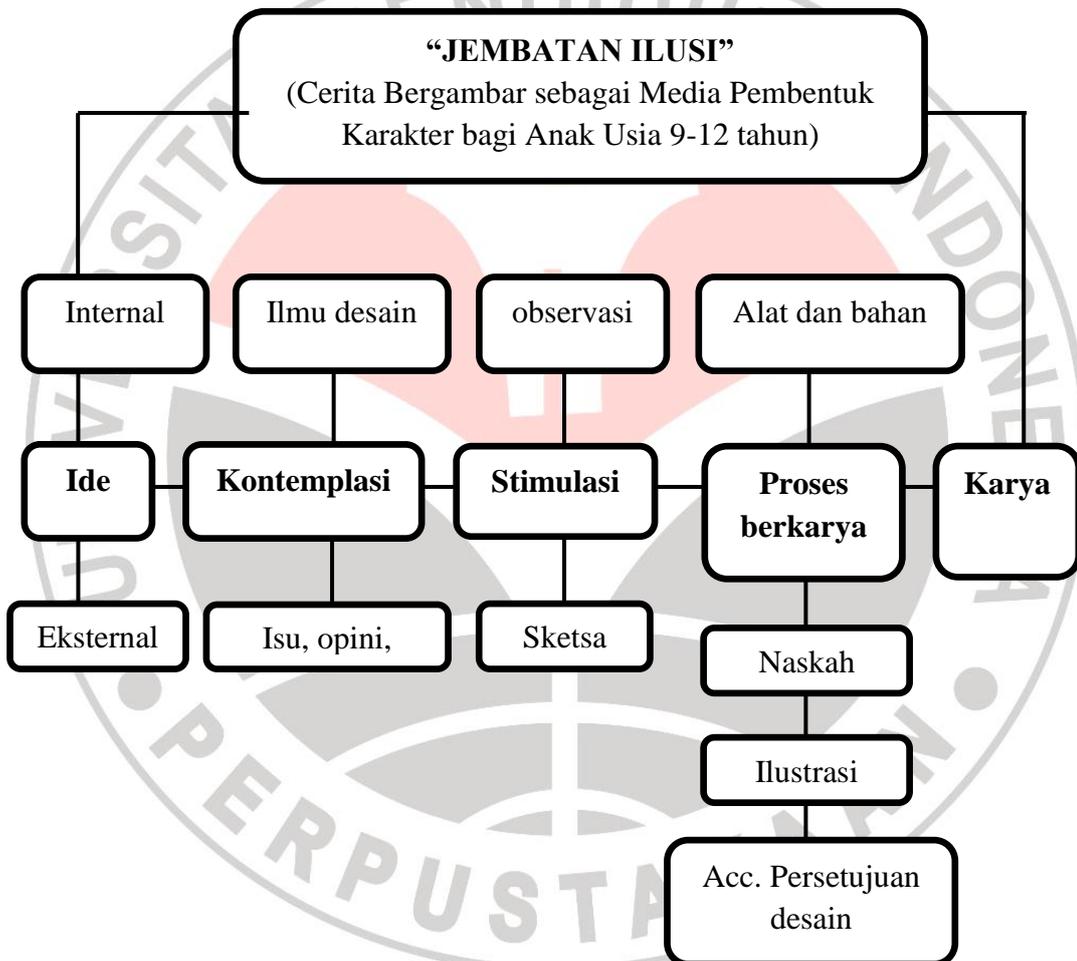


BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. PERWUJUDAN KARYA

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



Bagan 3.1 Skema Proses Berkarya
Sumber: dokumentasi penulis

1. Ide Penciptaan

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan

untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Allah SWT, diri sendiri, keluarga, sesama, maupun kebangsaan.

Kejujuran adalah salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Dede Endang dalam Mulyana (2011:65) mengungkapkan bahwa, Secara psikologis, anak usia sekolah dasar adalah kondisi yang memungkinkan untuk penanaman nilai-nilai.

