

BAB III

METODE PENCIPTAAN

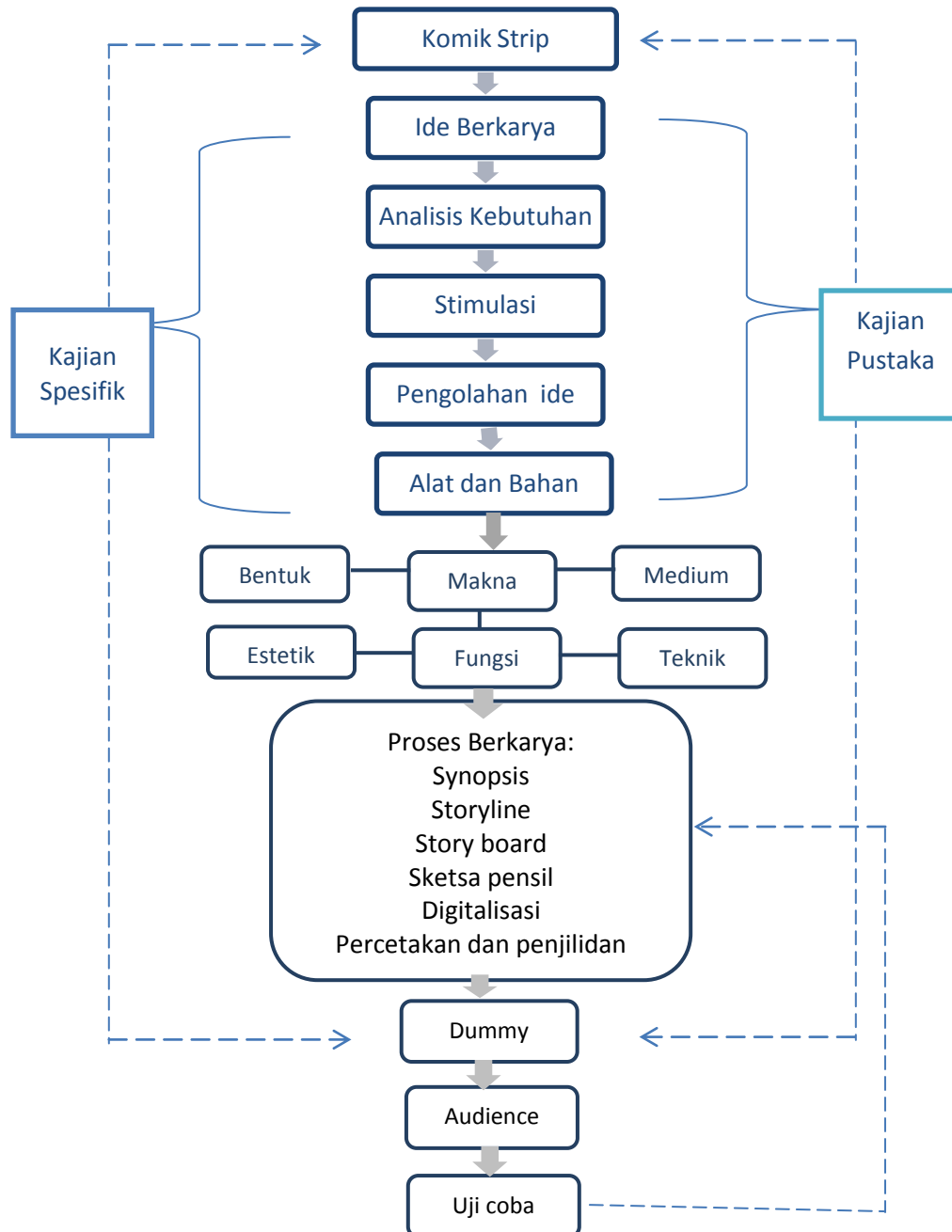
A. Ide Berkarya

Indonesia kaya akan cerita rakyat baik itu dongeng, legenda dan mitos, bukan saja di tiap kepulauannya bahkan di tiap propinsi memiliki banyak sekali cerita, seperti di daerah sunda yang memiliki cerita menarik dan tokoh-tokoh yang terkenal seperti Sangkuriang, Lutung Kasarung, Si Kabayan, Si Karnadi dan Si Lamsijan. Namun dari sekian banyak cerita rakyat Sunda penulis memilih tokoh dongeng seperti Si Kabayan. Si Kabayan merupakan tokoh legendaris dongeng Sunda yang fenomenal baik dahulu sampai saat ini. Selain itu ceritanya yang menarik sehingga sampai saat ini masyarakat masih meminati ceritanya. Si Kabayan, Si Lamsijan dan Si Karnadi memang bukanlah tokoh yang sempurna, tetapi di balik ceritanya terdapat banyak sekali pelajaran dan hikmah yang bisa dipetik.

Cerita rakyat termasuk dongeng binatang, memiliki suatu falsafah yang dalam seolah-olah sedang mengajarkan orang yang terdahulu untuk orang yang akan datang tanpa memberi kesan menggurui bahkan melalui hiburan. Zaman terus berkembang, demikian juga dengan ketertarikan masyarakat dengan sebuah cerita baru dan cerita lama. Anak-anak zaman sekarang sudah kurang mengetahui cerita rakyat tradisional tapi cerita heroism, fiksi ilmiah dan lebih kekinian, hal ini akan berdampak ketidaktahuan untuk masa yang akan datang. Selain cerita dongeng dan legenda, cerita mitos pun sudah jarang diceritakan masyarakat kepada anak dan keluarganya, padahal di zaman dahulu mitos dijadikan alat oleh masyarakat bukan untuk menakut-nakuti anak tetapi menasehati anak.

