

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan komik adalah proses yang sifatnya pribadi dan berbeda pada setiap komikus. Perbedaan tersebut bukan berarti dalam proses pembuatan komik tidak memiliki metode yang baku dan dapat dijadikan patokan. Pada bab tiga ini, akan dijelaskan proses pembuatan komik yang didokumentasikan oleh penulis, sedangkan metode penciptaan yang digunakan berpatok pada pedoman pembuatan skripsi.

A. Ide Berkarya

Novel grafis terbilang media yang tepat untuk menangkap kepelikan kisah manusia. Sebagai salah satu dari jenis komik, novel grafis dapat mengungkap “ketidakmasukakalan” fiksi. Seperti kata Darmawan (2012, hlm. 37) saat menelaah kostum “Superman”:

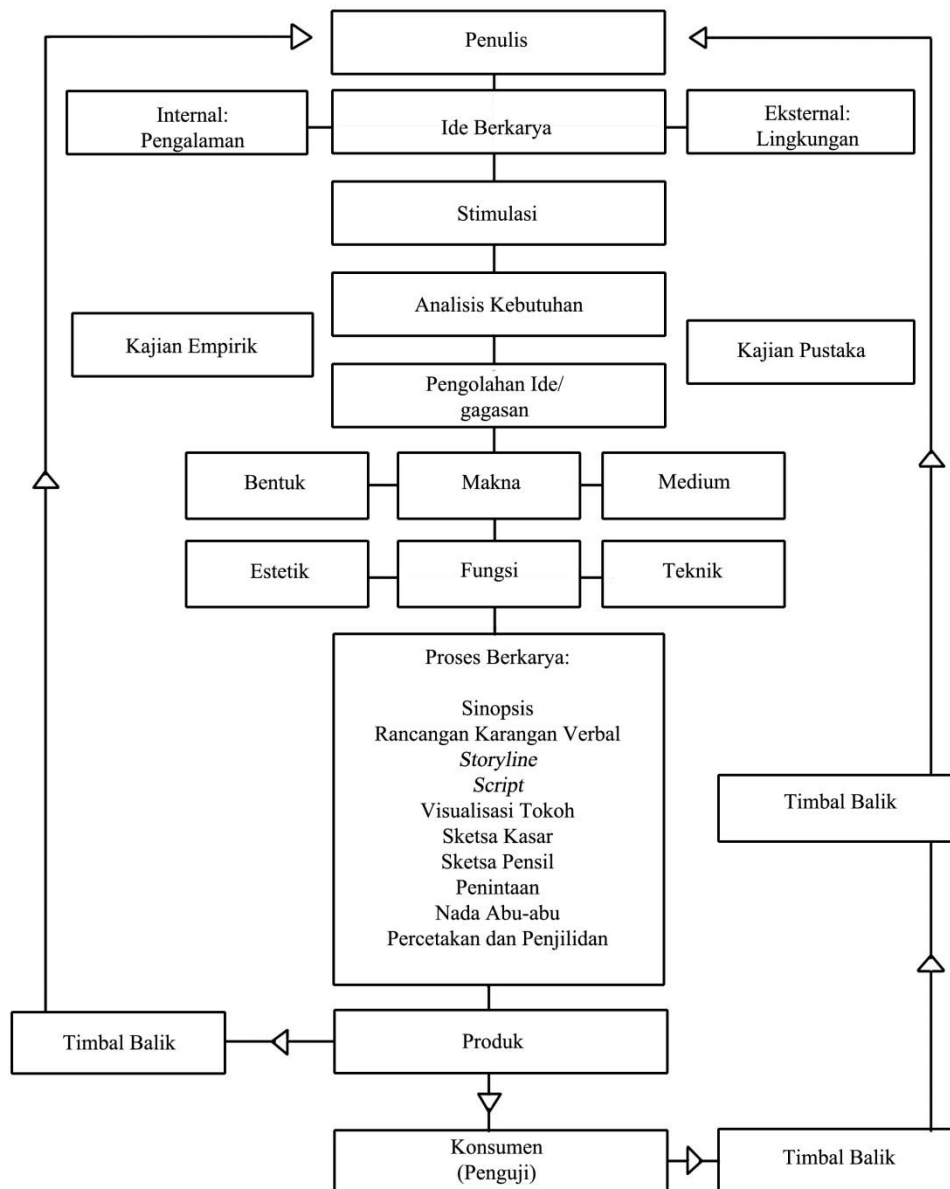
Satu hal yang bisa kita cermati, kostum culun Superman itu hanya dapat berhasil penuh dalam medium komik. Warna-warna kontras bin norak, tampilan-tampilan ganjil, adegan-adegan ganjil, rupanya lebih terasa ‘masuk akal’ atau ‘bisa kita terima’ jika dalam bentuk komik.

Sulit untuk membuat karya yang rumit disajikan dengan menarik dan mudah dicerna. Komik memiliki kekuatan untuk tidak terpengaruh oleh keganjilan fiksi yang mengganggu penafsiran pembaca, sehingga novel grafis bisa menjadi sebuah media yang kokoh. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka penulis mantap untuk menciptakan novel grafis.

Pemilihan mesin waktu sebagai salah satu unsur vital dalam cerita novel grafis penulis berdasar pada perkembangan seorang anak menjadi dewasa. Perjalanan itu melewati beberapa fase, salah satunya adalah fase remaja. Fase remaja merupakan proses pencarian jati diri yang rentan terjadi sebuah kesalahan. Kadang orang dewasa berpikir (bahkan penulis pribadi) untuk memperbaiki kesalahan pada fase remaja yang telah lewat itu. Mesin waktu menjadi angan-angan setiap anak yang telah menjadi dewasa. Dunia novel grafis penulis mengizinkan untuk menciptakan mesin waktu, tetapi keberadaan mesin tersebut malah menjadi masalah. Lalu

masalah adalah energi penggerak cerita yang efektif. Mesin waktu menjadi unsur yang baik sebagai konsep maupun teknis dalam novel grafis penulis.

Lalu dalam pengembangan ide tersebut, maka dibuatlah bagan yang menjadi bagian dari bentuk pengolahan ide.