Buku cerita bergambar sebagai media yang efektif untuk menanamkan nilai karakter kepada anak sejak dini. Pinokio adalah Sebuah dongeng anak-anak yang sangat populer. Karya dari Carlo Collodi ini mengisahkan tentang sebuah boneka kayu hasil ukiran Geppeto yang menjelma menjadi seorang anak yang memiliki banyak sifat tidak terpuji seperti malas, ingkar janji, suka melarikan diri dan menertawakan tukang ukirnya yang tidak lain adalah ayahnya sendiri. Hidung Pinokio akan bertambah panjang setiap kali dia berbohong. Di akhir cerita Pinokio menyadari banyak kekeliruan dalam dirinya dan dia berhasil menjadi anak yang baik. Cerita inilah yang menginspirasi penulis dalam pembuatan karya ini.



Gambar 3. 1 Pinokio

Sumber:<http://www.zswisniowo.szkolnastrona.pl/container/Nauczanie%20zintegrowane//Pinokio//pinokio2.jpg>

Permasalahan tersebut menjadi wacana bagi penulis untuk diangkat menjadi ide dalam membuat karya cerita bergambar “JEMBATAN ILUSI”. Dalam karya ini penulis menggunakan Media dan teknik *Computer Illustration*

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan aplikasi *Adobe CS 5* yang kemudian di cetak menjadi sebuah buku berukuran A4 yang dikemas secara menarik mengikuti selera anak.

2. Tema

Dalam menulis cerita anak, menentukan tema atau menentukan persoalan menjadi hal yang paling utama. Karena pada persoalan tema inilah, penjelasan tokoh, alur, dan latar disesuaikan. Menurut ceritanya tema yang diusung dalam karya cerita bergambar ini adalah *Fantasies* (cerita Fantasi/khayalan), menceritakan sebuah petualang dalam mimpi yang dialami seorang anak dengan muatan nilai pendidikan karakter terutama kejujuran. Sedangkan menurut konstruksi ceritanya penulis memilih cerita fiksi realis (cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari) sebagai tema utamanya.

3. Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang terdapat dalam cerita (Kurniawan, 2009:168). Alur dalam cerita anak biasanya tidak terlalu ditonjolkan karena cerita anak ini fokus persoalannya kepada nilai dan moralitas.

Sasaran dalam karya cerita bergambar ini adalah anak-anak, sehingga penulis memilih alur maju (*flash forward*), karena teknik ini lebih mudah dipahami pembaca karena cerita yang ditampilkan maju terus kedepan.

4. Teknik Bercerita

Teknik bercerita ini berkaitan dengan strategi yang kita gunakan dalam penulisan cerita. Dengan memahami kesederhanaan cara berfikir anak, teknik yang digunakan biasanya hanyalah orang pertama dan orang ketiga (Kurniawan, 2009:168). Penulis menggunakan sudut pandang orang pertama agar pembaca merasa terlibat langsung di dalam cerita dan bertindak sebagai tokoh cerita.

5. Tokoh

Karena kehidupan yang akan dibahas adalah kehidupan anak, maka tokoh-tokoh yang hadir adalah anak-anak dan orang yang kehidupannya sangat dekat dengan anak, seperti ayah ibu, kakek nenek, dan teman.

6. Latar

Latar merupakan tempat terjadinya berbagai peristiwa pada cerita (Kurniawan, 2009:166). Cerita bergambar “JEMBATAN ILUSI” ini banyak menceritakan tokoh didalam dunia mimpi, penulis lebih banyak menggunakan latar tempat yang bersifat imajinatif dengan beberapa latar tempat yang bersifat naturalis. Suasana latar dalam ilustrasi ini banyak terinspirasi dari suasana Barat jaman dahulu.

