

BAB III

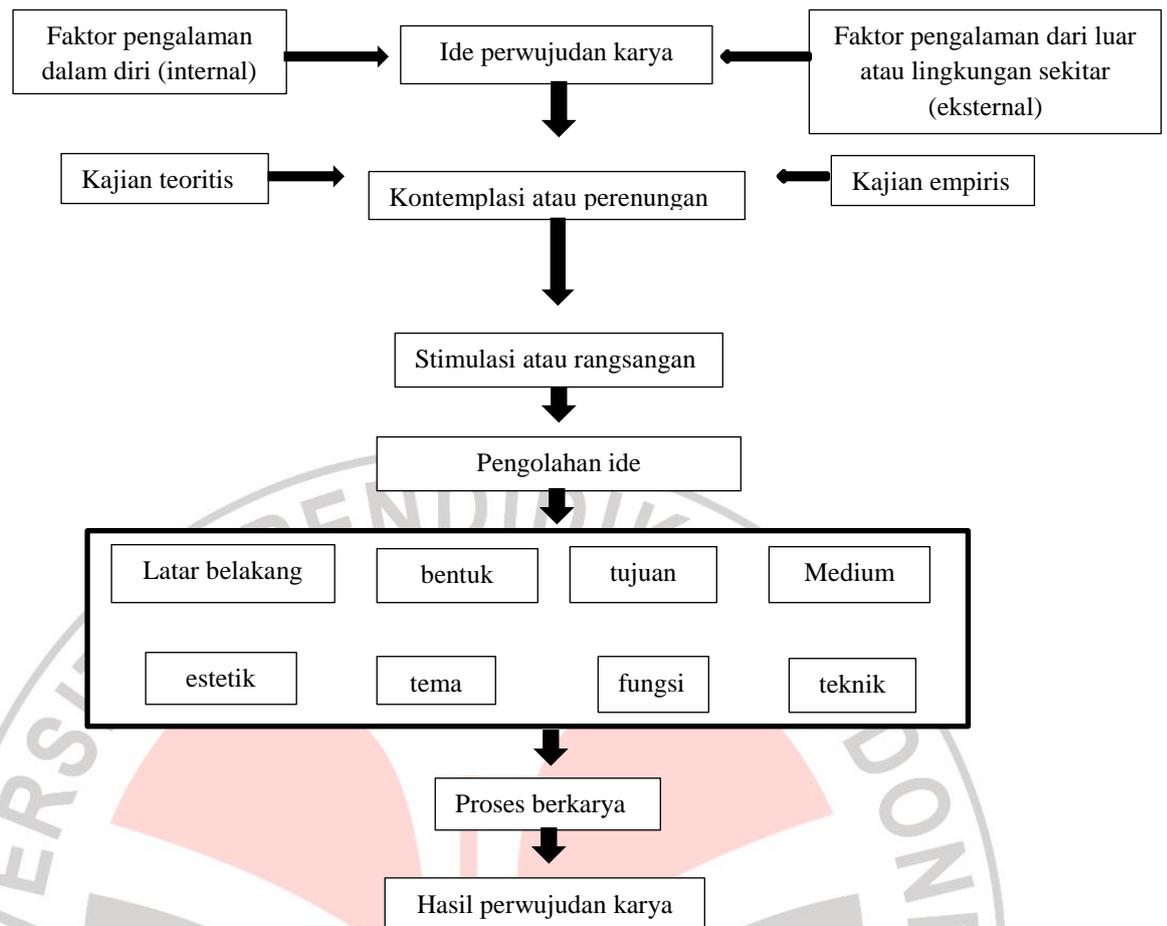
METODE PENCIPTAAN

A. Ide Perwujudan Karya

Pengalaman dari para ahli merupakan hal yang sangat berharga untuk dipelajari. Khususnya dalam hal pembuatan karya, pengalaman sangat berperan penting bagi kesuksesan karya tersebut. Pada perwujudan karya ini penulis mencoba untuk mengungkapkan ide gagasan yang ada dalam pikirannya kepada ilustrasi yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar. Berawal dari wacana-wacana yang dimuat oleh media, hingga tertangkap oleh indera visual penulis dan akhirnya menjadi sebuah gagasan dan memvisualisasikan gagasan tersebut ke dalam bentuk karya seperti yang dikatakan D.K Ching dalam teorinya tentang gambar.

