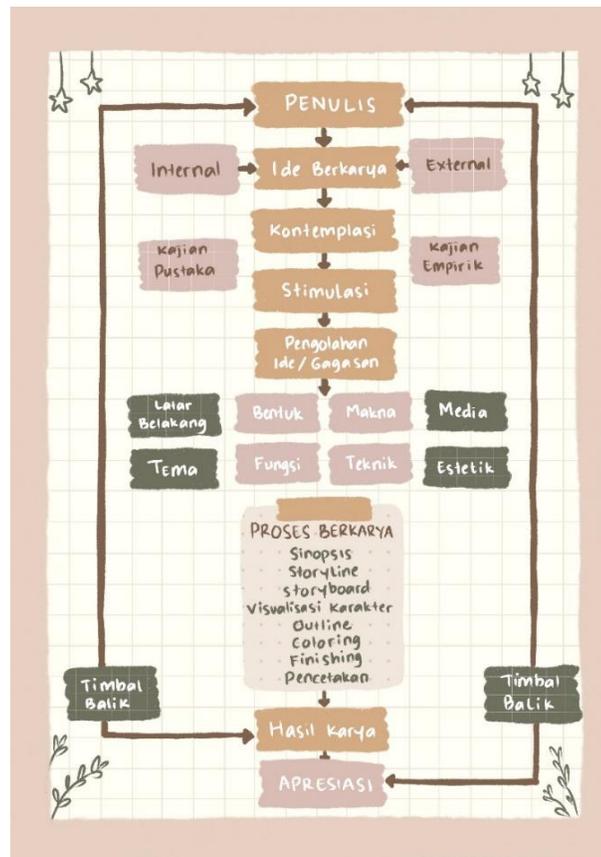


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Perwujudan Karya

Dalam proses penciptaan komik adalah proses yang sifatnya *privasi* dan berbeda pada setiap komikus lainnya. Perbedaan tersebut bukan berarti dalam proses pembuatan komik tidak memiliki metode yang baku dan dapat dijadikan patokan. Pada bab ini, akan dijelaskan proses pembuatan komik yang juga didokumentasikan oleh penulis, sedangkan metode penciptaan yang digunakan berpatok pada pedoman pembuatan skripsi. Dalam proses pembuatan karya komik *Mosnter of Fire* ini, tentu memerlukan metode penciptaan agar dapat menghasilkan karya secara maksimal dan berkualitas. Untuk mempermudah pemahaman di dalam proses kerja yang dilakukan, penulis membuat bagan proses berkarya seperti berikut :



Bagan 3.1 Bagan Proses Pembuatan Karya
(Sumber: Dokumentasi penulis)

1. Ide Penciptaan

Ide awal penciptaan karya buku komik ini adalah berawal dari keresahan penulis saat melihat bencana alam kebakaran hutan yang terparah di Indonesia terutama di daerah pulau Kalimantan. Sehingga penulis mencari tahu lebih banyak. Rasa dari sebuah rasa miris terhadap Negara ini dengan fakta dari bencana alam kebakaran hutan dan lahan yang terjadi di Kalimantan 2019 lalu yang telah di jelaskan di bab sebelumnya.

Fenomena alam yang ternyata bisa disebabkan oleh manusia itu sendiri, karena keegoisan manusia, alam yang mendapatkan akibatnya. Dampaknya pun sungguh sangat mengganggu kehidupan sehari masyarakat sekitar sampai dengan tekanan psikologis akibat bencana alam tersebut, tidak jarang sampai dengan ke tahap merenggut nyawa seseorang. Kebakaran hutan dan lahan yang memang bisa menimbulkan dampak yang bisa di alami orang banyak dan merugikan banyak pihak, apalagi untuk para pekerja yang menggantungkan nasibnya pada keberadaan alam.

Adapun penulis juga senang dengan sesuatu yang berbau fantasi, mau itu anime, buku komik produksi jepang, film-film barat dan yang lainnya.

Suku Dayak yang juga suku yang berada di Kalimantan, juga menjadi salah satu suku yang juga terkena dampaknya saat kebakaran hutan dan lahan itu terjadi pada tahun 2019 dan 1997 lalu. Suku Dayak juga adalah suku yang amat sangat mencintai alam, terlihat dari berbagai motifnya, juga makna-makna dari berbagai motif suku Dayak adalah sebagian besar mengambil dari alam dan kehidupan sehari-hari mereka, oleh karena itu Suku Dayak dengan bencana alam Kebakaran Lahan dan hutan juga mempunyai kaitan.