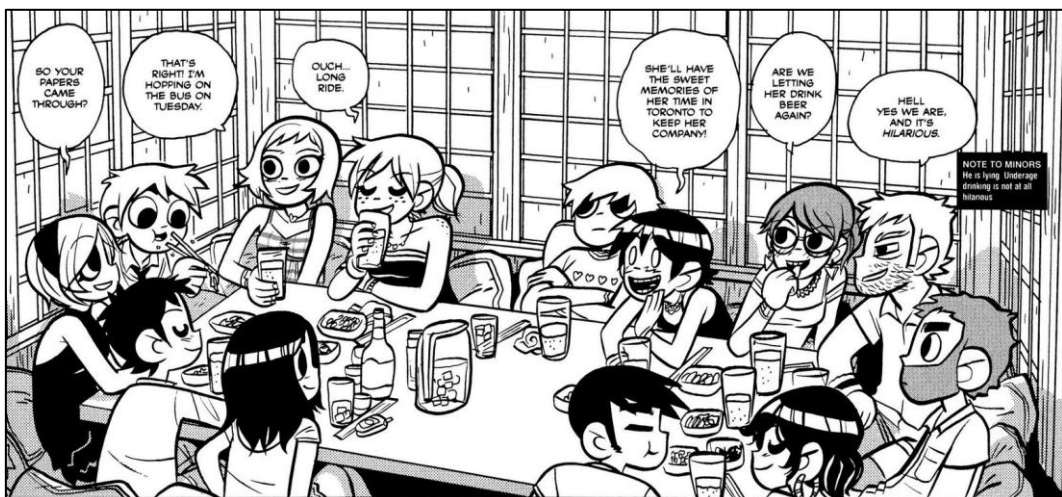


Bagan 3.1. Bagan Proses Kerja.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

B. Stimulasi Berkarya

Banyak stimulus bagi seorang seniman bisa terus berkarya tanpa lelah. Uang, jabatan, nama besar, pengakuan dan hati nurani. Hal tersebut dan lainnya dapat dikategorikan sebagai stimulasi. Dorongan atau stimulus itu bisa berupa apa saja, terkadang hal itu begitu besar atau malah hanya hal kecil atau sepele, namun hal tersebut yang akan menentukan apakah suatu karya akan rampung atau malah ditinggalkan.

Stimulus yang penulis rasakan begitu pribadi dan tidak bisa disampaikan pada karya ilmiah ini. Namun, bukan berarti tidak ada faktor lain yang turut andil menjadi pendorong kreativitas penulis. Kebanyakan stimulus itu datang dari karya-karya yang telah ada. Salah satu karya yang menginspirasi penulis ialah novel grafis “Scott Pilgrim vs The World”.



Gambar 3.1. Salah Satu Halaman Novel Grafis “Scott Pilgrim vs The World”.

Sumber: <https://pmodern.files.wordpress.com/2013/11/scott-pilgrim-comic.jpg>. Diakses Selasa, 01/Sep/15, Pukul 15:00)



Gambar 3.2. Gerbang Sekolah SMAN 1 Sukabumi.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Juga kesukaan penulis dalam membaca buku bertema potongan kehidupan seperti “Sewindu” GK Tasaro. Buku yang berisi kumpulan esai atau lebih seperti potongan kehidupan dari pengarang buku tersebut. Terdoronglah dalam diri penulis untuk memasukkan setidaknya pengalaman yang penulis alami. Lalu, pemakaian latar yang bertempat di SMA yang pernah menjadi tempat belajar penulis.



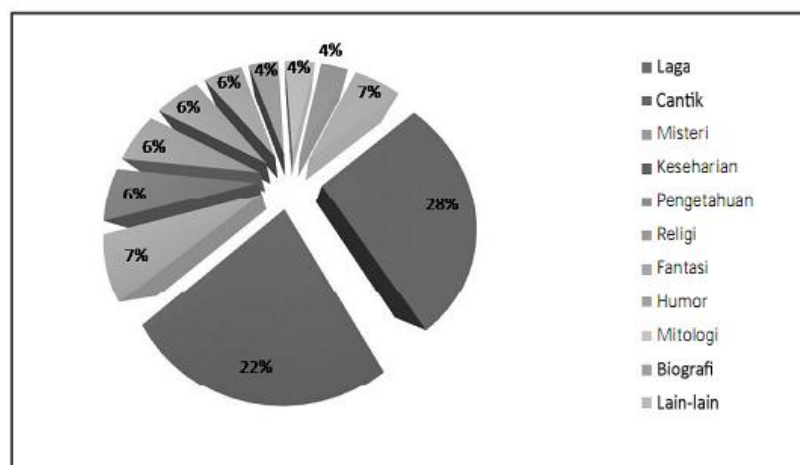
Gambar 3.3. Salah Satu halaman Novel Grafis “Waktu”.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

C. Analisis Kebutuhan

Minat membaca buku di Indonesia masih tergolong rendah, seperti yang UNESCO ungkapkan dalam bimba.com (<http://www.bimba-aiueo.com/fakta-minat-baca-masyarakat-indonesia-rendah/>, diakses selasa, 01/Sep/15, 11:59).

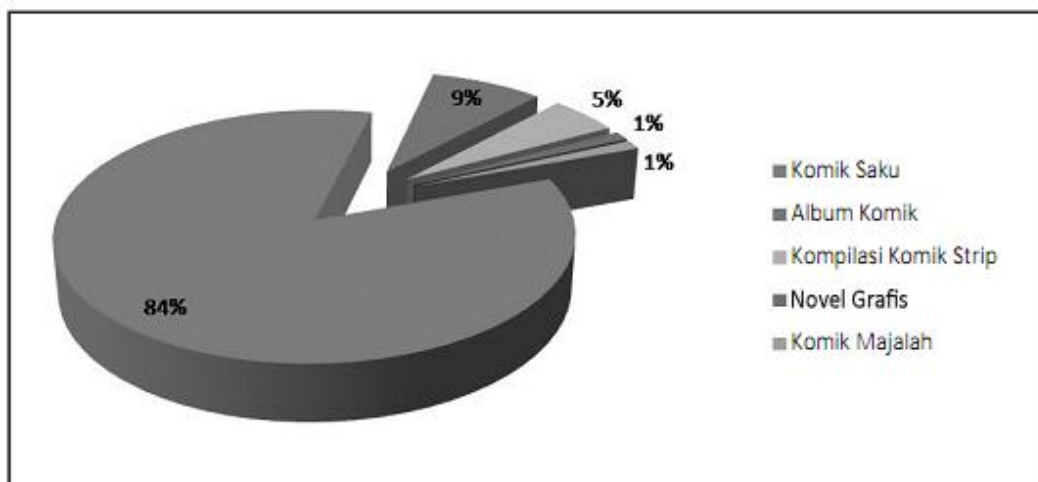
Hasil survei yang dilakukan UNESCO menunjukkan fakta yang tidak menggembirakan yaitu minat baca masyarakat Indonesia merupakan yang paling rendah di ASEAN. Sedangkan survei yang dilakukan terhadap 39 negara di dunia, ratio antara konsumsi satu surat kabar dengan jumlah pembaca, negara Indonesia menduduki urutan ke-38. Berdasarkan rasio penduduk, idealnya satu surat kabar dibaca oleh 10 orang (1:10). Sedangkan di Indonesia, satu surat kabar dikonsumsi oleh 45 orang (1:45). Indonesia sudah tertinggal jauh dengan negara-negara lain, bahkan negara tetangga seperti Srilangka yang tergolong negara belum maju sudah 1:38 dan Filipina 1:30.