Pendidikan lewat kearifan lokal mampu mempola perilaku masyarakat dengan nilai-nilai luhur bukan hanya mempercayai takhayul tetapi dibalik kepercayaan itu terdapat nilai-nilai moral bahkan larangan-larangan yang dianjurkan agama. Jika dahulu masyarakat menyampaikan cerita rakyat melalui bahasa verbal maka penulis

tertarik untuk menyampaikannya lewat bahasa non verbal berupa komik strip digital dengan sehingga dapat diminati oleh masyarakat di zaman modern ini.



Bagan 3.1 Bagan Proses Kerja
Sumber: (Dokumentasi Penulis,2018)

B. Analisis Kebutuhan

Komik mengenai cerita rakyat seperti dongeng “Si Kancil dan Buaya”, “Timun Mas”, dan sebagainya umumnya lebih disukai kalangan anak-anak dan remaja awal, dengan rata-rata usia 10 tahun ke atas. Komik dengan cerita mitos juga dijadikan medium untuk menyampaikan nilai-nilai moral berupa nasehatoleh kalangan orang tua kepada anaknya. Kompleks cerita dan gaya visualnya yang lebih bersifat simpel dan lucu dibuat untuk disesuaikan dengan usianya. Agar komik lebih mudah dimengerti oleh target usia pembaca remaja awal, kompleks cerita dan gaya visual dibuat sederhana. Tokoh dengan menggunakan tokoh folklor budaya Sunda Si Kabayan, Lamsijan, dan Karnadi diplesetkan menjadi Kabayun, Lamsijun dan Karnadung. meski menceritakan mitos, tetapi cerita dibumbui dengan humor dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Komik yang sedang populer saat ini seperti komik manga, yang berbeda dengankomik cerita rakyat yang memiliki kelebihan selain peminat tersendiri, mampu membawa budaya lokal, juga mampu mengangkat pepatah orang tua jaman dahulu mengenai mitos yang membuat penasaran baik sebab akibat dari pepatah serta meningkatkan minat pembaca dan daya khayal pembaca.