B. PERSIAPAN

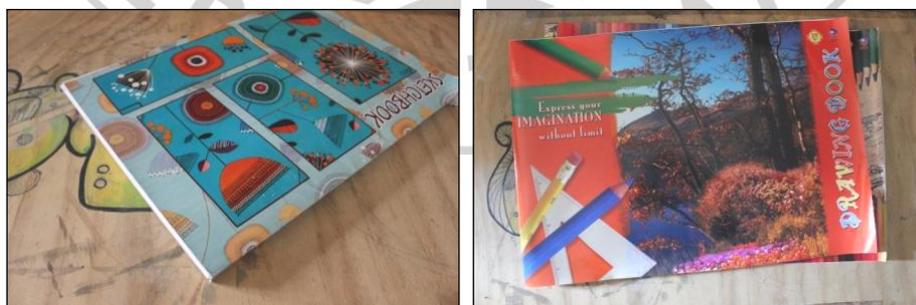
1. Observasi

Penulis berapresiai ke pusat-pusat penjualan buku cerita bergambar di daerah Bandung dan menelusuri tentang keragaman cerita serta teknik dan media yang digunakan. Penulis menemukan peluang untuk membuat cerita yang berlandaskan nilai karakter kejujuran, karna dianggap masih jarang digunakan sebagai nilai utama dalam cergam yang beredar di pasaran. Selain itu, agar mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah karya cerita bergambar dan menonton film animasi yang bersifat imajinatif yang dapat merangsang daya khayal dalam membuat sebuah ilustrasi.

2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang penulis gunakan dalam proses pembuatan ilustrasi cerita bergambar ini diantaranya:

- a. Buku Gambar A4 dan Buku Gambar A3



Gambar 3. 2 Buku Gambar A4 (kiri) dan Buku Gambar A3 (Kanan)
Sumber: Dokumentasi Penulis

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penulis menggunakan Buku gambar A4 merk Sinar Dunia sebagai media untuk merancang *storyboard*, dan menggunakan buku gambar A3 merk Sinar Dunia untuk membuat sketsa gambar.

b. Pencil 2B dan Penghapus Karet



Gambar 3. 3 Pencil 2B (kiri) dan Penghapus karet (Kanan)
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pencil 2B merk Faber Castel digunakan untuk membuat *storyboard* dan sketsa awal. Penghapus karet dengan bahan yang lembut digunakan agar tidak merusak permukaan kertas kerja.

c. *Pen Tablet*



Gambar 3. 4 *Pen Tablet* Wacom Bamboo
Sumber: Dokumentasi Penulis

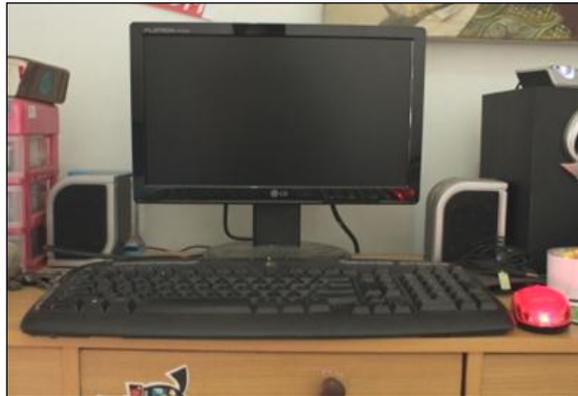
Tablet Wacom Bamboo ukuran *Small* (kecil) digunakan sepenuhnya dalam pengolahan digital meliputi pewarnaan, *Lining* dan pendetailan.

d. Komputer

Perangkat computer dengan spesifikasi prosesor AMD Athlon X2, RAM 4 GB (gigabyte) digunakan untuk pengolahan gambar, pewarnaan (*coloring*) dan *lettering*.

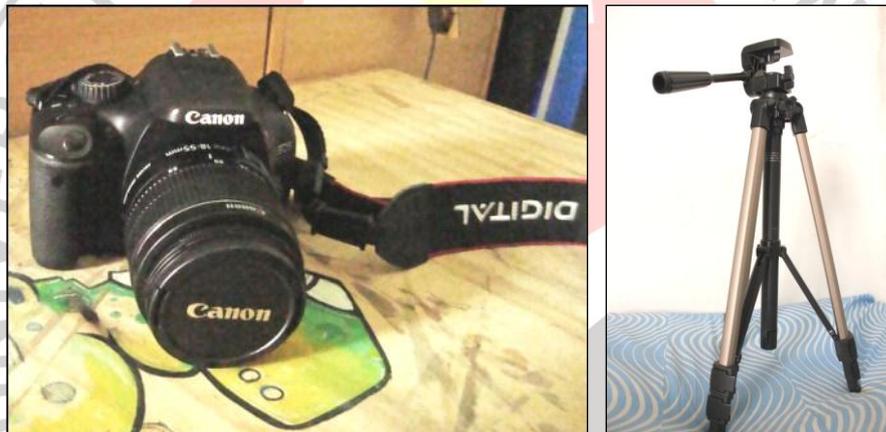
Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 5 Komputer
Sumber: Dokumentasi Penulis