Berawal dari inilah yang mendorong penulis mempunyai sebuah gagasan untuk menjadikan semua konsep diatas tersebut menjadi sebuah karya buku komik dengan tema fantasi yang disajikan untuk berbagai kalangan dan tingkatan umum atau bisa di konsumsi semua umur. Penulis menciptakan karya akhir buku komik yang berjudul *Monster of fire* dengan genre fantasi. Gagasan visual komik *Monster of fire* ini yang akan menjadi prioritas utama adalah perancangan seluruh materi dengan mengutamakan visualisasi karakter gambar dengan warna, ide cerita.

Penulis merancang cerita buku komik tersebut terinspirasi melalui beberapa serial anime di televisi Jepang yang tentunya bergenre Drama dan fantasi juga yang mempunyai karakter monster dengan sang pahlawan. Namun penokohan dalam buku komik ini dibuat lebih lucu dengan gaya gambar kartun, dan lokal karena dengan sentuhan kostum karakter yang dikolaborasikan dengan pakaian Suku Dayak setempat yang sudah di modifikasi. Itulah akan digambarkan dalam buku komik *Monster of fire* ini. Latar tempat dan kejadian juga dibuat se-lokal mungkin karena berbeda dengan komik-komik Jepang pada umumnya, komik ini akan menghadirkan nuansa latar perkebunan dan lahan di Indonesia pada beberapa latar tempat kejadian yang berada pada buku komik. Namun pada ide cerita yang diusung, penulis menciptakan ide kasus dari kasus bencana alam yang terjadi di Kalimantan, yaitu kebaran hutan dan lahan.

Keberadaan kisah nyata yang terjadi di dunia nyata dengan perpaduan genre fantasi juga yang akan sejalan dengan kisah drama antar karakter. Gagasan ini dapat memperkuat jalan cerita dan akan semakin menambah berharga nilai dari suatu hubungan yang dibangun antar karakter. Pola ini yang akan menambah daya tarik bagi pembaca komik ditengah konflik yang muncul.

Tidak hanya membuat kisah seputar drama dan fantasi, juga di pra akhir cerita akan ada sesuatu yang akan menambah penasaran pembaca hingga saat di *klimax* cerita akan terbongkar sesuatu yang sulit di tebak dengan disertai beberapa motif sesungguhnya dari karakter yang saling berinteraksi dalam membangun sebuah cerita. Adapun karakter yang menjadi Pahlawan yang akan menyelesaikan konflik yang ada hingga *klimax* dalam cerita komik ini.

Pemilihan judul *Monster of fire* sendiri dari gagasan utama cerita buku komik ini, karna *Monster of fire* yang berarti monster api. Dari ide utama yaitu api dari kebakaran yang menyerang atau membakar lahan, diceritakan di buku komik, sang monster api yang membakar sebagian tempat, menyebabkan asap-asap yang mengganggu pernafasan manusia, banyak korban yang berjatuh karena api dan asap-asapnya yang menyebar ke seluruh daerah. Juga membuat penglihatan terbatas karena asap terbal yang menyelimuti tempat-tempat yang diilustrasikan dalam komik.

Dari sanalah penulis berpikir bahwa peristiwa kebakaran hutan dan lahan ini bisa menjadi suatu karya komik yang nantinya bisa mengedukasi kembali masyarakat yang tidak mengerti akan pentingnya menjaga hutan, karena hutan juga adalah paru-paru bumi yang sangat penting untuk dijaga. Karena itu penulis memberi judul *Monster of fire*, karena api disini menjadi peran utama dalam keseluruhan konflik dalam buku komik.

2. Kontemplasi

Pada tahap Kontemplasi ini, bisa diartikan sebagai suatu perenungan untuk mencari makna, juga mengacu pada pemikiran saat mendapatkan sebuah ide menjadi bentuk visual, perenungan penulis dari hati dan pikiran seorang seniman ketika sedang menggali ide apa saja yang ada dalam diri penulis. Seperti tujuan, dan cara membuat karya, hingga penggunaan alat dan bahan dan lainnya. Kontemplasi juga merupakan proses berpikir seseorang melalui perenungan guna untuk mendapatkan hasil karya yang baik terutama dari unsur dalam (*internal*) dan unsur luar (*eksternal*).

