

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

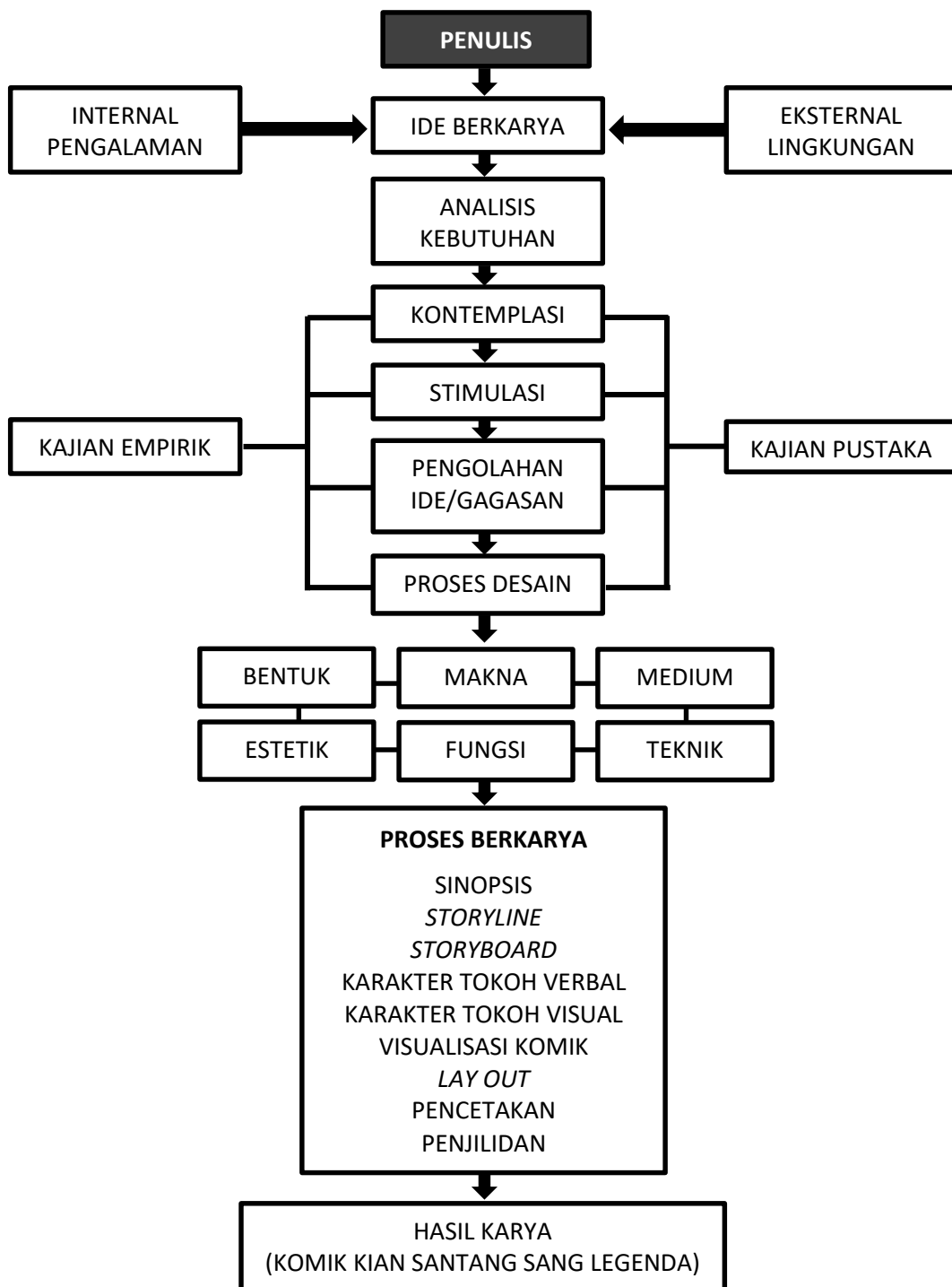
Indonesia merupakan negara kepulauan dengan beragam etnis dan kultur yang dimilikinya. Setiap daerah mempunyai warisan budaya yang diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya. Cerita rakyat sendiri merupakan warisan kebudayaan yang telah ada sejak jaman dulu, cerita rakyat merupakan medium bagi orang tua pada masa itu untuk menyampaikan petuah-petuah dan suri teladan kepada anak-anaknya.

Sebuah kenyataan yang miris jika pada masa sekarang, hanya sedikit orang-orang yang mengetahui cerita rakyat. Bahkan anak-anak muda pada masa sekarang nyaris tidak pernah menyinggung-nyinggung cerita rakyat dalam kesehariannya bermain dengan teman-temannya. Hal ini tidak terlepas dari budaya populer saat ini yang kebanyakan diisi oleh cerita-cerita fiksi pahlawan super dari barat. Seperti contohnya adalah beragamnya film-film yang dinikmati oleh anak-anak muda saat ini. Film pahlawan super, *dystopia*, dan *science fiction* dari luar negeri dianggap lebih menarik dibandingkan film-film dalam negeri yang mengangkat tema kearifan lokal. Hal ini berpengaruh juga pada media hiburan lain seperti komik.

Cerita rakyat yang merupakan produk bangsa sendiri sebenarnya pernah populer sebagai karya komik. Komikus terdahulu sempat mengangkat beberapa cerita rakyat sebagai ide dalam berkarya. Namun perlahan meredup dan dikalahkan oleh cerita-cerita fiksi yang dipengaruhi oleh budaya barat maupun budaya Jepang.

Kian Santang adalah tokoh yang cukup dikenal oleh masyarakat di Jawa Barat, walaupun ada berbagai versi cerita yang berbeda tergantung setiap daerah. Namun sejatinya dia adalah sosok yang memiliki nilai teladan.

Hal ini yang mendasari pengembangan gagasan dalam berkarya seni rupa, sehingga mendorong rasa ingin mewujudkan gagasan tersebut dalam bentuk karya komik dengan cerita baru yang dilatar belakangi oleh cerita rakyat legenda Kian Santang tanpa merubah makna yang terkandung di dalamnya, guna membuat cerita ini bersifat menghibur namun tetap memiliki nilai-nilai suri teladan.



Bagan 3.1
Alur Kerja Pembuatan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan pada tema cerita rakyat Kian Santang, diperlukan kajian lebih mendalam terhadap sumber-sumber yang relevan. Selain sumber bacaan berupa buku cerita mengenai kisah Kian Santang, dibutuhkan juga observasi pada media daring sebagai sumber sekunder. Komik “Kian Santang Sang Legenda” sebagai media penyampaian salah satu cerita rakyat di Jawa Barat ini dibuat dengan alur yang lazim dalam proses pembuatannya, dimulai dari ide dalam berkarya, analisa kebutuhan, kontemplasi, stimulus berkarya, pengolahan ide/gagasan, proses desain, lalu proses berkarya berupa penyusunan naskah, mendesain karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks, *layout*, seluruh tahapan dalam membuat karya penulis lakukan secara digital.