Banyak faktor yang mempengaruhi minimnya minat baca penduduk Indonesia. Salah satunya masalah minat baca yang rendah adalah ketersediaan buku yang menarik. Untuk menjangkau pembaca seluas mungkin maka proses analisis kebutuhan mutlak dilakukan. Analisis kebutuhan berkaitan dengan segmentasi pembaca, data terbaru dapat dilihat dalam “Jurnal Wimba” (telah disampaikan pada bab satu), jika komik bertema serial cantik berada pada urutan atas dalam proporsi komik yang beredar di pasaran.



Bagan 3.2. Proporsi Tema Cerita dalam Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008.
Sumber: Tirtaatmadja, Dkk. (2012, hlm.87).

Secara format, bentuk novel grafis belum banyak menjadi konsumsi bacaan di Indonesia. Kehadiran penelitian novel grafis ini bisa dijadikan acuan untuk menambah keragaman format buku komik di Indonesia.



Bagan 3.3. Proporsi Format dalam Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008.

Sumber: Tirtaatmadja, Dkk. (2012, hlm.87).

Berdasarkan data-data yang penulis kumpulkan, maka karya penelitian ini diharapkan mampu berlanjut secara berkesinambungan untuk menggali akar permasalahan terhadap kurangnya minat baca di Indonesia, sedangkan cara untuk menanggulangi masalah tersebut adalah dibuatnya karya yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Indonesia.

D. Pengolahan Ide

Setelah mendapatkan stimulus berkarya, maka bahan mentah tersebut kemudian diolah untuk menjadi sebuah gagasan yang akan dikembangkan ke dalam proses berkarya melalui pengolahan ide. Dalam pengolahan ide terjadi proses penyesuaian kepada lingkungan dan kemampuan penulis. Studi gaya gambar lalu percobaan untuk mengetahui gambaran dasar hasil jadi novel grafis tersebut.



Gambar 3.4. Studi Gaya Gambar.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Idealnya setiap media dicoba untuk mengetahui mana yang paling mewakili ide berkarya. Penulis memilih *software* grafis yang akan digunakan untuk eksekusi karya. Tiga *software* yang menjadi pertimbangan ialah *Adobe Photoshop*, *Paint Tools Sai*, dan *Manga Studio EX*. Pada akhirnya, penulis memilih *Adobe Photosop* dengan pertimbangan, banyaknya fungsi yang tersedia dan menu *layers* yang mudah digunakan tapi harus mengabaikan fitur palet warna yang lebih menarik pada *software Paint Tool Sai* atau fungsi khusus membuat komik yang lebih canggih pada *Manga Studio EX*.

E. Persiapan Alat dan Bahan

Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan penulis untuk membuat novel grafis. Beberapa alat yang penulis rasa lebih baik digunakan, penulis sarankan dalam subbab ini.

1. Alat

a. Pensil Mekanik 2B

Pensil mekanik 2B memiliki sisi runcing yang konsisten bila dibandingkan dengan pensil kayu. Variasi garis belum diperlukan pada tahap sketsa, maka pensil mekanik cukup untuk eksekusi karya.



Gambar 3.5. Pensil Mekanik 2B.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

b. Karet Penghapus

Karet penghapus sakura, merupakan kesukaan penulis. Dibandingkan karet penghapus merek lain, penulis merasa sakura adalah yang paling bersih dalam menghapus.



Gambar 3.6. Karet Penghapus.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

c. *Pen tablet*

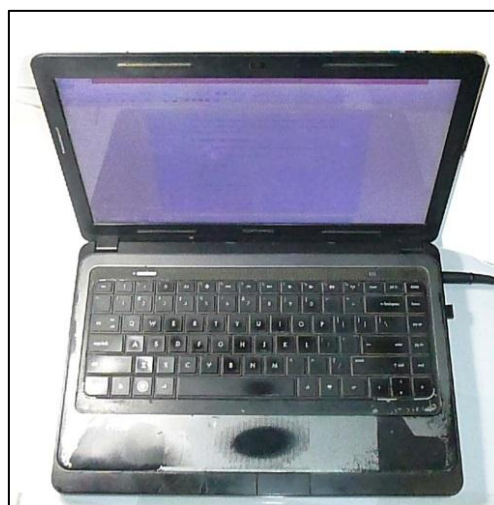
Pen tablet berfungsi mengolah goresan pada *tablet* menjadi data digital. Bersama dengan perangkat lunak yang tepat. Seluruh fungsi alat gambar tradisional bisa digantikan. Pada pembuatan karya novel grafis ini, penulis menggunakan *pen tablet* untuk keperluan perbaikan sketsa, pemberian raster digital dan sentuhan akhir.



Gambar 3.7. *Pen Tablet*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

d. *Laptop*

Laptop adalah perangkat keras yang dirancang untuk menjalankan perangkat lunak. Banyak fungsi yang bisa dijalankan oleh perangkat lunak. Pada pembuatan novel grafis ini, keperluan perbaikan sketsa, pemberian raster digital dan sentuhan akhir dikerjakan melalui perangkat komputer.



Gambar 3.8. *Laptop*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

e. Meja Jiplak

Meja jiplak berfungsi dalam proses penintaan. untuk menjiplak gambar sketsa sehingga bisa ditinta pada kertas 100 gram.



Gambar 3.9. Meja Jiplak.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

f. Pemindai (*Scanner*)

Pemindai berfungsi untuk memindai gambar dan mengubahnya menjadi data digital.



Gambar 3.10. Pemindai (*Scanner*).
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

g. Pena

Penulis memakai pena untuk proses penintaan. Garis dinamis tapi akurat bisa dihasilkan oleh pena. Beragam ukurannya menghasilkan beragam kualitas garis sesuai dengan yang dibutuhkan. Penulis menggunakan gillot no.1950 untuk *outline*, dan gillot no. 10168A untuk *inline*.



