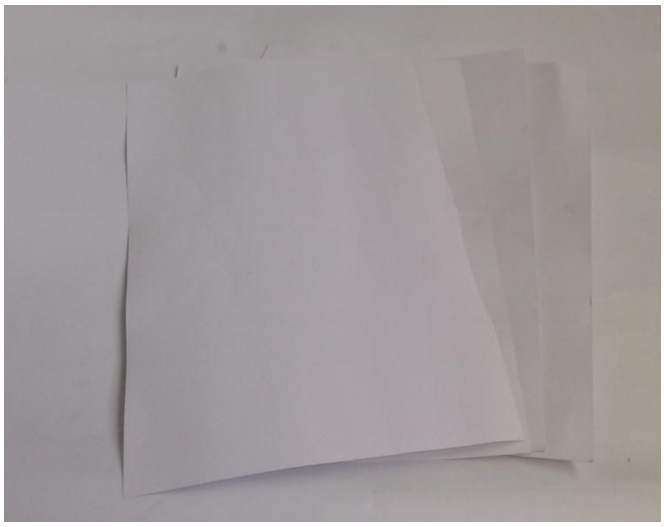
E. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep yang kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya melalui eksplorasi dan eksperimentasi dari media dan gagasan awal. Tahap ini bisa disebut juga sebagai tahap perencanaan, di mana penulis mengolah stimulus menjadi gagasan yang dapat dibuat menjadi sebuah karya. Sebagian besar pengolahan ide (pembuatan karya) penulis sempurnakan dengan menggunakan bantuan *software* computer program *Adobe Photoshop.*

F. Persiapan Alat dan Bahan

Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya komik ini, yakni:

1. Kertas



Gambar 3.3
Kertas HVS Ukuran A4
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan kertas HVS berat 100 gram, karena media yang cukup tebal sangat cocok untuk teknik blok, karena penulis memblok bagian-bagian tertentu dengan spidol. Penulis menyediakan kurang lebih seratus halaman untuk membuat sketsa.

2. Pensil HB dan 2B

Gambar 3.4
Pensil 2B dan HB
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis memakai jenis pensil HB dan pensil 2B *Faber Castell* untuk membuat sketsa komik. Pensil HB untuk membuat detail wajah tokoh karakter sedangkan pensil 2B untuk menggambar *background*.

3. Penghapus

Gambar 3.5
Penghapus Pensil
(Sumber: Dokumen Penulis)

Penulis menggunakan penghapus *Faber Castell* karena lembut saat menghapus sehingga membuat permukaan kertas tidak berubah.

4. *Drawing Pen*

Gambar 3.6
Drawing Pen 0,3 dan 0,1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan dua jenis *drawing pen* merek *Snowman* dengan ukuran 0.3 dan 0.1. ukuran 0,1 digunakan untuk detail dan 0.3 digunakan untuk *background.*

5. Spidol

Gambar 3.7
Spidol
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan spidol *Snowman* untuk mewarnai bagian bagian yang akan di blok hitam.

6. *Laptop*

Gambar 3.8
Laptop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan laptop Asus ukuran 11,6” dengan Tipe *Eee PC* 1025CE *Seashell Series* dengan spesifikasi *Processor Intel* (*R*) *Atom* (*TM*) CPU N2600 1.60 GHz. Dengan *memory* (*RAM*) 2.00 GB. Gaming Graphics 761 MB dan primary hard disk 49 GB.

G. Proses Pembuatan Komik

1. Pembuatan Sinopsis

Dalam merumuskan sinopsis, penulis mengambil tema seni bela diri pencak silat. Kemudian penulis mengarang sendiri cerita “Mata Elang”.

a. Tema komik

Komik ini merupakan komik laga, komik yang bertemakan seni bela diri pencak silat. Komik pencak silat ini penulis jadikan sebagai latar belakang. Untuk cerita intinya sendiri penulis mengarang (menyadur) sendiri, bagaimana perpaduan

antara tradisional dan modern sehingga komik ini bersifat menghibur tetapi berisi makna filosofis, budaya dan sejarah dari seni bela diri pencak silat itu sendiri.

b. Plot

Penulis menjabarkan bagian-bagian dalam cerita ini, yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir

Bagian Pertama, diceritakan Elang bertemu dengan Samudera untuk membicarakan banyak hal, mengenai Padepokan Merpati Putih dan Padepokan Gagak Hitam. Sebuah rencana yang disiapkan Samudera untuk Elang untuk merebut kembali Padepokan merpati Putih sekaligus generasi putih yang telah direnggut oleh Padepokan Gagak Hitam. Elang yang sudah menguasai ilmu kebatinan lewat perjalanan spritiulnya membuat Samudera percaya tugas ini dibebankan kepada Elang.

Bagian Tengah, dilanjutkan dengan misi Elang sebagai mata-mata untuk mengintai gerak-gerik mereka. Perubahan hidup Elang yang sederhana menjadi seorang yang hidup serba kecukupan, semuanya karena Samudera yang memberikan semua fasilitas kepada Elang. Samudera melakukan itu semua untuk penebusan dosanya di masa lalu, karena telah melahirkan generasi hitam. Misi pertama Elang adalah mengungkap rencana pembunuhan seorang politisi dan harus menggagalkannya.

Bagian Akhir, rencana pembunuhan yang digagalkan oleh Elang menjadi titik balik serangan balik Elang. Dengan bantuan teman-teman sepadepokan dulu ia merebut kembali Padepokan Merpati Putih dengan mengalahkan Ketua dan anak buahnya.

c. *Setting* Cerita

Setting cerita dalam komik ini menampilkan sebuah kehidupan di padepokan Merpati Putih dan Gagak Hitam, kedua padepokan tersebut bagaikan bumi dan langit. Padepokan Merpati putih sangat sederhana sedangkan padepokan Gagak Hitam sangat mewah dan besar, namun setting berubah saat dimana Elang belajar ilmu kebatinan di sebuah pulau terpencil dan kembali ke Jakarta untuk merebut kembali Padepokan Merpati Putih.

d. Data Komik

Komik ini berjudul Mata Elang, isinya merupakan karangan penulis sendiri yang mengambil tema seni bela diri pencak silat. Jenis komik yang diusung adalah komik aksi (*action*).

Karakter tokoh:

1) Elang Putra (Tokoh Protagonis)
2) Guru/Iman (Tokoh Protagonis)
3) Senja Purnama (Tokoh Protagonis)
4) Winara (Tokoh Protagonis)
5) Winari (Tokoh Protagonis)
6) Ucok (Tokoh Protagonis)
7) Samudera (Tokoh Antagonis/Protagonis)
8) Ketua/Subroto (Tokoh Antagonis)
9) Rama (Tokoh Antagonis)
10) Anak buah Ketua (Tokoh Figuran)
11) Dokter (Tokoh Figuran)

e. Sinopsis

Padepokan Merpati Putih adalah padepokan pencak silat yang didirikan oleh Guru dan Samudera sejak dulu. Mengajarkan arti pencak silat yang sesungguhnya, hingga suatu saat ketidakpuasan Samudera dengan padepokan yang sederhana

membuatnya ingin mendirikan padepokan besar. Seperti gayung bersambut keinginan samudera bisa terwujud dengan adanya investor yang akan membiayai pembangunan padepokan yang ia inginkan.

Padepokan Gagak Hitam pun berdiri megah, menenggelamkan padepokan Merpati Putih, namun guru dan murid-muridnya masih setia belajar disana terkecuali Samudera yang ikut bergabung di padepokan gagak hitam. Namun lambat laun padepokan Gagak Hitam berubah menjadi organisasi berbahaya, dibawah pimpinan ketua padepokan itu menjadi sejarah kelam dunia pencak silat, menjadikannya generasi hitam. Bukan lagi tempat untuk belajar bela diri namun dijadikan alat untuk membentuk sebuah prajurit dan mata-mata untuk menjatuhkan pemerintah. Semakin menyimpangnya padepokan Gagak Hitam membuat Samudera salah langkah, impiannya menjadi mimpi buruk, untuk itu sebagai rasa bersalahnya ia merencanakan sesuatu dengan Elang. Ada sebuah kitab rahasia milik guru yang berisi khazanah pencak silat, lewat kitab itu seseorang dapat memepelajari ilmu kebatinan. Samudera yang mengetahui rencana ketua untuk menghancurkan Padepokan Merpati Putih, bergegas untuk menyelamatkan secara diam-diam agar tidak diketahui oleh ketua. Rencana Samudera pun cukup berhasil walau harus mengorbankan guru yang harus dirawat karena menerima beberapa pukulan, namun Elang berhasil diselamatkan dengan membawa kitab tersebut. Butuh waktu satu tahun untuk Samudera membiarkan Elang sendirian bertahan hidup agar dapat fokus mempelajari kitab tersebut.