Indonesia merupakan suatu negeri yang dibentuk oleh semangat juang para pahlawan Indonesia demi mempertahankan negeri ini dari penjajah. Para pahlawan yang bertempur dan berperang sangat berjasa pada zaman dahulu. Sekarang pun membuat karya dan menghasilkan karya yang mengingatkan akan betapa pentingnya menghargai jasa para pahlawan, bisa dianggap sebagai salah satu bentuk perjuangan. Inilah yang dilakukan oleh penulis dalam membuat karya penciptaannya yaitu cerita bergambar yang berjudul “Terjebak Waktu” . Karya cerita bergambar ini memiliki tujuan agar anak-anak yang membacanya dapat lebih paham dan mengerti betapa sulit dan besarnya pengorbanan para pahlawan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan.

Untuk mempermudah proses perwujudan karya, penulis membuat kerangka alur kerja penciptaan cerita bergambar “Terjebak Waktu” yang berdasarkan pada skripsi penciptaan dari Sugandi (2012 : 57) dengan sedikit perbedaan. Alur kerja proses pembuatan karya adalah sebagai berikut.



Bagan 3.1
Bagan alur kerja proses pembuatan karya
(Sumber : dokumentasi penulis)

Bagan alur kerja tersebut diciptakan dengan tujuan sebagai batasan bagi penulis dalam mengembangkan ide perwujudan karya untuk membuat karya cerita bergambar ini. Berikut akan dikaji mengenai aspek-aspek pada bagan alur kerja pembuatan karya.

B. Faktor Pengalaman Dalam Diri (Internal)

Faktor pengalaman dalam diri memiliki pengaruh yang cukup penting bagi seniman dalam mewujudkan karyanya. Karena dalam faktor ini bisa mengemukakan pengalaman yang ingin diperlihatkan pencipta kepada orang lain melalui karyanya. Dengan kata lain seniman berkomunikasi melalui karya. Tujuan pribadi seniman berdasarkan pengalamannya membuat karya ini seperti yang dikemukakan oleh Irma Damajanti dalam bukunya yang berjudul

“Psikologi Seni” bahwa :

dalam menciptakan sesuatu itu harus didahului dengan tujuan (*To Create*). Contoh dari faktor pengalaman dari dalam diri (internal) misalnya faktor biologis (kesehatan), kecerdasan (inteligensi), dorongan (motivasi), dan kepribadian (sifat alami)(Damajanti, 2006:12).

C. Faktor Pengalaman dari Luar atau Lingkungan (eksternal)

Faktor ini merupakan kebalikan dari faktor pengalaman dari dalam diri (Internal). Faktor ini merupakan macam-macam hal yang mempengaruhi seniman dalam memilih ide yang diinginkan adalah keluarga, guru dan cara mengajarnya, motivasi sosial (dari lingkungan masyarakat), dan Lingkungan serta kesempatan.

D. Kontemplasi

Kontemplasi merupakan tahap awal bagi seniman dalam menciptakan karyanya. Kontemplasi merupakan suatu bentuk perenungan dari hati dan pikiran seorang seniman ketika sedang menggali ide apa saja yang ada dalam dirinya, tujuan membuat karya, dan lain sebagainya. Dalam kontemplasi ini, biasanya terjadi pemilihan ide, dimana dari ide yang banyak sekali dari seorang seniman akan dipilih satu yang paling diyakini. Pemilihan ini berdasarkan pada faktor pengalaman pribadi seorang seniman (internal) dan faktor pengalaman dari luar atau lingkungan seniman (eksternal).