Gambar 3.11. Pena dan Beragam Mata Pena.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

h. *Drawing Pen*

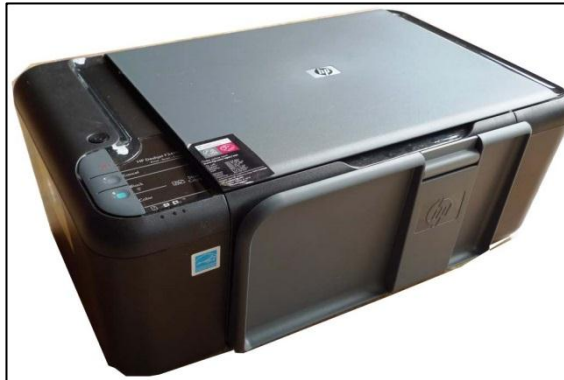
Drawing pen penulis gunakan untuk membuat garis latar. Menurut penulis, karakter drawing pen yang menghasilkan garis yang konsisten merupakan yang terbaik untuk membuat objek anorganik. Drawing pen ukuran 0.3 untuk *outline*, sedangkan 0.1-0.05 untuk *inline*. Penulis menggunakan beragam merek, yaitu snowman, artline, dan micron. Sebenarnya tidak ada perbedaan kualitas garis yang dihasilkan, namun penulis menyarankan untuk menggunakan micron karena ketahanan ujung *pen*-nya. Apalagi untuk ukuran 0.1-0.05 yang cepat rusak karena tekanan tangan saat dipakai.



Gambar 3.12. *Drawing Pen* Berbagai Ukuran.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

i. *Printer*

Printer digunakan untuk merubah data digital gambar kebentuk fisik. Pada prakteknya, sketsa kasar yang dipindai dan diolah dengan perangkat lunak kemudian di *print out* sebelum akhirnya ditinta.



Gambar 3.13. *Printer*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

2. Bahan

a. Kertas HVS 100 gram, ukuran A4

Kertas HVS 70 gram penulis gunakan untuk membuat sketsa kasar, sedangkan HVS 100 gram digunakan untuk proses *inking*. Ketebalan kertas diperlukan saat proses *inking* agar tinta dapat meresap secara optimal dan menghasilkan garis yang baik. Sedangkan pada tahap sketsa, kertas 70 gram sudah memadai.



Gambar 3.14. Kertas HVS 70 gram dan 100 gram Ukuran A4.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

j. Tinta

Tinta cina dipilih karena warna hitamnya yang pekat namun memiliki kelemahan tinta cepat menggumpal di mata pena. Sebenarnya banyak tinta memiliki kualitas yang lebih baik. Dengan pertimbangan jika hasil penintaan akan dipindai dan diolah secara digital, maka penulis memilih tinta cina yang lebih murah. Penulis menyarankan untuk memilih tinta yang tidak anti air. Tinta anti air akan menempel kuat pada pena dan merusak pena jika tidak dibersihkan setelah meninta.



Gambar 3.15. Tinta Cina.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

F. Proses Pembuatan Karya

1. Penyusunan Konsep Cerita

Konsep cerita dalam karya ilmiah ini menunjuk pada proses pencarian judul, premis, sinopsis, penokohan, hingga *ploting*. Penyusunan konsep berkesinambungan dengan proses sebelumnya dan telah dijelaskan pada bagan kerja (lihat bagan 3.1). Keseluruhan cerita merupakan hasil mengarang penulis sendiri, berdasarkan hasil stimulasi, analisis kebutuhan dan pengolahan ide. Berikut urutan pembuatan novel grafis yang penulis rangkum.

a. Judul

Penulis memilih judul “Waktu” berdasarkan pertimbangan jika kata waktu mewakili gagasan yang penulis tanamkan pada novel grafis ini.

b. Premis

Premis merupakan uraian singkat yang menjawab tema cerita dengan satu kalimat yang kuat. Premis biasanya menjawab pertanyaan “siapa dan bagaimana” dalam cerita dibuat. Maka, premis novel grafis penulis ialah “Rendra yang kembali ke masa lalu untuk menghidupkan kembali Yani.”

c. Sinopsis

Sinopsis merupakan uraian singkat yang menjawab keseluruhan cerita. Sinopsis diharapkan mampu menjawab hal-hal pokok seperti, Alur cerita utama dan problema utama, sub-sub plot penting, tokoh utama dan tokoh-tokoh penting, motif motif penting, *key selling* cerita, klimaks dan penyelesaian, isi cerita. Berikut adalah sinopsis novel grafis “Waktu”;

Rendra bertemu dengan Yani di sebuah kafe kecil. Mereka pelan-pelan memulai sebuah hubungan, disaat hubungan mereka semakin dekat, Yani meninggal karena suatu penyakit. Kematian Yani yang meninggalkan bekas mendalam membuat Rendra menerima ajakan seorang wanita misterius yang menawarkan sebuah mesin waktu kepada Rendra.

Rendra mengulang semua waktu yang ia alami bersama Yani. Namun, ternyata keberadaan Rendra di masa lalu membuat sebuah paradoks. Keberadaan Rendra menjadi ganda, Rendra dari masa depan dan Rendra dari masa itu. Akhirnya setelah menyelesaikan tugasnya, yaitu menyelamatkan Yani. Maka Rendra harus menghilang.

Beberapa tahun terlewati, Yani telah dewasa dan kembali bertemu dengan Rendra. Namun ada keanehan pada diri Rendra. Yaitu, dia tidak memiliki ingatan tentang Yani. Akhirnya, Yani menyadari jika Rendra yang ia ingat adalah dari masa depan. Yani kemudian mulai berkenalan dengan Rendra masa kini, alih-alih mengingat Rendra dari masa depan. Sementara Rendra dari masa depan melihat keduanya dari jauh, dan merelakan sisa hidupnya dalam kesendirian karena tidak bisa kembali ke masa depan.

d. Karakter

Penciptaan karakter diperlukan sebelum tahap pembuatan plot. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah penulis menentukan logika cerita. Karena pada dasarnya plot cerita tercipta karena hubungan sebab-akibat antar tokoh.

Tokoh Sentral

Nama:	Yani.
Umur:	15-16 th.
Tinggi Badan:	168 cm.
Berat Badan:	45 kg, kurus.

Dede Muharom, 2016
NOVELGRAFIS “WAKTU”

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

Pekerjaan: Pelajar.
 Sifat dan Watak: Melankolis, plegmatis, introvert (Berbakat, penyendiri, cuek terhadap penampilan, obyektif)
 Kekurangan: Leukemia, mudah cemas, keras terhadap diri sendiri.
 Latar belakang: Yani berasal dari keluarga biasa saja, dan menjadi murid yang biasa saja disekolah. Prestasinya tidak terlalu menonjol, sifat tertutupnya membuat dia juga memiliki tak terlalu banyak teman yang akrab. Apalagi dengan penyakitnya, sehingga dia tidak bisa bermain/kelelahan.
 Tujuan: Awalnya dia hanya ingin menjalani kehidupan SMA dengan biasa saja, namun dengan kehadiran Rendra dia memiliki tujuan agar bisa bahagia bersama Rendra.