Termasuk dalam kontemplasi untuk buku komik ini yang biasanya terjadi antara lain, pemilihan dari berbagai ide-ide, dimana dari ide yang banyak sekali dari seorang penulis atau ilustrator yang termasuk seniman itu sendiri akan dipilih satu yang paling diyakini akan dijadikan suatu karya cetak buku komik itu sendiri. Pemilihan ini berdasarkan pada faktor pengalaman pribadi penulis yang terkadang sering kebingungan menentukan ide, termasuk faktor internal dan juga faktor pengalaman dari luar atau lingkungan seniman atau faktor eksternal. Dalam hal ini untuk menciptakan sebuah cerita juga berdasarkan kisah nyata yang dikolaborasikan dengan fantasia tau sesuatu yang bahkan tidak nyata.

Sebagai penulis sekaligus seorang ilustrator sering melakukan kontemplasi sebelum membuat suatu karya seni. Proses berkontemplasi tersebut bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, bahkan sering memunculkan ide-ide baru yang dapat dijadikan bahan untuk berkarya.

Untuk memperkuat dalam penciptaan karakter atau sinematografi dalam membuat banyak adegan dalam komik, disini penulis lebih banyak lagi mengamati

banyak komik lainnya, menonton film atau *anime*/kartun dan serial lainnya yang mempunyai genre yang serupa dengan komik yang penulis buat, juga mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan komik tersebut seperti alur cerita, konflik yang muncul, gaya gambar, alat dan bahan, hingga proses *coloring*. Penulis juga berpikir tentang bagaimana manfaat dari karya komik *Monster of fire* tersebut untuk jangka waktu yang panjang, sehingga tujuan dan manfaat dari pembuatan buku komik tersebut dapat sampai dan terus berlanjut.

3. Stimulasi

Pada tahap ini, Stimulasi merupakan sesuatu bentuk rangsangan memacu atau membuat penulis tertarik untuk mengambilnya sebagai ide, baik dari luar maupun dari dalam diri. Seperti stimulus, penulis melakukan studi latar belakang peristiwa yang bersangkutan dengan cerita yang akan dibuat dalam komik ini. Beberapa hal yang membuat penulis tertarik dalam mengambil tema tentang bencana alam.

Stimulus dibutuhkan setiap orang dalam proses pembuatan suatu karya. Stimulus juga dapat memunculkan ide kreatif dan daya kreativitas seorang komikus atau seniman. Dalam proses pembuatan karya buku komik *Monster of fire*, selain mencari sumber tertulis mengenai semua hal yang berkaitan dengan materi atau isi dari komik, penulis juga melihat berbagai hal lainnya sebagai sumber pengetahuan.

Pada tahap ini juga upaya yang dilakukan penulis untuk merangsang keaktivitasnya dalam membuat suatu karya dilakukan dalam aktivitas seperti banyak membaca literatur tentang kebakaran hutan, hingga Suku Dayak, melakukan diskusi dengan teman yang memiliki ketertarikan yang serupa, mengunjungi beberapa pameran *online* dan *offline* tentang seni rupa, dan banyak melihat karya-karya komikus, *fanartist*, ilustrator melalui internet dan media sosial.

Seperti contohnya komik manga dan *anime Shigenki No Kyojin* atau dalam bahasa inggrisnya adalah *Attack on titan* yang merupakan salah satu seri manga Jepang dari penulis Hajime Isayama yang pertama kali diterbitkan tahun 2009. Manga ini menyajikan intrik pertarungan antar ras manusia dan ras *kyojin/titan*, *Kyojin* yang dalam bahasa Jepang artinya raksasa. Pada manga ini memperlihatkan bagaimana Eren

sebagai pemeran utama berserta kameradnya bertarung melawan titan sebuah makhluk yang menyerupai manusia juga pemakan manusia, diceritakan mereka manusia normal disana adalah manusia terakhir di bumi. Hanya sebuah dinding besar yang memisahkan mereka dengan para titan.



Gambar 3.1 Poster *Shingeki No Kyojin*

(Sumber : https://id.pinterest.com/pin/479914904016703558/?nic_v2=1aMH1gEKg)

Berikutnya penulis juga memilisi beberapa referensi lainnya seperti *anime Kyoukai No Kanata* yang mempunyai genre fantasi, *action* dan misteri. Juga ada lagi berikutnya *anime* yang berjudul *Sword Art Online* yang mempunyai genre *action*, fantasi, dan mengangkat kisah tentang *game*.