A. Analisis Kebutuhan

Komik adalah salah satu karya sastra visual, yang berarti diperlukan segmentasi atau sasaran pembaca yang sesuai dengan isinya. Oleh karena itu dibutuhkan klasifikasi tujuan pembaca komik itu sendiri agar cerita yang terdapat di dalam komik tepat sasaran, penulis sendiri membidik segmentasi dilihat dari faktor usia.

Prioritas segmentasi dari komik “Kian Santang Sang Legenda” adalah usia 13 tahun ke atas, atau segmentasi remaja. Bisa dibaca oleh anak-anak SMP, SMA, Mahasiswa atau sederajat. Alur cerita yang rumit menjadi pertimbangan penulis. Namun bisa saja dibaca oleh anak di bawah umur 13 tahun dengan bimbingan orang tua untuk menjelaskan hal-hal yang dikhawatirkan sulit dimengerti oleh anak-anak usia tersebut. Tidak ada kata-kata kasar baik makian atau umpatan yang tergolong ekstrem di dalam komik ini. Sementara kalangan dewasa diharapkan dapat mudah menafsirkan ceritanya dengan baik, karena karakter orang dewasa yang tidak menelan mentah-mentah informasi yang ada, dalam artian dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Dalam bentuk karya prosa, penulis menemukan satu buah buku fiksi yang membahas cerita Kian Santang secara keseluruhan, dengan dibuatnya komik sebagai bentuk cerita visual, penulis berharap dapat menambahkan literatur baru dalam hal cerita Kian Santang ini sehingga dapat dengan mudah dibaca oleh remaja.

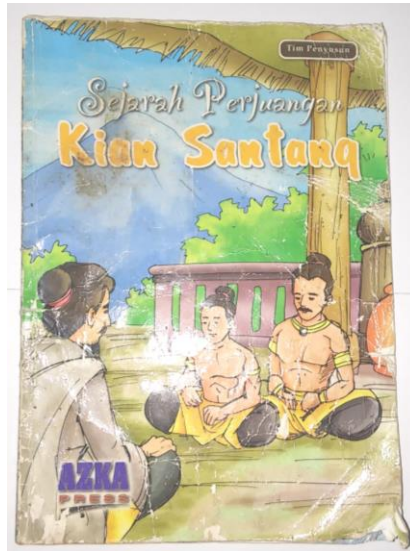
B. Kontemplasi

Komik yang merupakan sebuah karya seni visual, sudah pasti akan melalui proses kontemplasi di dalamnya, seperti halnya dalam proses karya seni rupa lainnya. Dalam prosesnya, kontemplasi merenungkan hal-hal seperti tema, alur cerita, teknik pembuatan, gaya yang akan dipakai, serta hal-hal visual lainnya.

Hal yang menjadi fokus penulis dalam proses kontemplasi adalah mengenai esensi cerita yang akan dibuat. Penulis merenungkan isi cerita yang memuat konten-konten moral yang dapat menjadi suri tauladan bagi pembaca. Dengan mengacu pada buku fiksi berjudul *Sejarah Perjuangan Kian Santang*, penulis menonjolkan nilai-nilai religius di dalamnya, guna memberikan edukasi religi bagi pembaca, tak lupa diselipkan juga nilai-nilai toleransi beragama di dalamnya, mengingat kemungkinan komik ini akan dibaca oleh beragam kalangan dengan latar belakang yang berbeda.

C. Stimulasi Berkarya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Stimulasi adalah “dorongan; rangsangan”. Dalam hal ini dorongan atau rangsangan dalam menghasilkan sebuah karya komik. Dorongan dalam berkarya itu didapatkan dengan cara mencari sumber-sumber yang berkaitan dengan karya yang akan diciptakan. Selain mencari sumber dari buku fiksi mengenai Kian Santang, penulis juga mencari sumber-sumber lain yang berkaitan dalam media daring. Selain itu, penulis juga mencari referensi gambar-gambar yang berkaitan dengan Kerajaan di Jawa Barat pada jaman dahulu. Terutama bangunan-bangunan di daerah Cirebon, dimana sebagian besar latar tempat dalam cerita berasal di kota ini.



Gambar 3.1
Buku Cerita “Sejarah Perjuangan Kian Santang”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.2
Gapura Keraton Kasepuhan Cirebon
(Sumber: <http://www.wacana.co>)



Gambar 3.3
Bangunan Dalem Agung Pakungwati di Lemahwungkuk, Cirebon
(Sumber: <https://situsbudaya.id>)



Gambar 3.4
Keraton Kasepuhan Cirebon
(Sumber: <https://www.historyofcirebon.id>)



Gambar 3.5
Bangunan Siti Hinggil Keraton Kasepuhan
(Sumber: <https://www.indonesiakaya.com>)



Gambar 3.6
Gapura Keraton Kasepuhan di Cirebon
(Sumber: <https://www.indonesiakaya.com>)



Gambar 3.7
Bangunan Mande Karesmen Keraton Kasepuhan Cirebon
(Sumber: <https://www.indonesiakaya.com>)

D. Pengolahan Ide

Setelah mendapatkan stimulus, penulis melanjutkan proses berkarya dengan mengolah stimulus tersebut menjadi sebuah ide/gagasan, dimana nantinya gagasan tersebut akan dibuat menjadi sebuah karya komik. Tahap ini dikenal juga dengan sebutan perencanaan. Sebagian besar pengolahan ide atau pembuatan karya penulis kerjakan menggunakan perangkat lunak komputer, perangkat lunak yang penulis gunakan adalah *Clip Studio Paint*, yang merupakan perangkat lunak khusus untuk membuat ilustrasi digital terutama komik. Sementara untuk *lay out*, penulis menggunakan sedikit bantuan perangkat lunak *Corel Draw X7*.



Gambar 3.8
Kemasan *Software Clip Paint Studio*
(Sumber: <https://www.clipstudio.net/en>)



Gambar 3.9
Kemasan *Software Corel Draw X7*
(Sumber: <https://www.amazon.com/>)

E. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang penulis gunakan dalam proses penciptaan komik adalah diantaranya sebagai berikut:

1. Pen Tablet



Gambar 3.10
Pen Tablet Wacom Model Intuos Pen and Touch
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Perangkat Komputer (Laptop)



Gambar 3.11
Laptop Dengan Spesifikasi yang Memadai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Printer



Gambar 3.12
Printer Epson L360
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

F. Proses Pembuatan Komik

1. Pembuatan Sinopsis

Sinopsis dibuat sebagian besar berdasarkan cerita yang dimuat di dalam buku fiksi “Sejarah Perjuangan Kian Santang” yang kemudian penulis sadur untuk menyesuaikan dengan segmen pembaca yang akan dibidik.