Nama: Rendra.
 Umur: 15-16 th.
 Tinggi Badan: 172 cm.
 Berat Badan: 50 kg, sangat kurus.
 Pekerjaan: Pelajar, ahli dalam pelajaran bahasa dan seni.
 Sifat dan Watak: Sangiuis, melankolis, introvert.
 Karakter Menonjol: Pendiam.
 Kekurangan: Teoristis, *moody*, lambat dalam bertindak.
 Latar belakang: Setelah mengalami pengalaman kematian Yani (dunia 1), Rendra kembali dari masa depan ke masa lalu untuk bertemu kembali dengan Yani dan menjalani sekali lagi kehidupan bersamanya tanpa ada penyesalan.
 Tujuan: Memastikan bahwa Yani bisa menjalani hidup dengan bahagia.

Nama: Emmie.
 Umur: 15-16 th.
 Tinggi Badan: 150 cm.
 Berat Badan: 40 Kurus.
 Pekerjaan: Pelajar, sangat pintar namun lemah dalam berkomunikasi dengan orang lain.
 Sifat dan Watak: Kholeris, plegmatis, introvert.
 Karakter Menonjol: Pendiam, kecil, otak yang sangat pintar, bisa ada dan tiada dengan cepat.
 Latar belakang: hanya murid yang pasti berada di pojok ruangan. Memperhatikan seperti seorang professor melihat objek penelitiannya.
 Tujuan: Mengobservasi.

e. Plot

Dalam pemuatan plot, diawali dengan membuat kartu catatan adegan. Penyusunan kartu tersebut untuk mencari kemungkinan jalinan cerita yang paling menarik. Hasil akhirnya berupa plot yang akan dijadikan patokan untuk membuat skrip (*script*).



Gambar 3.16. Kartu Catatan Adegan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Potongan Plot Novel Grafis “Waktu”

1. SMAN 1 K. Sukabumi (2012).

Rendra seorang siswa dari SMAN 1 bersedih karena kehilangan kekasihnya Yani yang meninggal karena leukeimia, cuaca hujan di sore hari membuat suram. Dalam kesedihan yang mendalam dia berharap untuk kembali ke masa lalu, tiba-tiba hadir sinar putih dari langit. Seorang wanita yang kembali dengan mesin waktu mengatakan akan membawa Rendra kembali ke masa lalu.

2. SMAN 1 K. Sukabumi, Kelas 11 Ipa 5 (2011).
 (Sudut Pandang Emmie) Di tengah pelajaran yang Yani ikuti, Kelas Yani mendapati seorang murid baru, namanya Rendra. Saat istirahat, Rendra begitu supel sehingga cepat mendapatkan banyak teman. Tapi seperti biasa Yani pergi ke Perpustakaan, Rendra belum sempat berkenalan dengannya.

f. Skrip

Skrip adalah rancangan komik sebelum diolah ke gambar. Selain skrip, umum dikenal *storyboard*. Sebenarnya kedua sistem penulisan tersebut memiliki tujuan yang sama. Perbedaannya hanya terletak pada penyajian saja. Skrip lebih menekankan pada penyampaian secara naratif, sedangkan pada *storyboard*, terdapat *thumbnail* atau sketsa kasar untuk menyajikan rancangan sebelum pada tahap *penciling*

Skrip halaman 01-05 pada novel grafis “Waktu”.

Hal 1

Panel 1

(CU Tangan Yani menurunkan buku)

Yani menurunkan sebuah buku

Narasi : Setiap orang punya caranya masing-masing untuk tahu siapa “Takdirnya”

Narasi : Yani punya firasat kecil dalam sebuah aliran waktu yang tidak terduga

Puisi : Waktu

*Waktu seperti burung tanpa hinggapan
 Melewati hari-hari rubuh tanpa ratapan
 Sayap-sayap mu jizat terkebar dengan cekatan
 Waktu seperti butir-butir air
 Dengan nyanyi dan tangis angin silir
 Berpejam mata dan pelesir tanpa akhir
 Dan waktu juga seperti pawang tua
 Menunjuk arah cinta dan arah keranda.*

W.S. Rendra

Panel 2

(MS)

Yani terpaku, perhatiannya teralihkan

Narasi : Yani merasakan firasat itu pada suara kuat dan serak sebagai aksennya.

Hal 2

Panel 1

(LS)

Rendra sedang membacakan puisi, berdiri dari tempat duduknya. Yani melihat Rendra dari tempat duduknya yang tidak jauh. Yani dan Rendra berada di sebuah café perpustakaan. Tak banyak orang sore itu, hanya lima termasuk Rendra dan Yani. Mereka ada di sebuah balkon *outdoor*, dengan gedung gaya belanda. Banyak rak buku terlihat dari pintu masuk, kafe di dekor dengan *old style*.

Narasi: Seseorang membaca puisi di sana.

Narasi: Nanti ia tahu jika pemilik suara itu namanya Rendra.

Narasi: Pertama kalinya Yani datang ke Café ini.

Hal 3

Panel 1

Rendra menyeruput kopi

Narasi : Untuk Rendra, di sini adalah firdaus kecilnya, Dia menyukai aroma capucino dan kertas juga debu di atas buku-buku tua.

Panel 2

Yani diminta oleh *waitres café* untuk membaca puisi.

Waitres: Nah, kamu juga.

Narasi: Setiap bulannya di café dengan konsep perpustakaan ini. Ada pembacaan puisi bergilir.

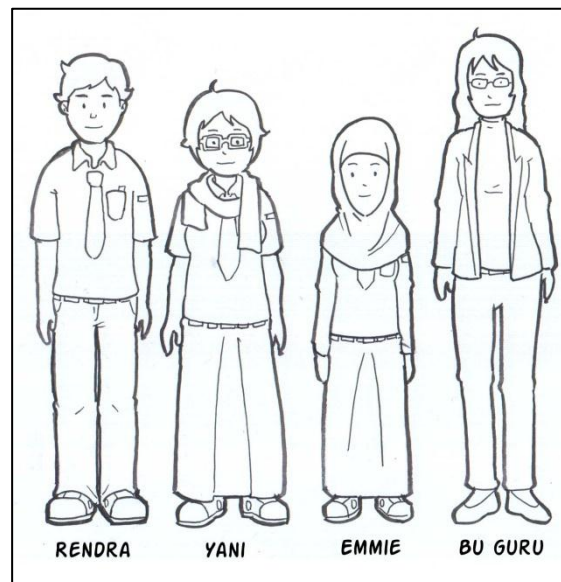
Panel 3

(Long Shot) Yani membaca puisi dengan terbata-bata.