e. Kamera dan Tripod



Gambar 3. 6 Kamera Canon EOS 550D (kiri) dan Tripod Velbon cx300 (kanan)
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kamera DSLR Canon 550D dengan resolusi 18 megapixel digunakan untuk mengambil gambar sketsa yang kemudian dipindahkan ke komputer di bantu dengan Tripod merk Velbon cx300 sebagai penopangnya.

f. Printer dan Scanner

Printer digunakan untuk pencetakan gambar praproduksi sebelum akhirnya dicetak oleh percetakan dengan mesin cetak.



Gambar 3. 7 Printer dan Scanner Canon MP 258
Sumber: Dokumentasi Penulis

C. PROSES PENCIPTAAN

1. Pembuatan Sinopsis dan Naskah

Naskah merupakan sebuah tulisan yang berisi informasi, cerita, dan dialog yang digunakan pada cerita bergambar.

Langkah pertama dalam membuat naskah adalah penentuan tema yang kemudian dikembangkan dalam bentuk plot atau kerangka karangan, kerangka karangan ini berfungsi menentukan bagian-bagian dari cerita yang meliputi: pembukaan, puncak cerita, sampai kepada penutup cerita. Langkah selanjutnya adalah penulisan naskah, penambahan dialog.

2. Pembuatan *Storyboard*

Setelah naskah selesai dibuat kemudian penulis membuat sebuah *storyboard* atau rencana tata letak meliputi penentuan sudut pandang, jarak pandang, dan komposisi. *Storyboard* ini juga menentukan jumlah halaman pada karya cerita bergambar yang akan diproses selanjutnya. Berikut adalah contoh *storyboard* dari cerita bergambar “JEMBATAN ILUSI” yang dibuat oleh penulis:



Gambar 3. 8 Contoh *Storyboard* Cergam “JEMBATAN ILUSI”.
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. 9 Pembuatan *Storyboard* Secara Manual
Sumber: Dokumentasi Penulis

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Pembuatan Sketsa



Gambar 3. 10 Contoh Sketsa Cergam “JEMBATAN ILUSI”.
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pembuatan sketsa merupakan proses pengembangan dari *storyboard* menjadi gambar sketsa yang lebih rapih dan detail yang siap untuk dipindahkan ke perangkat komputer untuk kemudian diolah melalui tahap selanjutnya.



Gambar 3. 11 Proses Pembuatan Sketsa Secara Manual
Sumber: Dokumentasi Penulis

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembuatan sketsa ini dibuat secara manual menggunakan media kertas A3 dan pensil 2B.

4. Pemindaian Sketsa

Sketsa yang telah jadi kemudian difoto menggunakan kamera Canon 550D dengan resolusi yang tinggi mencapai 18 megapiksel agar gambar tetap tajam dan lebih mudah diolah melalui komputer. Dibantu dengan tripod velbon cx300 agar kamera tetap pada posisinya dan tidak bergerak guna menjaga fokus gambar yang baik.



Gambar 3. 12 Proses Pemindaian Sketsa Menggunakan Kamera
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil Pemindaian sketsa menggunakan kamera yang diabadikan oleh penulis sendiri, kualitasnya cukup tajam dengan ukuran yang cukup besar.



Gambar 3. 13 Contoh Sketsa Cergam “JEMBATAN ILUSI”.

Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Lining (Memberi Garis)

Lining atau pembuatan *outline* (garis pinggir) pada sebuah gambar. Setelah sketsa selesai dipindahkan ke perangkat komputer, kemudian sketsa dibuka menggunakan program Adobe Photoshop CS 5.



