

BAB III

METODE PENCIPTAAN

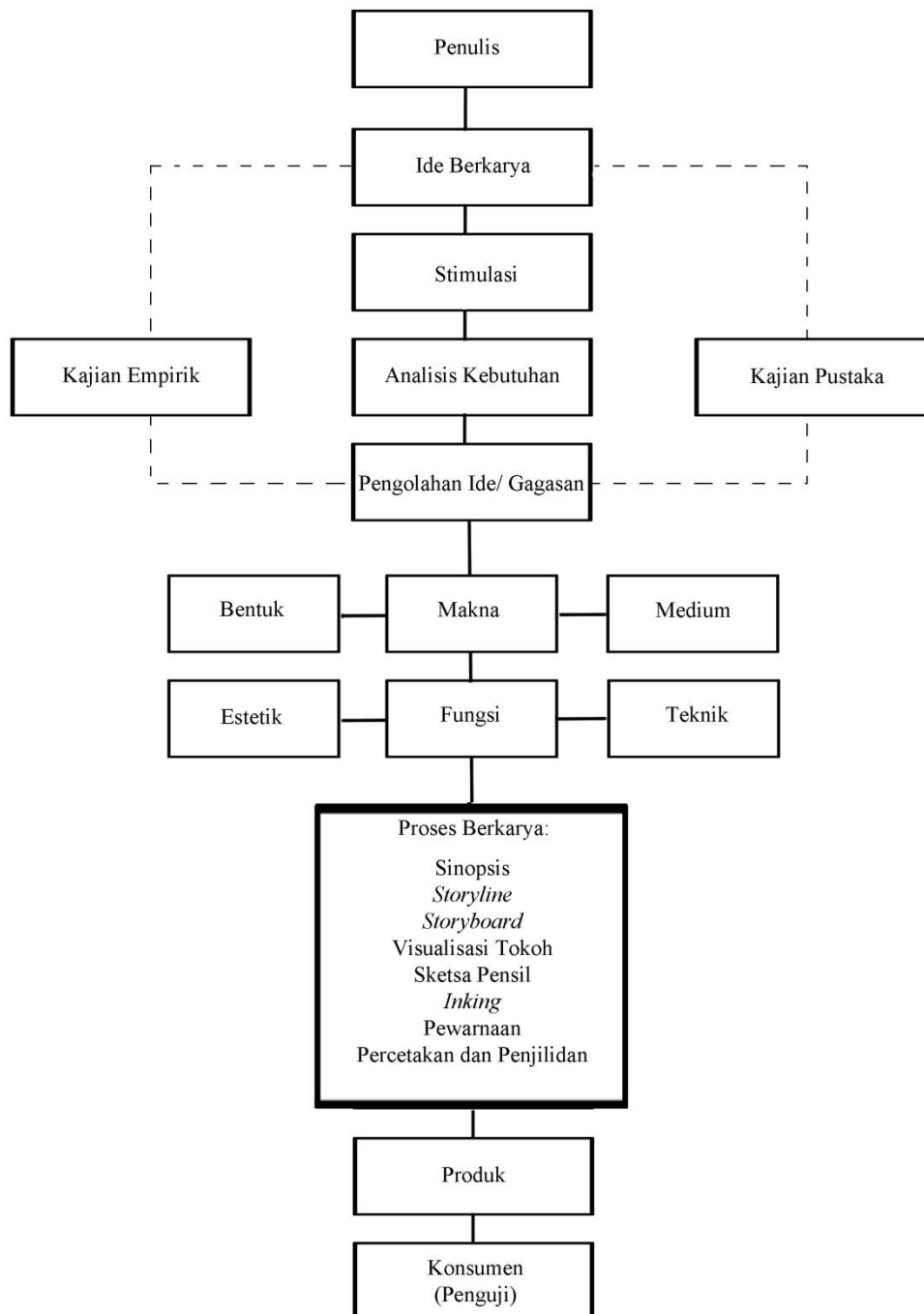
A. Ide Berkarya

Indonesia memiliki banyak sekali Cerita Rakyat dan Legenda, bukan saja di tiap-tiap kepulauannya bahkan di tiap-tiap propinsinya terkadang memiliki banyak cerita, seperti di daerah Indramayu memiliki banyak cerita yang menarik, seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Ande-ande Lumut, Dewi Sri dan lain-lain, namun dari sekian banyak cerita yang paling menarik menurut penulis cerita asal muasal Daerah Indramayu yang menceritakan tentang petualangan seorang pangeran yang bernama Raden Arya Wiralodra.

Sebuah cerita rakyat terkadang memiliki suatu falsafah yang dalam, walau terkadang menceritakan tentang seekor kancil dan buaya seolah sedang mengajarkan orang yang terdahulu untuk orang yang akan datang. Namun zaman berkembang dan suatu ide pemikiran pun mengikutinya menyampingkan hal yang lalu, demikian juga dengan ketertarikan masyarakat dengan sebuah cerita baru dan cerita yang lama, tidak jarang anak-anak zaman sekarang sudah tidak mengetahui dengan cerita-cerita rakyat di daerahnya karena sudah tergantikan dengan cerita yang lebih heroism, fiksi ilmiah dan lebih kekinian yang sekarang telah bermunculan di layar lebar dan televisi, hal ini akan berdampak ketidaktahuan untuk masa yang akan datang dan nama Indonesia yang memiliki banyak cerita rakyat pun akan hilang.