C. Stimulus Berkarya

Dari hasil observasi yang penulis lakukan sehingga menunjukkan bahwa di masyarakat sangat kurangsekali cerita mengenai mitos. Selain itu komikus yang meminati dalam mengangkat tema cerita rakyat terutama cerita-cerita mitos bahkan sesuai observasi penulis, belum ada penciptaan komik yang mengangkat kearifan lokal dari cerita rakyat terutama mengenai mitos. Apalagi ketika penulis melihat adanya suatu perdebatan yang menyangkut mitos, salah satunya perdebatan tentang pandangan apakah mitos itu takhayul yang harus dihindari atau dipercayai. Larangan bersiulan di malam hari karena akan mengundang roh halus, padahal nilai moralnya adalah kurang sopan dan akan mengganggu ketenangan orang yang ingin beristirahat.

Penulis merasakan suatu kekhawatiran akan terjadi pengesampingan cerita rakyat tersebut sehingga tidak didengar lagi oleh generasi penerus. Penulis sangat menyukai cerita yang mengambil latar mengenai kekayaan nusantara yang harus ditradisikan dan diwariskan kepada generasi.

D. Pengelolaan Ide

Tahap ini bisa dibilang tahap perencanaan dimana penulis mengolah ide menjadi sebuah karya. Sebagian besar ide yang didapat penulis berasal dari buku komik, film, televisi, internet, dan karya-karya dari seniman lain. Dari ide tersebut penulis tuangkan menjadi sebuah sketsa kasar hingga berbentuk komik untuk penyempurnaan karya yang dibuat penulis, dilakukan dengan menggunakan program *Adobe SAI* dan *Adobe photoshop CS6* yang merupakan aplikasi yang ringan dan juga familiar digunakan oleh komikus.

E. Persiapan Alat dan Bahan

Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya komik-digital:

1. Perangkat Keras

a. Kertas *Sketchbook*

Kertas 100 gram ukuran A4, penulis menggunakannya untuk proses sketsa karena penulis merasa ketebalan pada kertas ini cukup aman. Maka dari itu kertas tidak mudah sobek, dan rusak saat dihapus. Sedangkan untuk proses (*inking*), pewarnaan hingga (*lettering*) menggunakan proses digital.



Gambar 3.1 Kertas Sketchbook

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

b. Pensil

Penulis menggunakan pensil mekanik Joyko untuk sketsa kasarnya karena batang pensil lebih tipis sehingga mudah dihapus dan tidak terlalu mengotori kertas. Selanjutnya menggunakan pensil 4B dan 8B Faber Castle untuk sketsa fiks komik, dengan tekstur yang lebut dan warna yang hitam pekat membuat sketsa menjadi lebih jelas saat dipindai.



Gambar 3.2 Pensil 4B, 8B dan Mekanik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

c. Serutan Pensil

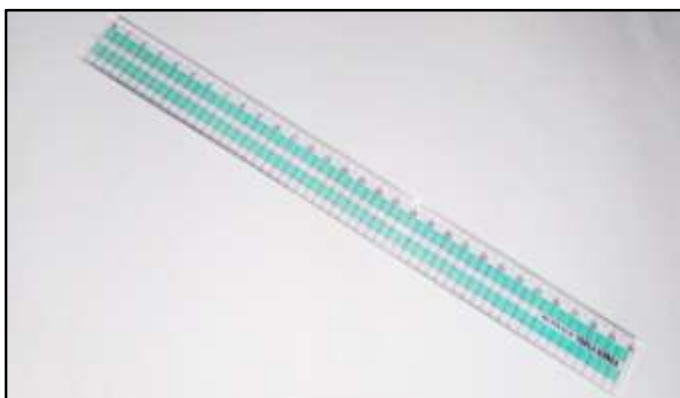
Penulis menggunakan serutan merek Faber Castle agar lingkaran serutan sesuai dengan diameter pensil ukuran Faber Castle yang digunakan.



Gambar 3.3 Serutan Pensil
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

d. Penggaris

Penulis menggunakan penggaris Topla Korea untuk membuat panel dari tiap lembar komik, penggaris yang digunakan melebihi tinggi kertas dengan panjang 30cm.



Gambar 3.4 Penggaris
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

e. Penghapus

Penulis gunakan untuk menghapus kesalahan pada sketsa komik dan memperbaikinya setelah dihapus, agar lebih yakin dengan hasilnya. Penghapus Faber

Castle digunakan penulis karena teksturnya yang lunak tidak merusak kertas saat sering menghapus selain daripada itu harganya ekonomis.