Narasi : Di antara pelafalan yang terbata-bata itu. Yani berfikir kalau ia tak kemari hari ini, mungkin ia tak akan mendengar suara serak itu. Maka dia mencuri-curi pandang juga pada laki-laki di depannya.

g. Visualisasi karakter

Sebelum membuat novel grafis, penulis memvisualisasikan karakter berdasarkan desain karakter verbal.

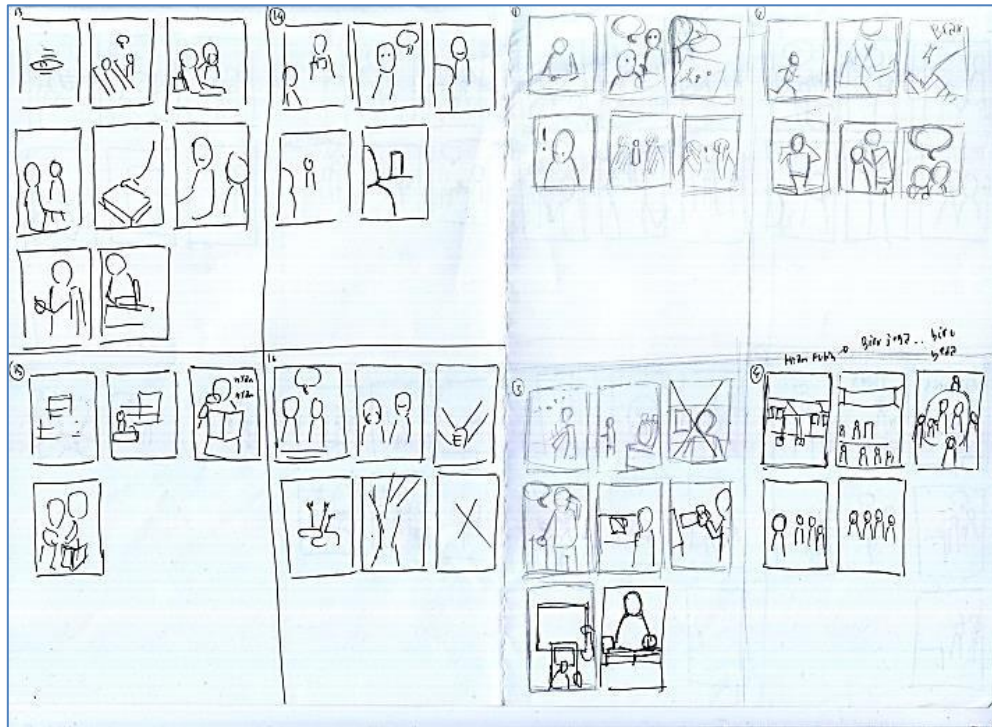


Gambar 3.17. Visualisai Karakter.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

2. Visualisasi Komik

a. *Thumbnail*

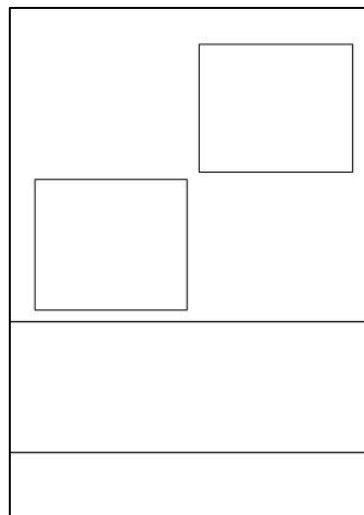
Sebelum membuat sketsa komik, penulis terlebih dahulu menerjemahkan skrip cerita ke dalam gambaran kasar (*thumbnail*). Pembuatan *thumbnail* untuk mengetahui kesesuaian *layout* perhalamannya. Kadang terjadi penyesuaian untuk mendapatkan *layout* yang diinginkan.



Gambar 3.18. *Thumbnail*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

b. Sketsa

Setelah sketsa kasar (*thumbnail*) sesuai. Proses dilanjutkan ke sketsa sebenarnya. Sketsa dibuat di atas kertas, namun kadang menggunakan aplikasi *photoshop* agar mendapatkan gambar yang presisi. Hasil akhir sketsa adalah *file jpg* yang kemudian dicetak ke atas kertas.



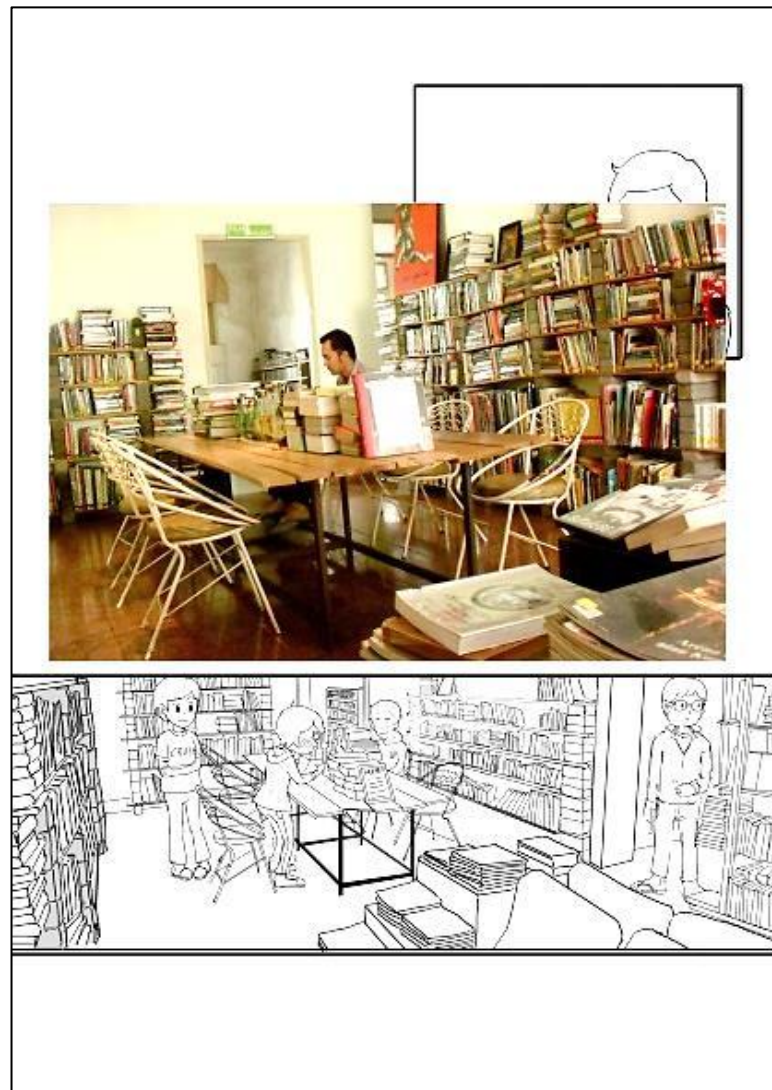
Gambar 3.19. *Paneling* Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Pertama penulis membuat *panel* yang disesuaikan dengan *thumbnail* dan skrip yang sudah dibuat.