Ketertarikan masyarakat bukan saja pada dunia perfilman zaman sekarang, tapi juga pada dunia perkomikan. Telah muncul berbagai komik yang cerita layar lebar seperti film Pendekar “Tongkat Emas” produksi Mira Lesmana yang juga membuatkan dalam bentuk komik dengan judul sama, dan ini terjadi juga pada film yang pernah mengharumkan nama bangsa Indonesia yaitu film “The Raid”. Dengan adanya ketertarikan masyarakat tentang komik mungkin bisa memberikan kesempatan kembali untuk cerita rakyat agar diminati kembali oleh masyarakat.

Bagan 3.1 Proses Kerja



Bagan 3.1.
Bagan Proses Kerja
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

B. Analisis Kebutuhan

Komik Legenda pada umumnya lebih disukai kalangan anak-anak dan remaja awal, dengan rata-rata usia 10 tahun ke atas karena biasanya komik dengan tema legenda banyak disarankan oleh kalangan orang tua untuk anaknya untuk dapat mengambil falsafah dari cerita tersebut. Karakter usia anak-anak dan remaja awal biasanya masih belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga usia tersebut masih dalam bimbingan orang tua. Kompleks cerita dan gaya visualnya yang lebih bersifat simpel dan lucu dibuat untuk dengan kecocokan sifat pembacanya. Untuk menargetkan usia pembaca remaja awal, kompleks cerita dan gaya visual dibuat lebih sederhana tanpa mengurangi kualitas cerita agar bisa dinikmati dua golongan umur tersebut. Dalam hal ini melihat gaya visual kartun dirasa bisa mewakili dua golongan tersebut.

Segmentasi usia remaja awal sangat beragam, saat ini usia remaja awal standar pemerintah adalah 12 tahun, tetapi di beberapa negara ada yang berbeda. Gumelar memberikan segmentasi pembaca dari mulai umur pra sekolah sampai dewasa, dan untuk komik “Legenda Raden Arya Wiralodra” penulis mengambil segmentasi anak-anak (Gumelar, 2009, hlm12) menjelaskan.

Segmen pembaca untuk usia Prasekolah, TK, SD dan sederajat, atau semua umur. Dan untuk dipahami juga, bahwa cerita untuk anak-anak, tidak harus tokoh-tokoh yang bermain di dalamnya juga seorang anak-anak, bisa juga monster, alien, robot atau orang dewasa, yang penting jalan dan isi ceritanya memang untuk segmentasi pembaca anak-anak.

Setelah mengetahui bahwa segmentasi untuk komik “Legenda Raden Arya Wiralodra” penulis melihat beberapa kelemahan dalam komik, dan kelemahan yang paling menonjol adalah terlalu banyak kata dalam gambar, dimana penulis mencoba menyampaikan cerita tanpa mengurangi makna dari isi cerita. Komik legenda sulit jika tidak melihat segmen pembaca dan tanpa mengurangi dan menambahkan cerita hingga terlalu jauh karena cerita tersebut memanglah sudah ada dan dikenal masyarakat. Ke dalam komik legenda untuk remaja awal, penguasaan teknik menggambar dan teknik bercerita mutlak diperlukan, seperti memasukan cerita yang panjang ke dalam gaya gambar yang lucu. jadi sebisa mungkin adanya keseimbangan isi cerita dalam pemahaman pembacanya.

Kelebihan komik legenda memiliki peminatnya tersendiri, apalagi biasanya komik legenda mengangkat sebuah tempat yang dipercaya pernah terjadi hal tersebut, juga bisa mampu meningkatkan minat pembaca dan daya khayal pembaca, khususnya di Indonesia yang dikenal memiliki beragam cerita legenda nusantara, bisa menjadi lahan baru bagi industri kreatif.

C. Stimulus Berkarya

Stimulus penulis rasakan kurangnya peminat komikus mengangkat tema legenda nusantara, sehingga ketika ada suatu cerita komik yang saat ini sedang populer kebanyakan semua mengikuti gaya cerita tersebut. Apalagi ketika penulis melihat adanya suatu perdebatan yang menyangkut cerita rakyat, salah satunya perdebatan tentang pandangan, cerita legenda Raden Arya Wiralodra termasuk sejarah atau hanyalah cerita fiksi, walau penulis tidak mendukung salah satu pihak tersebut yang penulis khawatir kemungkinan akan terjadi pengesampingan cerita rakyat tersebut sehingga tidak didengar lagi oleh generasi penerus.

Penulis juga sangat menyukai cerita yang mengambil latar tentang kekayaan nusantara dan kehebatan orang-orangnya, seperti pendekar Wirosableng, Jaka Sembung, dan lain-lain. Bukan saja karena kehebatan dari tiap-tiap tokoh dalam cerita namun juga dengan mengambil setting tempat yang masih bisa penulis bayangkan.

D. Pengelolaan Ide

Tahap ini bisa dibilang tahap perencanaan dimana penulis mengelolah ide menjadi sebuah karya. Sebagian besar ide yang didapat oleh penulis berasal dari buku komik, film, televisi, internet, juga karya-karya dari seniman lain. Dari ide tersebut penulis tuangkan menjadi sebuah seketsa kasar hingga berbentuk komik untuk Penyempurnaan karya yang dibuat penulis, dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Adobe Photoshop CS5*.

E. Persiapan Alat dan Bahan

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

1. Kertas

Kertas HVS 70 gram penulis menggunakannya untuk proses sketsa, sedangkan untuk proses *inking* menggunakan kertas 100 gram karena media yang cukup tebal cocok untuk proses penintaan (*inking*). Untuk sketsa kertas 70 gram sudah memadai.



Gambar 3.1.

Bentuk Kertas

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

2. Pensil 2B

Penulis menggunakan pensil 2B *Faber Castle* untuk sketsa komik. Dengan pensil 2B penulis juga menggambar *background* komik.



Gambar 3.2.

Bentuk Pensil 2B

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

3. Penggaris

Penggaris penulis digunakan untuk membuat panel dari tiap lembar komik, penggaris yang digunakan melebihi tinggi kertas dengan panjang 30 cm.



Gambar 3.3.
Bentuk Penggaris
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

4. Penghapus

Penghapus *Stabilo Exam Grade* penulis gunakan saat ada kesalahan pada membuat seketsa komik dan memperbaikinya setelah dihapus, agar lebih yakin dengan sektsa saat proses *inking* nanti.



Gambar 3.4.
Bentuk Penghapus
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

5. *Drawing Pen*

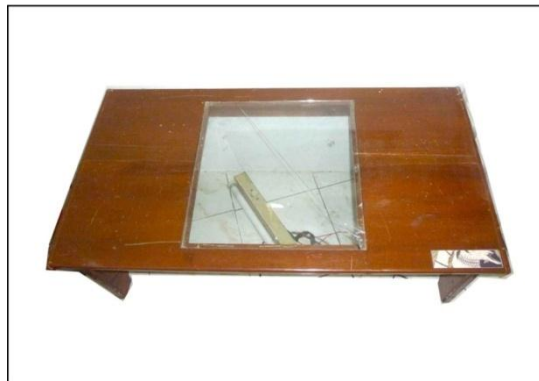
Untuk proses *inking* penulis gunakan tiga ukuran *Drawing Pen* digunakan dengan kebutuhannya masing-masing seperti ukuran 0.8 digunakan untuk pembuatan panel, ukuran 0.5 untuk *outline* karakter dan *background* sedangkan 0.3 untuk proses detailnya seperti membuat mata dan garis tipis yang lain.



Gambar 3.5.
Bentuk *Drawing Pen*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

6. Meja Jiplak

Meja Jiplak berfungsi untuk menjiplak lembar seketsa ke lembar karya yang akan ditinta (*inking*).



Gambar 3.6.
Bentuk Meja Jiplak
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

7. Scanner

Untuk memindai penulis menggunakan Canon Pixma MP 728, bukan saja bisa menscan karya yang sudah ditinta (*inking*) bisa juga digunakan untuk *print*.



Gambar 3.7.
Bentuk Printer Scanner
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

8. *Pen Tablet*

Pen Tablet kegunaanya sama seperti *mouse*, tapi alat ini sangat berguna ketika gambar komik sudah menjadi sebuah data bila ada kesalahan dari gambar yang telah menjadi data tersebut bisa diedit dengan menggunakan software digital seperti *Adobe Photoshop CS5*. Jika menggunakan *mouse* akan membuat tangan cepat lelah tapi menggunakan *Pen Tablet* nyaman seperti menggunakan *boilpoint* biasa.



Gambar 3.8.
Bentuk *Pen Tablet*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

9. Laptop

Bagi penulis alat ini sangat berguna dalam proses pembuatan komik Raden Arya Wiralodra khususnya dalam tahap penyempurnaan seperti mengedit, memberikan warna, dan teks pada komik.



Gambar 3.9.
Bentuk *Laptop*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

F. Proses Pembuatan Komik

1. Pembuatan Sinopsis

Dalam merumuskan sinopsis, penulis mengambil cerita tentang babad Indramayu, Legenda Raden Arya Wiralodra mengambil alur cerita dari buku karya Sutadji, lalu penulis menambahkan beberapa cerita dari versi yang lain.

a. Judul

Penulis memilih judul “Legenda Raden Arya Wiralodra” karena memang penulis ingin menceritakan kisah tokoh yang bernama Raden Arya Wiralodra.

b. Premis

Dalam KBBI premis adalah “kalimat atau proposisi yang dijadikan dasar penarikan kesimpulan dalam logika”, namun di sini penulis jadikan sebagai jawaban dari dua pertanyaan “siapa dan bagaimana” dalam cerita. Maka permis

dari komik ialah “Raden Arya Wiralodra yang mendapatkan tugas untuk mencari Sungai Cimanuk”.

c. Sinopsis

Sinopsis merupakan uraian singkat yang menjawab keseluruhan cerita. Penulis menjabarkan dengan beberapa bagian di cerita ini, yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir.

Bagian awal, diceritakan Raden Arya Wiralodra telah kembali dari pelatihannya di Gunung Sumbing, Sekembalinya dia ke Begalen, dia mendapatkan tugas rahasia langsung dari Kesultanan Demak untuk mencari tempat dan menetap di Sungai Cimanuk, Ki Tinggil pun ikut dengan Wiralodra dalam pencarian sungai itu.

Bagian tengah, Wiralodra tidak mengetahui keberadaan Sungai Cimanuk sehingga tersesat di sungai yang lain sehingga Ki Sidum membantu menunjukan arahnya. Di tiap perjalanan Wiralodra dihalau berbagai masalah seperti serangan para siluman, kelaparan, ujian dari Ki Sidum yang menyamar sebagai Malihmarwan, mencari Kijang Kencana yang menyamar menjadi wanita cantik, hingga harus bertarung dengan raja siluman Sungai Cimanuk.

Bagian akhir, setelah mengalahkan raja siluman Sungai Cimanuk, Wiralodra menetap dan membuat padukuhan hingga berdatangan orang-orang yang ingin juga menetap disitu, dan Wiralodra harus kembali ke Begalen untuk menyampaikan berita tentang keadaan Sungai Cimanuk ke Kesultanan Demak. Namun seperginya Wiralodra datangnya gadis cantik yang bernama Nyi Endang Dharma Ayu lalu membunuh Arya Dila yang masih ada hubungan keluarga dengan Kesultanan Demak. Wiralodra pun bertarung dan mengalahkan Nyi Endang Dharma Ayu, dan nama Nyi Endang Dharma Ayu pun dijadikan nama tempat Wiralodra.

d. Membuat *Storyline*

Tahap membuat *storyline* akan menjabarkan lebih detail mengenai cerita, *setting* tempat, juga dialog yang terjadi antar tokoh. Berikut bentuk *storyline* dari komik Legenda Raden Arya Wiralodra.

Contoh *Storyline* yang digunakan pada komik Legenda Raden Arya Wiralodra.

Halaman 1
<p>Panel 1</p> <p>(LS Pemandangan pegunungan di malam hari).</p> <p>Narasi: Sebelum tahun 1500 Masehi, agama Islam sudah menyebar di kerajaan-kerajaan Jawa.</p>
<p>Panel 2</p> <p>(LS Wilalodra sedang duduk bersila sambil berdzikir di sebuah batu di pegunungan).</p> <p>Narasi: Saat itu lahirlah seorang pemuda perkasa yang bernama Raden Arya Wiralodra.</p> <p>Narasi: Arya Wiralodra, adalah putra Adipati Begalen Dalem Singalodra. Keluarganya beragama Islam yang memihak Kerajaan Demak semenjak memisahkan diri dari Kerajaan Majapahit. Sejak kecil dia sudah diajarkan agama Islam oleh orang tuanya, di usianya sekarang dia belajar ketatanegaraan dan keprajuritan sebagai pengabdiannya kepada negara dan agama.</p>
<p>Panel 3</p> <p>(MS Gurunya menghampiri Wilalodra yang sedang khusyuk berdzikir).</p> <p>Guru: <i>Assalamualaikum.</i></p> <p>Wiralodra: <i>Waalaiikumsalam.</i></p> <p>Guru: <i>Wiralodra bangunlah dari dzikirmu.</i></p>
Halaman 2
<p>Panel 1</p> <p>(LS Wilalodra memberikan hormat kepada ketiga gurunya yang mendatangnya sambil membawa kotak).</p> <p>Wiralodra: <i>Oh, terimalah hormat saya guru. Ada apa sehingga guru repot-repot datang kemari ?</i></p> <p>Guru: <i>Tenanglah nak, kami sengaja datang kemari untuk memberikan sesuatu sebagai tanda penaubatanmu.</i></p>
Halaman 3
<p>Panel 1</p>

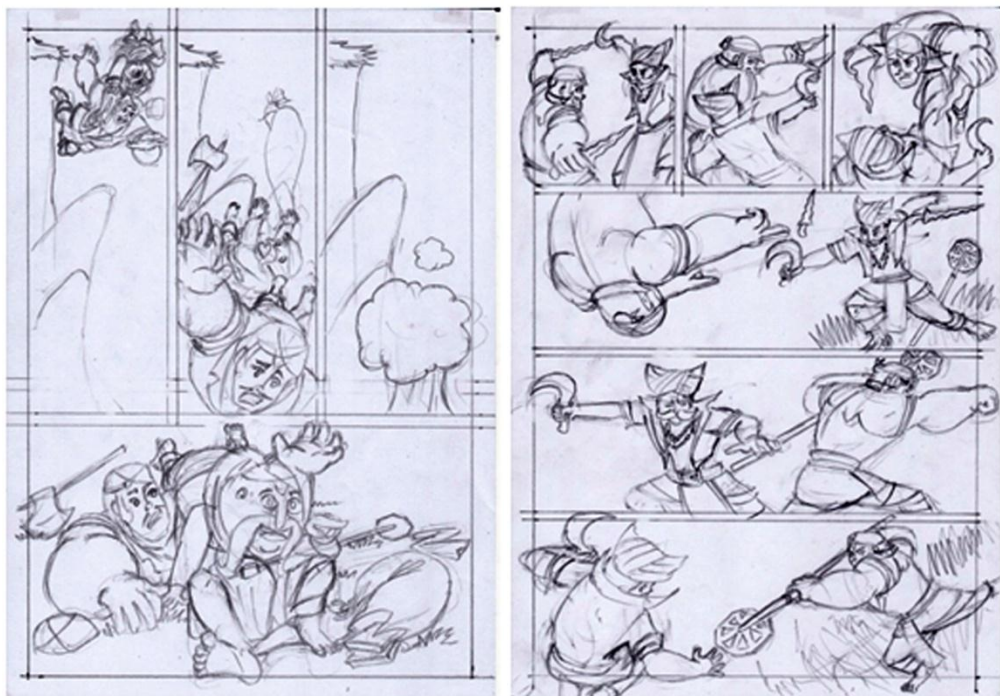
<p>(MS Wilalodra heran dan merendahkan diri).</p> <p>Wiralodra: <i>Penaubatan? Apakah aku ini layak untuk dinaubatkan. sekarang?</i></p>
<p>Panel 2</p> <p>(MS Sang guru menyodorkan tangan untuk membangkitkan Wilalodra).</p> <p>Guru: <i>Melihatmu selama tiga tahun ini, dan kemampuanmu sekarang menurutku itu lebih dari cukup.</i></p>
<p>Panel 3</p> <p>(MS Ketiga guru menyodorkan pusaka yang ada dalam ketiga kotaknya, Wilalodra kaget melihatnya).</p> <p>Guru: <i>Pulanglah dan gunakanlah ilmumu secara bijaksana.</i></p> <p>Guru: <i>Dan kami berikan pusaka ini, Aku harap dapat membantumu dalam tugasmu.</i></p> <p>Wiralodra: <i>itukan...</i></p>
<p>Panel 4</p> <p>(MS Wilalodra memapah salah satu pusaka yang ada di depannya).</p> <p>Wiralodra: <i>Pusaka Cakra Udaksana dari Kyai Tambun dan Keris Kembar Gagak Handaka dan Gagak Permala.</i></p> <p>Wiralodra: <i>Inikan pusaka ternama.</i></p>
<p>Halaman 4</p>
<p>Panel 1</p> <p>(MS Wilalodra memberikan sujud (sungkem) pada gurunya dan gurunya membelai kepala Wilalodra).</p> <p>Guru: <i>Percayalah kami tidak memilihmu dengan asal, tapi memilihmu karena itu memanglah hakmu.</i></p> <p>Wiralodra: <i>Alhamdulillah. Terimakasih guru.</i></p>
<p>Panel 2</p> <p>(LS Wilalodra memberikan sujud (sungkem) pada gurunya dan gurunya membelai kepala Wilalodra).</p> <p>Narasi: Memiliki ketiga pusaka ternama adalah impian bagi para pendekar ditempat itu. Bahkan Pusaka Udaksana terkenal dengan nama senjata para pemimpin yang sifatnya harus memumpuni delapan arah mata angin. Wajarlah Wiralodra merasa belum pantas membawa pusaka tersebut.</p>
<p>Panel 3</p>

(LS Wilalodra memberikan sujud (sungkem) pada gurunya dan gurunya membelai kepala Wilalodra “lebih kecil”).

Narasi: Namun itu adalah amanah dari gurunya dia harus bijaksana mengunakanya di dalam tugasnya nanti.

e. Membuat *Storyboard*

Tahap membuat *Storyline* di tahap ini akan memberikan sedikit gambaran isi komik namun masih berupa sketsa.



Gambar 3.10.

Salah satu halaman dalam *Storyboard* komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

f. Karakter

Tahap ini ada setelah penulis mengetahui jalan isi cerita secara keseluruhan. Sedangkan untuk komik legenda karakter tokoh berdasarkan yang didapat penulis dari berbagai sumber, sehingga memberikan penjelasan mengenai sifat atau watak dari suatu tokoh dari komik, sekaligus membantu dalam pembuatan desain karakter.

Tabel 3.1
Gambaran Tokoh Secara Verbal

No	Nama Tokoh	Gambaran tokoh secara Verbal
1	Raden Arya Wiralodra	Tokoh yang bernama Raden Arya Wiralodra hadir sebagai tokoh utama dalam komik Legenda Raden Arya Wiralodra. Dengan postur tubuh tegap dan bidang menandakan kegagahannya, bersifat setia kawan, dan rela berkorban dan menghormati orang tuanya dan juga menyayangi saudra-saudaranya. Baju yang digunakan untuk perjalanann memakai baju pendekar dengan bawahan kain motif batik <i>Sekar Silem</i> dan menggunakan blangkon di atas kepalanya dengan motif batik <i>Swastika</i> , tapi juga dia memakai baju rapi jika sedang menghadiri suatu pertemuan yang resmi.
2	Paman Tinggil (Ki Tinggi)	Paman Tinggil atau Ki Tinggil adalah sahabat setia dalam perjalanan Arya Wiralodra, dia ditugaskan oleh ayah Wiralodra untuk menjaga anaknya selama di perjalanan, dia memiliki watak yang humoris dan juga suka makan, namun dia memiliki jurus yang hebat saat pertarungan hinggadapat membuat lumpuh lawannya. Pakaian yang digunakan dalam perjalanannya menggunakan pakaian garis-garis khas Jawa (kemeja <i>Lurik</i>) dengan bawahan motif batik Kapal Terdampar dan juga menggunakan blangkon dengan motif batik <i>Swastika</i> .
3	Larawana	Dia adalah seorang wanita cantik yang sangat mencintai Wiralodra dan ingin sekali menjadi

		istrinya, namun dia juga salah satu tokoh yang menghambat Wiralodra dalam pencariannya. Larawana juga memiliki keahlian bertarung yang hebat dan dalam taktik juga sangat ahli, tapi dibalik kehebatannya dia adalah jelmaan dari Kijang Kencana yang dicari-cari Arya Wiralodra. Pakaian yang digunakan seperti pakaian khas Jawa untuk perempuan dengan bawahan motif batik Ikan Koi dan menggunakan warna menarik sesuai dengan karakternya yang menggoda.
4	Nyi Endang Dharma Ayu	Gadis cantik memiliki latar belakang yang misterius dan juga ahli dalam pertarungan, Endang Dharma juga memiliki sifat yang baik dan sopan santun hingga menolong orang-orang yang disekitarnya dengan mengajarkan ilmu beladiri walau memberikan suatu resiko untuknya, dia juga memiliki misi rahasia seperti Wiralodra dan sangat canggung ketika bertemu Wiralodra. Pakaian yang digunakan seperti pakaian khas Jawa untuk perempuan dengan bawahan motif batik <i>Ganggem</i> .
5	Ki Sidum	Seorang kakek misterius yang membantu Wiralodra dalam pencariannya saat tersesat di sungai Citarum. Pakaian yang digunakan seperti sesepuh dengan warna coklat yang kusam.
6	Malihwarman	Seorang pendekar sakti yang menjaga perkebunannya yang hamper membuat Wiralodra kualahan saat bertarung