Yayan Mulyana, 2019
KIAN SANTANG SANG LEGENDA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Tema Komik

Tema komik ini adalah cerita rakyat, yang diadaptasi berdasarkan buku fiksi cerita rakyat dengan judul *Sejarah Perjuangan Kian Santang* yang dicetak dan diterbitkan oleh Azka Press. Cerita di dalam buku tersebut penulis jadikan sebagai sumber utama, yang kemudian penulis sadur kembali untuk disesuaikan dengan media komik yang akan diciptakan, sehingga komik ini dapat menghibur pembaca tanpa menghilangkan nilai-nilai suri teladan yang terkandung di dalamnya.

b. Plot

Plot cerita dalam komik ini penulis pisahkan dalam 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir.

Bagian awal dari cerita komik ini adalah saat di mana Kian Santang lahir sebagai putra mahkota, dan juga masa-masa kanak-kanak Kian Santang, serta kedua adiknya, Rara Santang dan Rajasangara. Dikisahkan pada saat masih berumur 10 tahun, Kian Santang sudah mahir bela diri. Di bagian ini pula diceritakan bagaimana keluarga Kian Santang dari Kerajaan Singapura berkunjung ke Istana Pakuan Pajajaran di mana di sanalah Pamanahrassa, ayah Kian Santang, menikahi Kentring Manik, putri dari Raja Pakuan Pajajaran yang menjadikan Pamanahrassa sebagai Raja muda Pakuan Pajajaran.

Bagian tengah berlanjut dengan menceritakan *setting* waktu sepuluh tahun setelah Pamanahrassa menikahi Kentring Manik dan menjadi Raja di Pakuan Pajajaran, pada saat itulah Subanglarang, Ibunda dari Kian Santang, Rara Santang, dan Rajasangara meninggal dunia. Pada bagian ini diceritakan pengembaraan Kian Santang untuk memperdalam ilmu Agama Islam di tanah Jawa Barat. Mula-mula Kian Santang dan kedua Adiknya berguru pada kakeknya, Ki Gedeng Tapa di Singapura. Namun karena belum cukup puas, Kian Santang mengembara sendirian dan mendirikan pondok pesantren di daerah Paninggaran, Cirebon. Lalu mengunjungi padepokan Agama Buddha, dan menikahi Indang Geulis, putri dari pemilik padepokan tersebut.

Bagian Akhir menceritakan Kian Santang yang menuntut ilmu di Pesantren Quro Amparan Jati. Di pesantren inilah Kian Santang beserta Indang Geulis dan Rara Santang menuntut ilmu Agama Islam lebih dalam lagi, hingga akhirnya menuntun mereka pada pelaksanaan ibadah haji ke tanah suci. Hanya Kian Santang

dan Rara Santang yang berangkat berhaji dikarenakan Indang Geulis yang tengah mengandung. Di tanah suci itu, Rara Santang menikah dengan seorang pemuda Mesir bernama Syarif Abdullah. Sementara Kian Santang pulang kembali ke Cirebon dan lantas menyebarkan Agama Islam dan membangun sebuah Kerajaan Islam di sana.

c. *Setting* Cerita

Setting cerita dalam komik ini menampilkan keadaan Kerajaan pada zaman dahulu kala, di mana pada saat itu Agama Islam masih cukup muda dan penyebarannya masih berlangsung di tanah sunda. Kerajaan yang menjadi *setting* tempat adalah Kerajaan Singapura dan Kerajaan Pajajaran. Selain itu tanah suci Makkah di Arab juga digunakan sebagai *setting* tempat.

d. Data Komik

Komik ini berjudul Kian Santang Sang Legenda, isi cerita disadur dari buku cerita “Sejarah Perjuangan Kian Santang” dengan penyesuaian yang penulis lakukan untuk karya komik. Jenis komik yang diusung adalah cerita rakyat.

Karakter tokoh:

- 1) Kian Santang (Protagonis)
- 2) Rara Santang (Protagonis)
- 3) Pamanahrasa (Protagonis)
- 4) Ki Gedeng Tapa (Protagonis)
- 5) Indang Geulis (Protagonis)
- 6) Kentring Manik (Protagonis)
- 7) Amuk Murugul (Protagonis)
- 8) Syarif Abdullah (Protagonis)
- 9) Pakuwaja (Antagonis)
- 10) Ketua Gerombolan (Antagonis)
- 11) Dipati Kranda (Figuran)
- 12) Rajasangara (Figuran)
- 13) Ki Daka (Figuran)
- 14) Ki Boma (Figuran)
- 15) Ki Danuwarsih (Figuran)

Yayan Mulyana, 2019

KIAN SANTANG SANG LEGENDA

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

- 16) Ki Danusela (Figuran)
- 17) Syekh Datuk Kahfi (Figuran)
- 18) Syeh Abdul Yajid (Figuran)
- 19) Subanglarang (Figuran)

e. Sinopsis

Di Kerajaan Singapura, istri dari pangeran Pamanahrasa, Putri Subang Larang melahirkan anak pertamanya yang diberi nama Kian Santang. Anak itu tumbuh menjadi sosok yang cerdas dan cekatan karena didikan kedua orang tuanya serta kakeknya Ki Gedeng Tapa, Raja Kerajaan Singapura. Suatu hari, datanglah Amuk Murugul yang mengundang keluarga Pamanahrasa untuk mengunjungi Kerajaan Pakuan Pajajaran.

Suatu hari, Kian Santang dan Rara Santang tersesat ketika bermain di hutan, pada saat itulah Kentring Manik Mayang Sunda mencari dan menemukan mereka di dalam hutan, namun dalam perjalanan pulang mereka dihadang oleh Pakuwaja ketua gerombolan Wangsa Gerot yang meneror daerah Pakuan Pajajaran. Pakuwaja menyuruh Kentring Manik mengikutinya namun Kentring Manik menolak dan akhirnya terjadi pertarungan antara gerombolan Wangsa Gerot, Kentring Manik, dan Kian Santang. Namun datanglah Pamanahrasa membantu mereka dan berhasil mengalahkan Wangsa Gerot.

Pamanahrasa lalu menikahi Kentring Manik dan menjadi Raja muda Pakuan Pajajaran. Sepuluh tahun kemudian, Subanglarang, Ibunda Kian Santang meninggal dunia, itu membuat Kian Santang dan adik-adiknya kehilangan sosok Ibu dan guru dalam ilmu agama. Maka Kian Santang dan adik-adiknya pergi menuju Kerajaan Singapura dan berguru kembali pada Ki Gedeng Tapa. Merasa kurang cukup, Kian Santang meminta ijin untuk mengembara dan mencari ilmu Agama lebih dalam. Maka berangkatlah dia mengembara. Dipertengahan, Kian Santang mengalahkan gerombolan yang meminta pungutan berupa uang kepada seorang pedagang, namun pada saat malam hari, gerombolan tersebut datang meneror Kian Santang yang tengah terlelap tidur. Namun sekali lagi Kian Santang berhasil mengalahkan mereka.