Gambar 3.2 Poster *Kyoukai No Kanata* (Gambar 1) Poster *Sword Art Online* (Gambar 2)

(Sumber : <https://id.pinterest.com>)

Kemudian ada salah satu anime lagi yang sangat penginspirasi penulis juga sebagai referensi komik *Monster of Fire* dengan gaya gambar kartun chibi nya, yaitu *anime Mahoujin Guru Guru* yang menceritakan cerita fantasi dan magic dengan

digambarkan karakter yang memang menitik beratkan kepada visual yang dibuat menggemaskan dengan karakter kartun chibi dengan ciri-ciri anatomi tubuh kecil dan kepala yang lebih besar



Gambar 3.3 *Poster Mahoujin guru guru*
(Sumber : <https://id.pinterest.com>)

Komik yang penulis buat pasti ada saja kekurangan dan kelebihannya. Dengan kekurangan dari minimnya sumber pustaka yang menjadi bukti nyata sejarah cukup menyusahakan penulis untuk menulis cerita, yang membuat penulis memutuskan untuk menambahkan sisi fantasi pada komik yang diharapkan menjadi daya tarik pembaca untuk menikmati komik ini. Kelebihan yang ditimbulkan kemungkinan besar dari pemilihan gaya gambar sendiri yang merupakan gaya gambar yang digandrungi masyarakat penikmat komik, dan bisa menjadi magnet bagi pembaca semua usia.

4. Segmentasi Pembaca

Dari berbagai konten komik banyak yang beragam batasannya, maka dalam pembuatan komik haruslah memiliki batasan-batasan tertentu untuk pembacanya. Itu dikarenakan juga didalam sebuah komik terdapat alur yang kompleks. Sehingga banyak adegan-adegan tertentu serta percakapan yang memerlukan kebijaksanaan pembaca untuk pada tahap memahaminya. Tentang segmentasi pembaca ini sudah penulis jelaskan di BAB II

Komik *Monster of Fire* ini sebenarnya tidak memiliki konten batasan dan bisa masuk ke semua kategori umum. Bisa masuk cerita anak yang tentunya bisa juga

dinikmati oleh remaja atau dewasa. Karena alur cerita di dalam komik ini tidak terlalu kompleks dan bahasanya pun dibuat sesederhana mungkin.

Dengan gaya ilustrasi yang akan dipakai oleh penulis adalah gaya kartun atau *chibi*. Dalam klasifikasinya di BAB II termasuk *chibi* dengan ukuran tinggi 2 kepala. Dan oleh karena itu komik ini secara keseluruhan dikategorikan bisa masuk kedalam target *Young Adult* dan *New Adult* cerita anak dengan segmen pembaca untuk usia 13-24. Karena sudah dibahas di BAB II, bahwa dipahami juga bahwa cerita anak itu tidak harus tokoh yang bermain di dalamnya, bisa juga monster, alien, robot atau orang dewasa, yang terpenting jalan dan isi ceritanya memang untuk segmentasi pembaca yang bisa dikonsumsi oleh anak-anak atau semua umur. Dengan pertimbangan hal tersebut, dirasa sudah sesuai dengan konten komik *Monster of Fire*.

5. Studi Pustaka dan Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan studi pustaka dengan berbagai macam buku dan artikel yang terkait dengan komik yang akan dibuat dengan berbagai pertimbangan. Sumber bacaan juga di dapat melalui berbagai buku sumber yang dimiliki penulis, serta banyak juga seperti *e-book* yang bisa didapatkan melalui internet, juga beberapa penulis dapatkan dari teman yang juga mempunyai buku-buku sumber yang sesuai dengan komik yang akan dibuat. Karena saat penulis mengerjakan penulisan ini juga wabah Covid-19 sedang gencar di Indonesia dan global, cara untuk mencari sumber lain di internet adalah cara yang lebih efektif dan efisien dengan mempertimbangkan aspek kesehatan bagi semuanya.