Gambar 3.5 Penghapus
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

f. Alat Pemindai (*Scanner*)

Untuk memindai penulis menggunakan Epson Stylus TX12x, bukan saja bisa menscan karya yang sudah disketsa bisa juga digunakan untuk *print*. *Scanner* dan *Printer* EPSON digunakan penulis selain karena multifungsi hasil printing yang dihasilkan sangat bagus. Spesifikasi dari printer Epson Stylus TX12x adalah *Ink system 4- colour, Ink Type Epson DURABrite Ultra Ink* memiliki resolusi maksimal 5760x1440 dpi dan resolusi minimal 4 pl, maksimal ukuran kertas A4 dan kapasitas maksimal 100 *sheets*. Alat pemindai (*scanner*) memiliki tipe A4 Flatbed CIS yang memiliki resolusi 600 dpi. Ukuran maksimal *scanner* adalah 216x297 mm.



Gambar 3.6 *Scanner Dan Printer*
 Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

g. *Pen Tablet*

Pen Tablet yang digunakan adalah WACOMIntuosdraw CTL-490 karena merujuk pada sensitifitas terhadap tekanan yang cukup baik bagi pemula pengguna *pan tablet*. fungsinya sama seperti *mouse*, tapi alat ini sangat berguna ketika gambar komik sudah menjadi data bila ada kesalahan dari gambar yang telah menjadi data tersebut bisa diedit dengan menggunakan Software Idigital seperti *Adobe SAI* dan *Adobe Photoshop CS6*. Jika menggunakan *mouse* akan membuat tangan cepat lelah tapi memudahkan tangan seperti layaknya menggambar dengan pensil.

Spesifikasi dari *Pen Tablet WACOMIntuosdraw CTL-490* adalah memiliki tipe *pressure-sensitive, cordless, battery-free* dengan ukuran 152x95 mm (6,0x3,7in) memiliki resolusi 2540 dan kecepatan membaca 133pps dan memiliki berat 50 gram. Nib atau *pen* menggunakan Intuos Pen, yang dapat terhubung oleh bantuan USB port, koneksi internet, CD/DVD-ROOM drive, dengan *operational system*.



Gambar 3.7 *Pen Tablet*

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

h. Laptop

Bagi penulis alat ini sangat berguna dalam proses pembuatan komik dalam tahap penyempurnaan seperti mengedit, memberikan warna, dan teks pada komik. Penulis menggunakan laptop *Lenovo ideapad 100* menggunakan *layarscreen mate* dan berukuran 378x265x22,6 mm (15 inch) sehingga ukuran lebih besar dari laptop biasanya sangat membantu saat proses pengerjaan meski laptop ini berukuran besar tetapi tidak berat. Spesifikasi *Lenovo ideapad 100* memiliki ukuran, memiliki kartu grafis *intel graphics* dan resolusi layar HD 1366x768 pixel, 200 nits, dan memiliki CPU *intel baye trail-M N3540*, *memorry/ Ram 2GB DDR3 up too 8GB DDR3L*. Speaker 1x1,5 W dan memiliki koneksi *bluetooth* dan *WiFi*, memiliki kamera 0.3 Mp plus *Single Microphone*, memiliki baterrey 2 Cells yang bertahan lama sampai 4 jam, laptop ini memiliki berat 1,9 Kg



Gambar 3.8 Laptop
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

2. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam mengolah hasil sketsa menjadi komik strip adalah *operasional system windows 10* dengan aplikasi *Adobe SAI* dan *Adobe photoshop CS6* yang merupakan aplikasi yang ringan dan juga terkenal dan mudah digunakan oleh banyak komikus. Kedua program tersebut termasuk format pengolahan gambar jenis *Pixel (bitmap)* yang disusun atas titik-titik kecil (*pixel*) dari berbagai macam kombinasi warna sehingga tersusunlah sebuah gambar. Ukuran *file* yang dihasilkan dalam pengolahan data ini lebih besar akan tetapi memiliki keunggulan lain yaitu pemakaian prosesor lebih kecil dan mampu menangkap nuansa warna dan bentuk yang natural.