Perjalanan Kian Santang berlanjut dan akhirnya dia berhasil membangun sebuah pesantren ajaran islam di Paninggaran. Suatu hari Kian Santang bersama Ki Boma mengunjungi padepokan Agama Buddha untuk mempelajari perbedaan ilmu antar Agama. Rara Santang menyusul Kian Santang di padepokan itu. Dan di padepokan itulah Kian Santang menikahi Indang Geulis, putri pemilik padepokan.

Selanjutnya Kian Santang dan istrinya beserta Rara Santang belajar ilmu Agama di pesantren Quro Amparan Jati, yang mengantarkan Kian Santang dan Rara Santang menunaikan ibadah haji, Rara Santang menikahi Syarif Abdullah, pemuda mesir. Dan Kian Santang kembali ke Cirebon untuk selanjutnya menyebarkan Agama Islam di tanah Sunda.

2. Membuat *Storyline*

Selanjutnya adalah tahap pembuatan *storyline*. Tahap ini pada dasarnya adalah penjabaran rancangan pada setiap halaman dalam bentuk tulisan dengan memberikan keterangan ilustrasi dan teks apa saja yang akan dimasukkan.

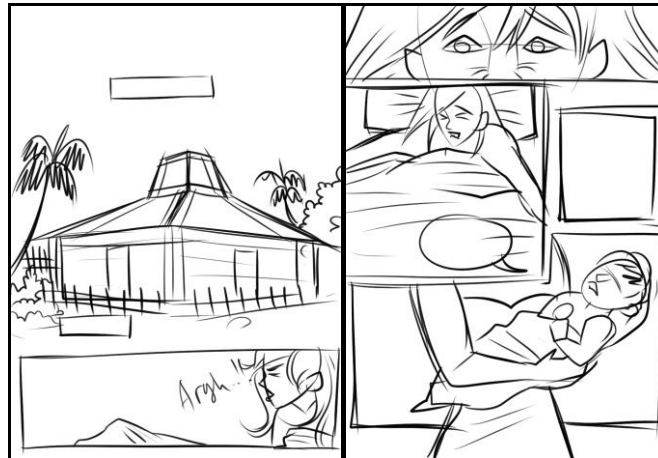
Tabel 3.1
Contoh *Storyline* Komik Kian Santang Sang Legenda

Halaman 1 dan 2	
<p><i>Caption:</i> Suatu hari di sebuah Kerajaan di Jawa Barat bernama Kerajaan Singapura</p> <p><i>Caption:</i> Kerajaan yang terkenal dengan keramahan penduduknya</p> <p><i>Caption:</i> Serta keindahan bangunan dan alamnya yang asri</p> <p><i>Caption:</i> Tersiarlah kabar yang menggembirakan</p> <p><i>Caption:</i> Kabar tersebut telah lama dinantikan oleh rakyat Singapura</p>	<p><i>Splash</i> dua halaman.</p> <p><i>Long shot, High angle:</i> memperlihatkan pedesaan di Kerajaan kecil Singapura yang hijau dan asri</p>
Halaman 3	
<p><i>Caption:</i> Di pagi yang teramat serah itu ...</p> <p><i>Caption:</i> Saat yang dinanti-nanti telah tiba</p> <p><i>Caption:</i> Ratu yang tengah hamil tua, akhirnya hendak melahirkan</p>	<p><i>Long shot, Eye level:</i> memperlihatkan sebuah bangunan di dalam Kerajaan Singapura</p>
<p>Efek suara: "Arrrgh ...!!!"</p>	<p><i>Close up,</i> Putri Subanglarang tengah bersalin di dalam sebuah kamar</p>

Halaman 4	
Efek Suara: "Hosh hosh"	<i>Extreme close up:</i> Memperlihatkan wajah Putri Subanglarang yang kesakitan ketika bersalin
Paraji: "Ayo sedikit lagi Tuan Ratu, dorong dengan kuat Tuan-ku"	<i>Bird eye view:</i> Putri Subanglarang sedang berusaha melahirkan
<i>Caption:</i> Maka lahirlah seorang bayi laki-laki yang sangat sehat dan tampan, semua orang yang menyaksikan dibuat terpana oleh kelahiran bayi tersebut <i>Caption:</i> Kelak ia akan mewarisi tahta Kerajaan <i>Caption:</i> Ia diberi nama Kian Santang	<i>Eye level, Medium shot:</i> seseorang tengah menggendong Kian Santang yang baru dilahirkan
Halaman 5	
<i>Caption:</i> Putri Subanglarang amat menyayangi Kian Santang	<i>Eye level:</i> Putri Subanglarang sedang memangku Kian Santang
Subanglarang: "Anakku Kian Santang, Ibu sangat mencintaimu"	<i>Close up:</i> Wajah Kian Santang
Subanglarang: "Kelak suatuaat nanti, engkau akan tubuh menjadi seorang pangeran yang tampan, yang akan menjaga kehormatan Ayah dan Ibumu"	<i>Estreme close up:</i> Wajah Putri Subanglarang
<i>Caption:</i> Pamanahrasa, Raja dari Kerajaan Singapura Pamanahrasa: "Adinda, aku akan membesarkan Kian Santang sebagai Pangeran yang gagah berani kelak" Subanglarang: : " Tentu saja Kakanda"	<i>Eye level:</i> Memperlihatkan sosok Pamanahrasa yang tengah berbincang dengan Subanglarang
Halaman 6	
<i>Caption:</i> Sepuluh tahun kemudian	<i>Close up, eye level:</i> Kian Santang tengah berlatih bela diri
<i>Caption:</i> Maka dari itu, Kian Santang tumbuh sebagai anak yang tangguh	<i>High angle:</i> Kian Santang tengah berlatih bela diri
<i>Caption:</i> Ia menguasai banyak ilmu bela diri yang diajarkan oleh ayahnya	<i>Low angle:</i> Kian Santang tengah berlatih bela diri

3. Pembuatan *Storyboard*

Selanjutnya pembuatan *storyboard*. Tahapan ini pada dasarnya adalah memvisualisasikan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk gambar yang akan menjadi sketsa atau gambaran komik yang akan dibuat.



Gambar 3.13
 Storyboard Halaman 3 dan 4
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Setelah penulis mengetahui jalan cerita secara keseluruhan, maka tahapan selanjutnya adalah membuat karakter tokoh secara verbal. Untuk komik cerita rakyat Kian Santang ini, penulis membuat karakter tokoh berdasarkan informasi yang didapatkan dalam buku cerita "Sejarah Perjuangan Kian Santang" yang memberikan penjelasan mengenai sifat atau watak setiap karakter di dalam cerita tersebut, sehingga memberikan gambaran dalam pembuatan desain karakter.