Untuk observasi juga dilakukan dengan mempertimbangkan juga aspek kesehatan, dengan dilakukannya menonton *Anime* dengan *genre* yang serupa, membaca beberapa komik sebagai referensi yang terkait dengan kebutuhan pembuatan karakter pada komik, yang dirasa sudah mencukupi kebutuhan untuk pembuatan komik *Monster of Fire* ini

6. Teknik Bercerita

Komik yang dibuat adalah komik yang bergenre fantasi, dengan ada juga drama di dalamnya. Dari *genre* tersebut, fantasi adalah genre yang mendominasi. Disini fokus bercerita tentang pembangunan setiap karakter yang ada di dalam komik ini beserta ceritanya. Dengan kebebasan dan kewenangan dari penulis, sudut pandang juga tentu diperhatikan dalam bercerita, dari mulai cerita dimulai, hingga konflik dan menuju *klimax* dengan sesuatu yang tidak terduga.

7. Rancangan Berkarya

Komik yang akan dibuat ini adalah sebuah buku komik dengan panel-panel yang telah di jelaskan di bab dua. Serta disuguhkan dengan *cover sampul* yang di desain semenarik mungkin untuk menarik minat pembaca juga dalam sekali melihat produk jadi buku komik *Montser of Fire* ini. Penulis menggunakan teknik menggambar digital sepenuhnya, serta menggunakan ketentuan-ketentuan komik yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya.

Pada tahap awal pembuatan karya komik ini, Pertama penulis membuat *storyline* terlebih dahulu, penulis menceritakan dari *opening* sampai tahap *closing* dengan kata-kata. Kemudian penulis membuat *storyboard*, yang berbentuk sketsa kasar langsung dalam digital, hingga garis kontur (*outline*) dengan cara digital juga. Selanjutnya pada tahap pewarnaan, penulis menggunakan bantuan olah digital menggunakan *pen tablet* atau *iPad* dengan bantuan *software Procreate*. Lalu masuk ke tahap *texting* atau *lettering*. Namun sebelum itu harus dibuat terlebih dahulu balon-balon kata yang sesuai. Sampai pada tahap akhir pembuatan *cover*, *setting layout* dan masuk tahap *finishing*, percetakan atau penjilidan.

B. Persiapan Alat dan bahan

Proses pembuatan cerita buku komik *Monster of fire* ini dilakukan secara Digital, namun pada saat pembuatan *storyboard* dilakukan secara manual. Alat dan bahan yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan ilustrasi cerita buku komik ini diantaranya :

1. Pensil Mekanik 2B



Gambar 3.4 Pensil mekanik dan isi pensil mekanik ukuran 0.5 kehitaman 2B
(Sumber : Pinterest)

Penulis memilih menggunakan pensil mekanik karena sudah terbiasa menggunakan pensil jenis ini, karena hanya diisi ulang dan tidak perlu di serut seperti pensil biasanya, lebih minimalis dan tersedia berbagai ukuran. Penulis menggunakan ukuran kecil 0,5 mm, untuk mempermudah pembuatan sketsa. Penulis menggunakan pensil merk fabercastell beserta isi ulangnya dengan merk yang sama.

2. Penghapus



Gambar 3.5 Penghapus Faber-Castell hitam
(Sumber : https://id.pinterest.com/pin/641833384389291061/?nic_v2=1aMH1gEKg)

Penulis menggunakan penghapus karet dengan merk *Faber-Castell* berwarna hitam, karena lebih lentur dan bersih dengan hanya sekali gosok untuk menghapus goresan yang sulit sekalipun.

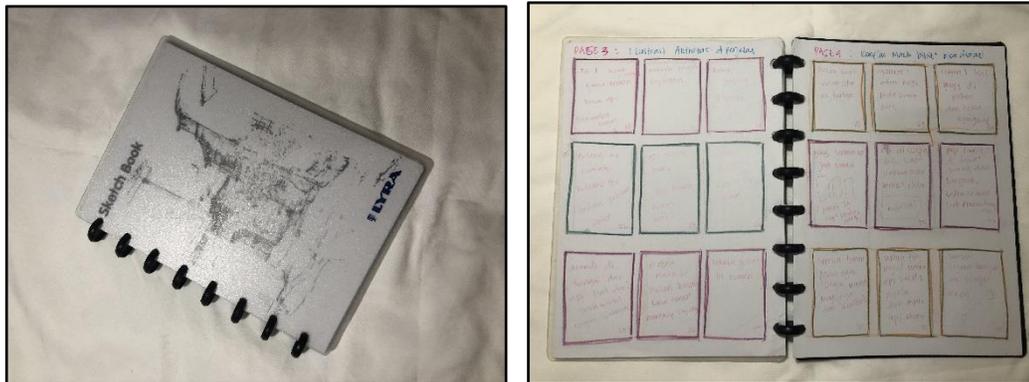
3. Pensil warna Luna 12 warna



Gambar 3.6 Pensil warna Luna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan pensil warna untuk sketsa kasar dan juga saat pembuatan *storyboard*, karena memudahkan untuk membagi part warna pada saat nantinya akan di sketsa kasar. Juga karena penulis akan membuat buku komik *full color*, pensil warna ini memudahkan untuk mengingat warna apa saja pada saat pewarnaan dalam digital. Pensil warna ini juga dipakai untuk membuat panel-panel untuk pembuatan komik.

4. Sketchbook A5



Gambar 3.7 Sketchbook Lyra A5
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Sketchbook ini digunakan dalam pembuatan *storyboard* dengan berbagai penentuan *angle* dari beberapa karakter yang akan dibuat, juga digunakan pada sketsa pembuatan desain karakter, pembuatan panel-panel dan juga balon kata.

5. iPad Pro



Gambar 3.8 *iPad Pro 11 inch 2019*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan *iPad Pro 11 inch 2019*. *iPad* ini adalah alat yang sangat berperan banyak dalam pembuatan komik ini dan sebagai media utamanya. Alasannya karena media ini lebih fleksibel dan memudahkan penulis dan membuat ilustrasi secara digital dan juga memiliki beberapa aplikasi yang mendukung. Dari mulai sketsa kasar sampai coloring, menggunakan *iPad* ini dengan dibantu *software* berbayar *Procreate* di *App Store*.

6. *Apple pen*



Gambar 3.9 *Apple Pencil* generasi kedua
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan *Apple Pencil* generasi kedua, Alat ini digunakan sebagai media tambahan pada perangkat *iPad* dalam proses pembuatan ilustrasi untuk buku komik ini. Media ini juga dapat membuat keakuratan dan intuitif, karena *Apple pencil* ini memiliki jeda yang tidak terasa, tingkat sensitivitas, kemiringan dan tekanan yang sangat baik sehingga membuat penulis merasa menggambar diatas kertas.

7. Laptop



Gambar 3.10 *Laptop ASUS ROG STRIX GL503GE HERO*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan ‘*Laptop ASUS ROG STRIX GL503GE HERO*’ dengan layar 15” FDH 120Hz yang cukup lebar, sehingga penulis lebih leluasa dalam mengerjakan karya komik ini. Laptop ini mempunyai spesifikasi *Windows 10, Intel Core i7-8750H up to 4.1GHz, RAM 8GB DDR4, SSD 128GB + SSHD 1 TB, Intel UHD 630 + Nvidia GTX 1050 Ti 4GB GDDR5, with Keyboard RGB Backlit*. Dengan spesifikasi tersebut, penulis merasa sangat cukup untuk melakukan pengolahan digital lainnya pada karya buku komik ini

8. Software

Penulis menggunakan beberapa *software* dari *iPad* juga di laptop. *Software* digunakan untuk proses dimulai dari pembuatan panel, sketsa, *coloring*, sampai *editing* dan untuk siap cetak.



Gambar 3.11 *Logo Procreate, Logo Photoshop, Logo Vegas Pro 17.0.*
(Sumber: <https://pin.it/7GsJCwY>.)

Procreate, Penulis menggunakan aplikasi berbayar *Procreate* ini di *iPad*, proses pembuatan ilustrasi semua adegan adalah memakai aplikasi ini. Aplikasi ini juga dipilih karena memiliki fitur serta kinerja yang maksimal untuk seluruh proses pembuatan ilustrasinya, selain itu, *procreate* juga memiliki banyak brush utama yang memang sangatlah berguna dan memudahkan penulis disaat ingin membuat berbagai tekstur atau lining, dan juga dengan munculnya hasil goresan di layarpun berjalan begitu baik.

Photoshop CC 2017, Penulis menggunakan *software* ini untuk memasukan kata-kata dan *editing* lainnya, seperti menambahkan efek-efek yang ada di *photoshop*. Software ini juga untuk membuat desain *cover* serta mengatur semua *layout* atau panel yang ada di seluruh isi komik ini.

Vegas Pro 17.0, Penulis menggunakan aplikasi ini untuk membuat videografinya setelah produk sudah tahap *finishing*, dan untuk keperluan publikasi dan syarat membuat video untuk syarat sidang skripsi penulis.

9. *Pen tablet*



Gambar 3.12 *Wacom intuos comic*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan pen tablet *Wacom intuos comic* berwarna biru dalam proses pembuatan komik yang dihubungkan dengan *USB* pada laptop. Pen tablet sangat membantu pada saat koreksi gambar pada saat gambar sedang disetting di aplikasi laptop.

10. *Smartphone*



Gambar 3.13 *iPhone X*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis juga menggunakan *smartphone iPhone X* untuk mengambil gambar sampai scanning untuk keperluan dalam pembuatan komik ini, *Smartphone* juga bisa membantu jika penulis dalam keadaan darurat untuk mencatat sebuah ide-ide baru.

C. Proses Penciptaan

1. Proses Pembuatan Sinopsis Naskah

Pembuatan naskah untuk yang pertama kali dirancang untuk memberikan keterangan dan informasi yang akan ada pada komik. Naskah disini berupa teks yang disusun untuk pemilihan tema yang tepat, berlanjut pada pemilihan *genre*, lalu tokoh dan cerita. Dari itu semua lalu dikembangkan dalam plot atau alur cerita dengan penambahan dialog. Kemudian berlanjut untuk menciptakan latar dengan ide gagasan komik yang memiliki *genre* fantasi dan *slice of life*. Menyisipkan beberapa dialog penting atau suasana penting agar pada pembuka dan penutup cerita dapat terbayang.

a. Tema

Tema yang diambil oleh penulis dalam membuat komik *Monster of Fire* ini adalah tentang mengenai masalah alam dan kehidupan yang dikemas kembali kedalam sebuah cerita baru dengan *genre* fantasi dan *slice of life*. Tergambar dari cerita yang ada didalam komik *Monster of Fire* yang dibuat penulis ini bahwasannya hal-hal seperti sesuatu yang tidak pernah terbayangkan seperti bencana alam yang ada

dikehidupan itu bisa terjadi kapan saja. Terlebih dari inti cerita yang disampaikan adalah tentang kehidupan suatu zat mati yang bisa hidup.

b. Genre

Memastikan *genre* wajib pertimbangan lewat ide gagasan yang didapat. Bila dilihat lagi, ide gagasan yang timbul didasari lewat berita bencana kebakaran hutan lalu banyaknya ide lain yang berhubungan dengan sesuatu yang tidak mungkin terjadi di dunia yaitu fantasi melalui serial manga atau anime yang di tonton. Menyangkut inspirasi itu jenis cerita yang sesuai dengan genre disini adalah cerita fantasi dengan perpaduan *slice of life* atau sesuatu yang terjadi di dunia nyata.

c. Plot

Penjelasan isi plot komik *Monster of Fire* ini penulis menjelaskan hanya point inti dalam cerita yang ada di komik tersebut. Hubungan dari tokoh utama ke beberapa tokoh lainnya dengan adegan peristiwa-peristiwa penting lainnya yang dialami tokoh.

Pada bagian awal penulis mendeskripsikan dengan narasi untuk opening komik, seperti menceritakan keadaan lokasi dan tempat kejadian perkaranya dengan kotak narasi dan lalu berlanjut kedalam perkenalan tokoh utama yaitu Karhutla dan Pahwa. Apa peran kedua tokoh utama ini dalam komik *Monster of Fire*. Sembari memperkenalkan, juga penulis memunculkan karakter lain sebagai karakter pendukung yaitu Ayah dan Ibu Pahwa dari si tokoh utama. Disini juga penulis menceritakan keterkaitan pemeran pendukung dengan kedua pemeran utama.

Masih dalam perkenalan karakter utama Karhutla yang memang memiliki banyak keunikan, jadi penulis menceritakannya cukup panjang. Merincikan kekurangan dan kelebihan yang dimiliki pemeran utama Karhutla. Hingga Karhutla mempunyai keinginan menjadi manusia pada umumnya.

