

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan

1. Ide Berkarya

Di zaman modern seperti sekarang ini yang teknologi semakin canggih hingga permainan juga berkembang pesat menjadi permainan-permainan (*games*) modern. Melihat perkembangan zaman yang begitu cepat kita melihat anak-anak banyak sekali yang tidak bisa lepas dari *game* yang disuguhkan dalam layar seperti *playstation*, *game online* dan *gadget*, sedangkan permainan tradisional kurang dikenal oleh mereka. Permainan modern lebih banyak segi negatifnya karena anak menjadi kecanduan sampai-sampai bergadang dan memboroskan uang karena permainan modern dari tiap permainannya harus dibeli. Sebaliknya permainan tradisional lebih mengajarkan ke hal positif seperti belajar untuk kerja sama, dari peralatannya bisa memanfaatkan dari alam atau barang bekas seperti batu dan gulungan kertas untuk permainan *boy-boyan* jika pun harus membeli tidak semahal permainan modern.

Ide awal penciptaan karya ini terinspirasi dari keprihatinan anak-anak yang kurang mengenal permainan tradisional, selain itu penulis melihat ke beberapa toko buku yang ada di Bandung, jarang sekali buku yang membahas tentang permainan tradisional. Dalam penciptaan karya ini penulis melakukan observasi untuk lebih mengenal permainan tradisional seperti berkunjung ke Museum Sri Baduga dan Komunitas Hong di Bandung. Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada masyarakat sekitar khususnya anak-anak untuk mengetahui apa saja yang mereka ketahui tentang permainan tradisional.

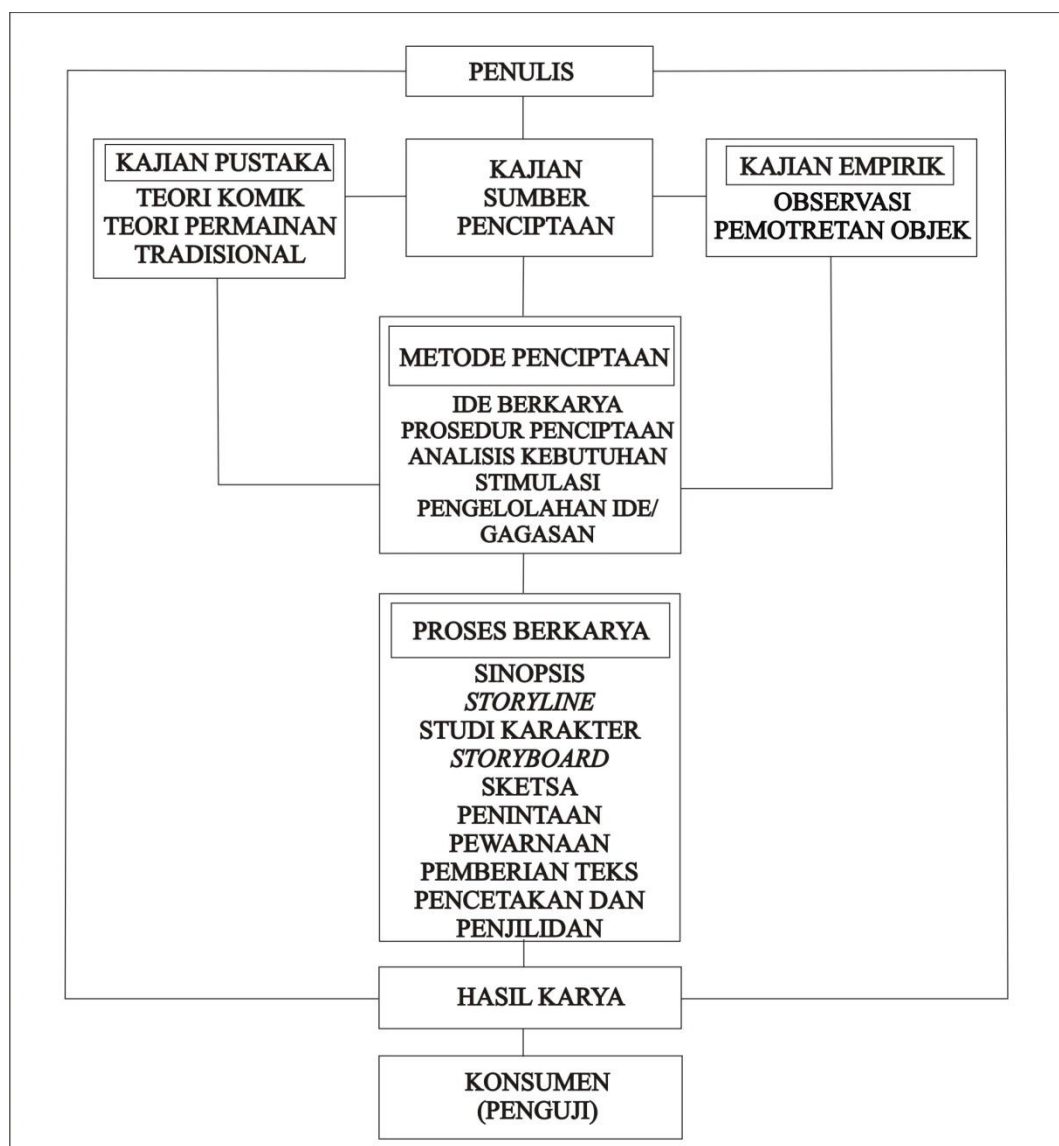
Sekarang zaman sudah canggih dengan era digital dan anak-anak mulai lupa cara bermain permainan tradisional. Hal ini yang mendasari sebagai gagasan dalam berkarya seni rupa yang terdorong untuk mewujudkan gagasan tersebut ke dalam sebuah komik. Komik “Kaulinan Barudak” bercerita tentang permainan-permainan tradisional di Jawa Barat khususnya permainan tradisional Sunda.

Ike Nopriyani, 2017

“KAULINAN BARUDAK” PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

Isinya menjelaskan keseruan bermain permainan tradisional yang tidak kalah mengasyikkan dari pada permainan modern dan menjelaskan betapa pentingnya melestarikan serta menjaga permainan tradisional Sunda di tengah kumpulan permainan modern. Untuk mempermudah tahapan pengerjaan yang akan dilakukan, penulis membuat kerangka tahapan pengerjaan dalam proses pembuatan karya seperti bagan di bawah ini:



Bagan 3.1
Bagan Proses Kerja
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Prosedur Penciptaan

- a. Kertas berukuran 21cm x 29,7cm/A4
- b. Jilid *soft cover*
- c. Gaya gambar kartun
- d. Target usia pembaca anak-anak usia 8-12 tahun.
- e. *Genre true story*
- f. Cerita diambil dari pengalaman pribadi tapi tidak semuanya benar-benar nyata.
- g. Teknis satu album komik terdiri dari beberapa bab (*chapter*), setiap *chapter* terdiri dari 3-7 halaman.
- h. Jumlah isi komik 135 halaman yang terdiri dari isi cerita 94 halaman, 20 *chapter*, 1 halaman Judul komik dalam, 1 halaman lembar penyunting, 1 halaman *cover* dalam, 1 halaman daftar isi, 2 halaman pengenalan tokoh, 1 halaman judul permainan di dalam rumah, 1 halaman judul permainan di luar rumah, 11 gambar tambahan, 1 halaman keterangan bahasa, dan 1 halaman profil komikus.

3. Analisis Kebutuhan

Pembuatan suatu karya memerlukan perencanaan yang matang. Karya komik ini ditujukan untuk anak-anak usia 8-12 tahun atau setara kelas 2-6 Sekolah Dasar dengan mempertimbangkan bahwa anak dengan usia tersebut sudah bisa membaca. Kompleks cerita dan gaya visual dibuat lebih sederhana tanpa mengurangi kualitas cerita agar bisa dinikmati anak-anak. Dalam hal ini pemilihan gaya visual kartun dirasa bisa mewakili umur tersebut. Namun bisa saja dibacakan oleh orang tua karena dalam komik dijelaskan tentang keseruan bermain permainan tradisional Sunda yang mungkin anak belum pernah mengalaminya. Bisa juga dibaca oleh orang dewasa karena saat membacanya bisa bernostalgia.

Keberadaan komik ini diharapkan menjadi media untuk melestarikan dan menjaga permainan tradisional yang kian hari kita jarang melihat anak memainkannya. Kelebihan komik strip “Kaulinan Barudak” bisa lebih

memperkenalkan dengan akrab kepada anak-anak yang rata-rata kurang mengenal permainan tradisional. Komik ini dibuat atas dasar keprihatinan permainan tradisional yang semakin hari semakin ditelan zaman, apalagi komik tentang permainan tradisional mungkin belum ada dan jika pun ada jarang sekali. Komik ini mampu meningkatkan minat baca serta daya imajinasi pembaca dan bisa menjadi lahan baru bagi industri kreatif.

Kekurangan yang paling menonjol adalah komik ini hanya menyampaikan tentang beberapa jenis permainan tradisional Sunda, cerita yang ditampilkan tidak terlalu mendetail yang bertujuan supaya anak penasaran sehingga ingin mengetahuinya lebih jauh dan mencoba memainkannya. Setiap judul permainan cerita yang disajikan hanya 3-7 halaman dan anak-anak mungkin tidak semua memahami isi pesan yang terkandung dalam komik.

4. Stimulasi Berkarya

Stimulus merupakan sebuah dorongan dan rangsangan yang sangat diperlukan dalam proses pembuatan karya. Seorang kreator jika tanpa stimulus tidak akan merasa bersemangat untuk membuat dan bahkan untuk menyelesaikan karyanya. Hasil stimulus bisa didapatkan dari hasil observasi terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu sebelum membuat karya penulis melakukan beberapa tahapan persiapan supaya lebih paham dan mengenal tentang permainan tradisional Sunda, baik dari buku, internet, pengumpulan berbagai gambar dan melakukan observasi untuk mengetahui permainan tradisional yang didapat dari komunitas Hong, Museum Sri Baduga dan wawancara ke masyarakat sekitar. Penulis melakukan wawancara kepada 20 anak untuk mengetahui apa saja yang mereka ketahui tentang jenis-jenis dan cara bermain permainan tradisional.

TABEL 3.1
DAFTAR PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA YANG DIKETAHUI
ANAK-ANAK DESA CIHIDEUNG RW 06

No	Nama Permainan	Jumlah Anak yang Mengetahui Permainan
1	<i>Congklak</i>	15
2	<i>Béklen</i>	9
3	<i>Paciwit-ciwit lutung</i>	20

Ike Nopriyani, 2017

“KAULINAN BARUDAK” PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

4	<i>Cingciripit</i>	14
5	<i>Bentengan (Bébénténgan)</i>	2
6	<i>Boy-boyan</i>	10
7	<i>Kelereng (Kaléci)</i>	17
8	<i>Oray-orayan</i>	6
9	<i>Sondah (Éngklék)</i>	16
10	<i>Egrang (Jajangkungan)</i>	14
11	<i>Bebeletokan</i>	17
12	<i>Lompat tali (Luncat tinggi)</i>	17
13	<i>Sapintrong</i>	13
14	<i>Pérépét jéngkol</i>	15
15	<i>Gasing (Panggal)</i>	9
16	<i>Ngadu muncang</i>	1
17	<i>Gobak sodor (Galah asin)</i>	15
18	<i>Sorodot gaplok</i>	2
19	<i>Gatrik</i>	3
20	<i>Bancakan</i>	6

(Sumber: Berdasarkan Hasil Survey yang Dilakukan pada Tanggal 3 Febuari 2015)

Dari hasil wawancara (2015), 20 anak yang ditemui ada yang menjawab tahu memainkannya tetapi tidak tahu nama permainannya, tahu nama permainannya tidak bisa memainkannya dan ada juga yang tahu nama dan cara permainannya. Ketika ditanya lebih suka permainan tradisional atau modern 18 anak lebih menyukai permainan tradisional karena seru, senang, banyak teman, mengenal budaya dan bagus permainannya. Akan tetapi anak-anak jarang memainkannya karena kurangnya lahan untuk bermain dan mereka tidak malu memainkannya bahkan mereka merasa bangga bisa memainkannya. Permainan modern menurut mereka seru tetapi mudah jenuh, bosan, dan monoton.