Untuk gambaran karakter secara verbal, penulis merincikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
 Gambaran Karakter Secara Verbal

No.	Nama Tokoh	Gambaran Karakter/Tokoh Secara Verbal
1	Kian Santang	Tokoh utama dalam cerita (Tokoh Protagonis), berusia 10 tahun, 20 tahun. Rambut berwarna hitam dan pendek. Merupakan seorang cucu dari Ki Gedeng Tapa, Raja Kerajaan Singapura. Pakaian sehari-hari berupa kaos sederhana, dengan sinjang dan ikat kepala. Kian Santang sangat jago ilmu bela diri. Berkarakter teguh pendirian, bijaksana, pintar, lihai dan pandai dalam memimpin.
2	Rara Santang	(Tokoh Protagonis) berusia 8 tahun, 18 tahun. Adik pertama dari Kian Santang, rambut hitam dengan sanggul. sehari-hari berpakaian sederhana berupa kain yang dililit menutupi tubuh, sinjang, dan selendang. Berkarakter periang, setia, penyayang, dan patuh terhadap orang yang lebih tua darinya.

3	Pamanahrasa	(Tokoh Protagonis) berusia 35 tahun, ayah dari Kian Santang dan menantu dari Ki Gedeng Tapa, Raja Kerajaan Singapura. Pakaian sehari-hari menggunakan mahkota Kerajaan dengan rambut tergerai panjang, dan menggunakan sinjang. Berkarakter bijaksana, karismatik, berwatak keras, dan teguh pendirian.
4	Ki Gedeng Tapa	(Tokoh Protagonis) berusia 70 tahun, adalah Raja Kerajaan Singapura, dan Kakek dari Kian Santang. Merupakan seorang dengan ilmu Agama Islam yang dalam. Rambut berwarna putih dengan kumis dan jenggot yang lebat juga berwarna putih. Pakaian sehari-hari menggunakan koko dan jubah panjang dengan sinjang, kepala mengenakan iket yang menutupi seluruh rambut. Berkarakter bijaksana, penyayang, dan lembut.
5	Indang Geulis	(Tokoh Protagonis) berusia 19 tahun, merupakan anak dari Ki Danuwarsih seorang pemilik pedepokan Agama Buddha, menikah dengan Kian Santang. Rambut hitam digelung, pakaian sehari-hari adalah kain yang dililitkan serta sinjang dan selendang. Berkarakter keras, cerdas, tangguh, namun patuh terhadap orang yang lebih tua.
6	Kentring Manik	(Tokoh Protagonis) berusia 22 tahun, Adik dari Amuk Murugul, anak dari Prabu Susuktunggal, Raja Kerajaan Pakuan Pajajaran. Rambut hitam bergelung, pakaian sehari-hari adalah kain yang dililitkan serta selendang dan sinjang. Berkarakter tangguh, pintar ilmu bela diri, pintar, dan patuh.
7	Amuk Murugul	(Tokoh Protagonis) berusia 32 tahun, anak pertama dari Prabu Susuktunggal. Rambut berwarna hitam pendek dengan kumis tipis. Pakaian sehari-hari berupa baju koko lengan panjang dengan sinjang dan iket yang menutupi seluruh rambut. Berkarakter sopan, menghormati, pengertian, dan mengayomi.
8	Syarif Abdullah	(Tokoh Protagonis) berusia 26 tahun, pemuda Mesir yang bertemu dengan Kian Santang dan Rara Santang di Gujarat Arab. Rambut pendek dengan berwarna hitam dan janggut serta kumis tipis berwarna hitam juga. Pakaian sehari-hari berupa baju koko dan jubah serta sorban yang menutupi kepalanya, dia membawa tongkat sakti yang hanya bisa dicabut oleh dirinya. Berkarakter ramah, tangguh, bijaksana, dan orang dengan Agama Islam yang taat.
9	Pakuwaja	(Tokoh Antagonis) berusia 40 tahun, seorang ketua gerombolan perampok yang meresahkan Kerajaan Pakuan Pajajaran. Rambut hitam panjang tergerai dengan alis yang tipis dan mencuat serta kumis yang runcing. Berperawakan kurus dengan wajah tirus. Pakaian sehari-hari berupa baju dengan lengan pendek, memakai kalung dan sinjang. Berkarakter jahat, licik, pandai berbohong, keras, dan sering berkata kasar.
10	Ketua Gerombolan	(Tokoh Antagonis) berusia 45 tahun, ketua gerombolan yang meminta pungutan liar disebuah pasar. Kian Santang mengalahkannya dua kali. Rambut pendek dan

		alis runcing. Pakaian sehari-hari berupa kain yang dililitkan dan sinjang. Berkarakter tukang bikin onar, pemaksa, penindas, dan licik.
--	--	---

2. Membuat Karakter Tokoh Visual

Setelah mendeskripsikan karakter tokoh secara verbal, tahapan selanjutnya yang penulis lakukan adalah mendesain karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Yang nantinya desain tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan komik.



Gambar 3.14
Desain Karakter/Tokoh Visual
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15
Desain Karakter/Tokoh Visual
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Visualisasi Komik

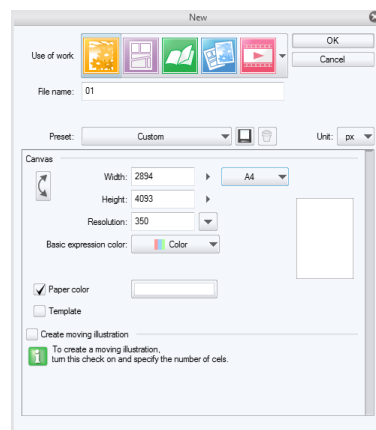
a. *Review*

Dalam tahapan visualisasi komik, hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan penyesuaian antara *storyline* dengan *storyboard* yang telah dibuat. Dalam sinkronisasi ini penulis mengkaji ulang segi-segi visual seperti panel, sudut pandang, jarak pandang, anatomi karakter, posisi (*blocking*) karakter, posisi balon kata serta *caption* dan sebagainya. Ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan karya komik yang sesuai dengan yang diharapkan. Setelah itu, selanjutnya dilakukan tahap penciptaan secara digital.

b. *Layout Panel*

Setelah pengkajian ulang tersebut, kemudian dilakukan penerapan ke dalam *layout* panel yang dilakukan secara digital (menggunakan teknik komputerisasi). *Layouting* panel dilakukan dengan membuat sebuah lembar kerja baru di dalam program pengolah grafis *Clip Studio Paint*. Tahapan-tahapan pembuatannya adalah sebagai berikut:

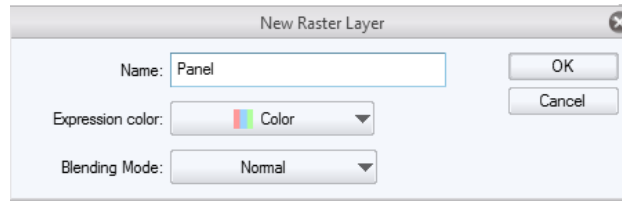
- 1) Pilih *tab* menu File, lalu pilih New. Akan muncul jendela pengaturan file yang akan dibuat. Lakukan pengaturan ukuran kertas (*canvas* A4), resolusi (*resolution*) 350, dan warna kertas (*paper color*) putih.