F. Proses Pembuatan Komik

1. Sinopsis

Dalam merumuskan sinopsis, penulis mengambil cerita tentang mitos Sunda diolah kembali menjadi suatu cerita sehari-hari yang dibawakan oleh plesetan dari tokoh dongeng Sunda namun memiliki karakter sifat yang sama, namun memiliki latar yang modern.

a. Judul

Penulis memilih judul “Pamali” karena cerita mengandung nilai-nilai moral yang didapatkan dari pantangan yang terdapat dari mitos. Karena komik ini berbentuk komik strip yang memiliki edisi yang berbeda-beda.

b. Premis

Dalam KBBI premis merupakan “...Kalimat atau proposisi yang dijadikan dasar penarikan simpulan dalam logika..”, namun penulis menjadikan jawaban dari dua pertanyaan “siapa dan bagaimana” dalam menceritakan, maka premis dalam komik ini adalah “Si Kabayun, Lamsijun dan Karnadung mendapatkan dan merealisasikan nasihat berhubungan dengan mitos Sunda”

c. Sinopsis

Sinopsis merupakan uraian singkat yang menjawab keseluruhan cerita, penulis menjabarkan dengan beberapa bagian di cerita ini, yaitu bagian awal, tengah dan akhir. Dari bagian-bagian tersebut terdapat kisah-kisah yang mitos dengan cerita yang beda namun tetap bertema mengenai tata krama orang Sunda.

Berikut contoh sinopsis mengenai bagian pertama mengenai mitos larangan bersiul di malam hari:

“Menjelang maghrib Kabayun membangunkan Karnadung yang masih tertidur. Karnadungpun sangat susah dibangunkan, sehingga Kabayun menceritakan mitos bahwa tertidur di waktu maghrib itu pamali bisa menyebabkan orang jadi gila. Namun usaha itu sia-sia pria berbadan gendut itu malah menyuruh Kabayun berangkat duluan dan meneruskan tidurnya. Beberapa saat kemudian tubuh Karnadung susah bergerak dan susah untuk mengeluarkan suara, ternyata ada jin yang menindihnya. Tidak lama kemudian ia bangun dan terkaget-kaget mengeluh nafas”.

d. Membuat *Story line*

Tahap membuat *storyline* akan menjabarkan lebih detail mengenai cerita, *setting* tempat, juga dialog yang terjadi antar tokoh. Berikut merupakan contoh *storyline* yang digunakan pada komik strip “Pamali” bagian pertama:

Tabel 3.1
Tabel salah satu *Storyline* Komik Strip Digital “Pamali” Berjudul “Eureup-eureup”

Panel	Percakapan	<i>Background:</i>
1	Kabayun: Ayo kita ke mesjid!. Bangun sudah maghrib!	Tempat: Kamar Karnadung Waktu: Maghrib
2	Karnadung: Tungguin 10 menit lagi!	Keterangan: Karnadung setengah sadar. Tempat: Kamar Karnadung Waktu: Maghrib
3	Kabayun: “Tidak boleh tidur di waktu maghrib. Pamali! Nanti bisa jadi gila katanya..” “Aku kapok dung ga tidur jam segini, pas bangunnya suka pusing!”	Tempat: Kamar Karnadung Waktu: Maghrib
4	Karnadung: “Duluan aja sana!” Kabayun: “Hmm.. Baiklah”	Keterangan: Kabayun meninggalkan Karnadung Tempat: Kamar Karnadung Waktu: Maghrib
5	-	Keterangan: 10 menit kemudian Tempat: Kamar Karnadung Waktu: Maghrib
7	Syetan: “Aku tindih kau!”	Keterangan: Tiba-tiba Karnadung susah bergerak dan bersuara
8	Karnadung: “Hosh.. hosh..”(bangun)	Tempat: jalan pedesaan yang sepi Waktu: Malam

Sumber: Penulis, 2018

e. Membuat *Story board*

Tahap membuat *storyline* ditahap ini akan memberikan sedikit gambaran isi komik namun berupa sketsa. Berikut salah satu contoh *story board*:



Gambar 3.9 Salah satu halaman dalam *storyboard* di komik
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

f. Karakter

Tahap ini ada setelah penulis mengetahui jalan isi cerita secara keseluruhan. Karakter tokoh diciptakan setelah melakukan observasi dari beberapa sumber, sehingga memberikan penjelasan mengenai sifat atau watak dari suatu tokoh komik, sekaligus membantu dalam pembuatan desain karakter.