Berdasarkan hasil survey di atas penulis mengumpulkan data dari 22 orang sumber wawancara yaitu sebagai berikut:

TABEL 3.2
DATA NARASUMBER WAWANCARA

No	Nama	Pekerjaan	Pendidikan	Alamat
1	Cecep Imansyah	Wiraswasta	S1	Jl. Bukit Pakar Utara 35 Dago Bandung.
2	Andi Yuda Asfandiyar	Ilustator buku anak di Mizan dan pengajar di Picu Pacu	S2	Jl. Yogyakarta 1A Antapani Bandung.

Ike Nopriyani, 2017

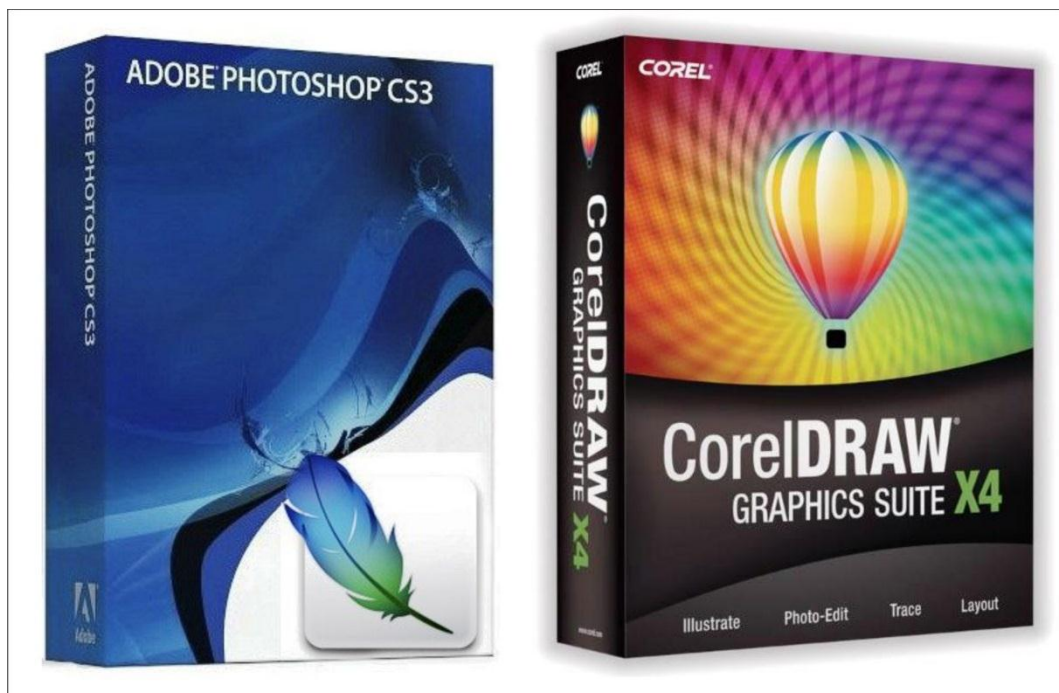
“KAULINAN BARUDAK” PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

3	20 anak Sekolah Dasar usia 8-12 tahun	Siswa	Sekolah Dasar	Jl. Terusan Sersan Bajuri RW 06 Desa Cihideung, Kecamatan Parongpong Bandung Barat.
---	---------------------------------------	-------	---------------	---

5. Pengolahan Ide

Proses pengolahan ide ini merupakan tahap perencanaan yang diolah dari stimulus menjadi sebuah gagasan yang dibuat menjadi sebuah karya. Sebagian besar pengolahan ide dalam pembuatan karya penulis menggunakan bantuan *software* komputer *Adobe Photoshop C3* untuk proses pewarnaan dan bayangan sedangkan *Corel Draw X4* untuk proses pemasukan teks, balon kata, efek suara dan kotak narasi (*caption*).



Gambar 3.1

Kemasan *Software Adobe Photoshop CS3*(Kiri),
Kemasan *Software Corel Draw X4* (Kanan)

(Sumber: <http://down.cd/images/apps/Adobe-Photoshop-CS3-10.0-Extended-3576.jpg> (Kiri), http://i/f181349452ba4bf6b6fe796a076ffaa_corel-draw-x-osuabili.blogdetik.com/files/2013/014.jpg (Kanan))

6. Persiapan Alat dan Bahan

Pembuatan penciptaan karya ini penulis menggunakan teknik gabungan manual dan digital (*hybrid*). Ada beberapa alat dan bahan dalam tahap proses pembuatan penciptaan karya, yaitu:

a. Kertas

Kertas yang digunakan jenis HVS ukuran A4 70 gram untuk pembuatan *storyboard* dan sketsa pensil, sedangkan jenis kertas *drawing book* ukuran A4 untuk penintaan supaya tidak terlalu tipis, tinta tidak menembus dan tidak mudah sobek.



Gambar 3.2
Kertas HVS 70 Gram dan *Drawing Book* Ukuran A4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Pensil

Penulis menggunakan pensil HB dan 2B bermerk “Faber Casttel”. Pensil HB untuk menggambar sketsa karena coretan yang dikeluarkan tipis apabila gambar salah mudah untuk menghapusnya. Pensil 2B dan mekanik untuk mempertegas dan memperjelas gambar. Penulis menggunakan isi pensil “Joyko” dengan ketebalan 0,5 mm untuk mempermudah proses pembuatan gambar pada objek yang kecil.



Gambar 3.3
Pensil
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. *Drawing Pen dan Maker Pen*

Penulis menggunakan spidol hitam (*maker pen*) bermerk “Snowman” untuk memperjelas garis *outline* objek, sedangkan pena gambar (*drawing pen*) ukuran 0,05 dan 0,2 untuk mempertegas garis dalam objek dan *background*, ukuran 0,5 untuk mempertegas garis-garis panel dan memperjelas garis *outline* objek ukuran kecil.



Gambar 3.4
Drawing Pen dan Maker Pen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Penghapus

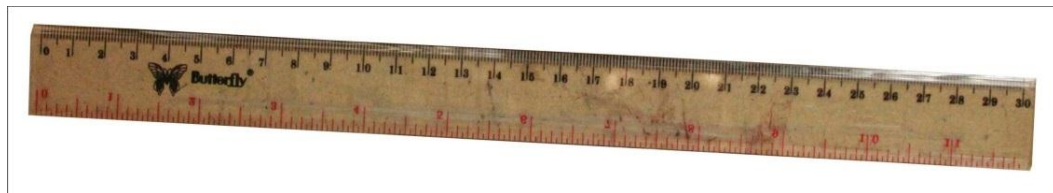
Penghapus yang digunakan berbahan karet yang empuk bermerk “Faber Castell” sehingga saat pembersihan coretan pensil yang salah dapat dihapus bersih tanpa merusak kertas.



Gambar 3.5
Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Penggaris

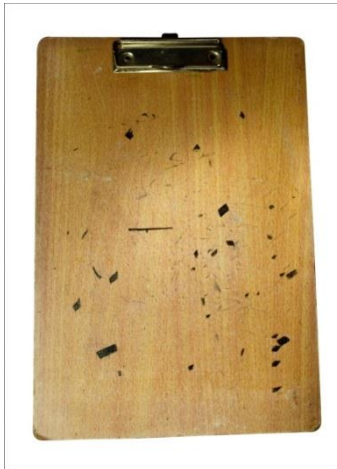
Penggaris 30cm digunakan sebagai alat untuk membantu membuat garis panel-panel dalam komik.



Gambar 3.6
Penggaris
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Alas Gambar

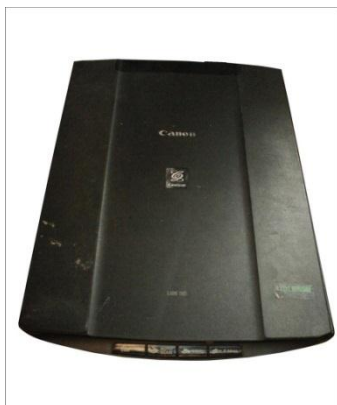
Alas gambar, penulis menggunakan papan tulis supaya dalam proses pengerjaan pembuatan *storyboard*, pensil dan *inking* mudah dikerjakan di mana saja.



Gambar 3.7
Papan Tulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

g. Alat Pemindai Canon Lide 110

Penulis menggunakan alat pemindai “Canon Lide 110” yang dirasa cukup berkualitas untuk memindai gambar dengan baik. Alat pindai “Canon” digunakan untuk memindai semua hasil pensil dan *inking* untuk diproses dalam tahap pewarnaan.

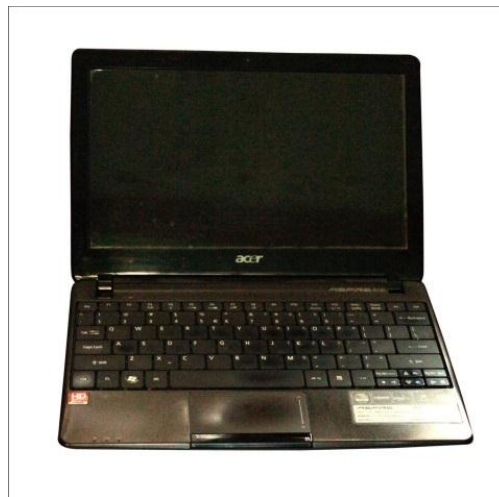


Gambar 3.8
Scanner
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

h. Laptop

Penulis menggunakan laptop tipe “Aspira One AO772”, yang mempunyai spesifikasinya sistem *Windows 7 Ultimate* 64-bit, *Processor AMD-C50* (2 CPUs)

dengan RAM 2 GB. Laptop sebagai media untuk pewarnaan dan pengeditan karya secara digital dengan menggunakan *software Photoshop CS3* dan *Corel Draw X4*.



Gambar 3.9
Laptop Aspire One AO772
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

i. *Graphic Tablet Genius Easy Pen i450X*

Graphic tablet Genius Easy Pen i450X sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembuatan komik pada tahap pewarnaan, pemberian gelap terang dan pengeditan karya yang spesifikasinya dirasa cukup baik dalam pembuatan komik ini.



Gambar 3.10
Graphic Tablet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

j. *Printer*

Printer sebagai alat untuk mencetak hasil pensil yang dicetak menjadi warna biru untuk tahap *inking* dan sebagai tes dari hasil komik. Penulis menggunakan jenis *printer* “HP Photosmart C4280” yang spesifikasinya dirasa cukup untuk menghasilkan warna yang baik.



Gambar 3.11
Printer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Proses Pembuatan Karya

1. Pembuatan Sinopsis

Proses pembuatan sinopsis penulis mengarang sendiri cerita “Kaulinan Barudak” sesuai dengan pengalaman yang dilatar belakangi permainan tradisional Sunda.

a. Tema Komik

Komik “Kaulinan Barudak” merupakan komik yang bertemakan permainan tradisional Sunda. Cerita dari komik ini penulis mengarang sendiri yang isi ceritanya menceritakan keseruan dalam permainan tradisional, komik ini bersifat menghibur.

b. Plot

Komik ini terdiri dari 20 cerita yang berbeda yang penulis jabarkan menjadi tiga bagian cerita, yaitu bagian awal, tengah dan akhir. Cerita yang ditampilkan

hanya intinya saja, tidak terlalu mendetail yang bertujuan supaya anak penasaran sehingga ingin mengetahuinya lebih jauh dan mencoba memainkannya.

1) *Congklak*

Bagian awal, Anisa pergi menuju rumah Dita dengan membawa *congklak*. Anisa mengetuk pintu dan memanggil nama Dita, tidak lama Dita membuka pintu dan mengajak Anisa masuk ke dalam rumah.