Gambar 3.16
Jendela *New File* Pada *Clip Studio Paint*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

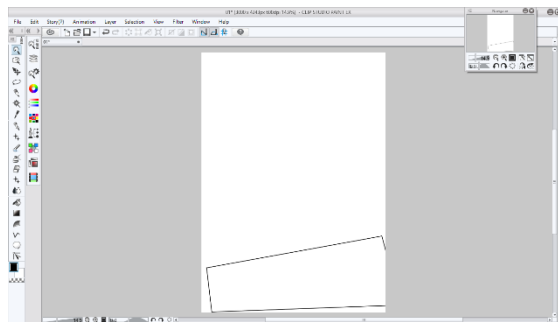
- 2) Setelah tampil lembar kerja baru, buat *layer* baru di atas *layer paper*, dengan cara memilih *tab* menu *layer*, lalu pilih *new layer*, dan selanjutnya klik *raster*

layer. Atau bisa dengan menekan kombinasi tombol Ctrl+Shift+N pada bilah papan ketik. Maka akan muncul jendela pengaturan *layer* baru yang akan dibuat. Ganti nama *layer* sesuai dengan kebutuhan untuk memudahkan mengingat *layer* sesuai area kerja.



Gambar 3.17
Jendela Pengaturan *Layer* Baru Pada *Clip Studio Paint*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Pilih menu *tool figure*, lalu pilih *sub-tool polyline*, pilih warna hitam pada lingkaran palet warna. Dan buatlah panel komik sesuai dengan yang diinginkan pada *layer* panel yang telah dibuat.

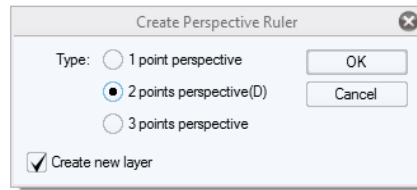


Gambar 3.18
Membuat Pola Dasar Panel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Perspektif

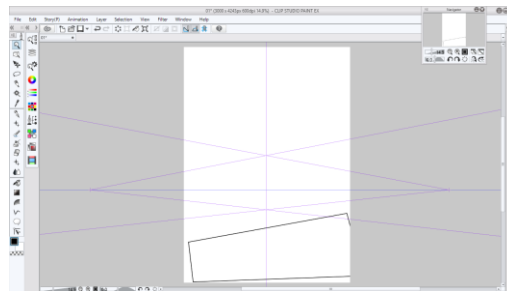
Perspektif digunakan untuk menambahkan kesan kedalaman pada objek yang akan digambar di dalam komik. Selain itu perspektif memberikan kesan menyatu antara latar, objek, dan subjek.

- 1) Buat *layer* baru, di bawah *layer* panel.
- 2) Pilih tab *layer*, lalu klik pilihan *ruler-frame*, dan pilih opsi *create perspective ruler*, akan muncul jendela pengaturan *perspective ruler*. Pilih sesuai dengan kebutuhan untuk jumlah titik hilang, selanjutnya klik *ok*.



Gambar 3.19
Jendela Pengaturan *Perspective Ruler*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Atur letak titik hilang dan garis horizon sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.20
Garis Maya Perspektif Menggunakan *Perspective Ruler*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan pada *layer* baru di atas *layer* perspektif. Ubah nama *layer* menjadi *layer* sketsa agar tidak membuat bingung. Dalam membuat sketsa digunakan *pencil tool* yang ada pada *tool menu Clip Studio Paint*. *Pencil tool* menggantikan pensil yang biasa digunakan dalam pembuatan sketsa komik secara tradisional.



Gambar 3.21
Pembuatan Sketsa Pada *Layer* Baru
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Penintaan

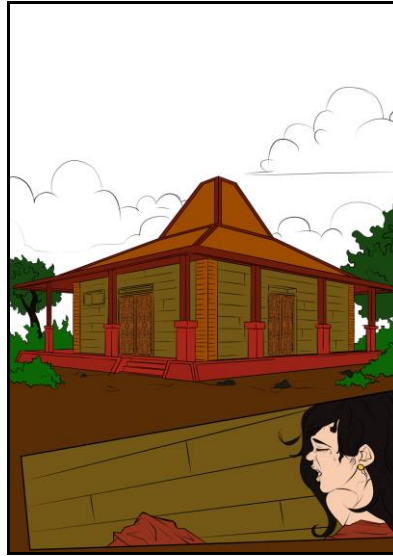
Seperti halnya proses pembuatan komik secara tradisional, dalam pembuatan komik secara digital juga dilakukan tahap penintaan. Penintaan dilakukan dengan *brush tool pen*. Penintaan dilakukan untuk membuat *line art* yang lebih bersih juga memberikan detail gambar yang diinginkan sehingga gambar siap diberi warna. Penintaan dilakukan pada *layer* baru yang diletakkan di atas *layer* sketsa, maka buat *layer* baru dan beri nama "tinta". Sebelumnya ubah terlebih dahulu *opacity layer* sketsa menjadi 30%, hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penintaan.



Gambar 3.22
Sketsa Setelah Proses Penintaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

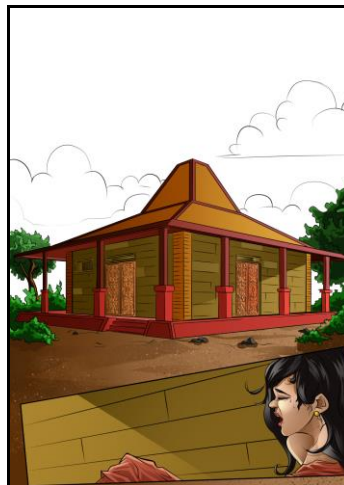
f. Pewarnaan

- 1) Tahap pewarnaan dilakukan di bawah *layer* tinta, dengan memberikan terlebih dahulu warna dasar pada setiap elemen seperti kulit, rambut, pakaian, tanah, kusen, pintu, batang pohon, daun, rumput, dan lain-lain. Setiap elemen warna dasar dibuat pada *layer* yang terpisah, oleh karena itu jika ada 6 elemen yang berbeda, maka ada 6 *layer* untuk masing-masing elemen. Selanjutnya *layer-layer* elemen warna tersebut dimasukkan ke dalam satu *layer folder*.