Ketika satu tahun kemudian samudera yang langsung menjemput Elang dan membawanya ke kediamannya, banyak hal yang mereka bicarakan. Samudera memberikan semua fasilitas bagi Elang, Fasilitas untuk menghapus sejarah kelam dunia pencak silat dan melenyapkan generasi hitam, juga merebut kembali padepokan merpati putih yang dulu pernah hilang. Elang yang menguasai ilmu kebatinan memiliki indera enam kali daripada manusia biasa dan gerakannya sangat cepat.

2. Membuat *Storyline*

Tahap selanjutnya adalah *storyline* akan menjabarkan lebih detail mengenai cerita, *setting* tempat, juga dialog yang terjadi antar tokoh. Berikut adalah bentuk storyline dari komik Mata Elang.

Tabel 3.1
Contoh Storyline Komik Mata Elang Chapter Ke-1

Halaman 1	
Penanda Chapter satu	Jurus ke satu "Kebetulan Adalah Takdir" ilustrasi seseorang dengan gerakan pukulan papas
Halaman 2	
Cerita ini pun diambil di sebuah rumah besar	*Long shot*: Sebuah mobil jeep yang memasuki gerbang rumah besar
	Long shot: mobil jeep yang sudah memasuki halaman rumah
	Long shot: Terlihat Elang datang diantar oleh seseorang.
Efek suara: "TAP"	*Close up*: Terlihat seseorang yang sedang berjalan
Halaman 3	
Cerita ini diambil di atap rumah yang sangat besar dan megah.	*Long shot*: sebuah atap rumah dengan desain yang klasik.
	Medium shot: Terlihat Elang sedang menunggu di lantai paling atas rumah dengan atap terbuka
Efek suara: "TAP"	*Close up* : seseorang berjalan mendekati Elang.
	Medium shot: dan seseorang itu semakin mendekat.
Halaman 4	
Samudera: "Kau sudah lama mnunggu?" Elang :"Tidak, hanya saya saja datang terlalu cepat."	*Long Shot*: Terlihat Samudera datang dan menyapa Elang.

Samudera: “Semangat sekali HAHAHA.” Elang: “Karena itu kau mencariku?”	*Long Shot*: Samudera semakin dekat menghampiri Elang.
Samudera: “Benar, ada sesuatu yang harus kau lakukan!”	*Close up*: Memperlihatkan sosok Samudera.
Elang terlihat terdiam sejenak	*Close up*: Memperlihatkan sosok Elang
Halaman 5	
Samudera: “Tidakah kau mau membalas dendam?”	*Close up*: Memperlihatkan sosok Samudera.
Elang: “Maksudmu? Bagaimana keadaan Guru dan Senja?”	*Medium shot*: memperlihatkan sosok Elang.
Samudera: “Tenang mereka selamat dan berada ditempat yang aman dengarkan aku Elang, kita harus bergerak cepat, dengan kita bekerja sama kita bisa menyelamatkan banyak orang.”	*Medium Shot*: Memperlihatkan sosok Elang dan Samudera
Halaman 6	
Elang kembali terdiam	*Medium shot*: Memperlihatkan sosok Elang.
Samudera: “kau cukup percaya padaku, berapa banyak lagi yang akan menjadi korban, mungkin aku terlalu naïf.	*Medium shot*: memperlihatkan sosok Samudera dari samping.
Samudera: “Aku menyadari hal, jalurini salah, generasi hitam yang selama ini aku jalani. Aku harus memperbaikinya. Elang aku menyebut ini bukan kebetulan, melainkan takdir.”	*Long shot*: Samudera yang menjelaskan semua kepada Elang.
Halaman 7	
Samudera: “Ini tiket untukmu.”	*Medium shot*: Samudera mengeluarkan sebuah dokumen.
Efek suara: “:SREEEK”	Close up: memberikan sebuah dokumen.
Samudera memberikan dokumen tersebut kepada Elang.	*Medium shot*: terlihat Samudera memberi Elang sesuatu.
Samudera: “Aku menyiapkan semua dokumen-dokumen ini agar kau bisa menjadi mata-mata.”	*Medium shot:* terlihat Samudera memberi Elang sesuatu.
Halaman 8	
Efek suara: “WWUUSSHH”	*Long shot*: pesawat yang akan

	mendarat.
Caption: “kau cukup percaya padaku”berapa banyak lagi yang akan menjadi korban”aku terlalu naïf”aku menyadari satu hal” jalur ini slah.”	*Medium shot*: memperlihatkan sosok Elang yang baru mendarat.
Caption: “generasi hitam yang selama ini aku jalani”aku harus memperbaikinya” Elang, aku bukan menyebutnya kebetulan, melainkan takdir.”	*Close up*: Elang memejamkan matanya.
Halaman 9	
Perpindahan posisi Elang seperti berputar	*Medium shot*: Elang masih memejamkan matanya dan merenungkan semua ucapan Samudear.
	Medium shot: Elang masih memejamkan matanya dan merenungkan semua ucapan Samudear.
Terlihat dari kejauhan orang yang hanya berlalu-lalang	*Long Shot*: memperlihatkan Elang dan bayangan-bayangan orang yang lewat.
Halaman 10	
Ketua: “Rama, bisakah kau singkirkan padepokan kumuh yang ada disana itu!”	*Medium shot*: memeperlihatkan hanya siluet ketua.
Ketua: “Padepokan itu terlihat seperti sampah, siapa saja yang tinggal disana?’’	*Medium shot*: Memperlihatkan sosok wajah ketua.
Rama: “Sama seperti yang saya pikirkan Ketua, ada tiga orang yang tinggal disana.”	*Medium Shot*: memperlihatkan sosok Rama.
Halaman 11	
Terlihat ketua yang terkena cahaya senja membentuk siluet wajahnya.	*Medium shot*: memperlihatkan siluet ketua dari belakang.
Ketua: “Begitukah? Singkirkan mereka semua dan hancurkan padepokan mereka!”	*Medium shot*: memperlihatkan sosok ketua dari depan.
Rama: “Baik Ketua.”	*Medium shot*: memperlihatkan sosok Rama.
Halaman 12	
Ketua: “Satu lagi, bawakan aku kitab pencak silat, kau harus mendapatkannya!”	*Medium shot*: memperlihatkan sosok Ketua.
	Medium shot: Rama menunduk
Ketua: ” HAHAHAHA”	*Medium shot*: Ketua terlihat tertawa.

Rama: “Baik Ketua.”	*Medium shot*: memperlihatkan sosok Rama
Halaman 13	
Samudera: “Padepokan yang ketua bilang adalah padepoka sahabat baik saya, namun saya tidak puas dengan padepokan Merpati Putih yang sederhana, kecil dan muridnya sedikit. Saya memiliki kekuasaan akan lahan-lahan di Padepokan Merpati Putih.”	*Medium shot*: prolog Samudera.
Samudera: “Saya pun akhirnya bertemu politisi dan pengusaha yang ingin membeli tanah. Seperti gayung bersambut tanah tersebut juga akan dibangun padepokan. Saya ingin berkembang akhirnya menjualnya pada mereka. Namun itu semua menjadi malapetaka.”	*Medium shot*: prolog Samudera.
Samudera: “Padepokan baru pun muncul padepokan Gagak Hitam. Saya lah yang mengawali geberasi hitam ini. Dan saya yang harus mengakhirinya.”	*Medium shot*: prolog Samudera.

3. Pembuatan *Storyboard*

Tahapan selanjutnya adalah *storyboard*, tahap ini akan memberikan sedikit gambaran isi komik, karena berupa komik namun masih dalam bentuk sketsa.

Gambar 3.9
Salah Satu Halaman Dalam *Storyboard* Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Untuk cerita inti tahapan ini dilakukan setelah penulis mengetahui jalan isi cerita secara keseluruhan. Sedangkan untuk komik silat perumusan karakter tokoh verbal berdasarkan informasi yang didapat penulis dari berbagai sumber, sehingga dapat memberikan penjelasan mengenai sifat atau watak dari suatu tokoh dalam komik, sekaligus membantu dalam pembuatan desain karakter.