Tabel 3.2 Gambaran tokoh secara verbal

No	Nama Tokoh	Gambaran tokoh secara verbal
1	Kabayun	Kabayun memiliki sifat layaknya si Kabayun yang memiliki watak yang ramah, licik, pemalas, bodoh, ceroboh, konyol, murahhati, seringberkhayal, gampangtersinggung, penyayang. Memiliki karakter visual berwajah bulat, berhidung pesek kecil, berbibir tipis. Berkulit sawo matang, berambut lurus dan memiliki mata yang tidak terlalu sipit dan tidak terlalu besar. Kabayun dalam perannya memakai aksesoris seperti berpeciterbalikdanterlalubelakang, kaos oblong hijau, celanapendekcoklat dan membawa sarung kemanapun. Dalam komik “Pamali” Kabayun dan rekan-rekannya merupakan mahasiswa seni rupa berasal dari kampung dan menjalani kehidupan di rantauan kota.
2	Lamsijun	Lamsijun memiliki karakter layaknya Lamsijan yaitutenang, agaklicik, pintar, realistik, cerdas, motivator, tidakmaukalah, sombong dan so modern padahal dirinya berasal dari kampung. Karakter visual lamsijun adalah Bermukalonjong, berhidungmancung, berambut tipis, berbadantinggi dan memiliki kulit agak merah. Lamsijun selalu memakai aksesoris berpecitapiterlalubelakang agar menutupijidatnya yang lebar, berbajukaosungu, dancelanapanjangwarnacoklat.




3	Karnadung	Karnadung bahkan dibuat memiliki sifat yang bertolak belakang dengan Karnadi yaitu penyabar, apa adanya, telatmikir, ramah, gampangpercaya, konyol, pelupa, dansetiakawan serta sama halnya Kabayun memiliki hobi makan dan tidur meski ia hobi mengkap katak dan selain itu Karnadi memiliki fisik seperti katak yaitu berwajah besar bermata besar berbibir lebar dan berbadan lebar.
---	-----------	---