Gambar 3.20. Sketsa Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Penulis lalu membuat ilustrasi yang paling mudah terlebih dahulu. Pada halaman tiga, ilustrasi paling mudah terdapat pada panel pertama, tokoh Rendra sedang menyeruput kopi.



Gambar 3.21. Sketsa Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Untuk panel rumit yang memerlukan presisi seperti suasana kafe di panel tiga. Penulis menggunakan perangkat lunak *photoshop*. Foto diolah untuk kemudian dijadikan patokan membuat latar (*background*).



Gambar 3.22. Sketsa *Final Novel Grafis* “Waktu” Halaman Tiga. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

c. Penintaan (*Inking*)

Hasil *print out* kemudian penulis gabungkan dengan kertas 100 gram. Kemudian penulis melakukan proses penintaan (*inking*) dibantu oleh meja jiplak. Prinsip *inking* yang penulis gunakan yaitu memakai pena celup untuk garis terluar (*outline*). Sedangkan *background* dan *outline* dalam, penulis memakai *drawing pen* dengan variasi ukuran 0.1-0.3. Hasil akhir kemudian dipindai.



Gambar 3.23. Hasil Penintaan Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

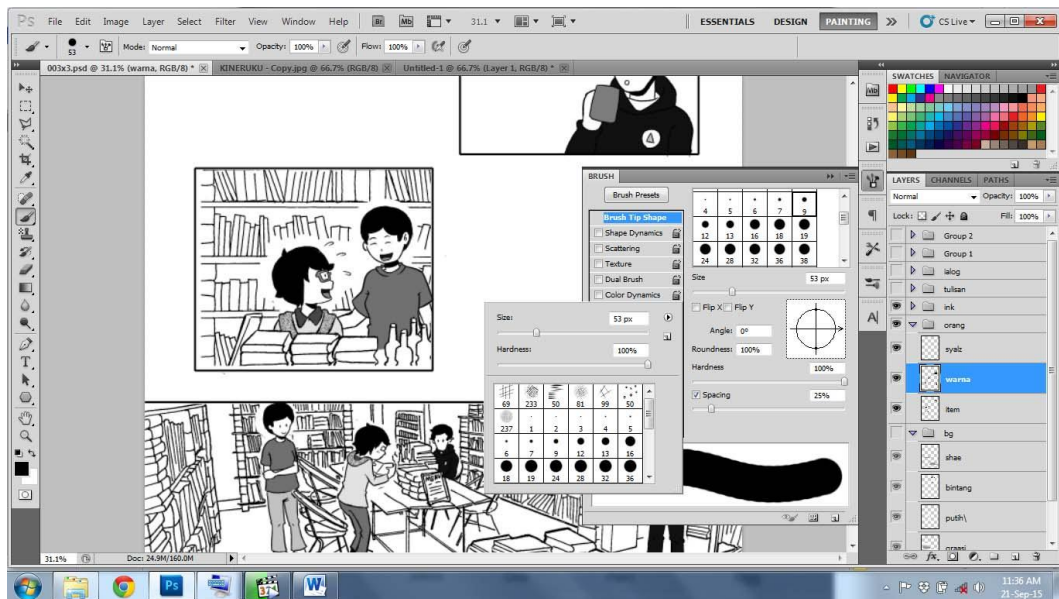
d. Pemberian nada abu-abu (*Toning*)

Proses *toning*, adalah proses pemberian nuansa abu-abu untuk membentuk dimensi. Proses pemberian raster atau efek tertentu (*quipu*) juga dilakukan dalam proses *toning*. Seluruh proses *toning* dilakukan secara digital di perangkat lunak *photoshop*.

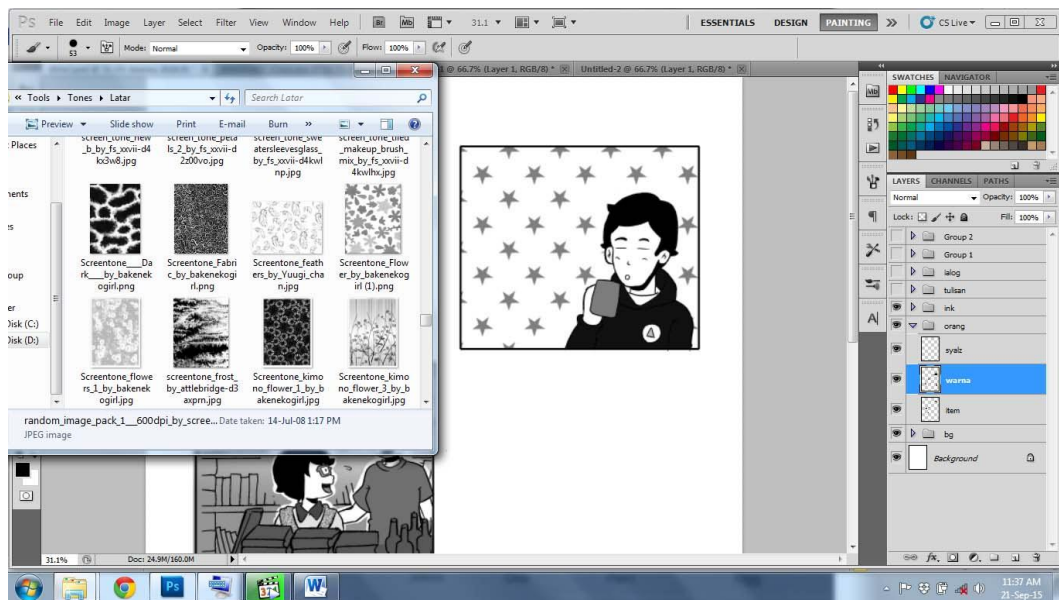


Gambar 3.24. Lembar Kerja Digital Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Proses *toning* menggunakan kuas digital (*brush*) standar, dengan pengaturan yang disesuaikan dengan kebutuhan. *Raster* diberikan untuk memberikan emosi tertentu pada gambar. Semua proses digital menggunakan perangkat lunak *photoshop*.