Gambar 3. 14 Adobe Photoshop CS5

Sumber: <http://www.softlatest.com/products/Adobe-Photoshop-CS5-Extended.html>

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

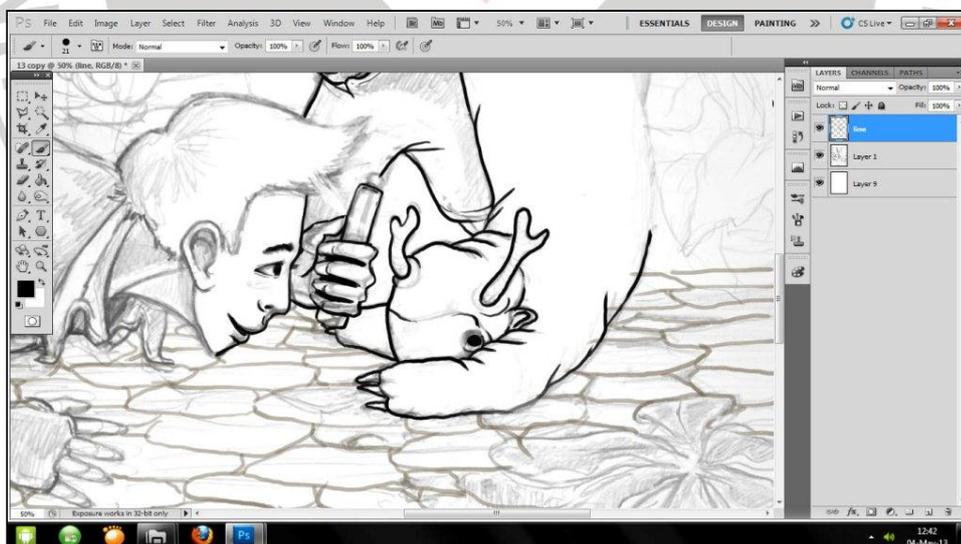
Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

buka file baru ukuran A4 dengan mode RGB color resolusi 300 pixels/inch, yang kemudian digambar ulang menggunakan *brush tool* dengan bantuan media *pen tablet* wacom bamboo. Dengan menggunakan *basic brush hard mechanical* dengan ukuran yang disesuaikan.



Gambar 3. 15 Ukuran dan Jenis *Brush* (kiri) dan Tahap *Lining* Menggunakan Pen Tablet (kanan)
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis mengerjakan tahap *lining* pada *layer* baru agar lebih mudah untuk proses selanjutnya, dengan mengurangi sedikit *opacity* pada gambar sketsa dapat mempermudah proses *lining* karena kita dapat dengan mudah melihat bagian mana saja yang sudah di *lining* atau sebaliknya.



Gambar 3. 16 Tahap *Lining*, Menggunakan Program Adobe Photoshop CS 5.
Sumber: Dokumentasi Penulis

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

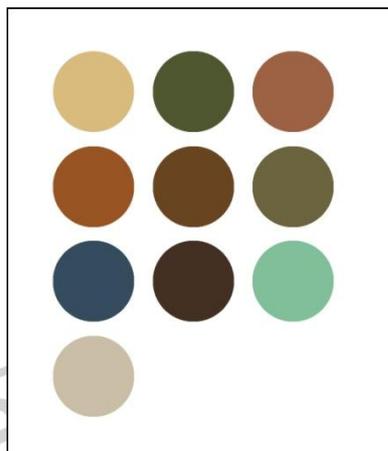
Hasil akhir dari tahap lining, penggambaran objek rambut tidak dibuat pada tahapan ini, namun dibuat di tahapan selanjutnya yaitu tahap *finishing*, karena rambut tidak memakai garis pinggir.