Sumber: Penulis, 2018

g. Visualisasi komik

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

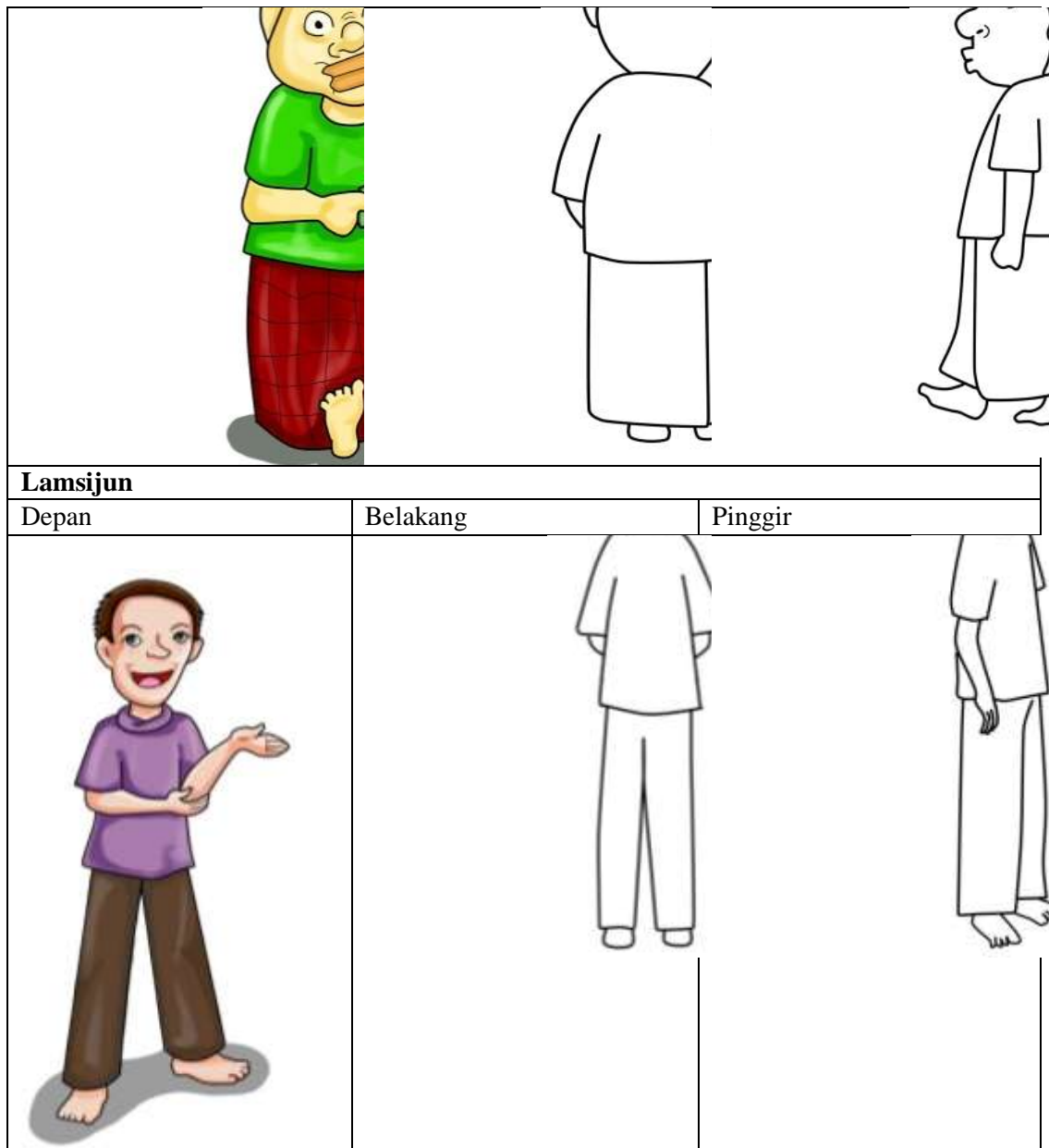
Tabel 3.3 Gambaran tokoh secara visual

Kabayun		
Depan	Belakang	Pinggir
		
Karnadung		
Depan	Belakang	Pinggir

Rizkia Amalia Hermawanti, 2018

KOMIK STRIP DIGITAL "PAMALI" DARI KARAKTER TOKOH FOLKLOR SUNDA

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



Sumber: Penulis, 2018

h. Visualisasi Komik

1. Review

Hal pertama yang dilakukan untuk divisualkan komik adalah melakukan sinkronisasi antara *storyline*. Dengan karakter visual seperti panel, sudut pandang, *gesture*, posisi karakter dan lain-lain.

2. Sketsa

Ditahap ini *storyboard* yang sudah dibuat akan digambar ulang atau ditebalkan dengan pensil, hingga menjadi sebuah sketsa komik dan untuk latarnya penulis tidak menggambarkan terlalu detail karena proses untuk mendetailkan gambar ada pada tahap digitalisasi di komputer.



Gambar 3.10 Proses Sketsa Komik “Pamali”

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

3. Garis Luar (*Outline*)

Setelah melakukan sketsa, maka hasilnya di *scan* dan data langsung diolah di komputer, penulis menggunakan aplikasi *Adobe SAI* untuk memberikan outline dengan detail dari tokoh hingga *background*.



Gambar 3.11 Proses *Outliner* Komik “Pamali”
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

4. Pewarnaan (*Colouring*)

Proses pemberian warna dilakukan setelah gambar selesai di outline. Aplikasi yang digunakan tetap sama yaitu *Adobe SAI*.



Gambar 3.12 Proses *Colouring* Komik “Pamali”
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

5. Pemberian Teks (*Lettering*)

Proses pemberian teks pada komik penulis menggunakan balon kata seperti pada komik-komik lainnya. Penulis menggunakan beberapa variasi balon kata yang sesuai dengan penggunaannya. Tahap awal untuk proses pemberian teks pilih balon kata yang akan digunakan lalu menseleksi.



Gambar 3.13 Proses *Lettering* Komik “Pamali”
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2018)

6. Pencetakan dan Penjilidan

Setelah semua halaman diselesaikan, penulis membuat sampul dan identitas buku. Semua file dikumpulkan pada satu folder kemudian dibawa ke percetakan Angkasa Putra. Komik kemudian dicetak di kertas *Art Paper* 300 gr ukuran A4, sebelumnya penulis melakukan uji coba pencetakan dua kali untuk menghasilkan kompilasi komik strip yang baik. Selain itu penulis menyiapkan barkod bagi audience sehingga bisa membacanya menggunakan android.

7. Uji Coba

Setelah sebuah karya komikstrip digital “Pamali” dicetak, kiranya perlu dilakukan analisis untuk menguji sejauh mana komik ini dapat dipahami secara komperhensif oleh *Audience*. Dengan beberapa aspek uji coba analisis diantaranya:

1. Segmentasi komik strip “Pamali” adalah wanita dan laki-laki remaja awal dengan usia mulai dari 10 tahun, baik pelajar, tenaga pendidik dan segala profesi.
2. Ilustrasi komik strip “Pamali” menggunakan gaya *cartoon* dengan warnayang *colourfull* sehingga terlihat menarik seta disesuaikan dengan segmentasi.

3. Tipografi yang digunakan dalam komik strip “Pamali” adalah tipografi *Action man* yang merupakan tipografi tidak berkaki sehingga mudah dibaca meski hurufnya kecil.
4. Bahasa dan gaya bahasa yang digunakan dalam komik strip “Pamali” adalah bahasa Indonesia dan Sunda.

Dari beberapa aspek yang dikemukakan di atas, maka penulis melakukan uji coba kepada sepuluh orang remaja usia Sekolah Menengah Pertama dengan gender berbeda. Sebelumnya penulis menyusun beberapa pertanyaan untuk mengukur keterpahaman pembaca terhadap karya komik yang dibuat dengan teknik pertanyaan analisis, diantaranya:

1. Apakah gambar-gambar atau ilustrasi dalam komik ini menarik? Sebutkan kelebihan dan kekurangannya!
2. Apakah penulisan dalam balon kata dapat dipahami?
3. Apakah gaya bahasa yang digunakan dapat dipahami?
4. Apakah cerita dalam komik tersebut bisa dipahami?

Setelah melakukan uji coba analisis karya komik kepada sepuluh orang dalam bentuk tekstual yang dilampirkan dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan hasil analisis yang diujicobakan kepada sepuluh orang remaja usia Sekolah Menengah Pertama secara komperhensif, diantaranya:

1. Gambar-gambar dan perpaduan warna yang diilustrasikan dalam komik tersebut menarik.
2. Tulisan dalam balon kata yang tertuang dalam komik tersebut menarik dan mudah dipahami.
3. Sebagian bahasa atau pemilihan kata yang digunakan dalam komik tersebut baku, akan lebih menarik apabila bahasa atau pemilihan kata yang digunakan dalam komik tersebut adalah bahasa atau pemilihan kata yang sering digunakan sehari-hari.

4. Cerita komik tersebut dapat dipahami karena berhubungan dengan mitos-mitos yang berkembang di masyarakat

Dari hasil analisis sepuluh orang remaja usia Sekolah Menengah Pertama terhadap komik tersebut, maka penulis dapat mengevaluasi dan melakukan perbaikan mengenai sebagian bahasa atau pemilihan kata yang dianggap baku di ganti dengan pemilihan kata dengan bahasa keseharian.

Komik sebelum di revisi



Komik sesudah di revisi