Berdasarkan pada pengertian kontemplasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua dalam skripsi Sugandi mengatakan bahwa “kontemplasi memiliki pengertian renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh.”(Sugandi, 2012:58).

E. Stimulasi

Stimulasi adalah sesuatu yang memacu atau membuat penulis tertarik untuk mengambilnya sebagai ide. Pada tahap ini, penulis melakukan studi latar belakang peristiwa yang bersangkutan dengan cerita yang akan dibuat. Beberapa hal yang membuat penulis tertarik dalam mengambil tema

petualangan fantasi yang digabungkan dengan tema kemerdekaan Indonesia waktu masa lampau adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1
Gambar cover film Bandung Lautan Api yang disutradarai oleh Alam Surawijaya
(Sumber : www.google.com)



Gambar 3.2
Film animasi 3D Final Fantasy Advent Children
(Sumber : <http://www.imdb.com>)



Gambar 3.3
Film Star Wars yang dibuat oleh George Lucas
(Sumber : www.google.com)



Gambar 3.4
Film Avatar The last Airbender
(Sumber : www.google.com)

F. Pengolahan Ide

Pengolahan ide ini adalah suatu proses dimana ide yang sudah dipastikan akan dibuat menjadi karya diolah dari bentuk yang masih belum jelas menjadi lebih jelas. Contoh dari pengolahan ide adalah pembuatan jalan cerita dari Ilustrasi yang akan dibuat menjadi cerita bergambar.

Kemampuan membuat cerita yang baik juga sangat berperan penting bagi kesuksesan suatu karya. Seperti yang dikatakan oleh Darmawan (2012 : 5) dalam bukunya yang berjudul “ *How to Make Comics* ” bahwa “punya cerita dan menguasai bahasa gambar itu jauh lebih penting daripada sekedar menguasai keterampilan menggambar yang mencengangkan”(Darmawan, 2012:5)

Dari pendapat Darmawan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa selain bisa membuat gambar yang menarik, kita juga harus berusaha untuk bisa

membuat cerita yang menarik, cerita yang unik dan kreatif. Membuat suatu karya yang belum pernah diciptakan oleh orang lain sebelumnya bisa disebut kreatif, walaupun kemungkinan ada sedikit kesamaan dalam beberapa hal. Karena apabila kita hanya mengandalkan pada kemampuan gambar yang bagus saja, hanya bisa menjadi pekerja.“ Pengolahan ide pada dasarnya diaplikasikan pada bentuk rancangan cerita. Cerita adalah rangkaian kejadian atau peristiwa yang menarik, atau dicitrakan secara menarik “ (Darmawan, 2012: 5).

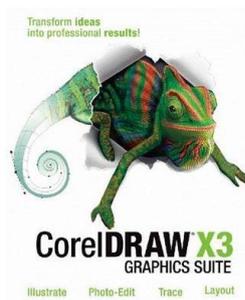
Penyempurnaan dalam proses berkarya penulis lakukan dengan bantuan dari beberapa program di komputer seperti , *Adobe Photoshop CS3* dan *Corel Draw X3*.



Gambar 3.5
Program *Paint Tool SAI* sebagai program dalam perangkat Komputer yang digunakan
(Sumber : <http://upload.wikimedia.org>)



Gambar 3.6
Program *Adobe Photoshop CS3* sebagai salah satu software program yang digunakan
(Sumber : <http://1.bp.blogspot.com>)



Gambar 3.7
Program *Corel Draw x3 Graphic Suite* Sebagai program pendukung yang digunakan
(Sumber : <http://2.bp.blogspot.com>)

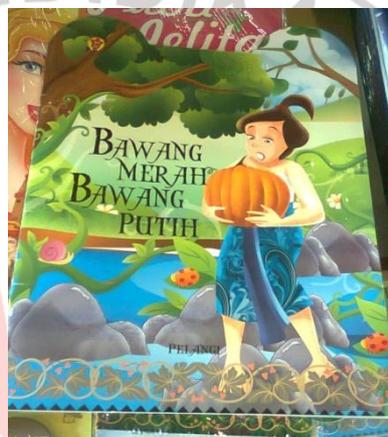
G. Hasil Observasi Karya Cerita Bergambar

Dalam membuat cerita bergambar, tentu harus mengetahui bagaimana cerita bergambar yang sudah beredar dan terbit di toko buku dan sekitarnya. Hal ini bertujuan supaya memperkecil resiko membuat cerita yang sudah ada dan sama, mendapatkan referensi dan masukan dalam membuat cerita bergambar. Pada tahap ini, penulis melakukan penelitian kecil tentang referensi karya cergam di sebuah toko buku Gramedia jalan merdeka No. 43 Bandung. Dari sini penulis bisa mengetahui bentuk dan cerita seperti apa yang ada di masyarakat. Berikut adalah beberapa contoh cerita bergambar yang beredar.



Gambar 3.8
Cerita bergambar berjudul “*Persahabatan Pandu dan si Kercil*”
(Sumber : dokumentasi penulis)

Cerita bergambar ini merupakan cerita bergambar karangan Nurlailah dan Ade Mulyana, terdiri dari 60 halaman dan penerbit PT.Yrama Widya. Pada cover cergam,tampak tokoh Pandu, seorang anak yang sedang menunggangi seekor sapi kecil bernama Kercil. Pada Cergam ini menceritakan kisah persahabatan seorang manusia dan seekor sapi yang mengajarkan keharmonisan untuk bisa hidup berdampingan dan saling menyayangi.



Gambar 3.9
Cerita bergambar “*Bawang Merah Bawang Putih*”
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.10
Bentuk isi cerita halaman 1 dan 2 cerita bergambar
“*Bawang Merah Bawang Putih*”
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.11

Bentuk isi cerita bergambar “*Bawang Merah Bawang Putih*”
(Sumber : dokumentasi penulis)

Cerita Bergambar ini merupakan dongeng yang sudah ada dan cukup terkenal di Indonesia. ”Pelangi” nama sebuah tim yang menggarap karya cerita bergambar ini. Penerbit PT. Elex Media Komputindo dengan jumlah halaman sebanyak 20. Buku ini menceritakan tentang kisah seorang gadis bernama Bawang Putih yang selalu ditindak dan diperlakukan tidak adil oleh ibu dan saudaranya Bawang Merah.



Gambar 3.12

Cerita bergambar berjudul “*Kerja Sama Tim SAR Cilik*”
(Sumber : dokumentasi penulis)

Cerita bergambar ini merupakan salah satu serial cerita bergambar yang mencantumkan label Seri pendidikan karakter. Selain itu, pada buku ini

mencantumkan juga segmentasi usia pembaca yaitu 7 tahun sampai 14 tahun. Cerita bergambar ini merupakan buku yang isi ceritanya menggambarkan kejadian yang menggambarkan pesan moral untuk membangun pendidikan karakter. Buku ini merupakan karangan dari Anee Rahman penerbit PT. AdPrint Media Pustaka dengan jumlah halaman sebanyak 28 Halaman.

H. Persiapan Alat dan Bahan

Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan cerita bergambar ” *Terjebak Waktu*”, diantaranya :



Gambar 3.13
Kertas putih polos ukuran A4
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.14
Penggaris
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.15
Isi pensil mekanik 2B (atas), pensil mekanik, dan pensil 2B
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.16
Penghapus
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar. 3.17
Pulpen hitam *Standard*
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.18
 Printer All in One Canon Pixma MP250
 (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.19
 Perangkat Laptop Compaq Presario CQ42
 (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.20
 Alat gambar Faber Castell Pitt Artist Pen SX (atas), Drawing Pen Snowman 0.1 (tengah)
 dan Faber Castell Ecco Pigment 0.7 (Bawah)
 (Sumber : dokumentasi penulis)