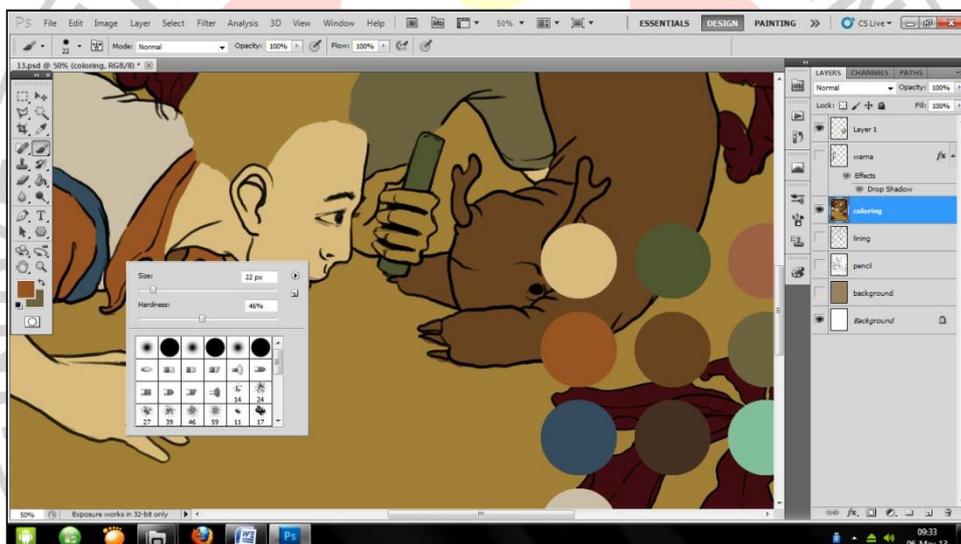
Gambar 3. 17 Hasil Akhir Gambar pada Tahap *Lining*.
Sumber: Dokumentasi Penulis

6. Pewarnaan (*Coloring*)

Sebelum tahap pewarnaan penulis membuat rancangan warna yang telah dibuat berupa palet warna digital yang kemudian disalin ke semua gambar ilustrasi yang bertujuan agar warna yang dihasilkan dari keseluruhan rangkaian cerita bergambar memiliki warna yang sama, terlepas dari kondisi cahaya di dalamnya.



Gambar 3. 18 Gambar Palet Warna
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. 19 Tahap Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS 5.
Sumber: Dokumentasi Penulis

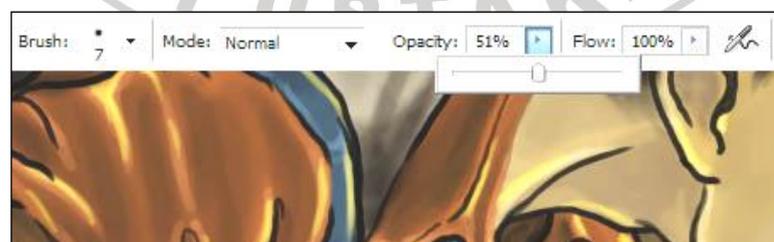
Dalam tahapan ini pewarnaan yang dimaksud adalah pewarnaan dasar pada masing masing objek yang selanjutnya akan dioleh melalui tahap berikutnya. Setiap objek dipisahkan menggunakan layer yang berbeda agar mempermudah dalam prosesnya.



Gambar 3. 20 Hasil Akhir Gambar dari Tahap Pewarnaan
Sumber: Dokumentasi Penulis

7. Mendetail (*Detailing*)

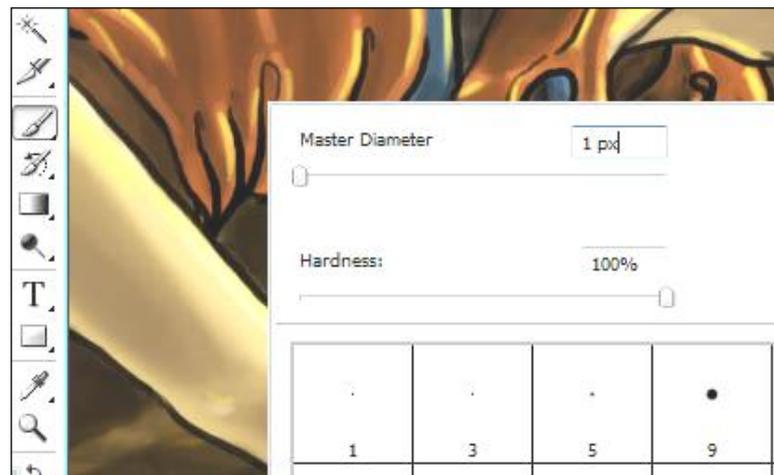
Tahapan ini adalah tahapan akhir dari proses pembuatan ilustrasi cerita bergambar. Dalam tahapan ini penulis membuat gradasi warna pada setiap objek menggunakan *brush tool* dengan mengatur *opacity*, ukuran *brush* dan tipe *brush*.