Bagian tengah, Anisa mengajak Dita untuk bermain *congklak*. Dita takut kalah karena dia kurang mahir bermain *congklak*. Anisa tetap membujuk Dita dan akhirnya Dita mau juga untuk bermain. Anisa mulai mengisi *kewuk* pada setiap lubang *congklak* kecuali dua lubang besar.

Bagian akhir, mereka bermain secara bersamaan. Tangan Anisa dan Dita satu demi satu mengisi lubang *congklak*, mereka terus bermain, sampai akhirnya *kewuk* terakhir Anisa berhenti di lubang kosong dan Dita tetap melanjutkan permainan. Anisa duduk mundur sedikit ke belakang sambil menunggu permainan Dita selesai hingga *kewuk* terakhirnya berhenti di lubang *congklak* yang kosong.

2) *Béklen*

Bagian awal, Maya sedang mencari sesuatu dalam kotak mainannya, lalu datang Pinggi mengajak untuk bermain.

Bagian tengah, Pinggi menemukan bola *béklen* yang dicari-cari Maya. Penasaran Pinggi bertanya kegunaan bola itu untuk apa, Maya pun menjelaskan kepada Pinggi bola ini untuk bermain *béklen*.

Bagian akhir, Pinggi mencoba memainkannya tapi akhirnya bola memantul jauh mengenai vas bunga lalu jatuh ke lantai dan pecah, karena takut Pinggi langsung pamit pulang.

3) *Paciwit-cwit Lutung*

Bagian awal, Ipan pagi-pagi sekali bersemangat untuk pergi ke sekolah. Namun sesampainya di kelas ternyata sudah ada Adit, biasanya ia suka datang terlambat.

Bagian tengah, Adit terlihat mengantuk dan sepertinya dia tidak sadar ada Ipan. Ipan mengagetkan Adit, Adit pun terbangun karena kaget sampai berteriak dan memberi hormat.

Bagian akhir, supaya Adit tidak mengantuk lagi Ipan mengajaknya bermain *paciwit-ciwit lutung* sambil menunggu jam masuk. Permainan dimenangkan oleh Ipan dan Adit cemberut, Ipan mengajak bermain lagi setelah jam istirahat.

4) *Cingciripit*

Bagian awal, Ipan, Adit dan Fahmi sedang duduk dibangku pinggir jalan mereka kepanasan karena hari ini begitu terasa panas. Angin bertiup dengan kencang membuat Ipan tertidur, Adit menarik nafas dan merasakan tiupan angin sedangkan Fahmi terlihat lesu. Terlihat dari kejauhan Fahmi melihat Farhan dan Maya sedang berdua-duan di teras rumah.

Bagian tengah, Adit, Ipan dan Fahmi menghampiri Farhan dan Maya. Adit menanyakan apa yang sedang Farhan dan Maya lakukan, Maya menjawabnya bahwa mereka sedang bermain *cingciripit*. Adit meminta untuk ikut bermain dan Farhan menyetujuinya. Farhan menyodorkan tangannya untuk memulai permainan.

Bagian akhir, mereka bermain bersama, jari telunjuk mereka digerakkan ke atas ke bawah mengarah pada telapak tangan Farhan sambil bernyayi *cingciripit tulang bajing kacapit, kacapit ku bulu pare, bulu paré seuseukeutna, jol pa dalang mawa wayang*. Ketika kata *jrek jrek jrek nong* mereka bersiap mengangkat jari supaya tidak tertangkap tangan Farhan, sampai akhirnya jari Ipan tertangkap. Farhan bergembira karena berhasil menangkap, saat melihat Ipan yang sedang mengantuk ia menjadi kecewa.

5) Bentengan (*Bébénténgan*)

Bagian awal, Fahmi sedang asyik bermain sendiri di rumahnya. Tidak lama terdengar suara yang mengetuk pintu. Zio mengetuk pintu dan memanggil nama Fahmi untuk mengajaknya bermain di luar. Zio masuk ke dalam rumah Fahmi dan mengajak untuk bermain bersama, tetapi ia menolaknya dia malah asyik bermain sendiri.

Ike Nopriyani, 2017

"KAULINAN BARUDAK" PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

Bagian tengah, Farhan berteriak memanggil Zio. Zio keluar dari rumah Fahmi dan memberitahukan bahwa Fahmi tidak mau ikut bermain. Akhirnya mereka bermain walaupun Fahmi tidak ikut. Permainan berjalan dengan seru, Maya berlari mengejar Ipan tetapi Maya malah tertangkap oleh Pinggi dan Maya menjadi tawanan.

Bagian akhir, tidak lama Zio mengejar Ipan dan berhasil menangkapnya. Ipan menjadi tawanan dan berteriak kepada teman segrupnya untuk membebaskannya. Fahmi mulai bosan bermain sendiri dan berpikir untuk ikut bermain bersama temannya. Fahmi ke luar rumah tetapi teman-temannya sudah tidak ada.

6) *Boy-boyan*

Bagian awal, bola dilempar dan ditangkap oleh tangan Fahmi. Bola dilempar lagi dan Adit bersiap untuk menangkap. Farhan memanggil Fahmi dan Adit untuk memulai permainan, tetapi Fahmi tidak ikut bermain, Farhan bersiap melempar bola.

Bagian tengah, lemparan Farhan berhasil menghancurkan susunan pecahan genting. Adit dan Farhan berlari menjauh dan Anisa menyusun pecahan genting. Ipan menyuruh Anisa untuk menangkap Adit dan Farhan. Anisa berlari mengejar mereka, Farhan menantang Anisa untuk menembaknya, bola dilempar tetapi tidak disangka Farid muncul tiba-tiba dan menghampiri Anisa.

Bagian akhir, bola mengenai kepala Farid. Sontak Anisa dan Farhan kaget bolanya mengenai Farid. Farid menangis kencang, karena merasa bersalah Anisa mengantarkan Farid pulang dan permainan ditunda sampai Anisa kembali. Adit menasihati Farhan supaya dia tidak seperti Anisa karena dia suka jahil ketika bermain.

7) *Kelereng (Kaléci)*

Bagian awal, Ipan mengarahkan kelereng ke atas dan memandangnya berharap memakai kelereng ini dia akan menang banyak. Ipan berlari menuju Adit dan Farhan yang sedang bermain.

Bagian tengah, Adit dan Farhan mengajak Ipan untuk bertanding. Farhan bersiap untuk membidik, Farhan bersedih bidikannya tidak mengenai sasaran, Ipan dan Adit mentertawakannya. Adit siap membidik, tetapi bidikannya meleset juga dia pun murung.

Bagian akhir, Ipan siap membidik, bidikan Ipan mengenai sasaran, Farhan dan Adit terkejut karena sebelumnya bidikan Ipan selalu meleset. Farhan dan Adit tidak mau kalah, mereka memulai permainan lagi dan Farhan memohon supaya Adit dan Ipan mengalah sedikit supaya dia menang.

8) *Oray-orayan*

Bagian awal, sepulang dari sekolah Adit terlihat lesu, sepanjang perjalanan dia terlihat begitu lemas, Adit bersender di bawah pohon. Anisa dan Farhan mencari Adit karena biasanya mereka selalu pulang bersama.

Bagian tengah, Anisa dan Farhan melihat seperti Adit yang sedang duduk di bawah pohon. Anisa dan Farhan menghampirinya dan mengagetkannya. Adit kaget dan kesal mereka telah mengganggunya. Farhan dan Anisa membujuknya supaya tidak marah. Farhan melihat ada yang sedang bermain *oray-orayan*.

Bagian akhir, mereka ikut bermain yang dipimpin oleh Adit menjadi kepala dan Farid menjadi ekor sambil bernyayi *oray-orayan luar leor mapay sawah, entong ka sawah paréna keur sedeng beukah, oray-orayan luar leor mapay kebon entong ka kebon loba barudak keur ngangon, mending ge teulem, di leuwi loba nu mandi, saha nu mandi, anu mandina pandeuri*. Farid tertinggal barisan dan tertangkap oleh Adit, Farid mengelak karena dia anak bawang jadi masih bisa bermain dan meminta untuk mengulang permainan dari awal lagi.

9) Sondah (*Éngklék*)

Bagian awal, Pinggi melemparkan pecahan genting ke kotak nomor tiga, dia *éngklék* pada tiap kotak, saat menginjak kotak nomor dua dia langsung *éngklék* ke kotak nomor empat karena kotak nomor tiga ada pecahan genting yang harus dilewati.

Bagian tengah, Pinggi berhasil melewati kotak nomor empat sampai enam, kemudian dia melakukan *cabrek* pada kotak nomor tujuh sambil membawa

pecahan genting setelah mengambil pecahan genting dia melakukan *cabrek* lagi. Kotak nomor dua dan satu Pinggi melewatinya dengan *éngklék*.

Bagian akhir, Pinggi berhasil melewati semua kotak dengan lancar, sekarang giliran Anisa bermain, dia tidak mau kalah dari Pinggi. Anisa giliran main untuk melemparnya ke kotak nomor lima. Lemparan Anisa tepat mengenai kotak nomor lima, dia bersiap *éngklék* dan melewati kotak nomor satu sampai tiga, ketika akan *éngklék* ke kotak nomor tiga dia melompat terlalu jauh dan menginjak garis pembatas. Maya dan Pinggi sontak berteriak untuk membari tahu bahwa Anisa kalah.

10) Egrang (*Jajangkungan*)

Bagian awal, Ipan berjalan menggunakan egrang, Zio menyapa dan Farhan heran dengan yang digunakan oleh Ipan. Zio juga bertanya apa yang digunakan Ipan. Ipan menjelaskan yang digunakannya adalah egrang. Zio dan Farhan penasaran ingin mencobanya dan meminjam kepada Ipan.

Bagian tengah, Ipan meminjamkannya dan kembali ke rumah untuk membawa egrang lagi. Zio mulai mencoba menaiki egrang, Farhan menyemangatnya dan Zio berhasil. Farhan dan Ipan kagum karena Zio langsung bisa menaiki egrang padahal Ipan perlu beberapa hari untuk bisa menaikinya. Ipan mengajak Zio untuk bertanding adu kecepatan.

Bagian akhir, mereka bersiap-siap dengan diberi aba-aba oleh Farhan. Jalan Ipan begitu cepat hingga Zio tertinggal jauh. Zio tidak mau kalah dia berusaha berjalan lebih cepat, terlalu bersemangat ingin menyusul, Zio tidak melihat ada batu dia pun tersandung dan jatuh. Farhan berteriak kepada Ipan supaya berhenti, Ipan dan Farhan menghampiri Zio dan membantunya berdiri.

11) *Bebeletokan*

Bagian awal, seperti biasa ketika mempunyai mainan baru Fahmi selalu pamer. Fahmi membawa pistol barunya dan menunjukannya pada Farhan. Farhan kagum pada pistol yang di bawa Fahmi. Tiba-tiba Adit datang dan mengajak untuk bermain perang-perangan menggunakan *bebeletokan*, tapi Farhan tidak

membawa *bebeletokan*. Fahmi hanya melihat mereka dan berbicara dalam hati kalau mainan itu aku juga punya.

Bagian tengah, Adit meminjamkan satu *bebeletokan* kepada Farhan karena dia membawa dua sedangkan Fahmi kembali ke rumah untuk mengambil *bebeletokan*. Mereka bermain berdua, tembakan Farhan tidak sengaja mengenai kepala Adit. Adit kesal dan marah kepada Farhan karena tembakannya mengenai kepala. Tidak lama kemudian Fahmi datang kembali dengan mengajak Ipan. Mereka membagi permainan menjadi dua grup, Farhan bersama Adit dan Fahmi bersama Ipan.