Tabel 3.1
Gambaran Tokoh Secara verbal

No.	Nama Tokoh	Gambaran Tokoh Secara Verbal
1	Elang Putera	Tokoh utama, berusia 25 tahun dengan rambut gondrong serta memiliki kumis. Sederhana sangat menghormati gurunya. Pakaian sehari-harinya baju khas pencak silat

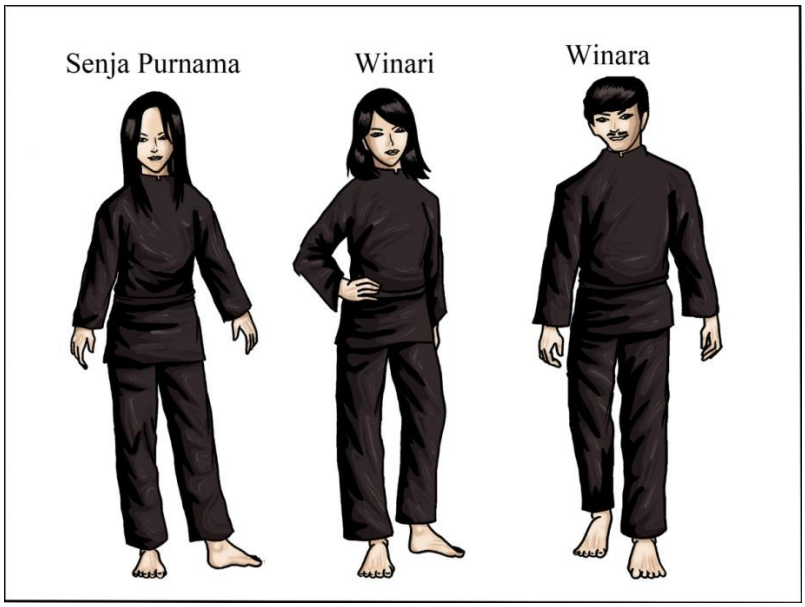
		dengan memakai kopiah. Namun semua itu berubah saat Elang harus menerima kenyataan pahit, karena padepokan yang menjadi rumah baginya hancur beserta orang-orang yang sangat dia cintai. Mendalami ilmu kebatinan lewat kitab khazanah pencak silat, membuatnya memiliki kemampuan inderawi yang lima kali lipat dari orang biasa matanya tajam, mampu melihat benda-benda tersembunyi, pendengarannya tajam mampu mendengar tetesan air, gerakannya cepat dan lincah.
2	Senja Purnama	Tokoh perempuan berusia 23 tahun dengan wajah cantik dan ayu rambutnya panjang menggerai, perempuan yang sangat disukai oleh Elang. Sebelum Elang mendapat kekuatan ia selalu kalah bertanding melawan Senja, karena ia adalah anak perempuan satu-satunya dari guru padepokan pencak silat merpati putih. Ia pun sudah tidak memiliki ibu dan hanya tinggal berdua dengan ayahnya sebelum Elang ikut tinggal di sana.
3	Guru/Bapak Iman	Tokoh panutan Elang, orang yang mengajarkannya semua tentang bela diri pencak silat, dengan perawakan cukup tua namun fisiknya terlihat seperti muda dengan gagah dan tegap. Berusia 51 tahun dengan pengalaman hidup makan asam garam, dan merupakan sahabat dari Samudera yang kini Samudera telah beralih ke padepokan Gagak hitam. Penampilan guru sangatlah sederhana dengan sering mengenakan baju koko dan kopiah.
4	Winara	Tokoh laki-laki yang ikut belajar di padepokan Merpati Putih bersama Elang. Laki-laki tampan dan kaya berusia 25 tahun dengan cukup tampan. Winara sangat menyukai Senja dia belajar dipadepokan merpati putih selain karena Senja, juga Winara sudah bosan dengan padepokan-padepokan lain yang sudah ada kepentingan-kepentingan pribadi dan dinodai dengan hal-hal yang tidak perlu. Bersama adiknya Winari ia belajar kemurnian seni bela diri pencak silat.
5	Winari	Tokoh perempuan yang merupakan adik dari Winara, berusia 20 tahun, dengan usia yang paling muda dari yang lain dengan sifat masih kekanak-kanakan. Wajah cantik berambut hitam pendek, dan sangat menyukai Elang. Sama halnya seperti kakanya Winara alasan dia belajar di Padepokan Merpati Putih adalah karena adanya Elang.

6	Ucok	Tokoh paling berantakan ialah Ucok, berusia paling tua dari teman-teman sebayanya 29 tahun, dengan brewok dan rambut yang ikal. Ucok adalah pengangguran dan paling suka dengan meminjam uang alias ngutang.
7	Samudera	Tokoh yang bisa disebut sebagai terjadinya keberadaan Padepokan Gagak Hitam. Berusia 48 tahun, dengan perawakan berbeda dari temannya iman, ia lebih gagah dengan selalu mengenakan jas dan dasi. Samudera adalah teman baik dari guru padepokan merpati putih, namun ia tidak puas dengan padepokan merpati putih yang sederhana, kecil dan muridnya hanya itu-itu saja, ia memiliki kekuasaan atas tanah-tanah disekeliling padepokan merpati putih. Iapun akhirnya menemukan seorang politisi dan penguasa yang ingin membeli tanahnya. Seperti gayung bersambut tanah tersebut juga akan dibangun padepokan, Samudera yang ingin berkembang akhirnya merelakan tanah dan dirinya untuk mengabdi padanya.
8	Rama	Tokoh yang menjadi tangan kanan ketua, dengan perawakan yang sangat muda dan berbakat. Kecerdasan Rama yang menjadikannya tangan kanan ketua. Dengan usia yang baru 25 tahun ia sudah memiliki segalanya, pertahanan, koneksi dan kekuasaannya mampu membuat orang tunduk. Selain itu kemampuan bela dirinya sangat hebat, menjadikannya dijuluki *perfect man.*
9	Ketua/Subroto	Tokoh paling antagonis dengan perawakan cukup tua dengan janggut yang lebat, Subrotolah yang membangun padepokan baru nan canggih bernama padepokan gagak hitam yang menenggelamkan padepokan kecil dan sederhana Merpati Putih. Dengan penampilan seperti bos, selalu mengenakan jas dan dasi layaknya mafia, dia menciptakan generasi kelam, generasi hitam. Dengan membuat kepentingan pribadi di atas nama padepokan pencak silat ia membangun kerajaan dan prajurit untuk menentang pemerintah dan berkuasa.

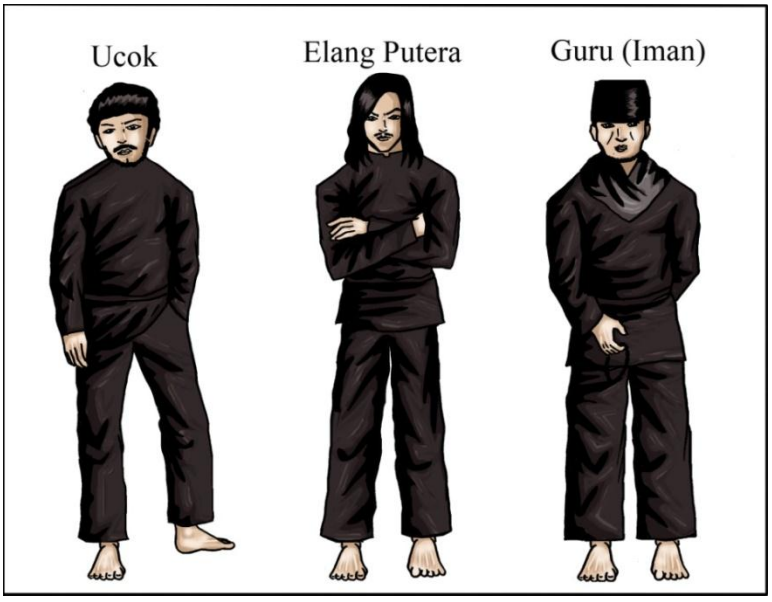
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

5. Mendesain Karakter Tokoh

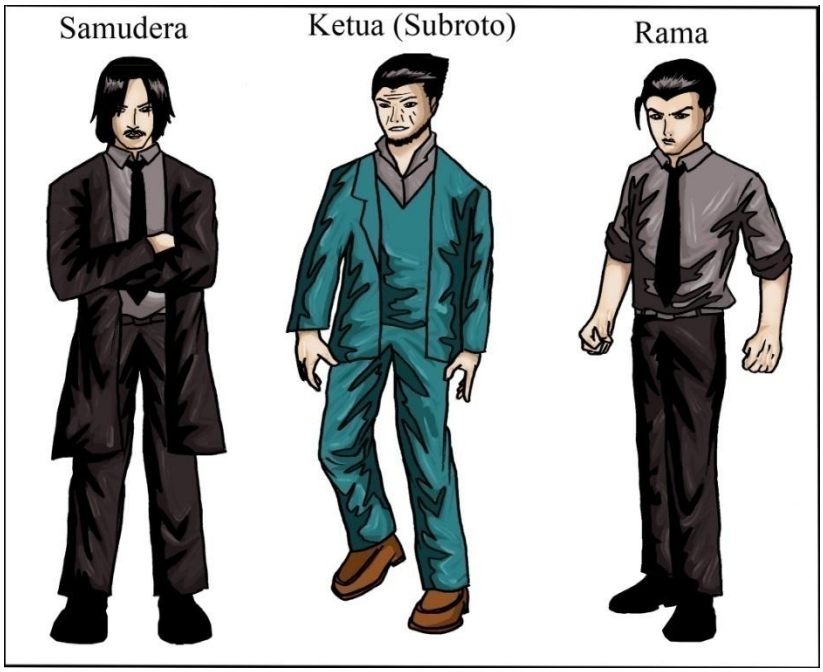
Setelah perumusan karakter tokoh secara verbal, tahap selanjutnya adalah pembuatan visualisasi tokoh berdasarkan karakter tokoh pada komik.



Gambar 3.10
Desain Karakter dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.11
Desain Karakter dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.12
Desain Karakter dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Visualisasi Komik

a. *Review*

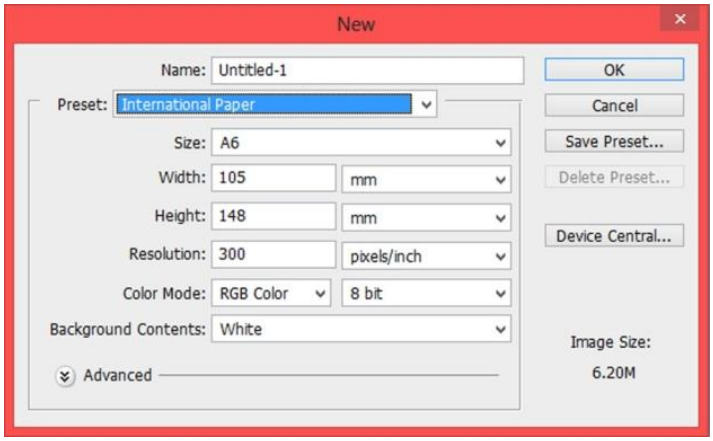
Hal pertama yang dilakukan dalam memasuki visualisasi komik adalah melakukan sinkronisasi antara *stroryline* dengan *storyboard.* Dalam sinkronisasi ini akan dikaji ulang segi visual seperti panel, sudut pandang, anatomi, posisi karakter dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Setelah ini barulah masuk ke tahap komputerisasi secara menyeluruh.

b. *Layout Panel* dan *background*

Dari hasil mengkaji ulang tersebut disalurkan dalam *layout* panel yang dilakukan secara komputerisasi. Pengaturan panel dilakukan dengan membuat lembar

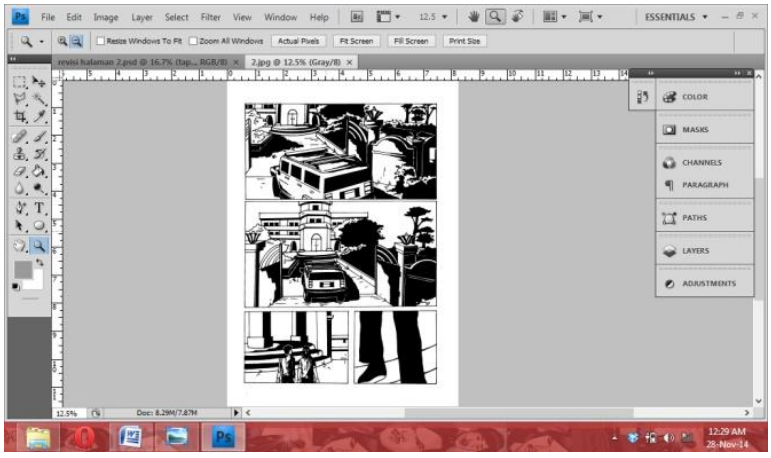
kerja baru dalam *Adobe Photoshop CS4.* Berikut adalah tahap-tahap dalam pembuatannya.

1) Tekan tombol Ctrl+N, kemudian lakukan pengaturan ukuran (size A4), resolusi (*resolution* 300) dan mode warna yang digunakan (*colour mode* RGB).



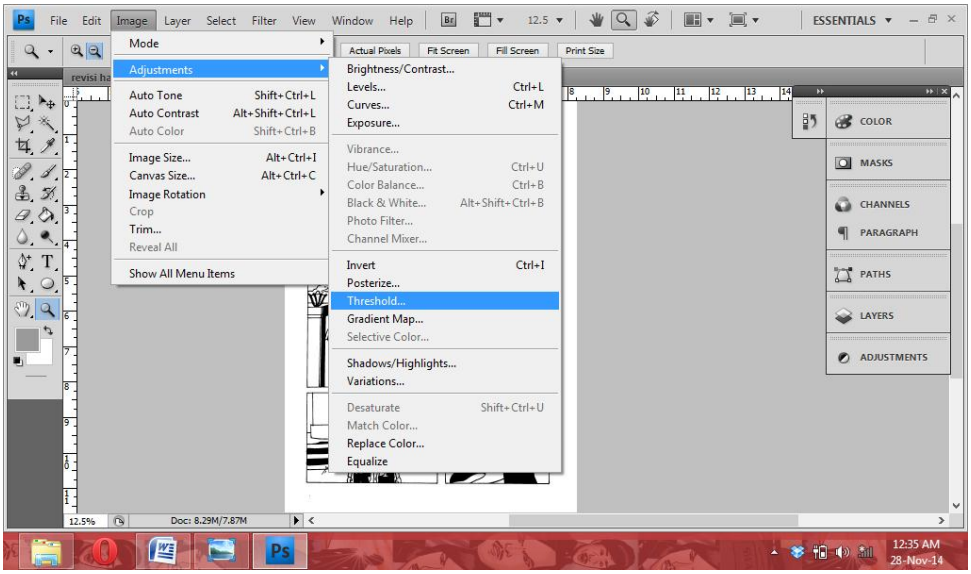
Gambar 3.13
Jendela pada *Adobe Photoshop CS4* untuk Memulai Lembar Kerja Baru
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Masukkan gambar yang sudah dipindai ke dalam *layer Adobe Photoshop CS4.*



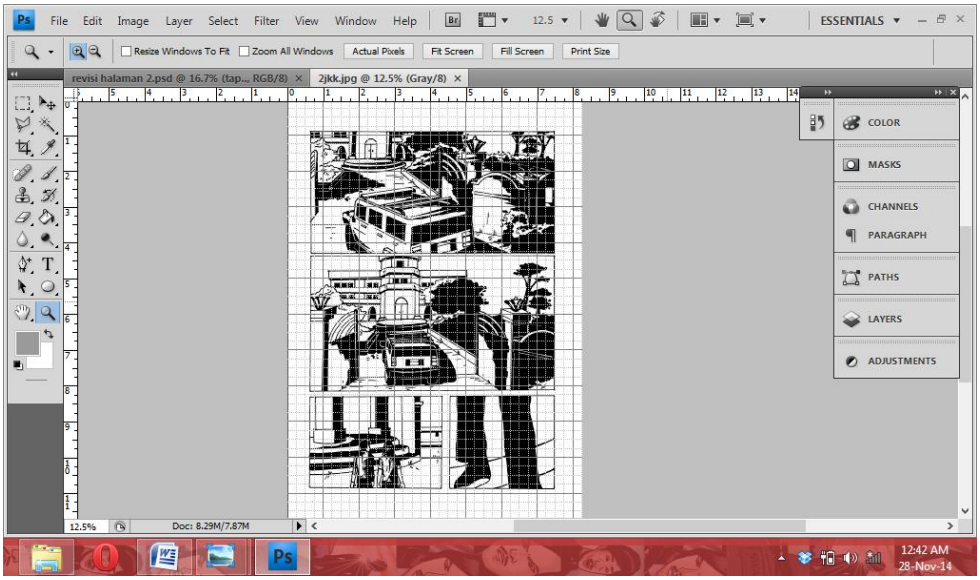
Gambar 3.14
Memasukan Gambar ke Dalam Adobe Photoshop CS4
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) Untuk membuat warna hitam solid dari bekas pindaian, menggunakan *Adjusment Treshold.*



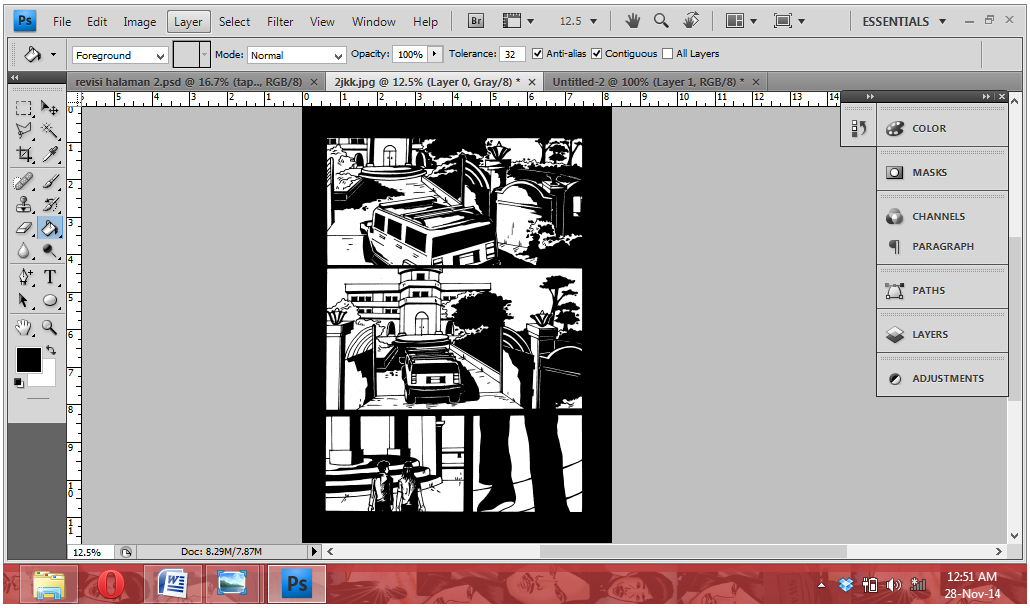
Gambar 3.15
Membuat Warna Hitam Solid
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4) Untuk merapihkan gambar, garis tepi dan juga *outline* menggunakan garis bantu *grid.*



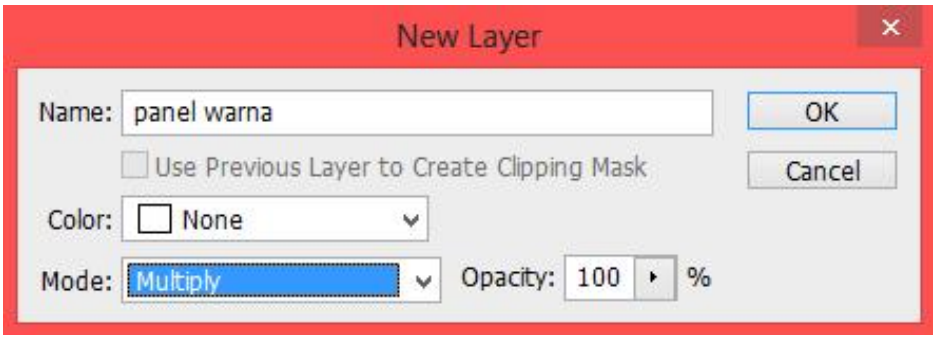
Gambar 3.16
Membuat Garis *Grid*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5) Dalam *layer background* garis pinggir di blok hitam dengan menggunakan *paint bucket tool.*



Gambar 3.17
Membuat *Layer Background* di Blok Hitam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6) Buat l*ayer* baru, pilih menu layer pada menu, lalu pilih *new* kemudian klik *layer*. Bisa juga dengan langsung menekan tombol Shift+Ctrl+N pada *keyboard*. Maka akan langsung muncul keterangan *layer* dan pengaturannya, ganti nama layer sesuai yang kita inginkan, dan ubah mode dari normal menjadi *multiply.*

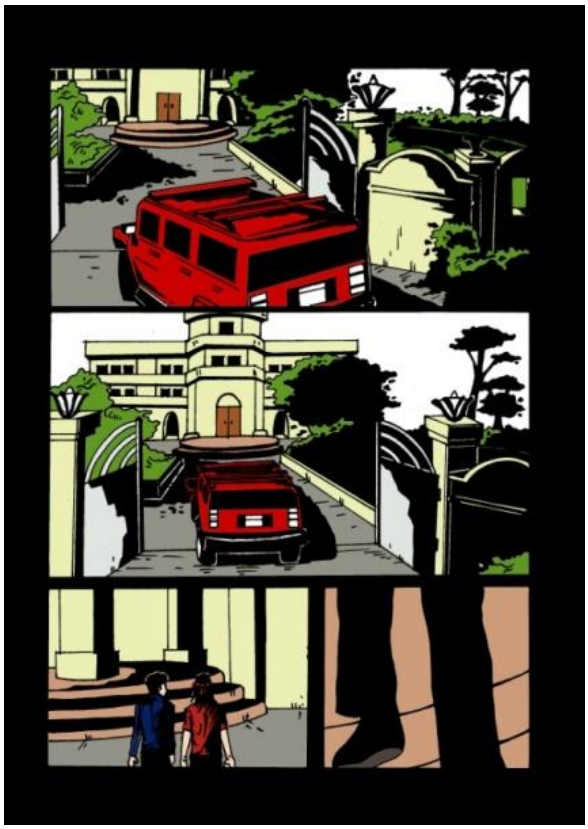


Gambar 3.18
Jendela Keterangan untuk Membuat *Layer* Baru
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Pewarnaan

Karena pembuatan gambar dilakukan secara manual, dengan proses sketsa, *inking* dan *scanning* tahap selanjutnya setelah merapihkan *outline* dan *background* adalah pewarnaan.

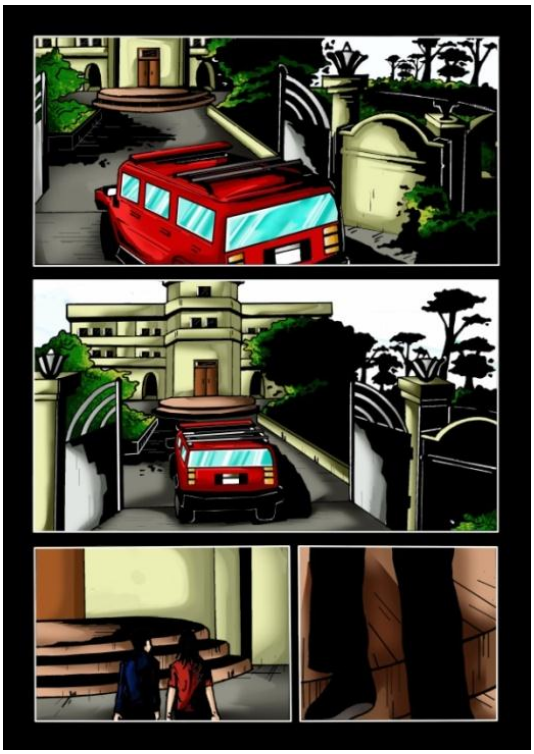
1) Tahap pertama adalah dengan memberikan warna dasar pada tiap elemen seperti daun, jalan, tembok, mobil, pintu, rambut, kulit, pakaian dan lain-lain.



Gambar 3.19
Gambar yang Telah Diberi Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1) Gelap terang (pencahayaan)

Bagian pencahayaan dilakukan dengan menggunakan brush tool jenis *soft round.* Dengan memilih warna yang lebih menyala atau terang dan gelap. Kemudian dengan mode *brush screen* beri sentuhan *brush* pada tiap *layer*.



Gambar 3.20
Gambar yang Telah Diberi Pencahayaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Pemberian *template*

Untuk bagian awan, penulis menggunakan foto awan agar menambah kesan realistis.

Gambar 3.21

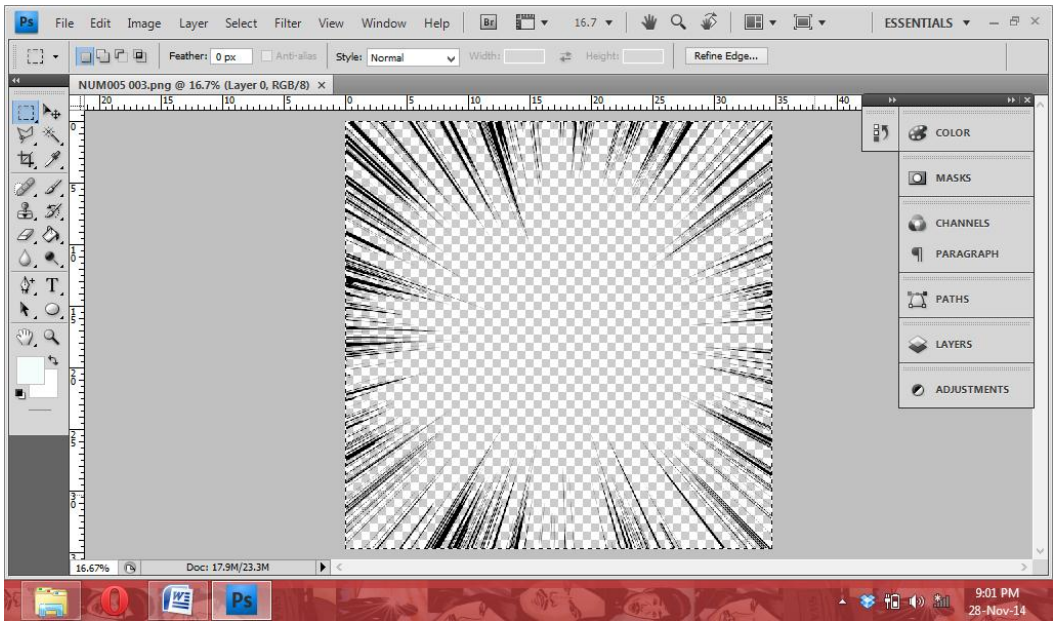
Foto Awan
(Sumber: sky+Photos+and+wallpapers+02.jpg)

Gambar 3.22
Komik Halaman Ke-2 Secara Utuh yang Telah Diberi Pencahayaan dan Foto
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. *Screen tone* dan garis gerak

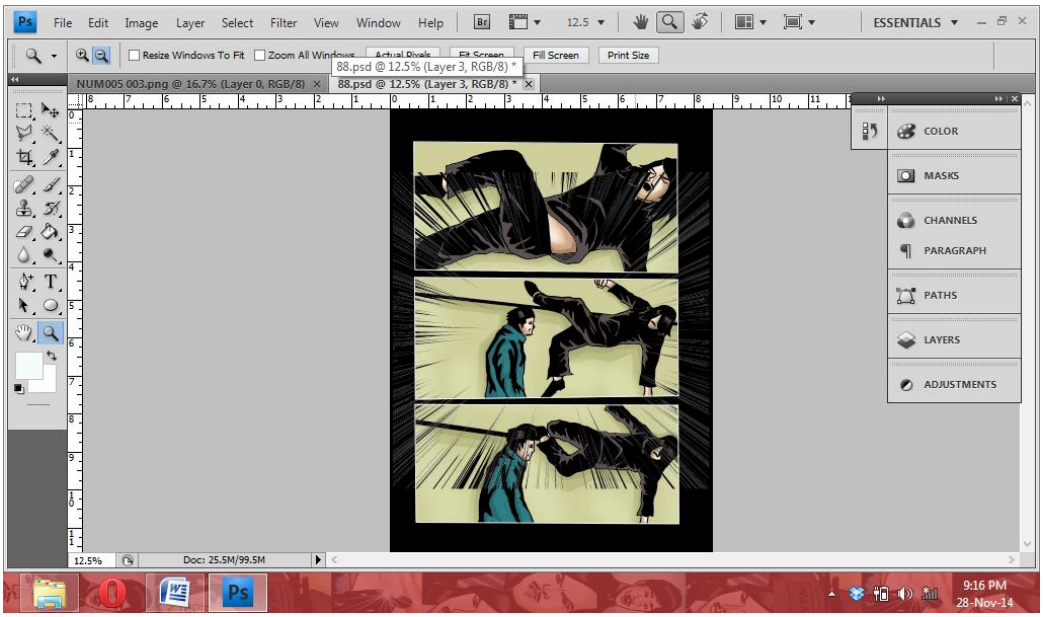
Ada beberapa halaman komik yang menggunakan *screen tone*, khususnya pada adegan-adegan aksi dan pertarungan. Agar memperkuat momen dalam pertarungan tersebut.

1) Seleksi area *screen tone* yang akan dipakai dengan menggunakan *rectangular marquee tool.* Penulis di sini memakai *skybase zoom line.*



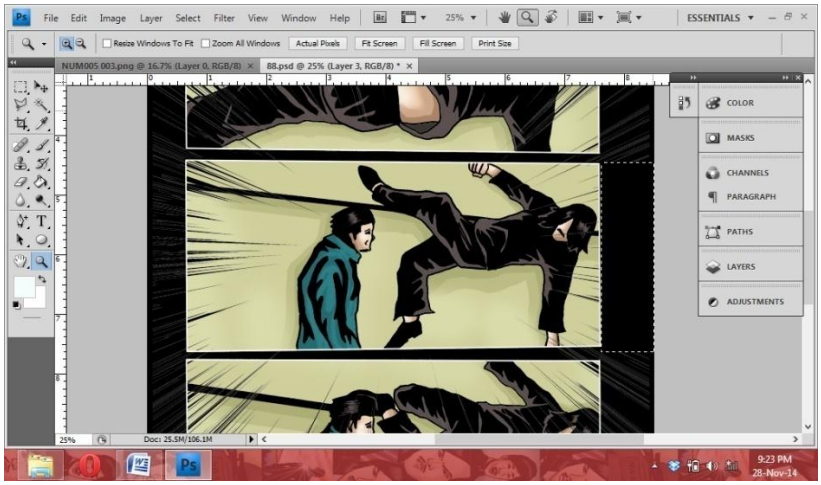
Gambar 3.23
Menyeleksi *Screen Tone* yang Akan Dipakai Efek Dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Pindahkan *screen tone* yang sudah diseleksi dengan Ctrl+C kemudian Ctrl+V ke lembar komik yang ingin diberi efek *screen tone.*

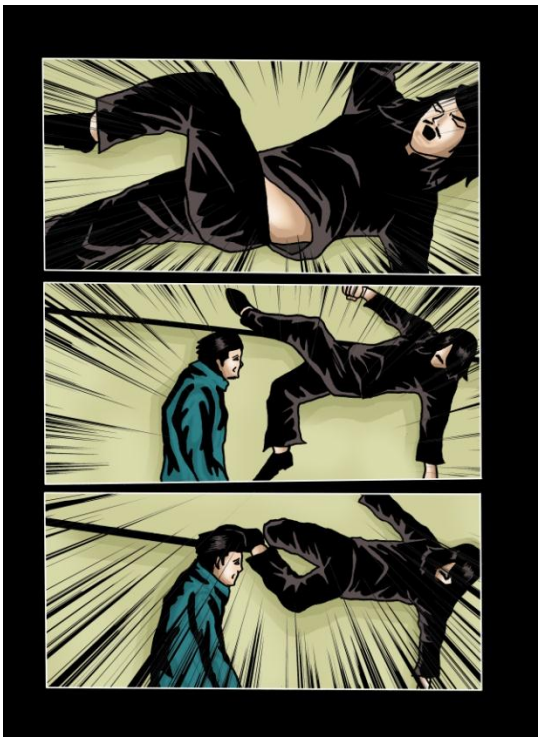


Gambar 3.24
Memindahkan *Screen Tone* ke Lembar Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) Rapihkan *screen tone*, menyesuaaikan dengan panel-panel dalam komik dan menyeleksi *screen tone* yang tidak terpakai dengan *delete.*

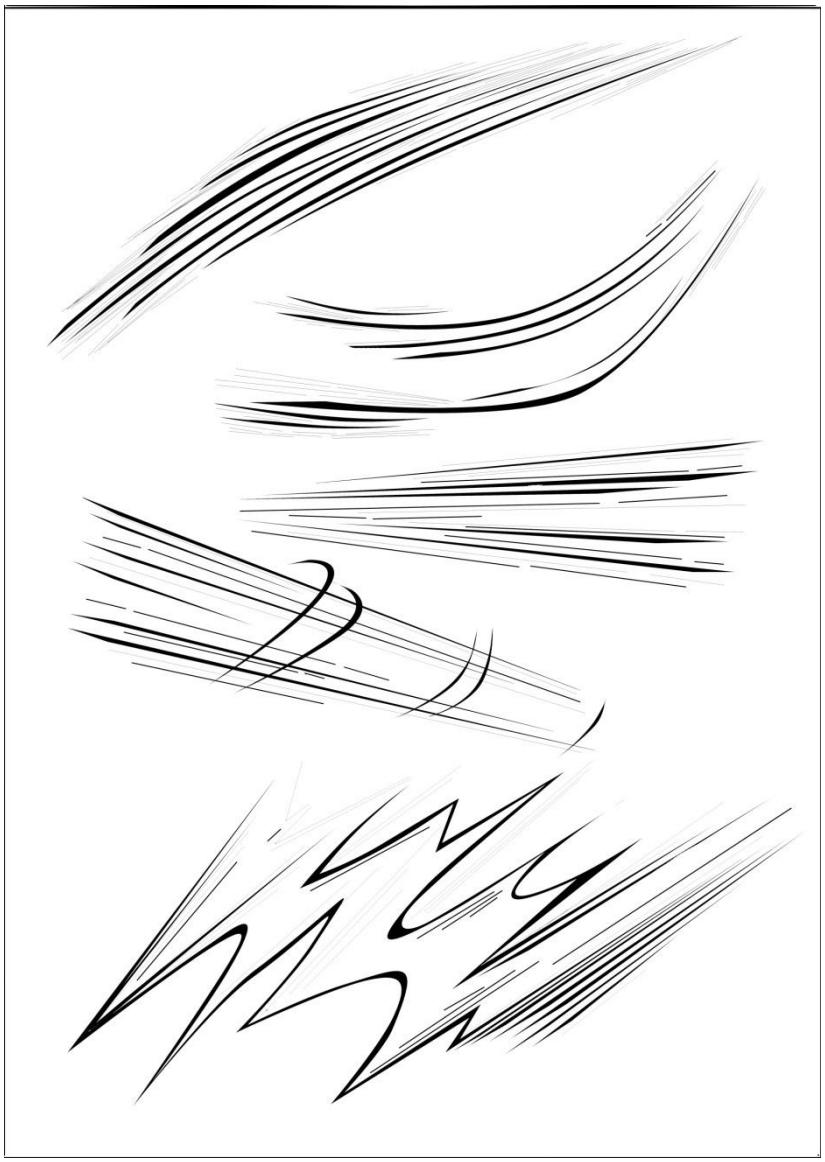


Gambar 3.25
Merapihkan dan Menghapus *Screen Tone*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.26
Hasil Gambar yang Telah Diberi Efek *Screen Tone*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4) Garis gerak adalah garis untuk menambah efek pada gerakan-gerakan dan adegan-adegan cepat sehingga membuat gerakan seperti hidup. Garis gerak ini penulis buat sendiri di *Adobe Photoshop CS4.*



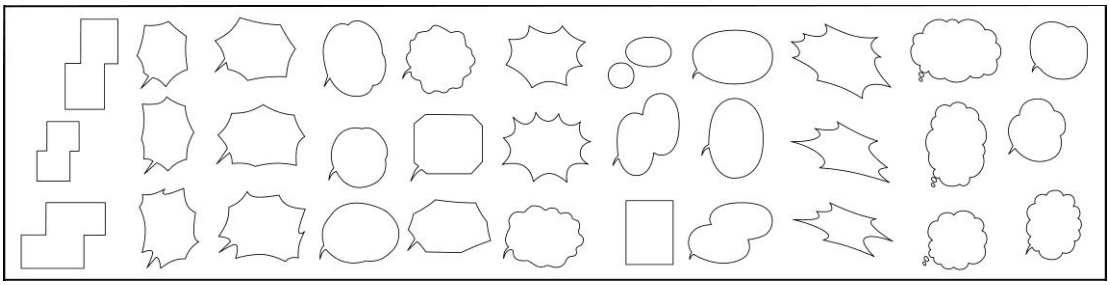
Gambar 3.27
Garis Gerak
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5) Kemudian Garis gerak dimasukkan ke dalam gambar yang sudah diberi efek *screen tone* sebelumnya dengan cara yang sama. Sehingga adegan-adegan dalam komik seperti hidup dengan ditambah efek garis gerak.

Gambar 3.28
Hasil Gambar yang Telah Diberi Efek Screen Tone dan Garis Gerak
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

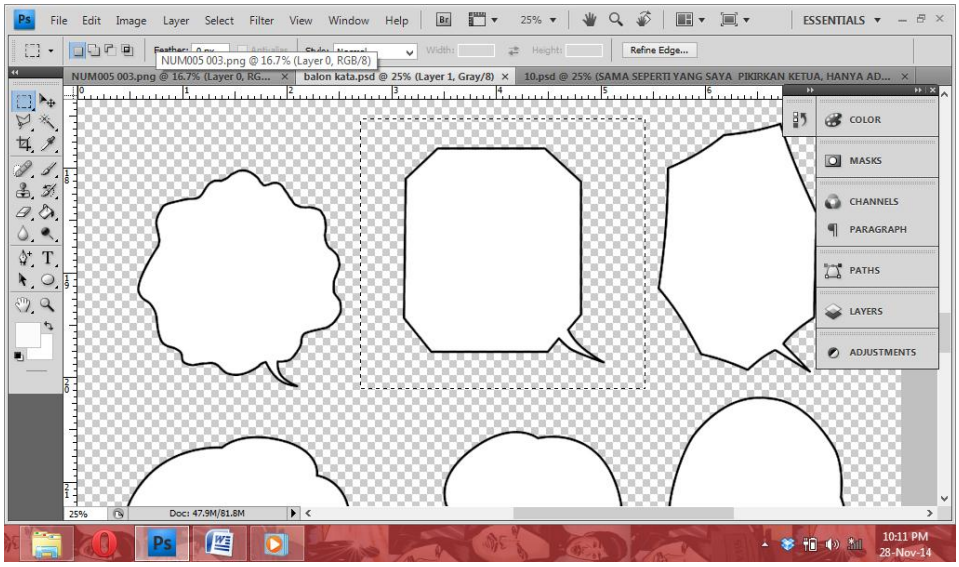
a) Balon Kata

Balon kata dengan berbagai variasi, mulai dari kotak narasi, balon suara terkejut, marah, balon suara untuk berbicara di dalam hati dan lain-lain.



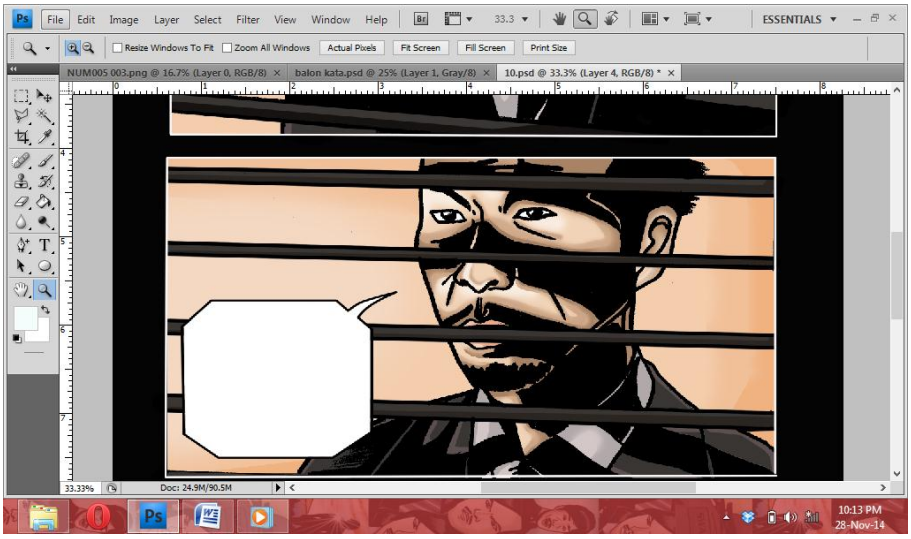
Gambar 3.29
Bentuk-bentuk Balon Kata
(Sumber: httpfc07.deviantart.netbalon-kataby_edwinirawan88.jpg)

1) Seleksi area balon kata yang diinginkan dengan menggunakan *rectangular marquee tool.*



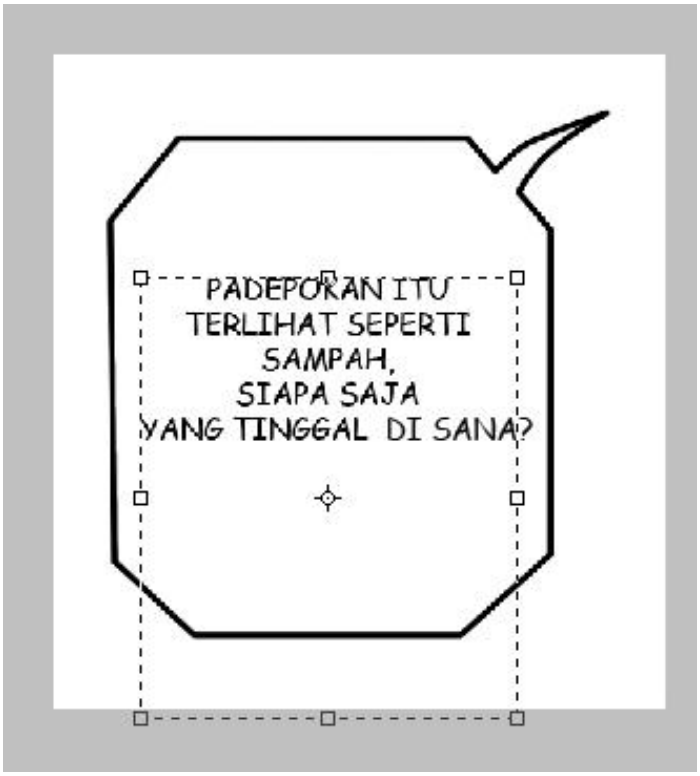
Gambar 3.30
Menyeleksi Balon Kata yang Diinginkan
(Sumber :Dokumentasi Penulisan)

2) Klik Ctrl+C kemudian Ctrl+V pada lembar komik.



Gambar 3.31
Memindahkan Balon Kata ke Lembar Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) Masukan teks dialog dengan menggunakan *horizontal type tool* dalam balon kata ataupun *caption*, *font* yang digunakan *Comic Sans MS.*



Gambar 3.32
Balon Kata yang Dapat Dimasukkan Teks
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b) Bunyi Huruf (Efek Suara)

Pembuatan bunyi huruf dilakukan di *layer* yang sama dengan *layer* balon kata yang sudah memiliki *stroke* atau *outline*. Gunakan *brush tool* atau *horizontal type tool* untuk membuat efek suara. Efek suara menggunakan *font comic book commando condensed.*

Gambar 3.33
Hasil Pembuatan Bunyi Huruf
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Maka hasil dari proses keseluruhan akan tampil seperti gambar di bawah ini.

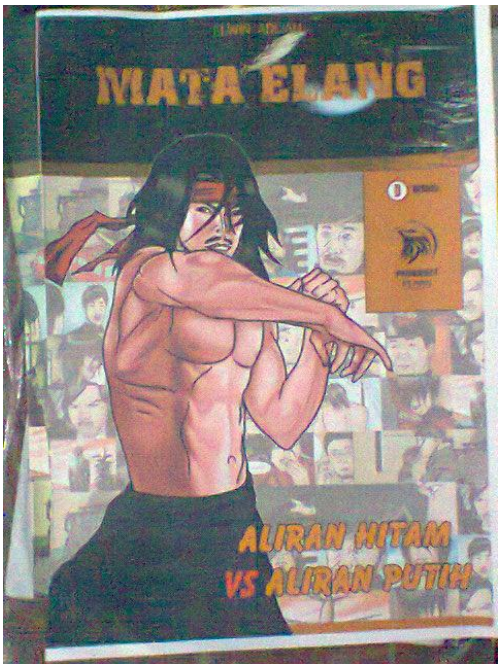
Gambar 3.34
Gambar Komik Halaman ke-2 yang Sudah Selesai
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada dasarnya setiap komikus atau ilustrator mempunyai teknik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut terletak dari media, bahan ataupun tahap pembuatan yang tidak selalu berurutan.

Gambar 3.35
Proses Pewarnaan dengan *Adobe Photoshop CS4*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

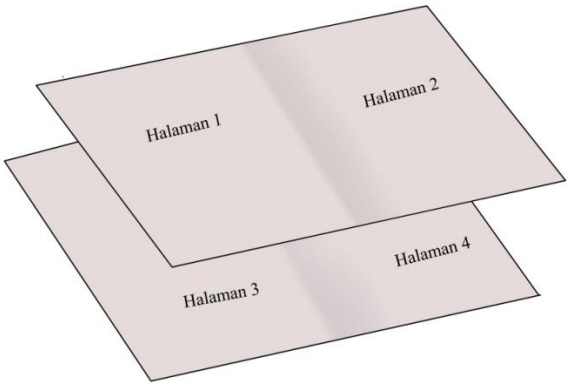
3) Pencetakan dan Penjilidan

Setelah semua halaman komik selesai dibuat, *file* disusun berdasarkan halaman yang berurutan. Cetak semua halaman pada kedua sisi di kertas HVS ukuran A5 dengan printer biasa sehingga menjadi sebuah komik setengah jadi atau disebut juga *dummy*. *Dummy* merupakan sebuah *prototype* atau komik tiruan sebelum naik cetak. Tujuan dibuatnya adalah untuk merevisi komik jika ada dialog atau narasi yang salah. Sebelumnya *dummy* dikoreksi oleh pembimbing, dalam hal ini pembimbing berperan sebagai editor.



Gambar 3.36
Dummy Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

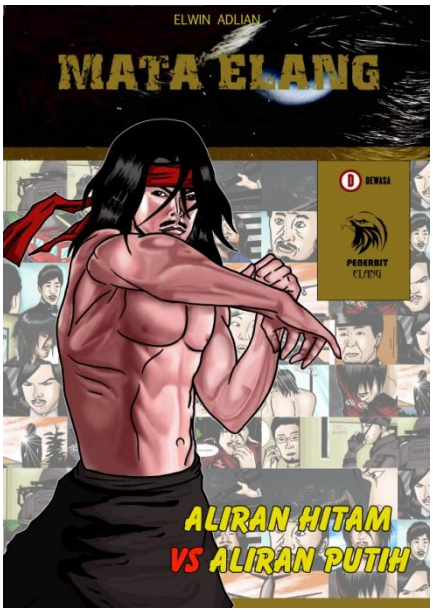
Selain untuk merevisi, pembuatan *dummy* juga dapat membantu proses *layout* halaman agar komik siap naik cetak. *Layout* halaman dilakukan dalam program di komputer bernama *Adobe Photoshop CS4*. *File* komik pada ukuran A3 di mana setiap *page* diatur berdasarkan halaman cetak. Misal jika suatu buku atau komik terdiri dari 4 halaman maka halaman yang diatur dalam lembar kerja Adobe Photoshop adalah halaman 1 dan 2 pada lembar pertama dan halaman 3 dan 4 pada lembar kedua. Setelah itu gambar dipotong sehingga gambar terpisah.



Gambar 3.37
Ilustrasi Layout Halaman
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.38
Proses *Layout* Halaman dengan *Adobe Photoshop CS4*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah *file* diatur sesuai dengan halaman yang diinginkan, maka komik siap naik cetak. Pencetakan komik Mata Elang diilakukan di Percetakan Tirta Anugerah Bandung pada kertas jenis *art paper* 150 g ukuran A3, sedangkan untuk *cover, art paper* 250 g. Sehingga jadilah buku komik seperti di bawah ini dengan jumlah 94 halaman, dengan jilid *softcover.*



Gambar 3.39
Hasil Komik yang Telah di Bukukan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)