Gambar 3.25. *Toning* Digital Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga. Sumber: Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.26. Pemberian *Raster* Digital Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

e. Pemberian Teks (*Lettering*)

Proses *lettering* terdiri dari pemberian balon kata dan *onomatopoeia*. Perangkat lunak *photoshop* masih digunakan dalam proses ini. *Font* yang digunakan ialah *Action Man*. Balon kata telah lebih dulu disiapkan sehingga proses pemberian balon hanya memindahkan dari lembar kerja sebelumnya.



Gambar 3.27. Proses *Lettering* Digital Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

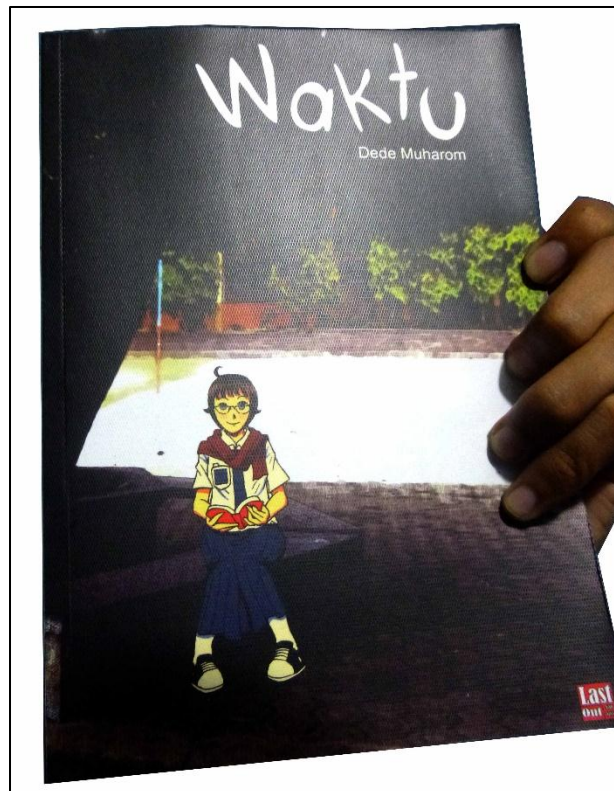
Setiap proses pembuatan komik tidak memiliki aturan baku dalam pembuatannya. Setiap komikus memiliki teknik tersendiri yang mengoptimalkan potensi cerita yang dimiliki oleh komikus tersebut. Perbedaan itulah yang membentuk karakteristik unik yang membedakan karyanya dengan karya orang lain.



Gambar 3.28. Hasil Akhir Novel Grafis “Waktu” Halaman Tiga.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

f. Pencetakan dan Penjilidan

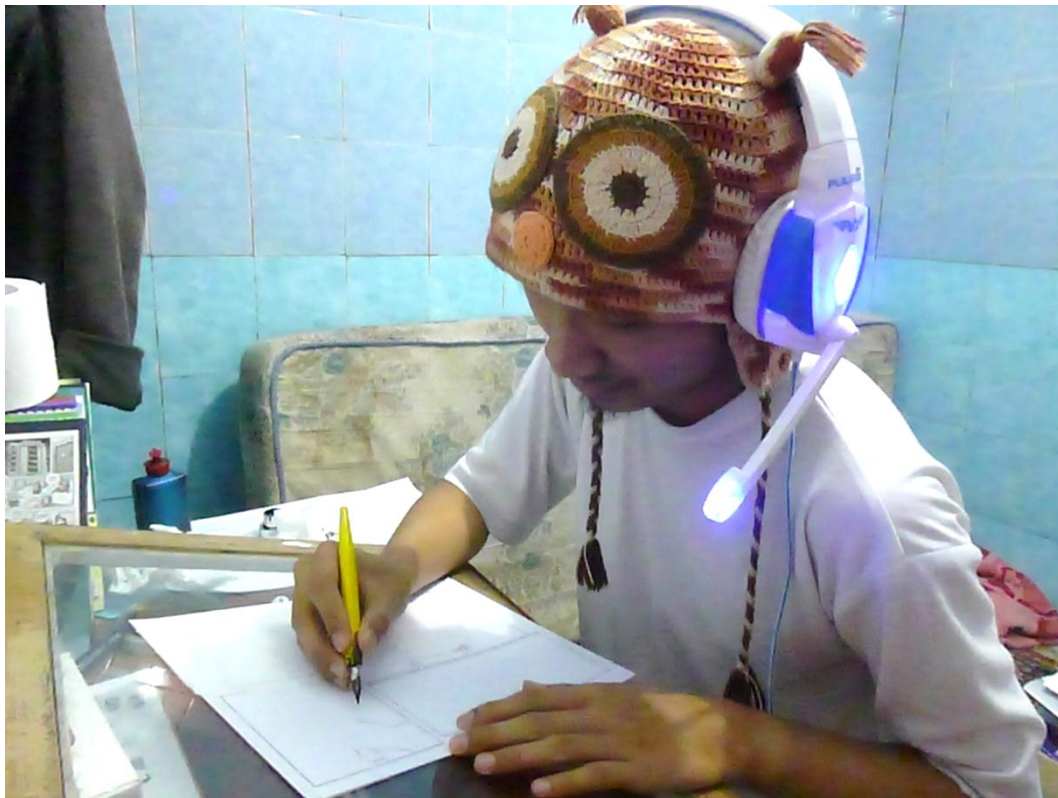
Setelah semua halaman diselesaikan, penulis membuat sampul dan identitas buku. Semua file dikumpulkan dalam satu folder kemudian dibawa ke percetakan Tirta Anugrah. Novel grafis kemudian dicetak ke kertas HVS dan dijilid *softcover* menggunakan kertas alkasia kemudian di laminasi dop. Proses *layouting* dikerjakan oleh operator percetakan menggunakan *software adobe acrobat*.



Gambar 3.29. Hasil Akhir Novel Grafis “Waktu”.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

g. Pengerjaan

Pembuatan karya novel grafis “Waktu” dan laporannya memakan waktu lebih dari satu tahun. Sebagian besar proses pengerjaan dilakukan di tempat kos penulis di daerah Cipaku.



Gambar 3.30. Pengerjaan Novel Grafis “Waktu”.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.