Bagian akhir, Adit berwaspada dan bersembunyi di balik pohon. Fahmi dan Ipan bersembunyi di balik semak-semak. Fahmi melihat keadaan, dia melihat Adit yang bersembunyi di balik pohon dan bergegas menembaknya. Secara cepat Adit berlari menuju Fahmi bersiap untuk menembaknya, Fahmi tertembak di bagian dada. Ipan memberi semangat kepada Fahmi dan akan membalas menembak mereka. Farhan melihat dari belakang Ipan lengah dan bersiap menembaknya, Ipan tertembak di bagian punggung. Farhan dan Adit memenangkan permainan dan mereka saling bersalaman dan meminta maaf kalau tembaknya terlalu keras dan Ipan mengajak untuk bermain kembali.

12) Lompat Tali (*Luncat Tinggi*)

Bagian awal, Dita menunggu Anisa yang mengajaknya untuk bermain. Anisa berteriak dan melambaikan tanganya pada Dita. Mereka berjalan, Anisa bertanya kepada Dita masa kita cuman main berdua. Dita menjawab kita ajak saja yang lain.

Bagian tengah, Anisa menunjuk Farid yang sedang sendirian mengajaknya untuk bermain. Farhan berlari untuk ikut dalam permainan. Farhan meloncat melewati tali karet dengan percaya diri, Farid melihat Farhan sangat hebat karena bisa meloncat setinggi itu.

Bagian akhir, Farhan bersiap untuk meloncat lebih tinggi lagi melewati tali karet. Farhan memberi ancang-ancang untuk berlari lalu meloncat setinggi mungkin, loncatan Farhan kurang tinggi dan badannya tersangkut tali karet yang

menyebabkan tali karet putus. Tatapan mereka tertuju pada tali karet yang putus, Dita menangis dan meminta ganti rugi kepada Farhan untuk menyambungkan talinya.

13) *Sapintrong*

Bagian awal, Anisa dan Dita melihat Pinggi bermain *sapintrong*. Pinggi mengajak Anisa dan Dita untuk menemaninya bermain *sapintrong*.

Bagian tengah, Dita pertama bermain sedangkan Anisa dan Pinggi memutar tali karet. Tali karet diputar dan Dita melompat-lompat di dalam putaran.

Bagian akhir, Anisa bosan dan tangannya pegal karena Dita belum kalah-kalah juga mainnya. Putaran tali karet berbutar tidak searah karena Anisa kurang fokus, kaki Dita tersangkut tali kemudian dia terjatuh. Pinggi menyalahkan Anisa yang tidak benar memutar talinya dan membantu Dita berdiri, Anisa meminta maaf kepada Dita.

14) *Pérépét Jéngkol*

Bagian awal, Fahmi berlari mengejar Zio untuk mengajaknya bermain *pérépét jéngkol*. Jumlah pemain sudah genap berempat, Fahmi, Zio, Maya dan Dita mereka langsung memulai permainan dengan kaki saling dikaitkan satu sama lain.

Bagian tengah, mereka bermain dengan semangat memutar ke arah kiri sambil bertekup tangan dan bernyanyi *pérépét jéngkol jajahéan, kadempét kohkol jéjérétean*.

Bagian akhir, ketika akan memutar lagi kaki Fahmi menginjak kaki Zio, Zio kehilangan keseimbangan dan mereka semua ikut terjatuh. Zio ke luar dari permainan karena terjatuh, tapi dia kesal terjatuh bukan kesalahannya namun kakinya terinjak. Fahmi, Maya dan Dita bermain kembali.

15) *Gasing (Panggal)*

Bagian awal, dua gasing saling berputar dengan kencang. Farhan begitu semangat untuk memenangkan permainan dan Adit melihat gasing Farhan

berputarnya begitu kencang. Gasing Adit berhenti berputar dan dia menghampiri gasing miliknya yang kalah.

Bagian tengah, Adit mengajak Fahmi yang sedang berdiam di bawah pohon untuk bermain, tapi gasing Fahmi hilang. Adit membujuknya terus supaya Fahmi ikut bermain akhirnya Fahmi ikut bermain. Setelah diingat-ingat ternyata Adit lupa mengembalikan gasing Fahmi.

Bagian akhir, gasing Farhan dan Adit berputar, Fahmi siap melemparkan gasing. Gasing Fahmi membanting gasing Farhan dan Adit. Farhan berkata Fahmi curang karena melemparnya ke atas gasing kita.

16) *Ngadu Muncang*

Bagian awal, pulang sekolah Adit berjalan sambil bersiul, terlihat Zio sedang mengambil *muncang* di atas pohon menggunakan kayu di halaman rumahnya. *Muncang* terjatuh, Zio mengambilnya. Adit memanggil Zio dan bertanya apa yang sedang Zio lakukan.

Bagian tengah, Adit membantu memungut *muncang*, ketika sedang memungut Adit mendapatkan *muncang* yang bagus lalu mengajak Zio untuk *ngadu muncang*. Mereka meletakkan *muncang* di atas balok kayu dan menaruhnya di tengah lalu di atasnya ditahan menggunakan potongan bambu dan ujung bambu dipegang.

Bagian akhir, Adit siap untuk memukul, *muncang* terpental, mereka mengulangi dari awal. Salah satu *muncang* berhasil diremukan dan *muncang* Adit yang menang. Zio teringat sesuatu, dia bergegas masuk ke dalam rumah untuk membawa *muncang* yang sudah diredam dalam air cuka. Adit dan Zio memulai permainan kembali dengan *muncang* andalannya masing-masing.

17) *Gobak Sodor (Galah Asin)*

Bagian awal, Farhan bosan diam di rumah dan keluar untuk mencari suasana baru. Terlihat Adit dan Fahmi berjalan di depan rumahnya, Farhan memanggil mereka dan bertanya mau kemana. Adit dan Fahmi akan pergi ke lapangan untuk bermain dengan teman yang lain yang sudah menunggu di sana lalu Farhan ikut bersama mereka.

Ike Nopriyani, 2017

“KAULINAN BARUDAK” PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

Bagian tengah, Anisa, Maya dan Ipan sudah menunggu kedatangan Adit dan Fahmi. Mereka membagi permainan menjadi dua grup. Grup penjaga Maya, Adit dan Fahmi sedangkan grup penyerang Anisa, Ipan dan Farhan. Para pemain grup penjaga siap menghadang grup penyerang.

Bagian akhir, Maya menghadang Anisa tapi dengan taktiknya menggerakkan badan ke kiri dan ke kanan Anisa bisa melewati hadangan Maya. Adit kewalawan mengejar lawan, Farhan dapat meloloskan diri dari hadangan Fahmi. Akhirnya permainan dimenangkan oleh grup penyerang, mereka berhasil melewati garis secara bolak balik dari hadangan grup penjaga.

18) *Sorodot Gaplok*

Bagian awal, terdengar suara batu yang diadu, Zio menendang batu ke arah batu yang di depannya dengan sekuat mungkin. Tendangan Zio mengenai sasaran.

Bagian tengah, Adit begitu semangat untuk segera bermain. Adit bersiap mengambil acang-acang untuk menendang. Tendangan Adit gagal, Zio dan Fahmi mentertawakannya.

Bagian akhir, tidak putus asa Adit melemparkan batu tadi dengan cara jongkok membelakangi batu di belakangnya. Kali ini Adit tepat mengenai sasaran, tiba-tiba raut muka Fahmi berubah dan dia tidak mau kalau dari Adit dan Zio.

19) *Gatrik*

Bagian awal, langit sore ini begitu cerah, terlihat gunung yang indah dan burung bertebangan. Farhan dan Fahmi sedang bermain *gatrik* di lapangan. Farhan bersiap untuk memukul, tongkat melambung tinggi ke atas dan Fahmi berjalan mundur mengikuti arah tongkat jatuh untuk menangkapnya.

Bagian tengah, Fahmi berhasil menangkapnya dan melemparnya ke arah tongkat pemukul. Lemparan Fahmi mengenai sasaran kemudian dia digendong oleh Farhan karena telah memenangkan permainan.

Bagian akhir, setelah itu giliran Fahmi dan bersiap untuk memukul. Tongkat terlempar jauh ke atas hingga tersangkut di pohon kelapa. Fahmi kesal karena

pukulannya tidak berhasil kemudian Farhan menyarankan untuk mencari tongkat yang baru.

20) *Bancakan*

Bagian awal, bola dilempar dan menghancurkan susunan pecahan genting. Adit, Farhan, dan Maya berlarian mencari tempat sembunyi, sedangkan Ipan sebagai *ucing* harus membereskan pecahan genting.

Bagian tengah, ketika Ipan sedang fokus membereskan pecahan genting dari belakang Anisa bersiap-siap untuk merubuhkannya. Susunan genting berhasil dirubuhkan, Anisa terjatuh karena tidak hati-hati. Anisa berlari lagi karena takut menjadi *ucing*.

Bagian akhir, Ipan mengeluh karena harus membereskan pecahan genting dari awal lagi. Akhirnya Ipan menemukan Adit, Farhan dan Maya, tinggal mencari Anisa. Anisa dari belakang mengendap-ngendap, bersiap untuk merubuhkan pecahan genting lagi. Pecahan genting dirubuhkan, Adit, Farhan, Maya bebas mereka berlari kembali mencari tempat sembunyi dan Anisa meledek Ipan. Selalu menjadi *ucing* terus Ipan merasa kesal dan marah akhirnya dia menangis.

c. Sinopsis

Adit, Ipan, Anisa, Pinggi, Fahmi, Maya, Dita, Farhan, Zio dan Farid mereka semua tidak bisa lepas bermain setiap harinya. Permainan yang mereka mainkan adalah permainan tradisional Sunda seperti *cingciripit*, *pérépét jéngkol*, dan sebagainya. Mereka memainkannya ada di dalam rumah dan di luar rumah tergantung dari jenis permainannya. Pada saat bermain dari mereka semua ada yang jahil, tidak terima jika kalah, menangis, kesal, sombong, *sok* tahu, dan banyak gaya. Semua itu membuat permainan menjadi lebih seru karena mereka bisa belajar untuk bersikap bertoleransi, tanggung jawab, jujur, rendah hati, bekerja sama, saling menghargai, dan tolong menolong.

Adit saat bermain berambisi memenangkan permainan tetapi dia juga ceroboh karena menganggap lawannya lemah, ketika bermain gobak sodor dia sampai kelelahan mengejar lawan tapi tidak satu pun tertangkap. Ipan senang

Ike Nopriyani, 2017

"KAULINAN BARUDAK" PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

bermain bersama teman-temannya dia juga suka membantu temanya ketika membutuhkannya. Bila Anisa ikut bermain suasana permainan menjadi menyenangkan, dia suka menjahili temanya sampai kesal tapi itu semua membuat suasana lebih seru. Bermain sondah Pinggi jagonya, dia *éngklék* melewati tiap kotak dan berhasil menyelesaikan tahapan permainan dengan gayanya yang centil. Salah satu dari mereka terkadang memisahkan diri untuk bermain sendirian memainkan *video game*, anak itu adalah Fahmi dia anak orang kaya dan selalu pamer bila mempunyai mainan baru, walaupun begitu Fahmi masih senang bermain bersama teman-temannya.

Maya lebih sering bermain dengan anak laki-laki kadang dia juga bermain bersama anak perempuan. Dita anak yang mudah belajar untuk mejalankan permainan, seperti permainan *congklak* sebelumnya dia belum mahir tapi beberapa kali bermain sudah bisa dan saat bermain dengan Anisa yang lumayan jago dengan mudah Dita dapat mengalahkannya. Setiap bermain Farhan suka banyak tingkah dan gaya, karena banyak gaya Farhan pernah memutuskan tali karet Dita saat bermain lompat tali karena dia merasa yakin bisa meloncat tinggi melewati tali karet pada saat tahap tangan merdeka. Ada juga Zio dia anak yang tidak mau kalah dari teman-temannya jika kalah bermain dia pasti cemberut. Anak paling kecil dari mereka semua adalah Farid, ketika ikut bermain dia pasti dijadikan “anak bawang”.

d. Latar Cerita (*Setting*)

Latar cerita dalam komik ini menampilkan permainan tradisional Sunda yang dimainkan oleh Adit, Ipan, Anisa, Pinggi, Fahmi, Maya, Dita, Farhan, Zio dan Farid. Mereka bermain saat pulang sekolah, libur sekolah maupun di sekolah, setiap harinya mereka tidak lepas dari bermain baik pada waktu pagi, siang dan sore hari. Tempat mereka bermain bisanya di tanah lapang, halaman rumah, pinggir rumah, teras rumah kadang juga dalam kelas. Beberapa permainannya dimainkan sambil bernyanyi dan mereka semua bermain dengan senang walau kadang ada yang cemberut, kesal, marah jika ada yang lebih jago, curang atau jahil.