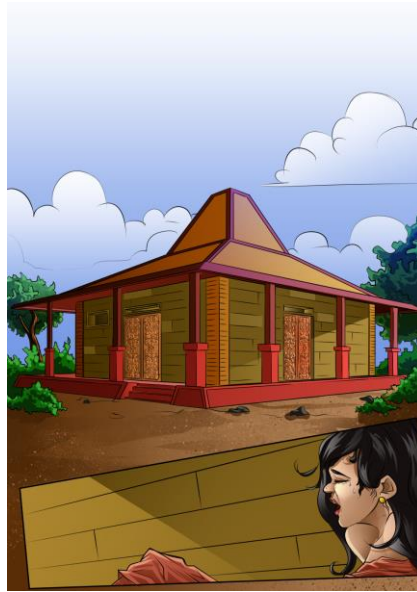
Gambar 3.23
Gambar yang Telah Diberi Warna Dasar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Selanjutnya adalah pemberian warna gelap dan terang (*shading*) pada setiap elemen warna. Pemberian warna gelap dan terang dilakukan di atas *layer* setiap elemen warna. Lalu mengubah *layer* tersebut menjadi *layer clip*, dengan cara mengaktifkan ikon *clip at layer below* pada setiap *layer shading* yang ada. Pewarnaan menggunakan teknik seleksi dengan menggunakan sapuan *tool soft airbrush*.



Gambar 3.24
Gambar yang Telah Diberi Warna Gelap Terang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Lalu warnai *background* dengan membuat *layer* baru dan beri nama *layer* tersebut dengan nama "*background*". Taruh *layer* di posisi paling bawah setelah *layer paper*. Pewarnaan *background* menggunakan *tool soft airbrush*. Pewarnaan *background* dilakukan terakhir karena pada tahap ini juga dilakukan pemberian efek cahaya yang menyesuaikan dengan *background* gambar. *layer* efek cahaya disimpan di bawah *layer* tinta, lalu ubah *blending mode* menjadi *soft light*. Gunakan sapuan *tool soft airbrush* pada bagian yang ingin diberi efek cahaya.



Gambar 3.25
Gambar yang Telah Diberi *Background* dan Efek Cahaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

g. Garis Gerak

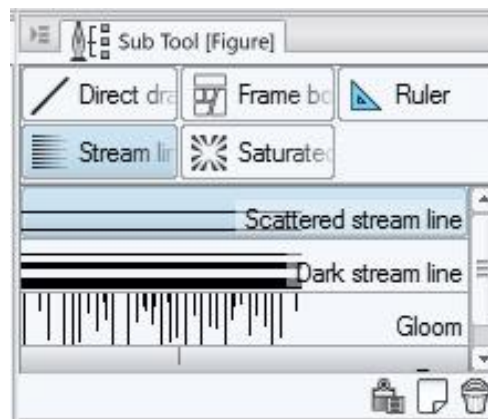
Dalam komik yang penulis buat, ada beberapa halaman yang menggunakan efek garis gerak di dalamnya. Pembuatan garis gerak sendiri dilakukan langsung menggunakan *tool* bawaan dari *Clip Studio Paint*.

- 1) Buat *layer* baru di atas *layer background*, beri nama *layer* tersebut dengan "garis gerak". Seleksi bagian yang akan diberikan garis gerak dengan *lasso tool* atau *polygonal lasso tool*.



Gambar 3.26
Menyeleksi Bagian yang Akan Diberikan Efek Gerak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Lalu pilih *tool figure*, dan pilih *sub tool stream line*, selanjutnya pilih efek gerak yang akan digunakan, dalam gambar ini penulis memilih *efek scattered stream line*.



Gambar 3.27
Kolom *Sub Tool Stream line*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Pilih warna pada lingkaran palet warna, kali ini penulis memilih warna hitam, lalu tarik garis dari atas kebawah pada gambar di tempat yang telah diseleksi sebelumnya.



Gambar 3.28
Gambar Setelah Diberi Efek Garis Gerak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

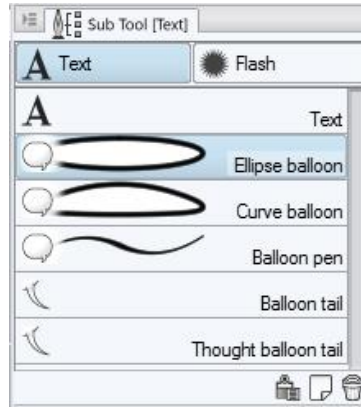
- 4) Ubah *opacity* pada *layer* garis gerak tersebut menjadi 30%, lalu buat *layer* di bawahnya dan seleksi bagian yang ingin diberi efek gradasi. Lalu klik *gradien tool*, pilih warna yang diinginkan pada palet warna, selanjutnya tarik garis dari kiri ke kanan.



Gambar 3.29
Efek Garis Gerak Setelah Diberi Gradasi Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

h. Balon Kata

- 1) Penambahan balon kata dilakukan pada *layer* baru. Buat *layer* dengan posisi paling atas, beri nama "balon kata". Selanjutnya pilih *text tool*, lalu pilih *ellipse balloon*.



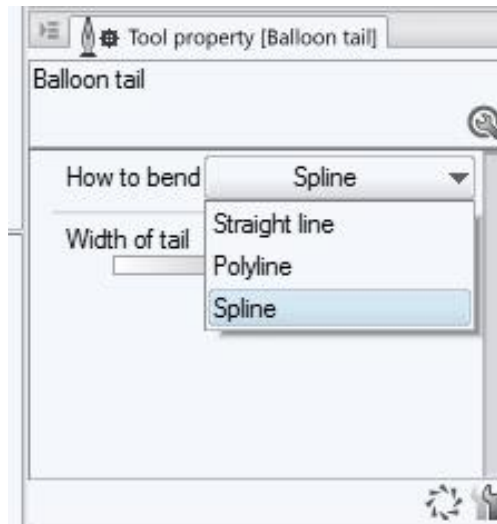
Gambar 3.30
Kolom *Sub Tool Text*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Selanjutnya letakan kursor pada bagian yang akan diberi balon kata, tahan dan tarik untuk membuat balon kata. Ukuran dapat disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 3.31
Kolom *Sub Tool Text*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Selanjutnya adalah penambahan ekor, masih pada *sub tool text*, pilih *balloon tail*, maka akan tampil kolom pengaturan ekor balon kata. Pilih jenis ekor balon sesuai dengan kebutuhan.



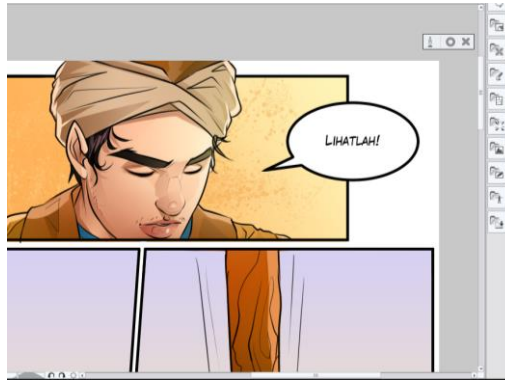
Gambar 3.32
Pengaturan Ekor Balon Kata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 4) Letakkan kursor pada balon kata yang sebelumnya telah dibuat, tekan dan tarik ujung ekor balon kata pada karakter yang diinginkan.