		dengannya, memiliki watak yang keras dan juga sangat membenci pencuri. Namun dibalik itu semua dia adalah jelmaan Ki Sidum yang sengaja mengetes Wiralodra karena memiliki latar belakang satu perguruan dengan kakek Wiralodra. Pakaiannya yang digunakan seperti pendekar dengan bawahan motif batik <i>Kembang Gunda</i> dengan atasan menggunakan motif batik <i>Swastika</i> .
7	Arya Dila (Pangeran Guru)	Arya Dila atau bisa disebut juga Pangeran Guru, dia adalah pemimpin dari kelompok pendekar Palembang, masih memiliki kekerabatan dengan Sultan Demak dan juga mengenal Wiralodra. Dia sangat tidak menyukai hal yang berbau pemberonakan seperti penyimangan dalam ajarn ilmu beladri untuk kelas bawah. Menggunakan pakaian seperti pemimpin Palembang dengan bawahan batik <i>Kembang Kipas</i> dengan atasan menggunakan motif batik <i>Swastika</i> .
8	Tanujiwa dan Tanujaya	Adik kembar Wiralodra yang sangat menghormati kakaknya, memiliki sifat yang tidak berfikir panjang terkadang membuat repot kakaknya, pakaian yang di gunakan pakaian yang rapih dengan bawahan motif batik <i>Ganggem</i> dan menggunakan ikat kepala dengan motif batik <i>Swastika</i> .
9	Budi Paksa	Raja siluman yang tidak menyukai daerahnya dimasuki oleh Wiralodra dan memiliki rupa yang menakutkan. Mempunyai banyak prajuri siluman yang kuat yang siap berperang dengan Wiralodra. Dalam

		pertarungan dia sangat hebat karena menggunakan pusaka andalannya. Menggunakan pakaian seperti kerajaan Majapahit dengan atasan mahkota emas.
10	Bujawarsih	Salah satu bawahan Budi Paksa, ketika kehilangan rajanya dia mengambil kesempatan untuk mejadi raja dan memiliki dendam dengan Wiralodra karenan kekalahannya, pintar dalam mengatur strategi pertarungan berkelompok. Menggunakan pakaian seperti kerajaan Majapahit dengan atasan mahkota emas.
11	Werdinata	Salah satu bangsa siluman yang baik dari Kerajaan Pulau Mas yang mendukung Wiralodra dan siap menyerang bangsanya sendiri yang melakukan pemberontakan, setelah perang selesai dia masuk agama islam bersama prajuritnya Dan juga memiliki keinginan adanya ikatan keluarga dengan Wiralodra. Menggunakan pakaian seperti kerajaan Majapahit dengan atasan mahkota emas.

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

g. Visualisasi Karakter

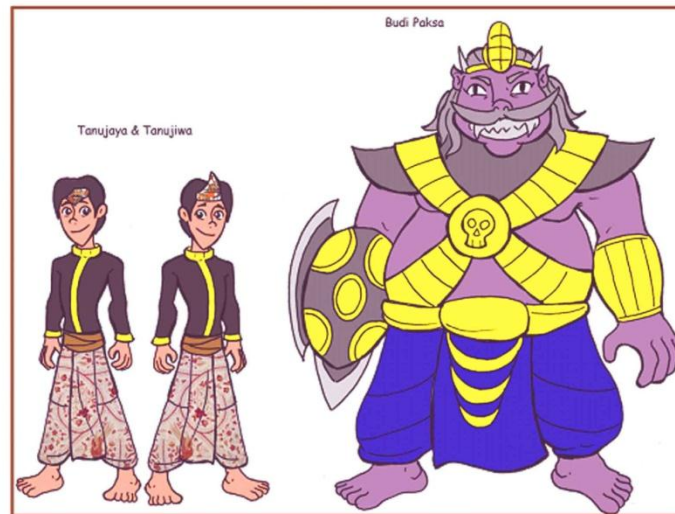
Setelah perumusan karakter tokoh, penulis memvisualisasikan karakter berdasarkan desain karakter verbal.



Gambar 3.11.
Desain karakter dalam komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)



Gambar 3.12.
Desain karakter dalam komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)



Gambar 3.13.
Desain karakter dalam komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)



Gambar 3.14.
Desain karakter dalam komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

2. Visualisasi Komik

a. Review

Hal pertama yang dilakukan untuk memvisualisasikan komik adalah melakukan sinkronisasi antara *storyline* dengan *storyboard*. Disini akan mengkaji ulang dalam segi visual seperti panel, sudut pandang, *gesture*, posisi karakter dan lain-lain.

b. Sketsa

Ditahap ini *storyboard* yang sudah dibuat akan digambar ulang atau ditebalkan dengan pensil, hingga menjadi sebuah sketsa komik, dan untuk

backgrounnya penulis tidak menggambarkan terlalu detail karena proses untuk mendetailkan gambar ada pada tahap penintaan (*inking*).