2. Membuat *Storyline*

Pada tahap *storyline* penulis menjabarkan isi cerita dalam komik seperti dialog antar tokoh pada balon kata, efek suara, kotak narasi (*caption*) dan deskripsi adegan gambar. Berikut adalah bentuk *storyline* dari komik “Kaulinan Barudak”.

TABEL 3.3
STORYLINE KOMIK CHAPTER KE-1

<i>Congklak</i> Halaman 1	
<i>Caption</i> : Sepulang sekolah Anisa pergi menuju rumah Dita dengan membawa <i>congklak</i> .	Jarak pandang jauh (<i>long shot</i>), sudut pandang sejajar dengan mata (<i>eye level</i>): Anisa berjalan menuju rumah Dita dengan membawa <i>congklak</i> .
Efek suara: TOK TOK TOK Anisa: Dita... Dita.. Dita.. Main yuk!	Jarak pandang menengah (<i>medium shot</i>), sudut pandang sejajar dengan mata (<i>eye level</i>): Anisa mengetuk pintu rumah Dita.
Dita: Hai Anisa, kirain siapa, ayo masuk.	Jarak pandang menengah (<i>medium shot</i>), sudut pandang sejajar dengan mata (<i>eye level</i>): Dita menyapa Anisa.
Halaman 2	
Dita: Aku kurang mahir main <i>congklak</i> .	Jarak pandang utuh (<i>full shot</i>), sudut pandang atas (<i>high angle</i>): Dita duduk dilantai ruang tamu.
Prolog: <i>Congklak</i>	Jarak pandang utuh (<i>full shot</i>), sudut pandang atas (<i>high angle</i>): <i>congklak</i> .

3. Membuat Studi Karakter

Studi karakter dalam komik “Kaulinan Barudak” penulis buat menjadi dua bagian, yaitu:

a. Karakter Tokoh Verbal

Untuk tahapan ini penulis merumuskan karakter dan sifat-sifatnya yang berbeda sekaligus membantu dalam pembuatan desain karakter. Berikut adalah penjelasan mengenai karakter tokoh secara verbal.

TABEL 3.4
DESKRIPSI KARAKTER TOKOH

Nama	Karakter
Adit	Anak laki-laki berusia 12 tahun, Adit adalah teman dekat Ipan. Dia anak dengan sifat berambisi untuk mendapatkan atau mengerjakan suatu hal tetapi dia selalu ceroboh hingga akhirnya hasil yang didapatkan kurang dengan apa yang diharapkannya. Adit berperawakan tinggi berisi dengan rambut pendek lurus yang dijambulkan ke atas.
Ipan	Anak laki-laki berusia 12 tahun dari keluarga kaya. Ipan anak yang rendah hati dan tidak sungkan untuk menolong temannya yang membutuhkan. Ipan mempunyai teman dekat bernama Adit mereka teman satu sekolah dan satu kelas. Walaupun Ipan anak orang kaya penampilannya sederhana dengan postur badan tinggi gemuk dan rambut pendek bergelombang.
Anisa	Anak perempuan berusia 12 tahun berperilaku seperti anak laki-laki, teman sekelas Adit dan Ipan ini adalah anak yang pandai berfikir dan berbicara dengan sifatnya yang jahil dan humoris. Terkadang Anisa menjahili temannya sampai jengkel, tetapi dia mengibur temannya agar tidak marah. Wajahnya yang cantik dengan badan tinggi tidak kurus tidak gemuk dan rambut bergelombang sebauh membuatnya terlihat manis tapi sayang prilakunya seperti anak laki-laki.
Pinggi	Anak perempuan berusia 12 tahun dengan mulut yang cerewet membuat teman-temannya kurang menyukainya, untuk menarik perhatian dia bersikap centil. Teman-temannya tidak tahu bahwa pinggi berbuat seperti itu hanya untuk mencari perhatian karena orang tuanya sibuk bekerja dan dia anak semata wayang. Pinggi anak dengan postur badan kurus pendek dan rambut lurus sebauh.
Fahmi	Anak laki-laki berusia 11 tahun berasal dari anak orang kaya yang memiliki mainan terbaru dan tercanggih. Fahmi sering memamerkan mainannya tiap kali dia baru membelinya, sifatnya yang sombong membuat temannya tidak menyukainya selain itu dia juga <i>sok</i> tahu tentang segala hal. Fahmi anak yang tinggi tidak kurus tidak gemuk dan rambut pendek lurus.
Maya	Anak perempuan berusia 11 tahun yang sering membuat temannya kesal karena sifatnya plin plan dalam memilih sesuatu dan mengambil suatu keputusan. Gayanya seperti anak laki-laki karena sering meniru kakanya yang semuanya laki-laki walaupun begitu dia masih suka bermain boneka ataupun mainan perempuan yang lainnya. Maya anak yang tinggi berisi dan rambut lurus sepundak yang diikat satu.
Dita	Anak perempuan berusia 11 tahun yang berpenampilan lugu

	dengan sifat pendiam membuatnya menjadi anak yang misterius. Dita anak yang pendek berbadan agak kurus dan rambut lurus sebahu dengan memakai bando. Dita termasuk anak yang pintar dan berprestasi di sekolahnya karena sering memenangkan lomba kesenian.
Farhan	Anak laki-laki berusia 10 tahun dengan sifatnya yang tidak bisa diam/hiperaktif dan jahil menjadikannya tidak disukai teman-temannya walaupun begitu Farhan anak yang baik dan suka membantu temannya saat kesusahan. Farhan anak yang tinggi kurus dengan rambut pendek keriting ke atas/kribo.
Zio	Anak laki-laki berusia 10 tahun, Zio adalah anak yang tidak mau kalah, jika kalah dalam bermain dia tidak bisa menerimanya. Zio anak yang tinggi berbadan agak kurus dan rambut pendek lurus.
Farid	Anak laki-laki berusia 8 tahun berperawakan gemuk dengan tinggi badan yang pendek membuatnya terlihat lucu dan menggemaskan ditambah dengan kepalanya yang botak. Farid adalah anak bungsu sifatnya penakut dan manja. Dia disenangi teman-temannya karena postur badannya yang menggemaskan terkadang dia menjadi bahan ejekan. Farid anak yang rewel dan gampang menangis yang membuat temannya jengkel sehingga dia jarang diajak bermain atau dijadikan anak bawang.

b. Karakter Tokoh Visual

Setelah merumuskan mengenai karkater tokoh secara verbal, penulis melanjutkan mendesain karakter tokoh secara visual dengan memberi warna pada bagian badan dan pakaian yang disesuaikan pada tiap tokoh karakternya. Penulis juga membagi pembagaian karakter, yaitu karakter utama, karakter utama lawan, dan karakter pendukung.

1) Karakter Utama



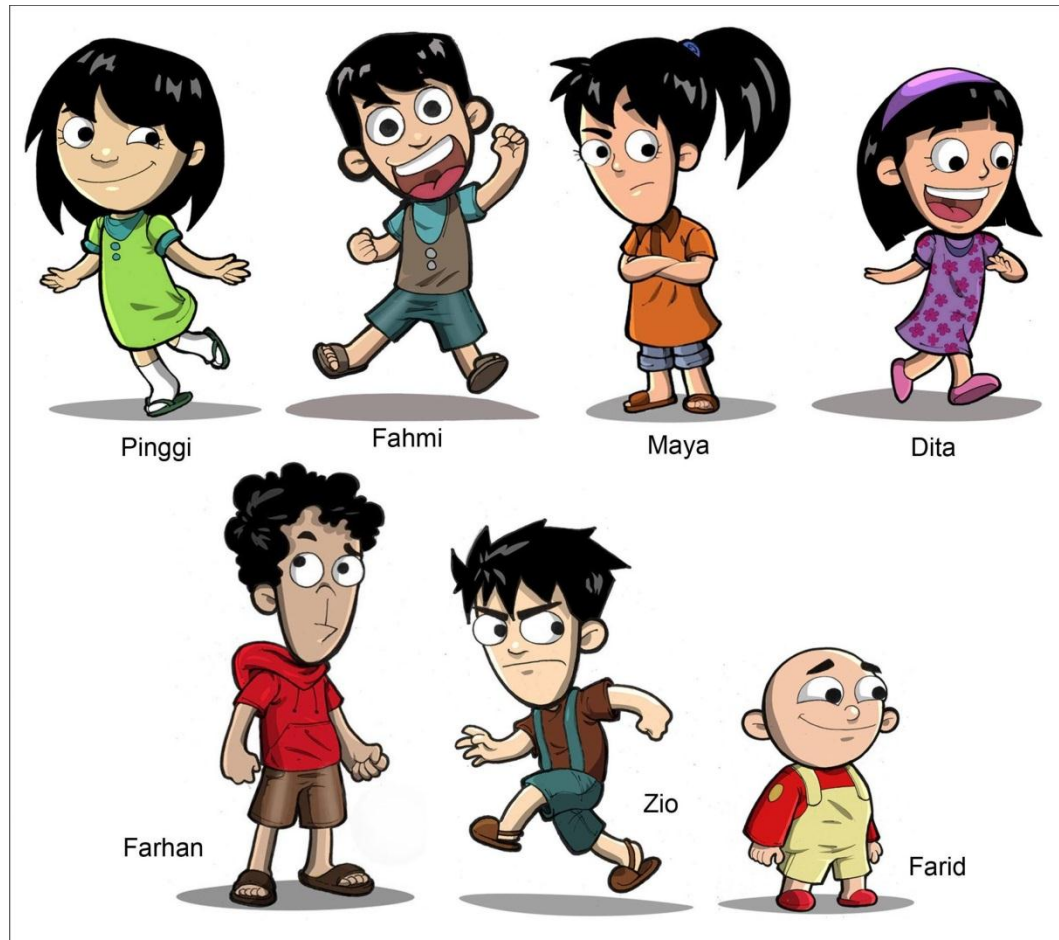
Gambar 3.12
Karakter Utama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Karakter Utama Lawan



Gambar 3.13
Karakter Utama Lawan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Karakter Pendukung



Gambar 3.14
Karakter Pendukung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Membuat *Storyboard*

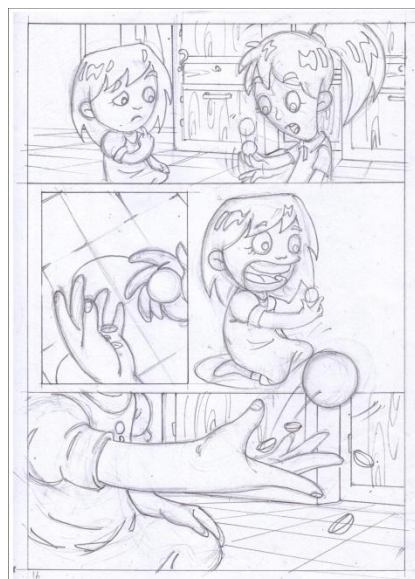
Tahapan *storyboard* penulis membuat tata letak serta komposisi gambar dengan mempertimbangkan adegan, jenis dan bentuk panel, alur panel, peralihan panel, sudut dan jarak pandang, prespektif, efek suara, kotak narasi, serta dialog antar tokoh yang masih berupa sketsa kasar menggunakan pensil HB, yang bertujuan untuk memberikan sedikit gambaran isi komik.