Gambar 3.33
Menambahkan Ekor Pada Balon Kata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 5) Pada *sub tool text*, pilih kolom *text* untuk menambahkan huruf di dalam balon kata yang telah dibuat.lakukan pengaturan pada jenis dan ukuran teks.



Gambar 3.34
Menambahkan Teks Pada Balon Kata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 6) Untuk pembuatan *caption*, tahapannya sama, hanya saja format balon kata yang dipilih diganti dengan bentuk kotak (*rectangle*).



Gambar 3.35
Caption Pada Salah Satu Halaman Komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- i. Bunyi Huruf (Efek Suara)
- 1) Penambahan bunyi huruf atau efek suara dilakukan langsung pada perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Buat *layer* baru dan beri nama "efek suara". Kemudian dengan menggunakan *text tool*, atur jenis *font*, warna, dan ukurannya sesuai dengan kebutuhan. Lalu klik kanan pada *layer* dan pilih *rasterize layer*. Setelah itu pilih *tab* menu *edit*, lalu pilih *transform*, dan klik *free transform*. Selanjutnya transformasi huruf sesuai dengan kebutuhan.



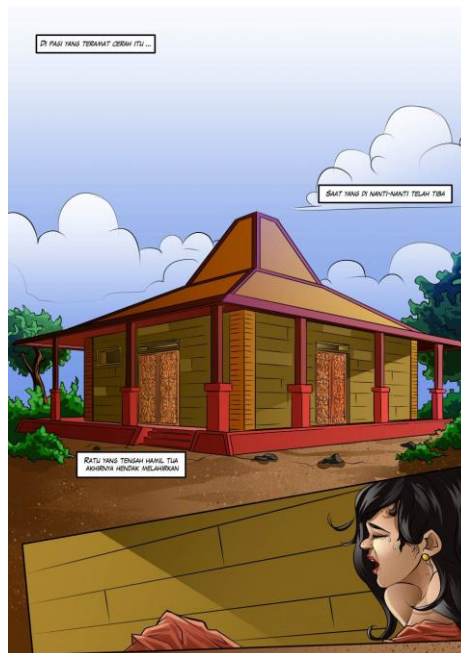
Gambar 3.36
Bunyi Huruf Sebelum dan Sesudah Di Transformasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Selanjutnya buat *layer* baru di bawah *layer* bunyi huruf, seleksi huruf menggunakan *magic wand tool*. Lalu pilih *tab menu selection*, pilih *expand selected area*. Ketikkan berapa penambahan jumlah piksel seleksi yang diinginkan. Klik *ok*, lalu warnai hasil seleksi dengan *soft airbrush* untuk menambahkan *outline* pada teks. Selanjutnya tempatkan bunyi huruf pada panel yang diinginkan.



Gambar 3.37
Bunyi Huruf Setelah Diterapkan Dalam Panel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah contoh halaman yang telah selesai seperti gambar di bawah ini



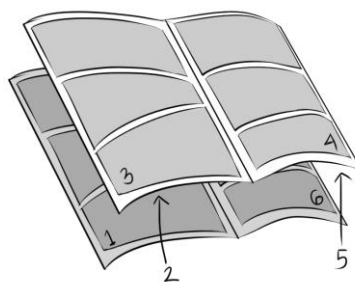
Gambar 3.38
Halaman Komik ke-2 yang Telah Selesai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kenyataannya, ada banyak teknik dalam membuat komik, setiap komikus mempunyai teknik dalam membuat komik masing-masing, perbedaan itu dapat dilihat dari media, bahan, maupun tahapan pembuatannya. Hal ini tentunya menjadi kebebasan komikus pribadi untuk memilih teknik mana yang dirasa paling cocok.

4. Pencetakan dan Penjilidan

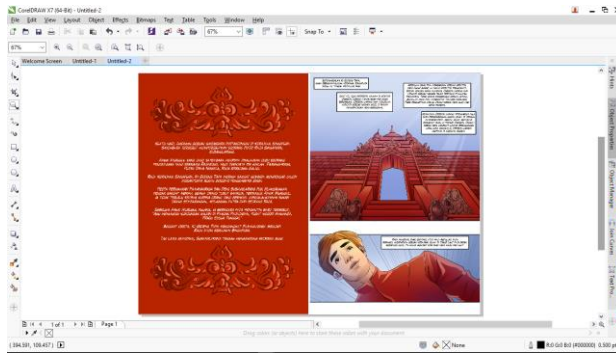
Setelah seluruh halaman komik selesai dibuat, tahapan selanjutnya adalah proses pencetakan dan penjilidan. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan file berdasarkan urutan halaman. Terlebih dahulu, cetak semua halaman pada kertas HVS ukuran A5 di kedua sisinya dengan printer biasa. Hasil print tersebut disebut dengan *dummy*. *Dummy* adalah purwarupa atau komik tiruan sebelum naik cetak. Tujuan dibuat *dummy* adalah untuk memeriksa jika ada kesalahan ketik pada kotak narasi atau balon kata. *Dummy* diperiksa lalu dikoreksi oleh pembimbing terlebih dahulu. Dalam tahapan ini, pembimbing berperan sebagai editor.

Tujuan lain dari dibuatnya *dummy* selain untuk merevisi adalah untuk membantu proses *layout* halaman agar komik siap untuk naik cetak. *Layout* halaman dilakukan pada program komputer bernama *Corel Draw X7*. Setiap halaman komik diatur berdasarkan halaman cetaknya pada lembar kerja berukuran A3. Misal, jika komik terdiri dari 6 halaman (dua sisi), maka pengaturan halaman di dalam lembar kerja *Corel Draw* adalah halaman 1 dengan 6, halaman 2 dengan 5, halaman 3 dengan 4, contohnya adalah pada gambar berikut:



Gambar 3.38
Ilustrasi Susunan *Lay Out* Halaman
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah pengaturan halaman *file* dilakukan sesuai dengan yang diinginkan, maka komik siap naik cetak. Pencetakan komik Kian Santang Sang Legenda dilakukan menggunakan mesin cetak, dengan kertas jenis *art paper* 150 g ukuran A3, sedangkan untuk sampul menggunakan kertas *art paper* 250 g.



Gambar 3.39
Proses *Lay Out* Halaman Menggunakan *Corel Draw X7*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Maka jadilah buku komik *Kian Santang Sang Legenda* dengan jumlah 76 halaman *full color*, dan dijilid *soft cover*.



Gambar 3.40
Proses Pembuatan Karya Komik Secara Digital
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.41
Komik Setelah Dicitak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)