Gambar 3.15.
Bentuk Sketsa Komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

c. Penintaan

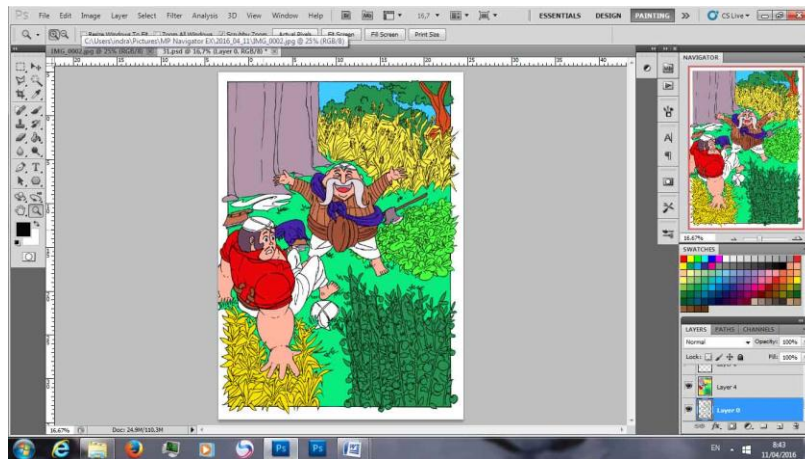
Pada tahap penintaan, penulis mengambil sketsa komik yang telah jadi kemudian penulis melakukan proses penintaan dibantu dengan meja jiplak. Disini penulis menggambar dengan detail dari tokoh hingga *background*. Penulis menggunakan *drawing pen* dengan tiga jenis ukuran, 0,8 untuk panel, 0,5 untuk menggambar tokoh, dan 0,3 untuk mendetailkan *background*.



Gambar 3.16.
Bentuk Komik setelah penintaan
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

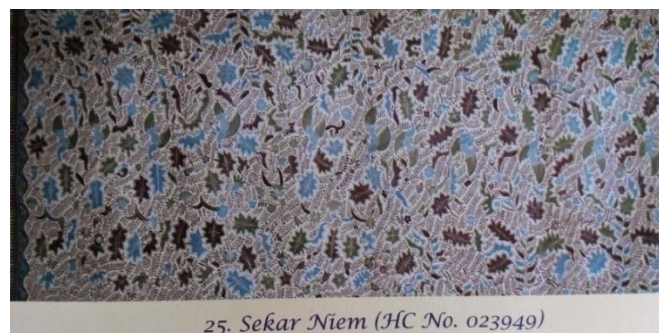
d. Pemberian Warna (*Coloring*)

Proses pemberian warna dilakukan setelah menscan hasil jadi dari proses penintaan, dan untuk proses ini semuanya digital dan menggunakan *software Adobe Photoshop CS5*. Ada tiga tahap dip roses pewarnaan yaitu, pewarnaan keseluruhan komik, pemberian *template* motif batik, dan *screen tone*.



Gambar 3.17.
Bentuk Proses Pewarnaan
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2016)

Pemberian warna secara menyeluruh dilakukan dengan dasar pada tiap elemen seperti tokoh, daun, dan rumput, dan semua dilakukan dengan teknik *blocking* dari tiap-tiap bentuk yang sudah diseleksi.



Gambar 3.18.
Motif Batik *Sekar Niem* yang digunakan tokoh Wiralodra
Sumber: <http://www.bloggermangga.com>

Agar tidak kehilangan kesan kedaerahan penulis memasukan motif batik sebagai *template* komik.



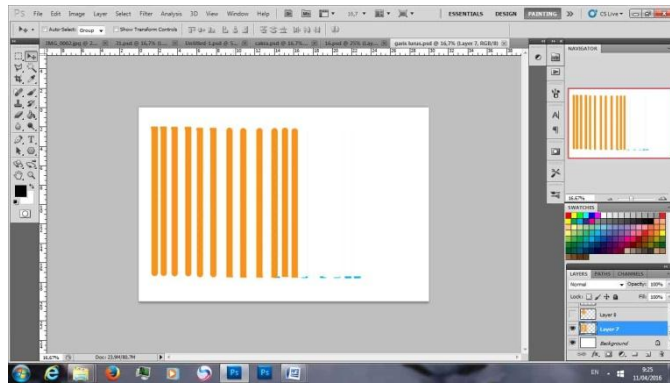
Gambar 3.19.
Hasil Proses *Template* Motif Batik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

Dalam proses pemberian warna ada juga proses *screen tone*, yang memberikan tone pada komik agar memberikan kesan gerak dan memeperkuat momen dalam adegan. Pemeberian *screen tone* biasanya dilakukan untuk beberapa adegan aksi dalam pertarungan.

Screen tone yang digunakan biasanya penulis membuat sendiri karena dari contoh-contoh *screen tone* yang ada, tidak cocok gaya komik yang penulis buat.

Ada beberapa proses dalam pemberian *screen tone*, dan proses itu juga sama dengan dalam proses pemberian *template* motif batik. Dalam tiap-tiap proses itu antara lain:

1. Pemilihan *screen tone* yang akan digunakan, karena dari semua *screen tone* yang penulis buat miliki bentuk dan fungsi berbeda-beda.



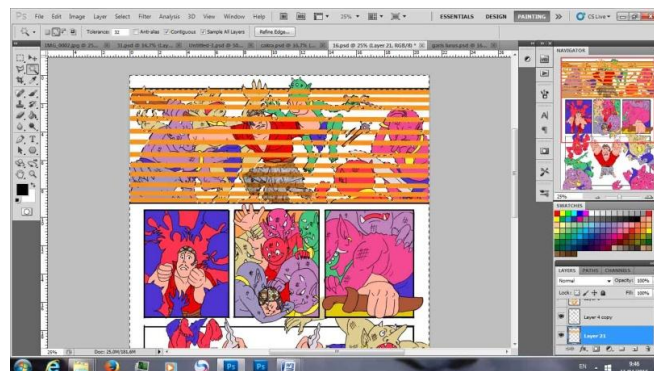
Gambar 3.20.
Bentuk *Screen tone*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

2. Lalu tarik *drag* ke gambar yang akan diberikan diberikan *screen tone*.



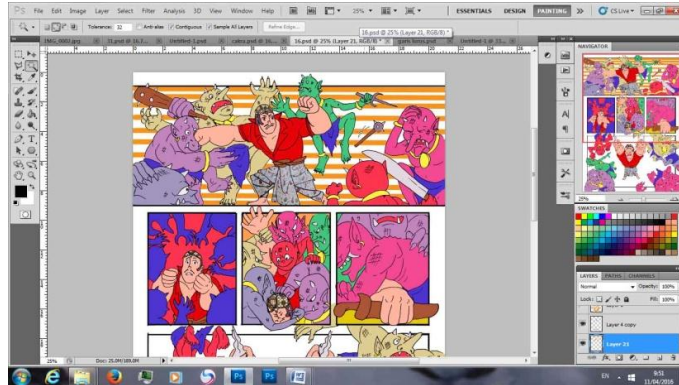
Gambar 3.21.
Proses Pemberian *Screen Tone*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

3. Tahp selanjutnya tempelkan *screen tone* ke gambar dan seleksi bagian gambar yang akan diberikan *screen tone*.



Gambar 3.22.
Proses Pemberian *Screen Tone*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

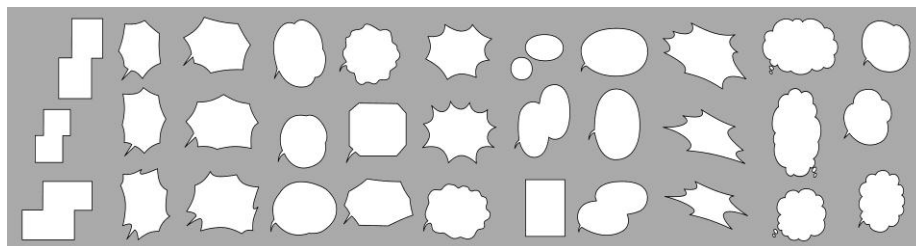
4. Lalu *inferst screen tone* dengan menekan tombol Ctrl +Shift +I, dan dalam satu layer yang sama hapus *screen tone* dengan menekan tombol Ctrl +X.



Gambar 3.23.
Proses Pemberian *Screen Tone*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

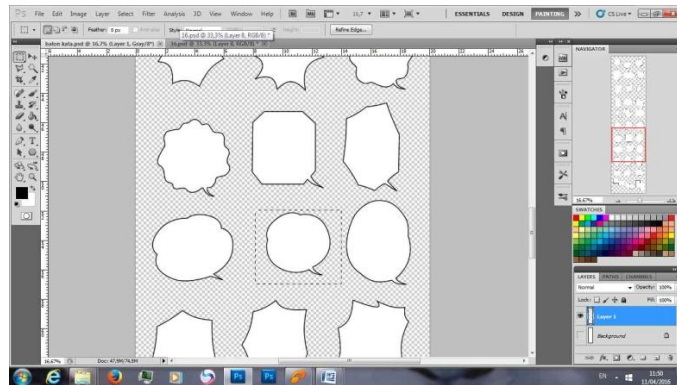
e. Pemberian Teks (*Lettering*)

Proses pemberian teks pada komik, penulis menggunakan balon kata seperti pada komik-komik yang lain. Penulis juga menggunakan beberapa variasi balon kata yang sesuai dengan penggunaannya.



Gambar 3.24.
Bentuk-bentuk balon kata
Sumber: httpfc07.deviantart.net/balon-kataby_edwinirawan88.jpg

Tahap awal untuk proses pemberian teks pilih balon kata yang akan digunakan lalu menseleksinya.



Gambar 3.25.

Proses Pemberian Teks

Sumber: (Dokumentasi Penulis 2016)

Lalu balon kata yang sudah diseleksi tarik *drag* ke gambar yang akan diberikan teks dan balon kata yang sudah dipindah disesuaikan dengan menggunakan **Ctrl +T**, karena gambar yang dipindah terkadang ukuran tidak sesuai.



Gambar 3.26.

Proses Pemberian Teks

Sumber: (Dokumentasi Penulis 2016)

Dan terakhir masukan teks dialog dengan menggunakan *horizontal type tool* dalam balon kata, *font* yang di gunakan *Comic Sans MS*.



Gambar 3.27.

Proses Pemberian Teks

Sumber: (Dokumentasi Penulis 2016)

Selain pemberian balon kata pada proses ini juga ada proses pemberian efek suara. Penggunaan-penggunaan efek suara penulis menyesuaikan *font* yang digunakan dengan komik yang dibuat, salah satu contohnya dalam adegan pertarungan penulis menggunakan *font Snap ITC*.



Gambar 3.28.

Proses Pemberian Teks

Sumber: (Dokumentasi Penulis 2016)

Maka hasil keseluruhan akan tampil seperti gambar yang di bawah ini.



Gambar 3.29.

Proses Pemberian Teks

Sumber: (Dokumentasi Penulis 2016)

Setiap proses pembuatan komik memiliki tahapan-tahapannya masing-masing yang berlaku, dan setiap komikus memiliki tahapan tersendiri yang sesuai dengan kenyamanan dalam pembuatan komiknya.



Gambar 3.30.
Proses Pewarnaan Komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2016)

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. Komik kemudian dicetak ke kertas *Art Paper* ukuran sedang dan dijilid *Doff* menggunakan kertas *Art Paper* ukuran tebal.