Gambar 3.15
Storyboard
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. Sketsa Pensil (*Penciling*)

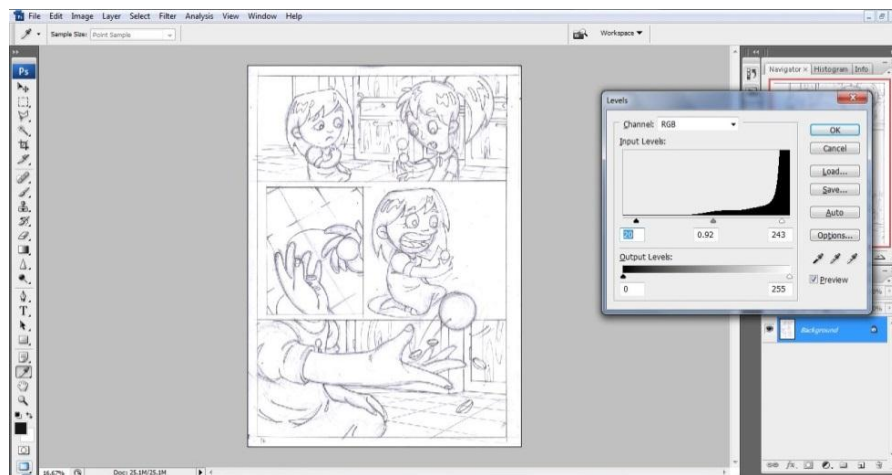
Tahap sketsa pensil merupakan gambaran awal dengan melihat hasil dari *storyboard*. Gambar dibuat lebih jelas dan detail menggunakan pensil 2B untuk mempertegas gambar dan pensil mekanik untuk objek gambar yang kecil, hasil sketsa pensil nantinya membantu penulis dalam tahap penintaan.



Gambar 3.16
Sketsa Pensil
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari sketsa pensil kemudian dipindai dan diedit pada program *Photoshop CS3* supaya garis lebih rapih dan bersih lalu dicetak dalam tinta warna biru.

- a. Tekan tombol **Ctrl+L** kemudian geser untuk menentukan kontras pada gambar setelah cukup klik ok.



Gambar 3.17
Mengatur Kontras Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- b. Tekan tombol **Alt+Shift+Ctrl+B** muncul tabel *black and white* lalu klik ok, agar warna gambar sama.



Gambar 3.18
Mengatur *Black and White*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- c. Pilih icon di bawa layer klik *create new fill or adjustment layer* kemudian klik *hue/saturation*. Lalu klik *colorize* dan atur *hue* menjadi 188, *saturation* menjadi 52, *lightness* menjadi 50 kemudian ok.



Gambar 3.19
Mengatur *Create New Fill or Adjustment Layer*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- d. Hasil edit disimpan dalam bentuk file JPEG

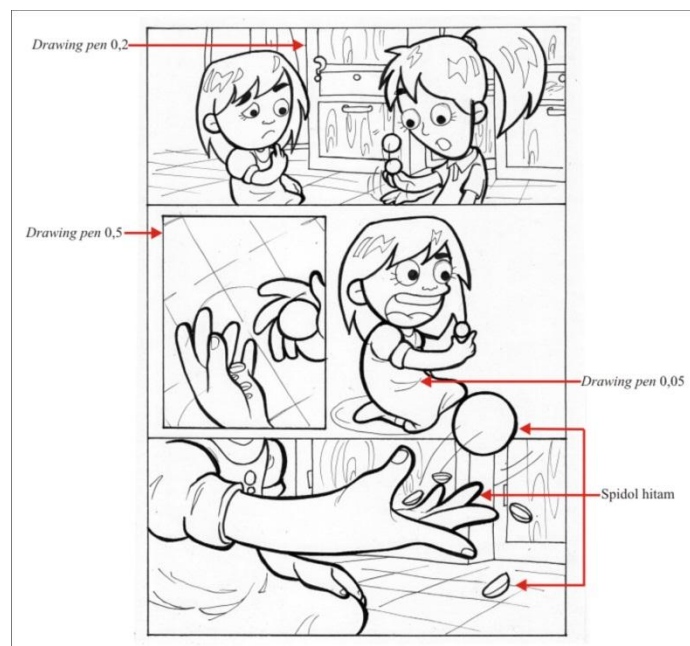


Gambar 3.20
Hasil Edit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil JPEG dicetak dalam kertas *drawing book* ukuran A4. Pencetakan dalam warna biru ini bertujuan untuk meminimalisir ketika salah saat penintaan dan penulis juga mempunyai bukti asli tahap pensil.

6. Penintaan (*Inking*)

Setelah tahapan pembuatan sketsa pensil dicetak, penulis mulai membuat garis luar (*outline*) pada objek gambar menggunakan spidol hitam (*maker pen*). Penintaan pada *background* dan mempertegas garis dalam objek menggunakan pena gambar (*drawing pen*) ukuran 0,05 dan 0,2 sedangkan ukuran 0,5 untuk garis panel.



Gambar 3.21
Hasil *Inking*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

7. Pewarnaan (*Colouring*)

Pewarnaan dilakukan setelah semua hasil *inking* selesai dipindai kemudian dirapihkan dan menjadi data digital, penulis mulai memberi warna menggunakan *software* komputer *Adobe Photoshop CS 3* dengan bantuan media *Graphic Tablet Genius EasyPen i405X*.

a. *Blocking*

- 1) Tahap pertama ialah memberikan warna dasar pada tiap bagian gambar seperti rambut, kulit, pakaian, tembok dan sebagainya. Buat *layer* baru kemudian ubah *layer* dari normal menjadi *multiply* setelah itu pilih warna dan *block* objek yang akan diwarnai menggunakan *brush tool* normal.

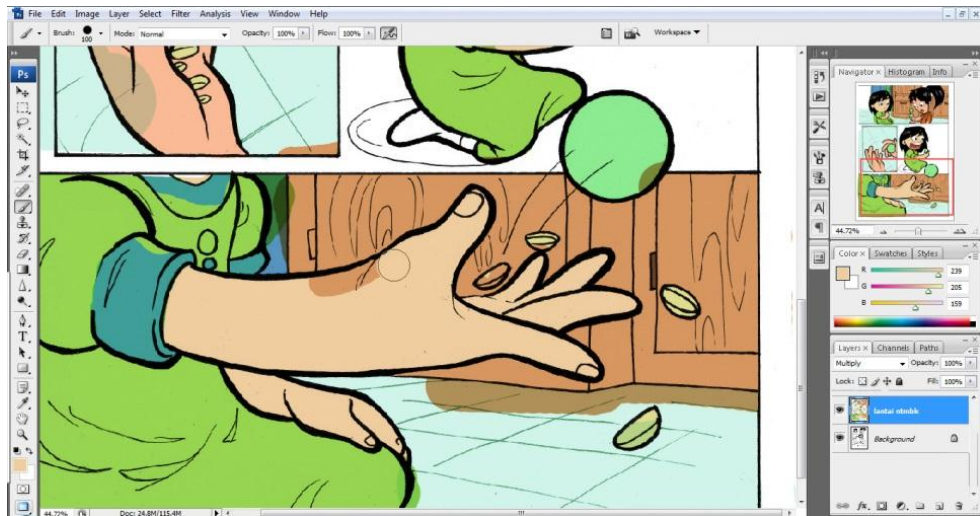


Gambar 3.22
Pewarnaan Dasar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Setelah semua bagian gambar selesai di *block*, cek kembali bila ada warna yang keluar dari garis lalu hapus dengan *eraser tool* pada luar panel dan gambar dalam panel menggunakan *brush tool* tapi terlebih dahulu sesuaikan warna dengan objeknya menggunakan *eyedropper tool*.



Gambar 3.23
Penghapusan Warna Luar Panel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.24
Penghapusan Warna dalam Panel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.25
Hasil Pewarnaan yang Sudah Dirapihkan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Pada bagian gambar tertentu seperti rumput dan lantai garis luarnya diberi warna. Pilih *layer background* kemudian seleksi bagian garis luar yang akan diwarnai menggunakan *pen tool* lalu tekan *enter*.



Gambar 3.26
Garis Lantai yang Diseleksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 4) Klik *icon creat new filter adjustment layer* lalu pilih *hue/saturation*. Klik kolom *colorize* dan geser *hue*, *saturation* dan *lightness* untuk menghasilkan warna yang diinginkan.



Gambar 3.27
Pewarnaan Garis Lantai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Pencahayaan

- 1) Buat *layer* baru untuk bagian gelap, lalu klik *pen tool* dan seleksi bagian yang akan digelapkan kemudian tekan *Ctrl+Enter* setelah itu pilih warna abu-abu muda.



Gambar 3.28
Penyeleksian Gambar untuk Bagian Gelap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Ubah *layer* yang awalnya normal menjadi *multiply* untuk bagian gelap.



Gambar 3.29
Hasil Pencahayaan Bagian Gelap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Buat *layer* baru untuk bagian terang dan lakukan hal yang sama seperti bagian yang gelap.



Gambar 3.30
Penyeleksian Gambar untuk Bagian Terang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) Kemudian ubah *layer* yang asalnya normal menjadi *hard light*.

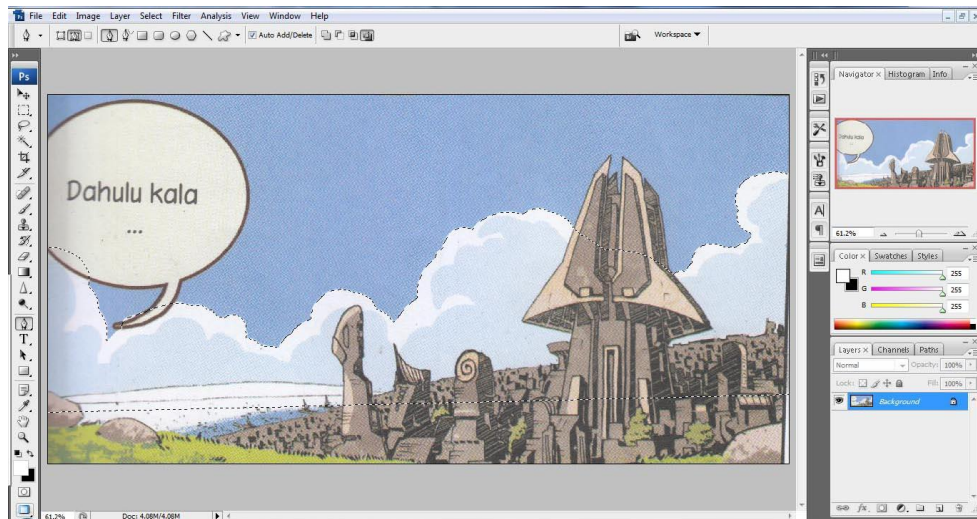


Gambar 3.31
Hasil Keseluruhan yang Diberi Gelap Terang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. *Template*

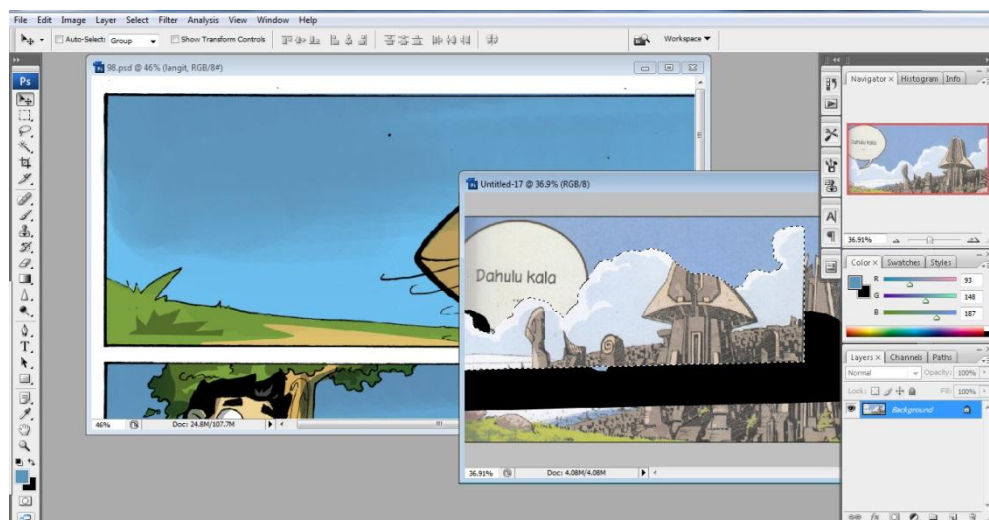
1) Pemberian pola (*template*) digunakan untuk gambar awan, gambar *template* diambil dari gambar awan pada komik yang sudah ada dengan cara *cropping*.

Seleksi gambar awan pada komik yang sudah ada dengan menggunakan *pen tool*.



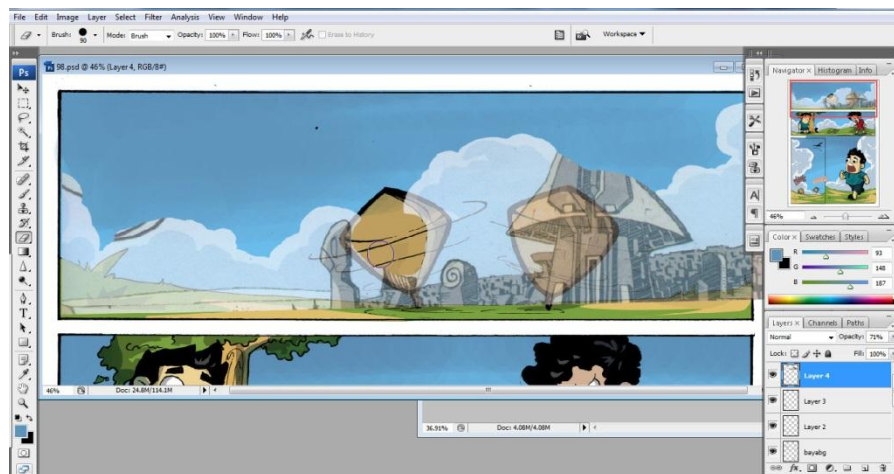
Gambar 3.32
Penyeleksian Gambar Awan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Pindahkan gambar awan yang terseleksi ke dalam komik kemudian tekan Ctrl+T untuk menyesuaikan gambar awan dengan panel komik.



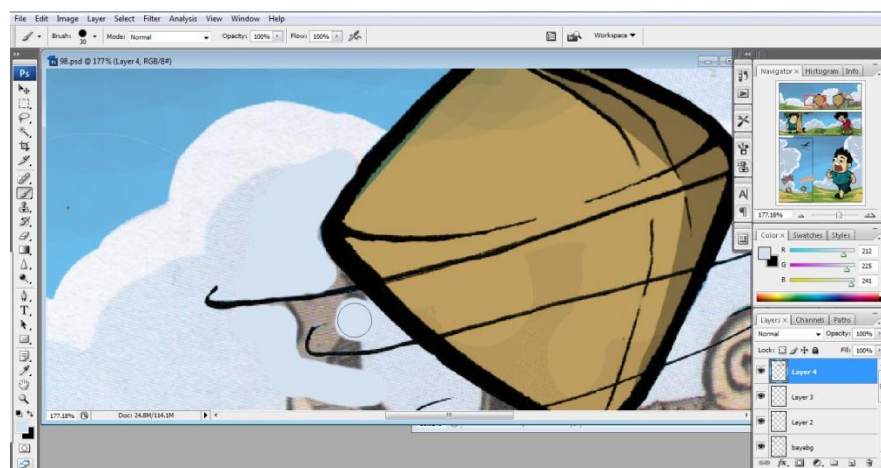
Gambar 3.33
Penyalinan Gambar Awan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Kurangi *opacity* gambar awan dari 100% menjadi 71% sehingga terlihat transparan. Hapus gambar awan yang menghalangi objek utama pada komik dengan *eraser tool*.



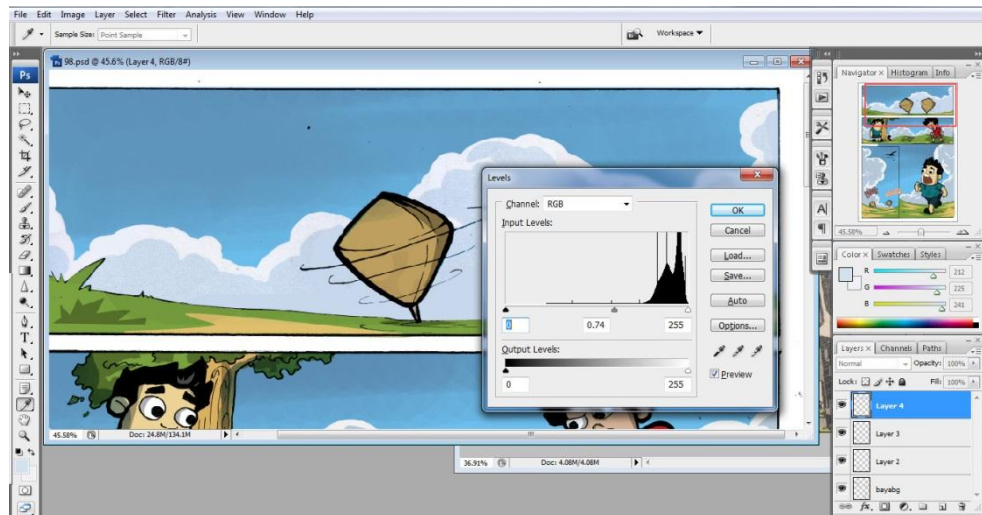
Gambar 3.34
Merubah Gambar Awan Menjadi Transparan dan Menghapus
Gambar Awan yang Menghalangi Objek Utama Komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 4) *Opacity* ubah kembali menjadi 100% dan hapus objek yang menyatu dengan gambar awan menggunakan *brush tool* normal, tetapi sebelumnya sesuaikan warna *brush* dengan menggunakan *eyedropper tool*.

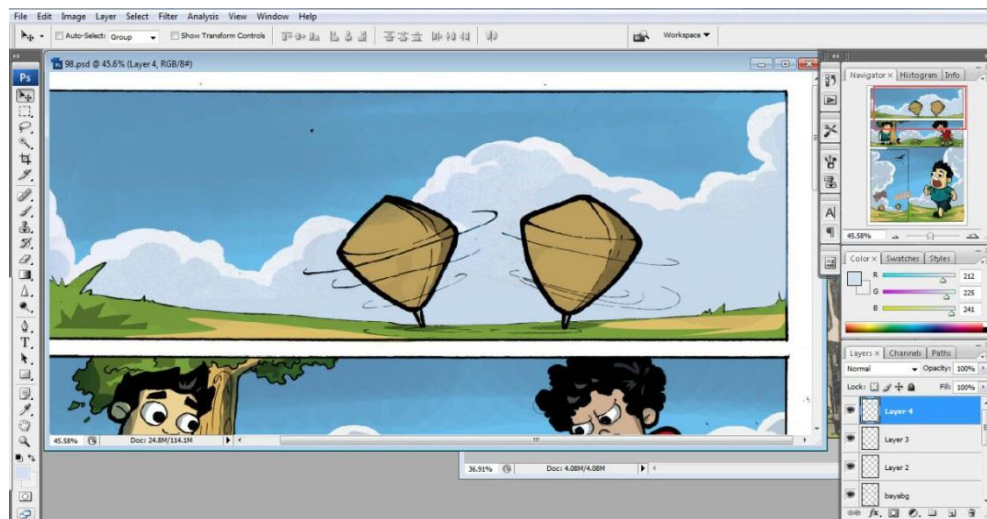


Gambar 3.35
Menghapus Gambar yang Menghalangi Objek Utama Komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 5) Tekan Ctrl+L untuk mengatur ketajaman warna awan sehingga menyatu dengan objek pada komik.



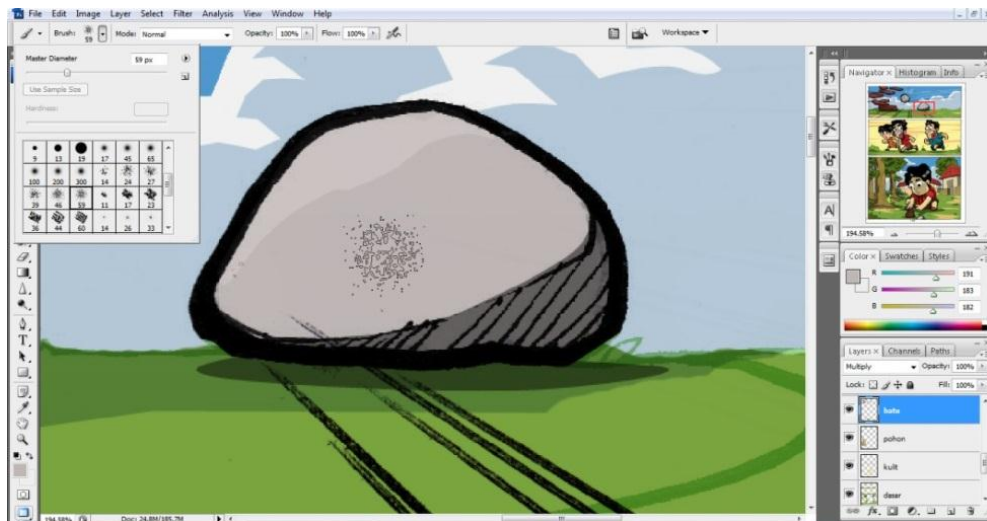
Gambar 3.36
Mengatur Ketajaman Warna Awan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.37
Hasil Pemberian *Template*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

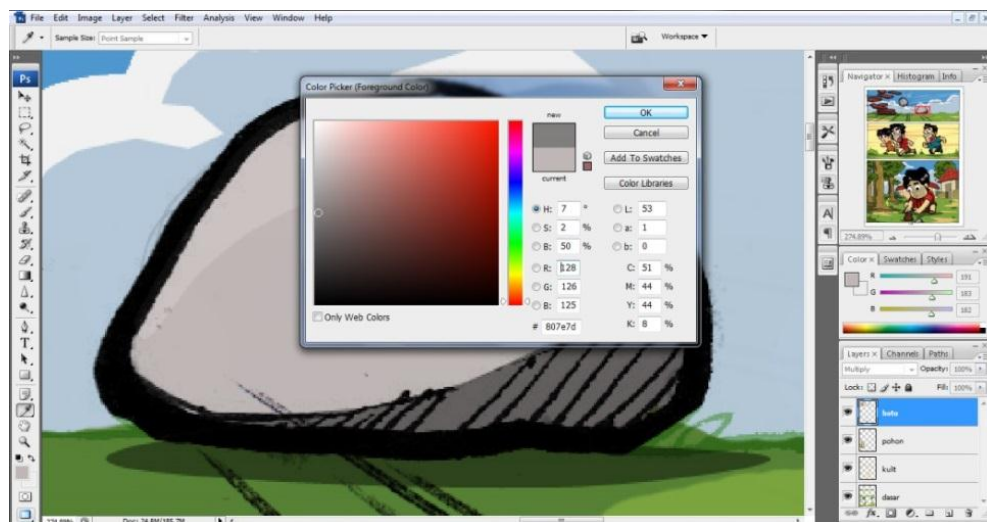
d. Tekstur

- 1) Pemberian tekstur digunakan pada gambar batu untuk memberi kesan kasar. Pertama pilih *brush tool* nomor 59.



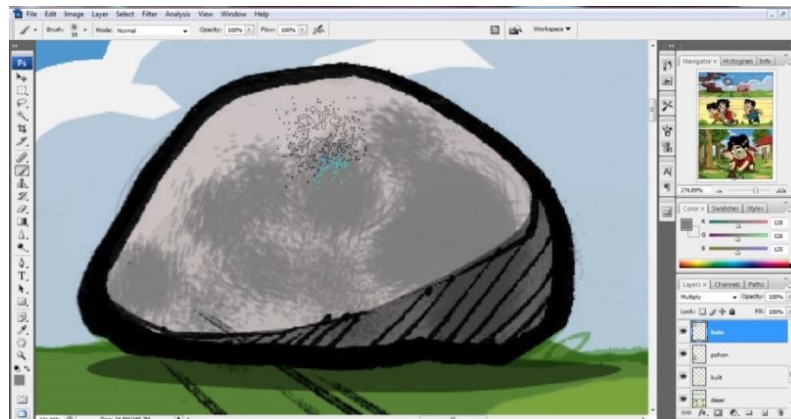
Gambar 3.38
Tampilan *Bursh Tool* Nomor 59
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Pilih warna yang lebih gelap dari warna batu dengan mengklik *set foreground color*.



Gambar 3.39
Pemilihan Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Kemudian *bursh tool* yang sudah dipilih diterapkan pada gambar batu.



Gambar 3.40
 Hasil Pemberian Tekstur
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

8. Garis Gerak

Ada beberapa dalam komik ini menggunakan garis gerak pada gerakan menendang, terjatuh dan lainnya sehingga membuat gambar terasa hidup. Garis gerak dibuat penulis secara manual dan dibantu dengan *software* komputer *Adobe Photoshop CS 3*.



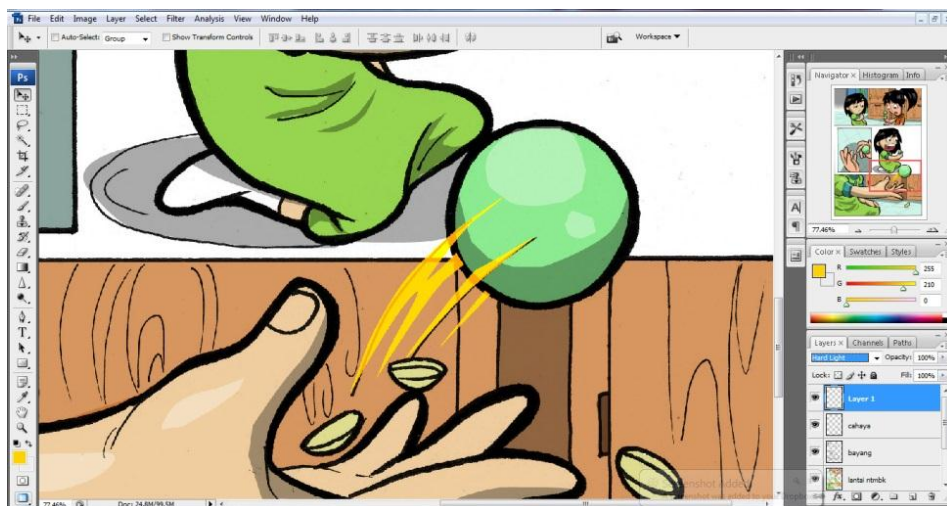
Gambar 3.41
 Garis Gerak dalam Komik
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- a. Garis gerak dibuat secara manual tapi ditambahkan lagi efek garis pada *Photoshop* yang diberi warna. Pilih *layer* baru lalu klik *pen tool* dan buat efek garis pada objek yang ada garis gerak.



Gambar 3.42
Seleksi Garis Gerak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- b. Pilih warna dan tekan *Alt+Del* setelah itu rubah *layer* yang tadinya normal menjadi *hard light*.

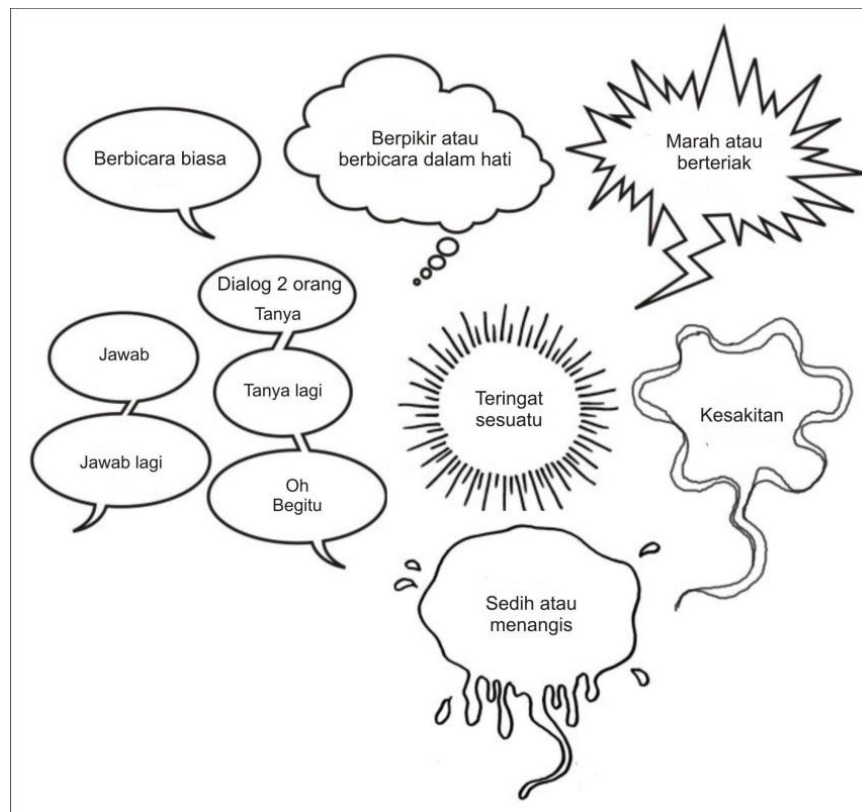


Gambar 3.43
Efek Garis yang Diberi Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

9. Pemberian Teks (*Lettering*)

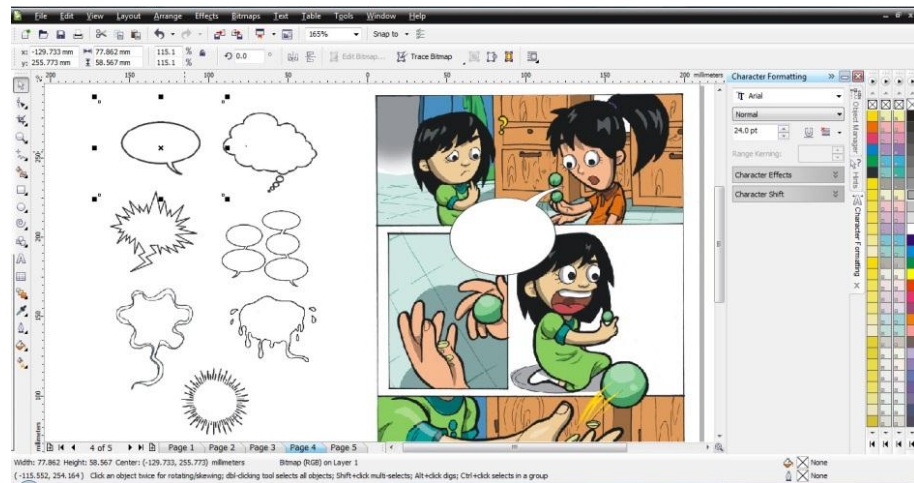
a. Balon Kata

Balon kata menjelaskan tentang percakapan antar tokoh yang mempunyai berbagai variasi. Pada komik “Kaulinan Barudak” balon kata yang digunakan, yaitu berbicara biasa, berpikir atau berbicara dalam hati, marah atau berteriak, dialog dua orang, kesakitan, sedih atau nangis, dan teringat sesuatu. Pembuatan bentuk balon kata ada yang dibuat secara manual dan dibantu *software Corel Draw*.



Gambar 3.44
Balon Kata dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Prinadi)

Pilih bentuk balon kata yang akan dipakai lalu letakkan pada objek gambar yang sedang berdialog, setelah itu klik *text tool* dan isi balon kata dengan teks percakapan menggunakan jenis huruf *Comic Sans* berukuran 12.



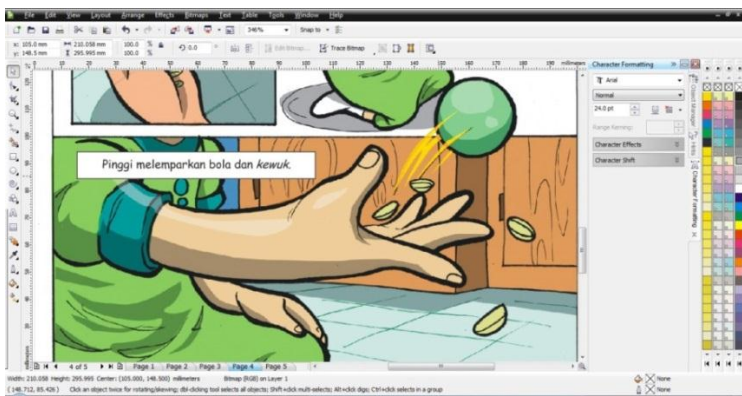
Gambar 3.45
Penempatan Balon Kata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.46
Pemberian Teks pada Balon Kata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Kotak Narasi (*Caption*)

Kotak narasi sama halnya seperti balon kata tetapi kotak narasi hanya sebagai penjelasan keterangan tempat atau peristiwa pada gambar, bentuknya persegi panjang atau disesuaikan dengan isi ceritanya. Buat persegi panjang menggunakan *rectangle tool*. Letakkan pada gambar yang akan diisi narasi. Klik *text tool* lalu kotak narasi isi dengan kalimat penjelasan menggunakan jenis huruf *Comic Sans* berukuran 12.



Gambar 3.47
 Penempatan Kotak Narasi dan Teks
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Efek Suara

Pembuatan efek suara dibuat secara manual dengan mempertimbangkan isi ceritanya supaya terlihat serasi. Tahapan pembuatannya dari pensil kemudian ditintan lalu dipindai dan diwarna pada *software Adobe Photoshop CS 3* lalu simpan dalam format PNG.



Gambar 3.48
 Efek Suara dalam Komik
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 1) Pilih efek suara yang akan digunakan pada gambar.



Gambar 3.49
Jenis Efek Suara
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Efek suara salin dari data dokumen dengan menekan **Ctrl+I** pada *Corel Draw* lalu atur ukuran serta tata letaknya.



Gambar 3.50
Penempatan Efek Suara
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

10. Pencetakan dan Penjilidan

Setelah semua halaman komik selesai dikerjakan, penulis menyusun *file* berdasarkan urutannya. Cetak semua isi halaman dengan jenis kertas HVS 80 gram dan untuk *cover* menggunakan kertas *art paper* kemudian dilaminasi *doft* berukuran A4, hasil cetakkan pertama menjadi komik setengah jadi atau disebut juga *dummy*. *Dummy* merupakan komik setengah jadi atau komik tiruan sebelum naik cetak. *Dummy* dibuat bertujuan untuk merevisi komik jika ada dialog atau

Ike Nopriyani, 2017

“KAULINAN BARUDAK” PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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

narasi, pengambilan jarak atau sudut pandang, pewarnaan yang salah dan membantu proses *layout* halaman agar siap naik cetak. Hasil *dummy* dikoreksi oleh pembimbing yang berperan sebagai editor. Setelah hasil *dummy* selesai dikoreksi maka komik siap naik cetak. Pencetakan komik dilakukan di percetakan Tirta Anugrah Bandung pada kertas jenis HVS 80 gram sedangkan untuk *cover art paper* tipis karena setelah melihat dari hasil *dummy* cetakkannya sesuai dengan yang diinginkan. Jadilah buku komik “Kaulinan Barudak” dengan jumlah 135 halaman berjilid *soft cover*.



Gambar 3.51
Hasil Komik yang Telah di Bukukan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)