Gambar 3. 21 Pengaturan *Opacity* pada *Brush Tool*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 22 Pengaturan Ukuran Diameter Pada *Brush Tool*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis menggunakan ukuran *brush* kecil yaitu satu untuk objek-objek yang sangat kecil, ukuran *brush* sangat ditentukan oleh besar kecilnya objek yang akan dibuat. *Opacity* pada *brush* digunakan untuk memberikan tingkatan gradasi agar tingkatan warna pada gradasi terlihat halus.



Gambar 3. 23 Proses Detailing
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. 24 Tahapan dalam Proses *Detailing*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap selanjutnya adalah mendetail objek seperti bulu, rambut, tekstur batu dan detail lain yang perlu digarap. Tentunya setiap gambar memiliki detail gambar yang berbeda yang perlu digarap. Umumnya penulis menggambarkan detail pada *layer* yang sama dengan *layer* pewarnaan. Ketelitian dan ketekunan sangat diperlukan dalam tahapan ini. Detail pada sebuah ilustrasi dapat lebih memperjelas cerita dan keadaan suatu gambar.

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 25 Hasil Akhir Gambar pada Tahap *Detailing*

Sumber: Dokumentasi Penulis

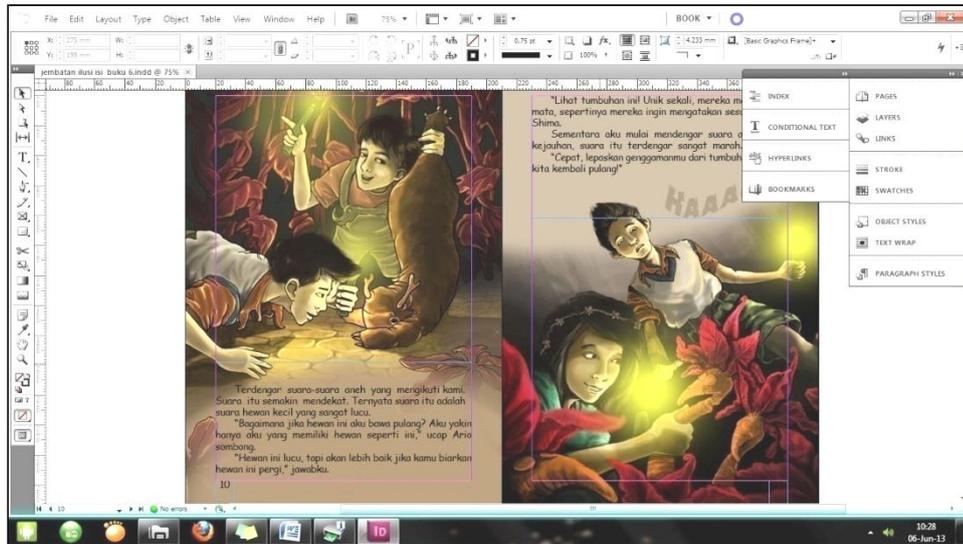
Setelah detail selesai digarap selanjutnya penulis membuat dan menentukan cahaya dan bayangan. Pemberian bayangan pada objek sangat diperlukan agar objek gambar lebih terlihat hidup dan terlihat menonjol dari latarnya.

8. *Lettering*

Tahapan ini dilakukan untuk menyisipkan sebuah naskah dan dialog pada sebuah ilustrasi, tahapan ini dilakukan dengan menggunakan program Adobe InDesign CS 5. Pemilihan jenis dan ukuran huruf sangat diperhatikan guna menyelaraskan tujuan karya cerita gambar ini diciptakan untuk anak-anak.

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 26 Proses *Lettering*.
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. 27 Adobe InDesign CS 5
Sumber: <http://adobemiddleeast.com/images/indesginCS5.jpg>

Proses akhir dalam tahapan ini disimpan dalam format PDF (*Portable Document Format*) dengan kualitas maksimal, karena dalam format ini teks masih terpisah dengan gambar yang bertujuan untuk menghasilkan kualitas print yang lebih baik. Karya dalam format PDF dibawa ke percetakan dan dicetak ke dalam media kertas *art paper* 150 gram untuk kemudian dijilid menggunakan *softcover*.

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu