

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Penciptaan

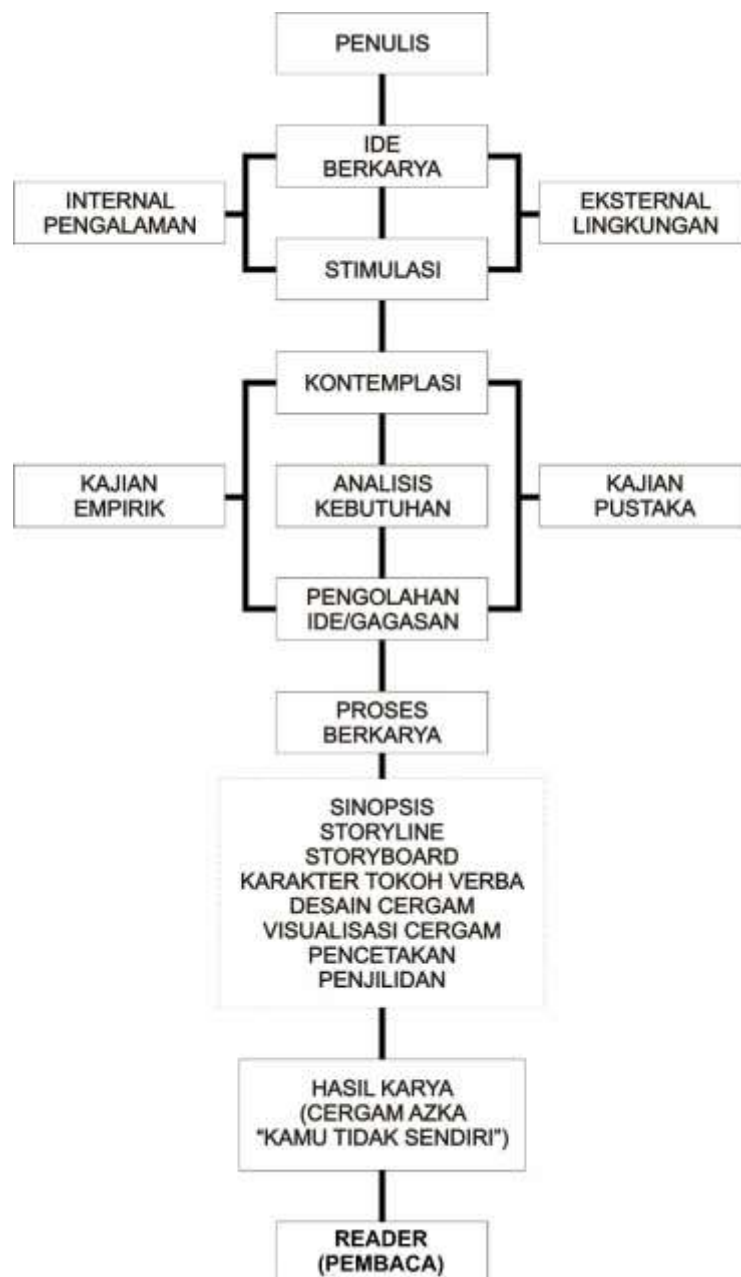
Berawal saat penulis mengajar di sebuah sekolah menengah pertama, di sana penulis melihat beragam sifat anak. Ada yang ceria, senang berbicara, ada yang tidak peduli, namun ada pula yang selalu sedih, tidak suka bersosialisasi dengan teman sebayanya. Padahal pada usia mereka ini (6-9 tahun) adalah masa-masa terpenting dalam bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya.

Lalu ketika penulis mendengarkan sebuah lagu, khususnya lagu Michael Jackson yang berjudul *you are not alone*, di sana penulis termotivasi atas lirik dari lagu tersebut. Lagu yang menceritakan seseorang yang merasa kesepian dan kehilangan karena ditinggal pergi oleh seseorang yang berharga dalam hidupnya. Namun lagu itu pun berkata, bahwa manusia tidak pernah hidup sendiri, akan selalu ada seseorang yang selalu bersama meski harus terpisah jauh.

Kemudian penulis mencoba mencari ide cerita dengan menonton film-film animasi, salah satunya film “Toy Story” produksi Pixar. Film ini menceritakan beberapa mainan yang berpetualang untuk dapat pulang dan kembali pada pemiliknya, Andy. Dalam film tersebut ada karakter tokoh yang menjadi inspirasi penulis, yaitu *Sheriff Woody*, dia adalah boneka koboi yang memiliki jiwa kepemimpinan dan pantang menyerah.

Dari penjelasan di atas penulis berkeinginan untuk membuat sebuah karya yang dapat memotivasi semua orang khususnya anak-anak untuk memiliki jiwa rela berkorban dan pantang menyerah, dan senantiasa percaya bahwa mereka tidak pernah hidup sendiri. Masih banyak orang-orang di sekitar yang mungkin tidak disadari selalu berjuang, mendoakan, dan bahkan berkorban untuk mereka.

Salah satu media yang cocok untuk menyampaikan pesan tersebut adalah melalui buku cerita bergambar. Anak dapat memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya, menarik imajinasi anak, dan menarik rasa ingin tahu anak melalui cerita bergambar tersebut. Hal ini juga dapat membantu anak memecahkan masalahnya sendiri.



Bagan 3.1. Skema Proses Berkarya

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

B. Stimulus Berkarya

Stimulus atau stimulasi atau rangsangan merupakan sesuatu yang mendorong dalam menciptakan karya seni atau pembangkit rasa yang memacu kreatifitas dalam proses mencipta suatu karya. Dalam tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan seperti mendengarkan lagu, melakukan pengumpulan gambar-gambar dari internet, menonton film-film animasi, bermain *games*, studi literatur, serta membuat sketsa-sketsa gambar sebagai acuan dalam menstimulus karya-karya yang akan dibuat.



Gambar 3.1. Film Toy Story
(Sumber: <http://www.oncenter.org>)



Gambar 3.2. Games Angry Birds Stella POP (Atas) dan Bad Piggies (Bawah)

(Sumber: <http://www.rovio.com> dan <http://vgi.co.id>)

C. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap karya ilustrasi cerita bergambar yang ada di pasaran, seperti melakukan *searching* di internet, menonton film animasi dan berkunjung ke toko buku yang ada di sekitar kota Bandung. Pengamatan yang dilakukan mengenai jenis, bentuk, teknik, media dan isi cerita. Dari observasi yang dilakukan penulis menemukan beberapa bentuk buku cerita bergambar yang menarik, seperti penggunaan teknik *lift the flap* dan *pop up*. Sehingga penulis tertarik untuk membuat buku cerita bergambar yang menggunakan teknik *lift the flap* dan *pop up* juga. Penggunaan teknik *pop-up* dalam cerita bergambar ini bermaksud untuk memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih berdimensi dan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, hal tersebut dapat membuat ilustrasi cerita lebih menyenangkan untuk dinikmati.

Selanjutnya melakukan studi pustaka. Studi pustaka bertujuan mencari sumber teori yang tepat dan membantu proses pembuatan karya. Teori-teori yang dicari berkaitan tentang cerita bergambar, ilustrasi, unsur-unsur cergam, genre cerita, *layout*, tipografi, warna, lagu *you are not alone*, dan persahabatan

Selain itu penulis melakukan studi pustaka/ literatur tentang kebutuhan pembaca pada usia 6-9 tahun. Pada usia 7 tahun, seorang anak memasuki tahap operasional konkret. Dinamakan demikian karena pada saat ini anak dapat menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah konkret (aktual). Anak dapat berpikir lebih logis ketimbang sebelumnya karena pada saat ini mereka dapat mengambil berbagai aspek dari situasi tersebut ke dalam pertimbangan. Walaupun demikian, mereka masih dibatasi untuk berpikir tentang situasi yang sebenarnya pada saat itu saja (Piaget dalam Purnama Sari, 2015, hlm. 31).

Anak-anak lebih menyukai cerita tentang hal-hal yang “dapat terjadi”. Dengan kata lain, mereka lebih menyukai cerita yang dibumbui dengan sedikit

khayal ketimbang yang terjadi sebenarnya atau tentang sesuatu yang jauh di luar jangkauan pengalamannya sehingga tidak dapat mereka pahami.

Kebanyakan anak kecil lebih menyukai cerita tentang orang dan hewan yang dikenalnya. Mereka menyukai karakter ini karena kualitas pribadi atau humor dari karakter tersebut. Selain itu mereka juga mampu mengidentifikasikan diri dan memperoleh kegembiraan yang besar dari mendengar hal-hal yang dilakukan karakter itu (Hurlock dalam Purnama Sari, 2015, hlm. 35).

Anak kecil menyukai buku kecil yang dapat dibawanya dengan mudah; mereka menyukai buku bergambar orang, hewan, dan benda yang dikenalnya dengan warna yang cerah. Selain itu mereka juga menyukai bacaan yang minimum terutama dengan huruf besar yang dapat dilihatnya dengan mudah tanpa melelahkan mata. Bacaan haruslah sederhana dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan kalimat singkat.

D. Analisis Kebutuhan

Dari hasil observasi di atas maka cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri” menggunakan gaya ilustrasi kartun/*cartoon* yang sederhana. Karakter tokoh utama yaitu berupa boneka karena boneka merupakan mainan yang berada di sekitar mereka yang identik dengan dunia mereka, yaitu dunia bermain. Warna yang dipilih adalah warna-warna cerah khas anak-anak yang diharapkan menarik minat baca anak-anak sehingga pesan tersampaikan dengan mudah.

Cerita mengenai persahabatan ini dibuat sederhana dengan mengambil kisah di kehidupan nyata yang kemudian dikolaborasikan dengan dunia khayal (fantasi) agar cergam AZKA “Kamu Tidak Sendiri” ini menjadi bacaan yang ringan untuk anak-anak tanpa mengabaikan koda (pesan moral) yang disisipkan.

Buku cerita bergambar dibuat berukuran A5 agar dapat dibawa dengan mudah oleh anak. Sedangkan ilustrasi dan narasi dibuat terpisah dengan ukuran huruf 30pt agar anak mudah ketika membaca cergam ini.

E. Pengolahan Ide

Pengolahan ide yang merupakan proses pengolahan konsep yang ada di dalam otak untuk kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya melalui eksplorasi dan eksperimentasi dari media dan gagasan awal. Tahap ini bisa disebut juga tahap perencanaan, di mana penulis mengolah stimulus menjadi gagasan yang akan dibuat menjadi sebuah karya. Pengolahan ide dilakukan dari tahap manual kemudian di sempurnakan dengan menggunakan *software* pengolah grafis CorelDraw X3.

F. Proses Berkarya

1. Alat dan Bahan

Proses penciptaan cerita bergambar Azka “Kamu Tidak Sendiri” ini menggunakan teknik *hybrid*. Proses awal penulis menggunakan teknik manual untuk pembuatan sketsa awal karakter. Adapun alat dan bahan yang digunakan penulis di antaranya:

a. Kertas HVS

Kertas HVS digunakan dalam pembuatan sketsa awal, *storyboard*, *storyline*, dan beberapa ide yang akan penulis buat untuk cerita bergambar ini.

b. *Sketch Book*

Sketchbook digunakan sebagai media kerja penulis. Seperti pembuatan sketsa gambar.



Gambar 3.3. *Sketch Book*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Pensil 2B dan Penghapus Karet

Pensil 2B digunakan untuk membuat rancangan awal gambar. Sedangkan penghapus dengan bahan karet digunakan untuk menghapus sketsa yang salah dan merapihkan coretan pensil pada gambar agar terlihat lebih rapih saat di *scan*.



Gambar 3.4. Pensil dan Penghapus Karet
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. *Scanner*

Fungsi *scanner* adalah untuk memindahkan gambar manual yang telah dibuat ke dalam komputer agar gambar tersebut dapat dikerjakan secara digital.



Gambar 3.5. *Scanner*
(Sumber: <http://media.licon.com>)

e. Komputer

Komputer berfungsi sebagai alat bantu dalam pembuatan cerita bergambar ini agar sketsa yang telah dibuat dapat dikerjakan secara digital. Spesifikasinya sebagai berikut: Intel Pentium Dual Core, 1.80 GHz, dan RAM 1 GB. Sementara *software* pengolah grafis yang digunakan adalah CorelDraw X3.



Gambar 3.6. Komputer
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7. CorelDraw X3
(Sumber: <http://galaxyanimasi.files.wordpress.com>)

f. Gunting, *Cutter*, dan *Double Tape*

Gunting dan *cutter* digunakan untuk memotong bagian *pop up* beserta polanya, sedangkan *double tape* adalah lem perekat untuk menempelkan bagian *pop up* pada buku.



Gambar 3.8. Gunting, *Cutter*, dan *Double Tape*.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Proses Pembuatan Cergam

a. Desain Tokoh

Sebelum membuat cerita bergambar ini proses pertama yang dilakukan penulis adalah membuat desain tokoh terlebih dahulu. Desain tokoh dibuat sebagai acuan dalam pembuatan cerita



Gambar 3.9. Desain Tokoh Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Pembuatan Sinopsis

Dalam merumuskan sinopsis, penulis mencoba mengambil tema cerita yaitu tentang sebuah persahabatan. Sedangkan ide cerita bersumber dari lagu Michael Jackson yang berjudul *you are not alone*. Dan jalan cerita terinspirasi dari film animasi Toy Story.

1) Tema Cergam

Tema/genre cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri” yang dipilih adalah fantasi, yaitu gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kehidupan sehari-hari, segalanya bisa terjadi, misalnya boneka yang bisa hidup dan bergerak seperti makhluk hidup pada umumnya.

2) Sudut Pandang

Penulis menggunakan sudut pandang orang ke tiga dalam cerita bergambar ini. Penulis adalah sebagai pengarang yang serba tahu. Sehingga penulis memposisikan diri di luar atau tidak terlibat di dalam cerita, namun dapat mengemukakan segala tingkah laku dan pemikiran semua tokoh dalam cerita.

3) Plot

Plot atau alur cerita dibuat tidak terlalu rumit untuk anak, namun juga tidak terlalu sederhana agar cerita tidak membosankan. Dalam cerita bergambar ini penulis ingin membawa pembaca agar dapat merasakan apa yang terjadi dalam cerita. Salah satunya lewat ekspresi para tokoh dan narasi dalam cerita.

Penulis membagi cerita ini dalam beberapa bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir cerita.

Awal cerita, Devi adalah seorang anak perempuan yang tinggal bersama kakeknya seorang teknisi pesawat terbang bernama Kakek Hengki. Dia selalu merasa sendirian dan kesepian.

Tengah cerita, Kakek Hengki mencoba menghibur Devi dengan memberinya hadiah sebuah boneka singa berkepala bunga matahari yang diberi nama Azka. Devi sangat senang dengan hadiah tersebut.

Konflik, Suatu hari Azka hilang dicuri oleh burung saat Devi bersama kakeknya akan pergi ke kota dengan mengendarai pesawat kesayangan sang kakek. Azka terdampar di sebuah hutan belantara. Di sana Azka di selamatkan oleh Benny dan Baloo yang juga sebuah bonekaAzka, Benny, dan Baloo-pun berusaha keluar dari hutan belantara itu dengan berbagai cara.

Akhir cerita, Suatu hari Devi mendapatkan sebuah kotak, dia terkejut ternyata isi dari kotak tersebut adalah boneka kesayangannya, yaitu Azka dan dua boneka baru, Benny dan Baloo.

4) *Setting* Cerita

Setting cerita dalam cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri” ini menggunakan latar sebuah pedesaan terpencil dan hutan belantara. Awal cerita akan mengambil latar pedesaan seperti di sebuah rumah dekat padang rumput dengan beberapa sapinya, dan sebuah danau yang cukup luas. Sedangkan di tengah cerita akan menggunakan *setting* sebuah hutan belantara yang sangat lebat dan penuh dengan hewan buas.

5) Data Cergam

Dalam cerita bergambar ini penulis tidak banyak membuat karakter agar cerita lebih sederhana dan tidak membingungkan pembaca. Setidaknya ada sembilan karakter yang dibuat, namun hanya ada 2 karakter utama dalam cerita ini.

Nama yang digunakan untuk setiap karakter adalah nama-nama dari teman-teman perkuliahan penulis, seperti Devi, Hengki, Mulyana (Mul), Rita, dan Ghian. Nama-nama mereka digunakan sebagai bentuk apresiasi penulis terhadap jasa-jasa mereka selama menjadi mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sementara nama Azka memiliki arti orang yang paling bersih dan suci. Benny memiliki arti kreatif dan praktis, sesuai dengan karakternya yang selalu siap membantu Azka agar dapat pulang dan bertemu kembali dengan Devi. Sedangkan Baloo diambil dari nama boneka kesayangan Shaheer Sheikh.

6) Sinopsis

Cerita bergambar ini menceritakan seorang anak perempuan bernama Devi, dia tinggal bersama kakeknya seorang teknisi pesawat terbang bernama Kakek Hengki. Rumahnya yang terletak di desa terpencil membuat dia tidak memiliki teman dan selalu merasa sendirian dan kesepian. Melihat cucunya seperti itu, Kakek Hengki mencoba menghibur Devi dengan memberinya hadiah

sebuah boneka singa berkepala bunga matahari yang diberi nama Azka. Devi sangat senang dengan hadiah tersebut.

Suatu hari Azka hilang dicuri oleh burung saat Devi bersama kakeknya akan pergi ke kota dengan mengendarai pesawat kesayangan sang kakek. Devi sangat menyesal dan merasa kehilangan. Sementara itu Azka terdampar di sebuah hutan belantara. Di sana Azka diselamatkan oleh Benny dan Baloo yang juga sebuah boneka. Benny dan Baloo terdampar di hutan yang samakarena pesawat yang mereka tumpangi mengalami kecelakaan dan terjatuh di sana. Azka, Benny, dan Baloo-pun berusaha keluar dari hutan belantara itu dengan berbagai cara.

Hingga akhirnya Kakek Mul bersama kedua cucunya, Rita dan Ghian datang ke rumah Devi. Mereka menemukan kotak di pinggir jalan saat dalam perjalanan pulang ke desa. Kotak itu bertuliskan alamat rumah Devi. Sehingga Kakek Mul-pun menyempatkan diri mampir ke rumah Devi. Devi terkejut ternyata isi dari kotak tersebut adalah boneka kesayangannya, yaitu Azka dan dua boneka baru, Benny dan Baloo.

Devi merasa senang, dia akhirnya memiliki banyak teman baru yaitu Rita dan Ghian, dan tidak lupa boneka-boneka kesayangannya, Azka, Benny, Dan Baloo.

c. Membuat *Storyline*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyline* yang akan menjelaskan lebih detail tentang cerita dan *setting* tempat. Berikut adalah bentuk narasi dari cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

Tabel 3.1. STORYLINE AZKA “KAMU TIDAK SENDIRI”

NO	Narasi	Deskripsi Gambar
1	Di sebuah desa terpencil tinggallah seorang anak bernama Devi. Dia tinggal bersama kakeknya, seorang teknisi pesawat terbang bernama Kakek	Sebuah rumah di desa terpencil dengan perkebunan, danau, hutan, dan gunung. Warna yang dominan adalah warna hijau.

	Hengki.	
2	Setiap hari Devi selalu duduk di sebuah ayunan di bawah pohon dekat danau. Rumahnya berada di desa terpencil membuat dia tidak memiliki teman. Setiap hari Devi selalu merasa sendirian dan kesepian.	Devi sedang duduk di sebuah ayunan dekat danau di bawah pohon. Di seberang danau terdapat hutan dan gunung.
3	Ketika sedang bekerja di bengkel, kakek Hengki merasa sedih melihat cucu kesayangannya selalu duduk merenung kesepian.	Di sebuah bengkel dengan dinding kayu. Kakek Hengki sedang memperbaiki mesin dengan wajah sedih melihat cucu kesayangannya.
4	Kakek Hengki mencoba menghibur Devi dengan memberinya sebuah boneka singa lucu berkepala bunga matahari.	Kakek Hengki memegang sebuah boneka dengan wajah tersenyum. Warna yang digunakan adalah warna kuning.
5	Devi sangat senang dengan hadiah pemberian kakeknya. Dia tidak merasa kesepian lagi, bahkan Devi memberi nama boneka kesayangannya itu, "Azka".	Di sebuah padang rumput Devi bermain dengan Azka dengan wajah ceria. Warna yang digunakan menggunakan warna hijau toska.
6	Malam itu sangatlah cerah, Devi dan Azka duduk bersama di atas pohon sambil melihat bintang-bintang. Devi bercerita bahwa dia merasa sangat senang memiliki Azka. Tanpa Devi sadari, Azka mendengarkan semua ceritanya. Azka pun berjanji akan selalu menemani Devi sampai kapan pun.	Devi dan Azka duduk di sebuah batang kayu sambil melihat bintang-bintang. Di sana Devi terlihat tersenyum, begitu juga Azka. Nuansa yang ingin di perlihatkan adalah nuansa gelap malam, sehingga warna yang dominan adalah warna ungu.
7	Suatu hari kakek Hengki mengajak Devi pergi ke kota dengan mengendarai pesawat terbang kuning kesayangannya. Ketika di tengah perjalanan mereka melewati sebuah lembah dan diikuti oleh tiga ekor burung berukuran besar. Burung-burung itu seperti sedang mengintai dan terus mengikuti mereka.	Sebuah pesawat capung berwarna kuning terbang di lembah hutan belantara. Dari kejauhan terlihat tiga ekor burung mengikuti dan mengintai. Warna yang dominan adalah warna biru muda.

8	Ketika Devi sedang tertidur tiba-tiba seekor burung datang menyambar Azka. Devi terus berusaha melawan, tetapi burung itu berhasil membawa Azka pergi.	Devi terlihat terkejut ketika Azka diambil oleh salah satu burung yang mengikuti mereka. Devi mencoba berusaha mengambil Azka namun gagal. Warna yang dominan adalah warna merah.
9	Azka mencoba melawan dan melepaskan diri dari cengkraman sang burung. Ketika Azka berhasil melepaskan diri dia akhirnya jatuh dari ketinggian.	Azka terjatuh dari ketinggian dengan wajah panik. Menggunakan latar awan dengan salah satu burung masih terlihat di belakang Azka.
10	Azka jatuh dan mendarat menggantung di dahan pohon. Dia sempat merasa takut dan sedih karena berada di hutan belantara.	Azka menggantung di satu dahan pohon dengan posisi terbalik. <i>Setting</i> cerita yang dipakai yaitu sebuah hutan belantara yang sangat lebat. Suasana yang dipakai menggunakan warna dominan ungu.
11	Sementara itu Devi di rumah merasa sedih. Boneka kesayangannya, Azka hilang saat mereka pergi ke kota. Dia merasa bersalah karena tidak bisa menjaga Azka dengan baik.	Di rumah dengan dinding kayu, di sebuah jendela Devi terlihat sedih. Kakek Hengki mencoba menghibur Devi sambil memegang kepalanya agar dia tidak sedih lagi.
12	Di hutan belantara datanglah dua boneka mencoba menolong Azka, mereka adalah Benny dan Baloo. Benny boneka musang berwarna abu-abu, sedangkan Baloo boneka monyet berwarna ungu. Mereka berdua adalah boneka yang selalu tersenyum.	Di hutan belantara yang lebat, Azka terkejut ketika melihat dua boneka yaitu Benny dan Baloo datang. Benny dan Baloo datang dengan wajah tersenyum. Warna yang mendominasi adalah warna biru.
13	Azka bersama Benny dan Baloo berjalan menyusuri hutan. Sepanjang perjalanan banyak yang mereka ceritakan, ternyata Benny dan Baloo juga korban dari jatuhnya pesawat. Meski begitu mereka selalu tetap tersenyum karena menurut mereka: “Dengan tersenyum, maka hidup akan terasa lebih indah”.	Azka, Benny, dan Baloo bejalan bersama di sebuah jembatan batu. Mereka seperti sedang bercerita. Warna yang dominan adalah warna <i>orange</i> .

14	Bersama Benny dan Baloo, Azka mencoba mencari bangkai pesawat yang membawa Benny dan Baloo berada. Adakah barang yang masih bisa mereka gunakan di sana? Tapi perjalanan mereka tidaklah mudah, mereka harus merasakan liarnya hutan belantara.	Azka, Benny, dan Baloo berlari menghindari dari kejarian Tiger dengan wajah panik. Suasana yang dipakai adalah suasana hutan yang gersang dan ditutupi oleh kabut untuk memberikan kesan misterius dan dramatis.
15	Setelah melewati perjalanan panjang, akhirnya mereka berhasil menemukan bangkai pesawat itu. Maka mereka pun bersama-sama mencari barang-barang yang masih bisa mereka gunakan untuk pergi dari hutan belantara.	Sebuah bangkai pesawat berada di bukit batu di atas danau yang dikelilingi hutan belantara. Warna yang mendominasi adalah warna hijau.
16dan mereka pun berhasil..... Barang-barang bekas yang mereka temukan, di rakit kembali menjadi sebuah pesawat. Pesawat yang akan membawa mereka pergi meninggalkan hutan belantara. Azka pun sangat senang, Dia bisa pulang dan bertemu kembali dengan Devi.	Azka, Benny, dan Baloo mengendarai pesawat rakitan mereka dengan wajah yang senang karena bisa pergi dari hutan belantara. Latar yang digunakan adalah lautan agar memberikan kesan luas
17	Ketika akan sampai di desa, tiba-tiba pesawat yang mereka buat mengalami kerusakan dan meledak di udara dengan sangat keras.	Terlihat sebuah ledakan yang dasyat. Efek ledakan ini mendominasi dalam gambar. Dengan efek cahaya, siluet rumput dan hutan agar terlihat dramatis.
18	Sementara di rumah, hati Devi merasa tidak tenang, seperti ada sesuatu yang sedang terjadi.	Devi merasa was-was, hatinya tidak tenang. Dia terlihat sedang duduk di meja belajar sambil memegang dadanya. Warna yang mendominasi adalah warna biru muda.
19	Untunglah Azka, Benny, dan Baloo tidak apa-apa, meski pun tubuh mereka mengalami luka-luka. Azka tidak pantang menyerah, dia terus berpikir mencari cara agar bisa pulang dan bertemu kembali dengan Devi.	Benny dan Baloo duduk bersender di sebuah tiang listrik di pinggir jalan karena merasa pusing efek dari ledakan tadi. Sedangkan Azka masih terus berusaha mencari cara agar bisa pulang. Dia sedang berpikir bagaimana bisa pulang menggunakan kardus.

20	Ketika sedang melamun, Devi mendengar suara bel rumah berbunyi.TINGTOOoooNGGggg.....TINGggTOooNggg.....	Devi terkejut mendengar sebuah bel rumah berbunyi. Warna yang dominan adalah warna hijau.
21	Devi membuka pintu, dan ternyata yang datang adalah Kakek Mul bersama kedua cucunya yang berasal dari kota, yaitu Rita dan Ghian. Mereka datang sambil membawa kotak yang mereka temukan di pinggir jalan ketika dalam perjalanan pulang. Kotak itu bertuliskan alamat rumah Devi, akhirnya Kakek Mul menyempatkan diri mampir untuk memberikan kotak tersebut.	Terlihat Kakek Mul, Ghian, dan Rita datang menyapa sambil membawa sebuah kotak kardus. Warna yang digunakan adalah warna pastel. Latar yang digunakan adalah teras dan halaman rumah.
22	Devi mencoba membuka kotak itu, dia terkejut ketika mengetahui isi dari kotak tersebut.....	Memperlihatkan sebuah kotak yang ketika dibuka akan muncul Azka, Benny, dan Baloo.
23	Devi senang sekali akhirnya dia mempunyai banyak teman baru, yaitu Rita dan Ghian, tidak lupa pula dua boneka barunya, Benny dan Baloo. Mereka semua bermain bersama, hingga akhirnya Rita dan Ghan harus pulang ke kota mereka karena liburan sekolah telah selesai. Akan tetapi mereka sudah berjanji akan saling memberi kabar dan berkumpul kembali ketika liburan sekolah tiba.	Devi, Ghian, dan Rita bermain bersama di ruang tengah dengan boneka kesayangan, Azka, Benny, dan Baloo. Disana mereka terlihat sangat senang.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. Membuat *Storyboard*

Selanjutnya adalah tahap pembuatan *storyboard*. *Storyboar* berfungsi sebagai perencana dalam pembuatan sebuah cerita bergambar. *Storyboard* ini membantu kita dalam menentukan tata letak gambar, jumlah halaman, serta komposisi gambar tiap halaman.

Berikut contoh *storyboard* yang dibuat penulis dalam pembuatan cerita bergambar Azka “Kamu tidak sendiri”.



Gambar 3.10. *Storyboard* Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

e. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Setelah mengetahui jalannya cerita, maka tahap selanjutnya adalah perumusan karakter tokoh yang akan digunakan dalam cerita bergambar. Karakter-karakter yang dibuat oleh penulis berdasarkan hasil observasi penulis dari film-film animasi yang pernah penulis lihat. Berikut gambaran karakter tokoh dalam cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

Tabel 3.2. GAMBARAN TOKOH VERBAL

No	Nama	Gambaran Tokoh Secara Verbal
1	Azka (Tokoh Utama)	Azka adalah tokoh utama dalam cerita ini. Dia adalah sebuah boneka singa berwarna coklat dengan bentuk kepala menyerupai kelopak bunga matahari berwarna <i>orange</i> , memiliki sifat setia, pantang menyerah, cerdas, dan memiliki jiwa kepemimpinan. Dia adalah boneka yang diberikan oleh Kakek Hengki kepada Devi agar Devi tidak merasa kesepian. Ketika bersama manusia dia akan seperti boneka pada umumnya yaitu benda mati yang tidak bergerak. Tetapi ketika tidak bersama manusia, dia bisa bergerak layaknya makhluk hidup.
2	Devi (Tokoh Utama)	Devi juga adalah tokoh utama dalam cerita ini. Dia seorang anak perempuan berusia sekitar 12 tahun. Devi adalah cucu dari Kakek Hengki yang tinggal di sebuah desa yang terpencil jauh dari kota. Devi anak yang sangat ceria dan bersemangat, tapi ketika dia pindah dan tinggal bersama kakeknya di desa dia merasa kesepian karena tidak memiliki teman untuk bermain.
3	Kakek Hengki (Tokoh Tambahan)	Kakek Hengki adalah kakek dari Devi. Dia mantan teknisi pesawat terbang yang sangat pandai. Dimasa pensiunnya, dia bekerja di sebuah perkebunan di desa terpencil dan mengirim hasil perkebunannya tersebut ke kota. Selain berkebun, Kakek Hengki juga masih suka membuat atau memperbaiki mesin-mesin di bengkel belakang rumahnya.
4	Benny (Tokoh Tambahan)	Benny boneka musang berwarna abu-abu. Dia boneka yang sangat kreatif juga ceria. Dia bersama temannya Baloo adalah sepasang boneka maskot dari sebuah sirkus yang cukup terkenal. Oleh sebab itu mereka selalu tersenyum, karena menurut mereka “Dengan tersenyum hidup akan terasa lebih indah. Namun saat akan melakukan pementasan, pesawat yang mereka tumpangi mengalami kecelakaan dan jatuh di hutan belantara.
5	Baloo (Tokoh Tambahan)	Baloo boneka monyet gendut berwarna ungu. Dia teman Benny yang sangat setia. Baloo juga adalah korban dari jatuhnya pesawat sirkus. Dia bersama dengan Benny terus berusaha untuk bisa bertahan hidup di hutan belantara.

6	Rita (Tokoh Tambahan)	Rita anak perempuan berkacamata berusia sekitar 13 tahun. Dia anak yang sangat cerdas, dewasa, dan mampu melindungi adiknya. Dia memiliki adik laki-laki bernama Ghian. Rita dan Ghian cucu dari Kakek Mul yang berasal dari kota.
7	Ghian (Tokoh Tambahan)	Ghian adalah adik laki-laki Rita. Dia berusia sekitar 7 tahun. Dia anak yang sangat semangat, lucu, tidak mudah takut, paling aktif dan energik.
8	Kakek Mul (Tokoh Tambahan)	Kakek dari Rita dan Ghian. Dia tinggal di desa bersama tetangganya, Kakek Hengki. Kakek Mul terkenal sebagai kakek yang giat bekerja. Dia bekerja di sebuah perkebunan dan juga peternakan ikan.
9	Tiger (Tokoh Tambahan)	Harimau buas dari hutan belantara. Dia berwarna hijau sebagai cara dia berkamuflase di hutan. Tiger memiliki tanduk, dan taring yang sangat tajam. Dia juga dapat mengeluarkan asap dari kakinya ketika sedang mengejar mangsanya karena asap tersebut bisa membuat mangsanya pingsan untuk sementara.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

f. Proses Penciptaan

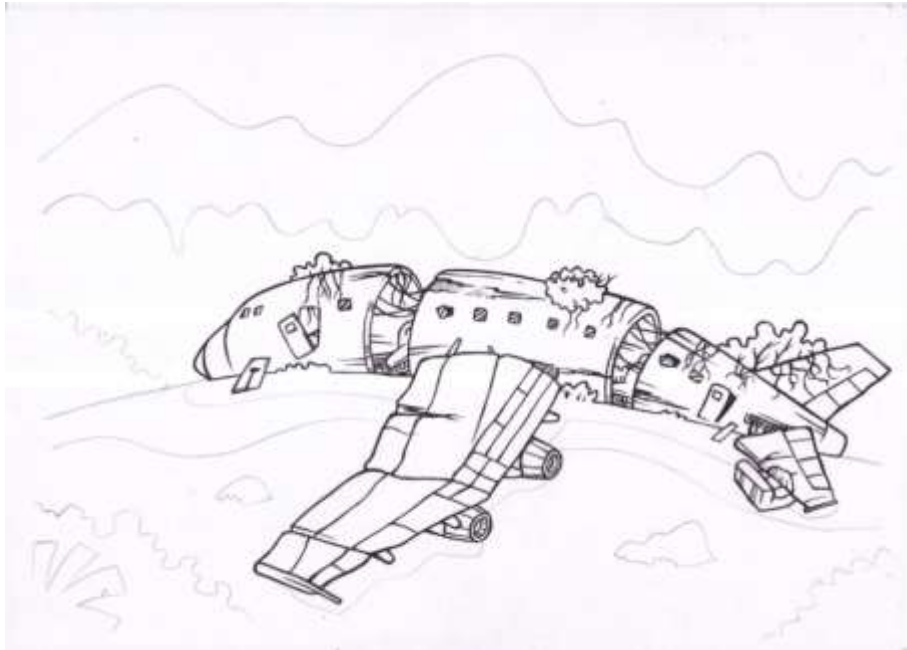
1) *Review*

Hal pertama yang dilakukan dalam memasuki tahap visualisasi cergam adalah mencocokkan antara *storyline* dengan *storyboard*. Dalam sinkronisasi ini akan dikaji ulang visual seperti sudut pandang/*framing*, bentuk karakter/anatomi, posisi karakter, latar cerita, dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar karya cerita bergambar yang akan dibuat sesuai dengan yang diharapkan penulis.

2) Pembuatan Sketsa Awal

Tahap pertama yang dilakukan dalam menggambar cerita adalah membuat sketsa awal. Sketsa dibuat menggunakan pensil sesuai dengan gambar yang telah

dirancang di dalam *storyboard*. Namun untuk objek utama gambar dibuat *detail* untuk memudahkan penulis ketika pengolahan secara digital.

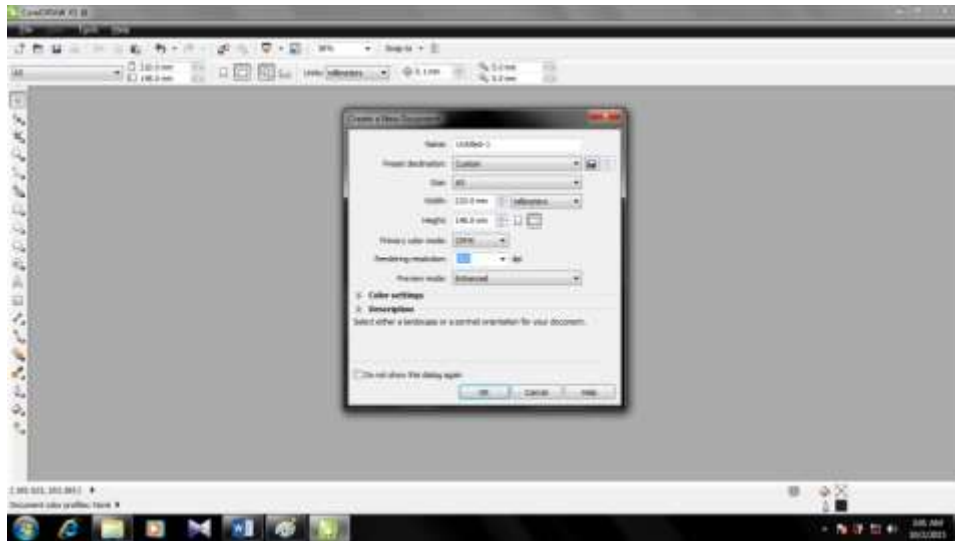


Gambar 3.11. Gambar Sketsa Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) *Edit Digital*

a) Pemindahan atau *Scanning*

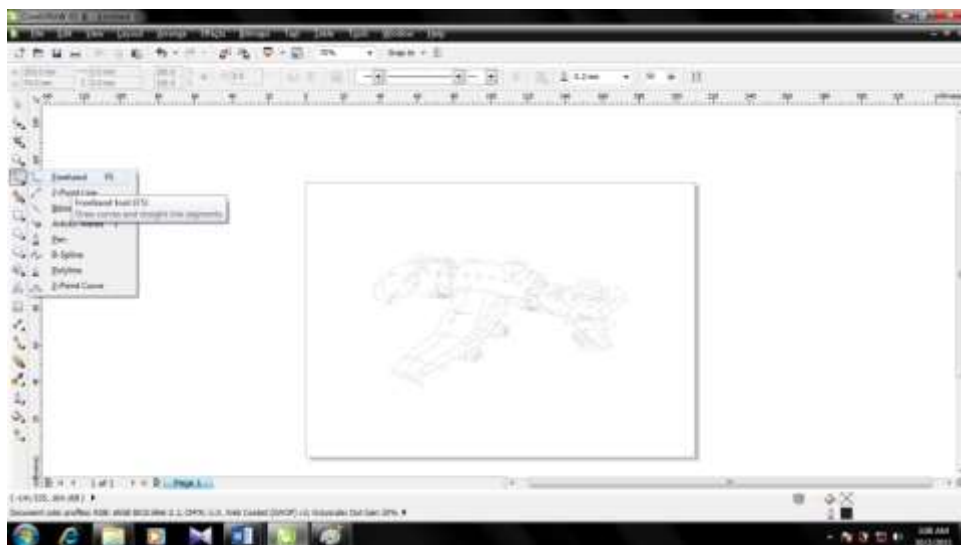
Sketsa yang telah dibuat kemudian dipindahkan ke dalam komputer dengan menggunakan mesin *scanner*. Pemindahan ini berfungsi untuk membantu penulis agar gambar sketsa tadi dapat dikerjakan secara digital, seperti dalam proses pewarnaan dan penyisipan *font*.



Gambar 3.12. CorelDraw X3 untuk Membuat Lembar Kerja Baru.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b) Pengeditan/*Tracing* Gambar

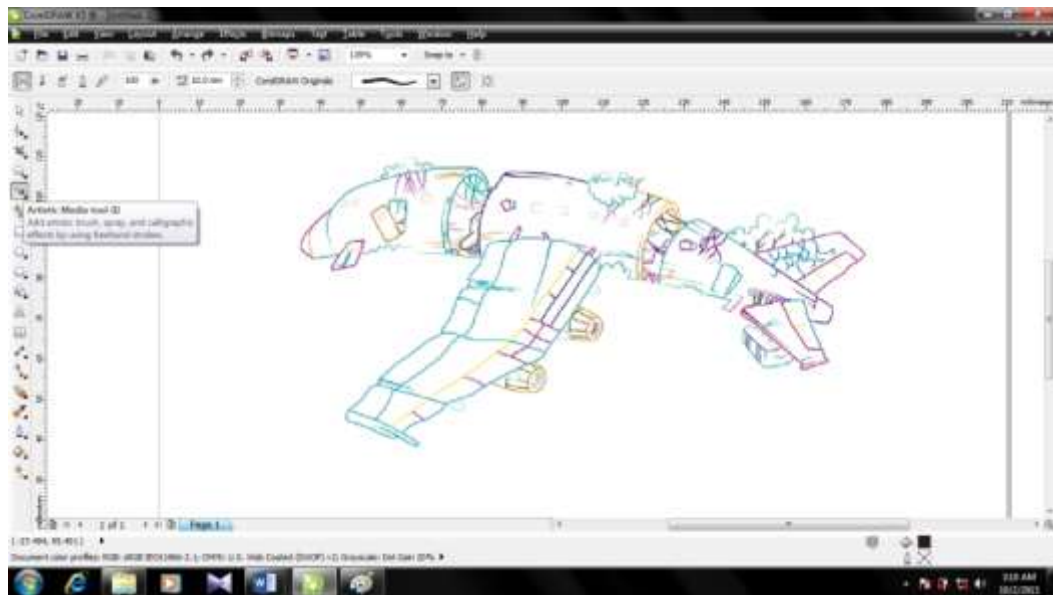
Sebelum proses pewarnaan, sketsa gambar tadi digambar ulang menggunakan *software* Corel Draw X3. Garis-garis yang telah dibuat di *trace* ulang dengan menggunakan ketebalan garis tertentu. *Trace* ulang ini dilakukan agar *outline* yang dibuat tidak harus berwarna hitam, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan penulis. Proses *tracing* ini memiliki dua tahapan, yaitu:



Gambar 3.13. Gambar Hasil *Tracing* Awal Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sketsa di *tracing* ulang menggunakan *freehand tool*. Kemudian dengan menekan tombol (i), *outline* yang tipis ini kita atur ketebalannya. Selanjutnya kita membagi warna *outline* sesuai kebutuhan berdasarkan warna-warna yang akan kita gunakan saat proses pewarnaan nanti. Berikut hasil dari proses *tracing* tahap ke dua.

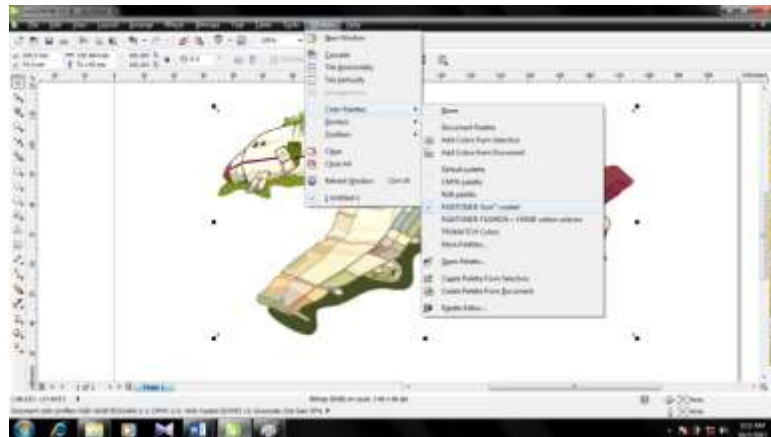


Gambar 3.14. Gambar Hasil *Tracing* Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri” Setelah Diberi Ketebalan dan Pewarnaan.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c) Pewarnaan Teknik Digital

Proses pewarnaan dengan teknik digital ini menggunakan *software* CorelDraw X3. Warna yang dipakai adalah warna dan warna-warna cerah dari palet PANTONE (R) *solid coated* agar terlihat lebih menarik, sesuai dengan sasaran pembaca buku cerita bergambar ini, yaitu anak-anak. Proses pewarnaan diawali dengan mewarnai keseluruhan objek gambar sesuai warna yang diinginkan. Kemudian setelah seluruh bagian diwarnai, proses selanjutnya adalah pemberian bayangan pada objek gambar agar objek terlihat lebih hidup dan tidak *flat*.



Gambar 3.15. Gambar Hasil Pewarnaan dan Pemberian Bayangan Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d) Pemberian Latar Tempat/*Setting* Cerita

Setelah objek gambar selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah pemberian latar tempat. Latar tempat disesuaikan dengan kondisi dan suasana yang telah dibuat dalam *storyboard* dan *storyline*. Dalam cerita bergambar ini penulis membuat latar tempat secara siluet. Siluet yang dibuat seperti siluet pohon, hutan, daun, burung dsb. Siluet-siluet tadi disusun menjadi sebuah gambar suasana yang disesuaikan dengan cerita dan objek gambar utama.

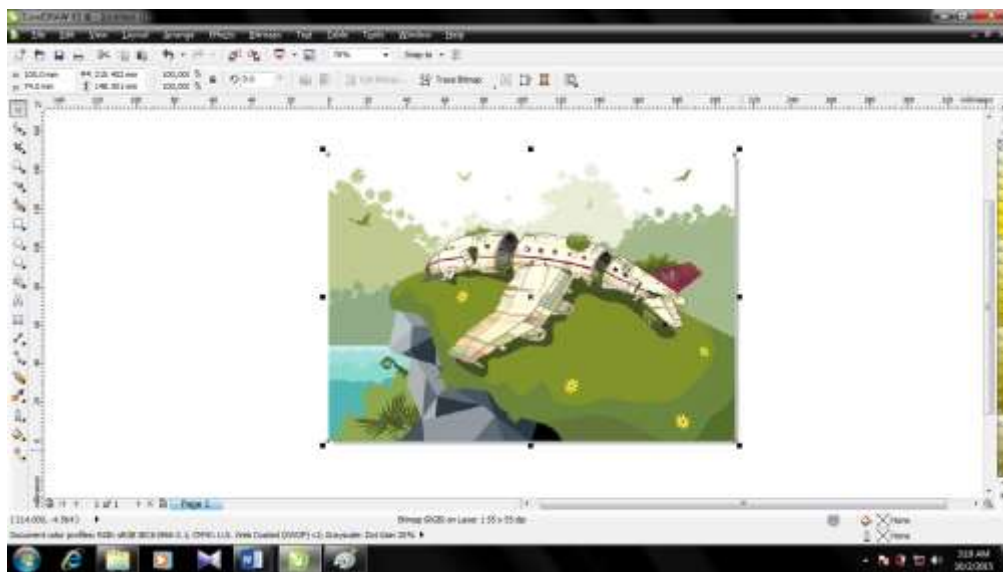
Siluet-siluet yang dipakai adalah siluet-siluet jadi yang penulis dapat dari internet. Kemudian siluet tersebut penulis *edit* ulang dan penulis susun sesuai kebutuhan.



Gambar 3.16. Siluet dalam Pembuatan Latar Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

(Sumber: Dari Berbagai Sumber)

Untuk menghindari kesan monoton, satu warna bisa dikombinasikan dengan warna-warna lainnya. Ada beberapa pola kombinasi warna yang bisa dipakai, yaitu warna-warna analogus dan monokromatik. Warna-warna disusun berdasarkan posisi dari objek, misalnya objek yang terlihat dekat akan berwarna tua dan kehitaman, sementara objek yang jauh akan berwarna semakin muda yang seakan menghilang.



Gambar 3.17. Gambar Hasil Pemberian Latar Tempat Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

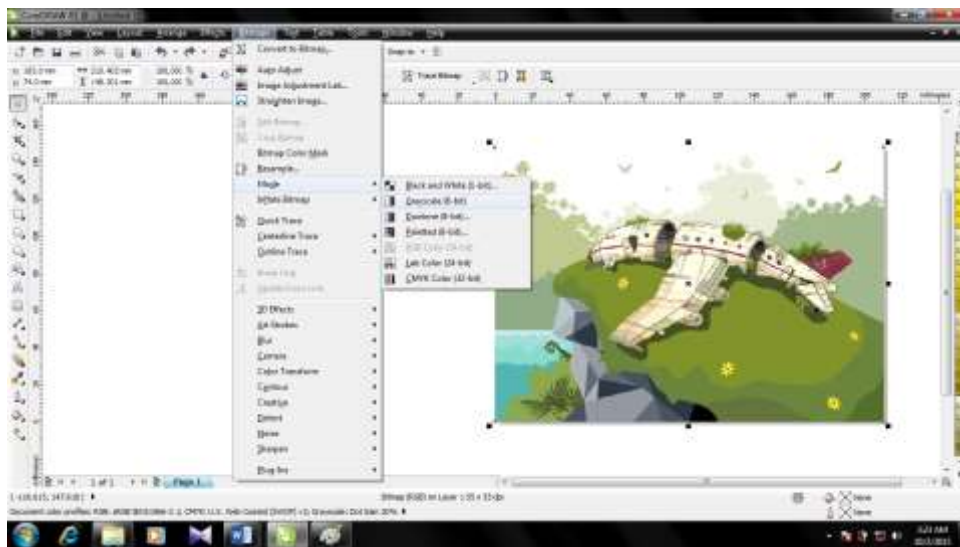
e) Memasukan Teks/*Lettering*

Tahapan selanjutnya adalah memasukan teks narasi cerita dan pemberian nomor halaman buku. Narasi dibuat terpisah dari ilustrasi gambar yang dibuat. Ini dilakukan agar gambar ilustrasi tidak terganggu oleh teks, khususnya teks-teks panjang. Besar buku yang hanya berukuran A5 membuat teks akan terlihat semakin kecil dan sulit dibaca.

Oleh sebab itu penulis mencoba memisahkan teks dari ilustrasi. Teks dibuat terpisah yaitu berada di samping gambar ilustrasi. Pada halaman teks ini penulis memberi gambar latar/*background* seperti gambar ilustrasi yang sedang diceritakan, tetapi gambar dibuat hanya dengan warna hitam putih. Sehingga

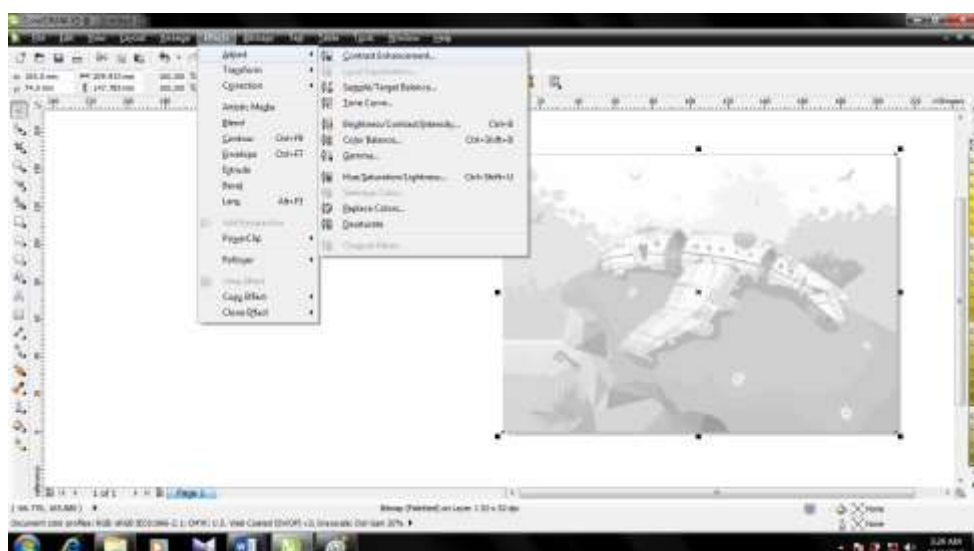
gambar latar/*background* ini sebagai tanda bahwa teks naskah yang terletak di samping gambar ilustrasi masih bagian dari cerita.

Caranya adalah pilih *Bitmaps*, lalu *Mode*, dan terakhir *Grayscale*



Gambar 3.18. Tahap Pembuatan Latar untuk Narasi/Cerita.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk menurunkan warna latar narasi/cerita agar warnanya tidak terlalu kuat tahap pertama adalah pilih *Effects*, lalu *Adjust*, dan terakhir klik *Contrast Enhancement*.



Gambar 3.19. Gambar Latar untuk Narasi/Cerita Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

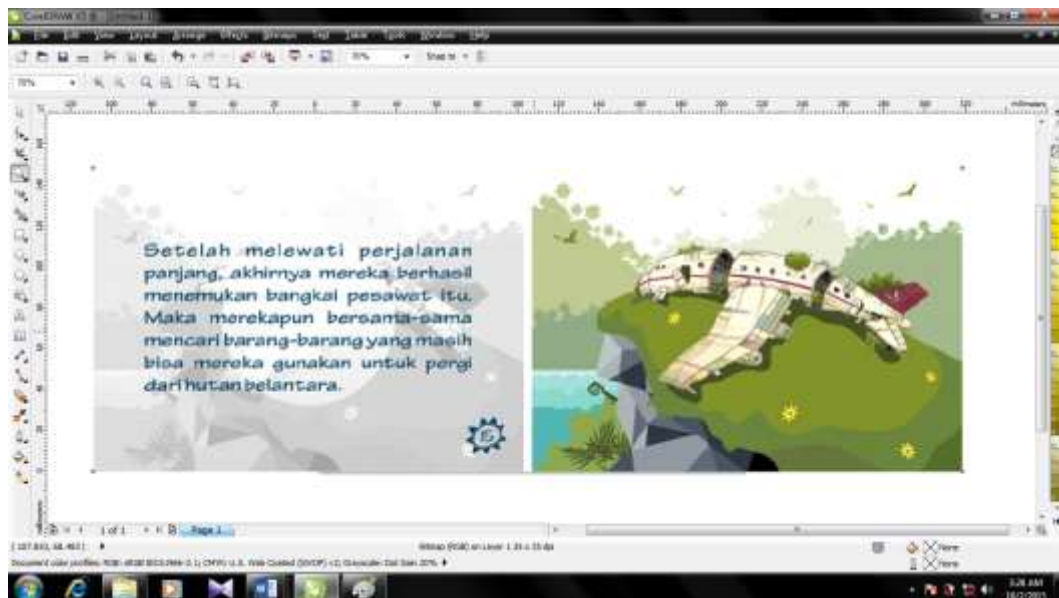
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kemudian teks dan nomor halaman dimasukkan ke dalam latar yang sudah dibuat. Jenis *font* yang digunakan adalah Tekton Pro Ext dengan ukuran *font* 30 pt.

Tekton Pro Ext

Gambar 3.20. *Font* Tekton Pro Ext
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dan berikut hasil dari proses *edit* digital cergam AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.



Gambar 3.21. Gambar Hasil *Lettering* Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

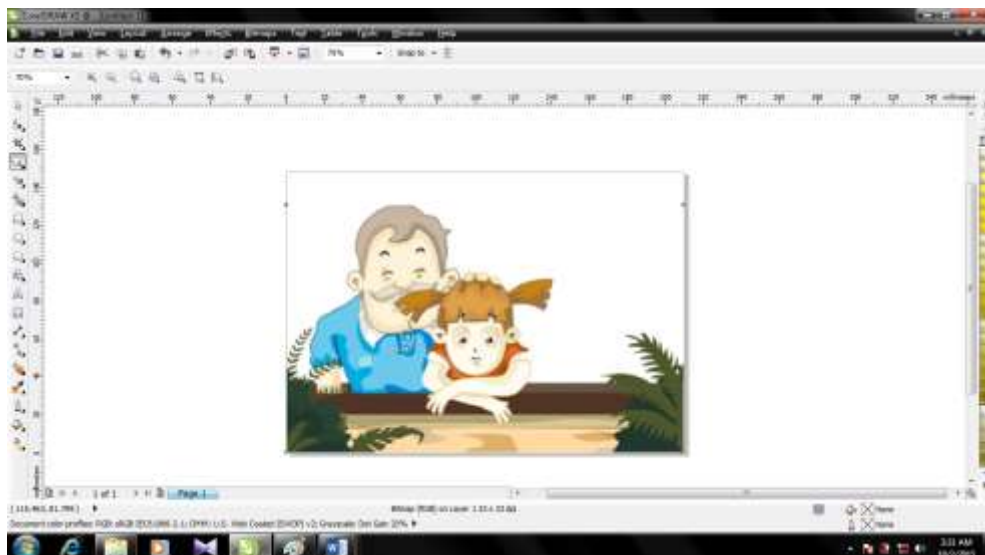
f) Pembuatan *Cover*

Pada bagian *cover* ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang ada di halaman 11 pada buku cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.



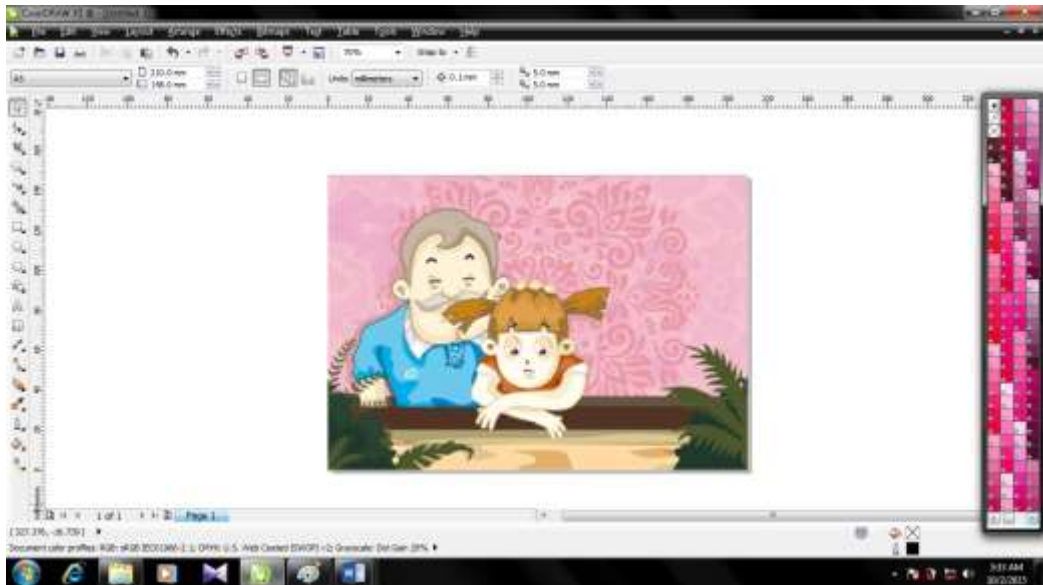
Gambar 3.22. Gambar Hal 11 Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tetapi pada halaman *cover* warna yang dipakai mengalami perubahan, yaitu lebih cerah khususnya baju kakak Hengki agar tidak terlihat sebagai buku dengan cerita yang sedih ketika anak melihat *cover* dari buku cerita bergambar ini.



Gambar 3.23. Perubahan Warna untuk Cover Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk *background* warna yang digunakan adalah warna *pink* agar buku terlihat menarik, khususnya untuk anak-anak. Pada umumnya warna yang cocok untuk anak-anak adalah warna-warna yang memiliki nuansa cerah karena dunia anak tidak pernah lepas dari bermain dan keceriaan.



Gambar 3.24. Warna *Background* Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Logo AZKA “Kamu Tidak Sendiri” menggunakan *font ice kingdom* terinspirasi dari film animasi Frozen.

ICE KINGDOM

Gambar 3.25. Font Ice Kingdom
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut logo buku cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.



Gambar 3.26. Logo Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Ada beberapa jenis *font* yang digunakan dalam pembuatan *cover* buku cerita bergambar AZKA “kamu Tidak Sendiri”, diantaranya:

Dancing in the dark
DJB Zora Prints

Gambar 3.27. *Font* Dancing in The Dark dan DJB Zora Print
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk logo percetakan, penulis menggunakan *font* CrakedNarrow, Monoglyceride, dan Consolas.

CrakedNarrow
Monoglyceride
Consolas

Gambar 3.28. *Font* CrakedNarrow, Monoglyceride, dan Consolas.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Logo percetakan adalah singkatan dari nama teman-teman penulis saat berkumpul ‘*nongkrong*’ di dekat rumah, yaitu Tri, Riza, Lambas, Isal, Moody, dan nama panggilan penulis, Akunk.



Gambar 3.29. Logo Percetakan Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Maka berikut hasil akhir *cover* depan buku cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.



Gambar 3.30. Cover Depan Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk *cover* belakang berisikan sinopsis dan logo cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”, alamat percetakan, pengarang cerita dan ilustrasi buku. Sedangkan untuk *cover* samping hanya berisi logo percetakan, judul dan subjudul, dan pengarang cerita dan ilustrasi.



Gambar 3.31. *Cover* Belakang dan Samping Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

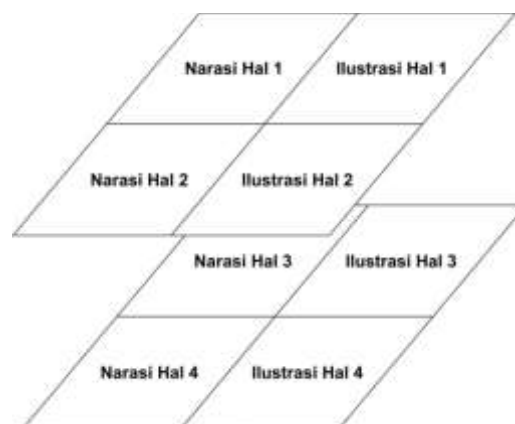
g) Percetakan dan Penjilidan

Setelah semua halaman cergam selesai dibuat, *file* disusun berdasarkan halaman secara berurutan. Sebelum cergam dicetak dengan bahan yang sebenarnya yaitu *artpaper*, cergam terlebih dulu dicetak dengan menggunakan kertas HVS ukuran A5 dengan printer biasa sehingga menjadi sebuah buku cergam setengah jadi atau disebut *dummy*. Tujuan dari dibuatnya *dummy* adalah untuk merevisi cergam jika ada dialog atau narasi yang salah sebelum naik cetak. *Dummy* yang dibuat kemudian dikoreksi oleh pembimbing, dimana dalam hal ini pembimbing berperan sebagai editor.



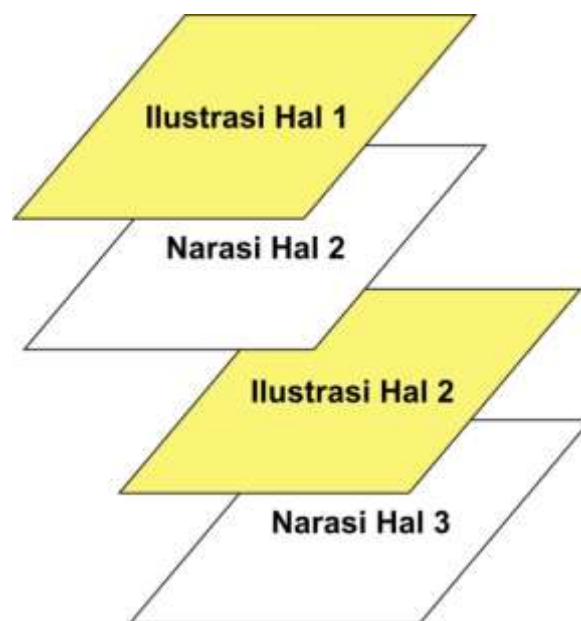
Gambar 3.32. *Dummy* Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selain untuk merevisi, pembuatan dummy juga dapat membantu dalam proses layout halaman. *Layout* halaman dilakukan dengan menggunakan *software* CorelDraw X3. *File* setiap halaman dibuat dalam ukuran A5 (14,8 x 21 cm), yang kemudian disusun di atas lembar kerja berukuran A3 (30x42 cm) sesuai dengan halaman cetak. Misalkan jika sebuah buku atau cergam terdiri dari 4 halaman maka halaman yang diatur dalam lembar kerja CorelDraw adalah halaman 1 beserta dengan ilustrasinya berada di atas halaman 2 beserta ilustrasinya dalam lembar kerja yang sama. Sedangkan halaman 3 dan 4 berada di lembar kerja yang kedua. Setelah itu gambar dipotong agar gambar terpisah satu dengan lainnya.



Gambar 3.33. Ilustrasi *Layout* Halaman Buku cergam AZKA “Kamu Tidak Sendiri”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hal yang paling sulit dalam melakukan *layout* buku cergam AZKA “Kamu tidak sendiri” adalah ketika harus menyusun halaman demi halaman karena buku cergam AZKA “Kamu tidak sendiri” ini adalah buku dengan halaman bolak-balik. Sehingga jika buku dalam keadaan tertutup ilustrasi hal 1 berada di atas sedangkan narasi hal 2 berada di baliknya. Narasi hal 2 akan berhadapan dengan ilustrasi hal 2, dan begitulah seterusnya.



Gambar 3.34. Ilustrasi Susunan *Layout* Halaman Buku cergam AZKA “Kamu Tidak Sendiri”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Mengapa antara ilustrasi dan narasi/cerita berada dilembar yang berbeda tidak dengan lembar kertas yang sama? Itu karena di beberapa halaman ada yang menggunakan teknik *lift the flap*, seperti pada halaman 2, 6, 7, 9, dan 17. Selain teknik *lift the flap*, dalam buku cergam AZKA “Kamu tidak sendiri” ini juga menggunakan teknik *pop up* seperti pada halaman 22.



Gambar 3.35. Contoh Teknik *Lift The Flap* Cergam AZKA “Kamu Tidak Sendiri”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.36. Contoh Teknik *Pop Up* Cergam AZKA “Kamu Tidak Sendiri”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah pembuatan cergam selesai, mulai dari narasi/cerita, ilustrasi, *cover*, dan *layout*. Maka cergam siap untuk naik cetak menggunakan pencetakan digital. Cergam dicetak pada kertas Artpapper 250gr dengan ukuran kertas A3+. Buku cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri” terdiri dari kurang lebih 52 halaman yaitu 23 halaman ilustrasi dan 23 halaman cerita/narasi. Kemudian terdapat tambahan halaman pelengkap yaitu keterangan buku (*credit book*), sampul (*cover*) dalam, dan halaman pemilik buku.



Gambar 3.37. Halaman Cerita dan Ilustrasi Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.38. Halaman Kepemilikan Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.39. Buku Cerita Bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)