Cerita masih berlanjut dengan alur maju dan penulis mulai menampilkan tokoh-tokoh pendukung lainnya seperti Kawal, Buntal dan Bungas. Menceritakan juga bagaimana hubungannya dengan kedua pemeran utama. Setelah itu juga penulis melanjutkan ceritanya dengan menceritakan keseharian mereka seperti bermain-main di berbagai tempat, dan dominan dihutan dan persawahan.

Hingga suatu ketika konflik dimulai karena keteledoran mereka yaitu Pahwa yang membawa Karhutla dengan wujud api bermain ke tempat-tempat yang rawan terbakar dan terjadilah konflik utama yang menyebabkan korban berjatuhan. Karhutla dengan wujud api yang jahat mulai menyebar dan pada suatu waktu karhutla wujud api baik terserap dan juga menjadi jahat. Konflik semakin menjadi dan masyarakatpun mulai turun tangan melawan monster api hingga pada saatnya Pahwa pun ikut serta dan menjadikan monster api hilang tidak bersisa. Hanya asap-asapnya saja yang tertinggal kemudian menghilang.

Setelah konflik terselesaikan, penulis membuat alur mundur atau *flashback* bagaimana Karhutla muncul dan menjadi hidup. *Flashback* itu digambarkan melalui mimpi di pemeran utama yaitu Pahwa yang sedang putus asa. Hingga dengan kegigihannya Pahwa menunggu yang tidak pasti, Karhutla muncul dengan wujud berbeda yaitu wujud manusia.

Setelah itu cerita mulai kedalam penyelesaian atau *klimax*. Yaitu Karhutla akhirnya bisa bermain bersama bersama semua teman-temannya dengan wujud yang baru yaitu wujud manusia. Penulis tidak lupa juga disini mengenalkan wujud Karhutla dengan wujud yang baru ini dengan berbagai keunikan yang dimilikinya hingga akhirnya cerita pun berakhir bahagia.

d. Setting (latar) Cerita

Penggambaran latar dalam cerita komik *Monster of Fire* ini banyak memperlihatkan suasana pemandangan dan alam karena memang pada awalnya penulis mengambil setting latar tempat kebakaran hutan dan lahan. Sudah bisa disimpulkan juga setting latar cerita hamper seluruhnya di hutan dan lahan-lahan. Serta memperlihatkan kehidupan di pedesaan. Tempat yang di ambil adalah di Indonesia dengan setting kostum yang digunakan karakter dalam komik ini juga merupakan kostum adat Dayak. Bahasa yang digunakan juga adalah bahasa Indonesia yang sederhana, dikarenakan buku Komik ini diperuntukan untuk anak-anak juga segmentasi pembacanya. Penamaan tokoh juga ada beberapa yang menggunakan bahasa Kalimantan, seperti bungas yang berarti cantik, Buntal yang berarti bulat dan

Kawal yang berarti Kawan. Penulis hanya memakai adat Dayak sebagai pakaian settingannya saja, tidak sampai menjurus mendalam pada adat istiadat suku Dayak. Memang pada dasarnya penulis ingin komik ini memberikan suasana lokal.

Latar tempat yang selalu muncul yaitu di rerumputan, persawahan, pedesaan dan yang lainnya yang mendukung dan menggambarkan alur cerita yang dibuat.

e. Sinopsis

Karhutla adalah seonggok api ajaib yang hidup ditengah-tengah kehidupan manusia pada umumnya. Diceritakan Karhutla ini berasal dari sebuah batu ruby merah menyala yang dimuntahkan dari letusan gunung merapi dan bersamaan saat terjadinya gempa bumi.

Seorang anak bernama Pahwa menemukan batu ruby merah itu dan menyimpannya hingga pada suatu saat ternyata batu ruby merah itu bisa berubah menjadi api ajaib yang bisa hidup. Kehidupan Pahwa berjalan menjadi lebih mudah karena Karhutla selalu membantunya, juga orang-orang disekelilingnya yang membutuhkan bantuannya. Hingga pada suatu hari Karhutla ikut bermain dengan teman-teman Pahwa yaitu Kawal, Bungas dan Buntal yang memang bermain mereka itu sudah terbiasa bermain diluar rumah dan berganti-ganti tempat. Hingga kecerobohan terjadi, saat Karhutla ikut bermain ke tempat-tempat yang rawan terbakar. Sebagian tempat yang sempat terbakar. Pahwa dan teman-temannya segera memadamkan api yang menyebar saat itu juga namun tanpa mereka sadari bahwa api yang mereka padamkan itu tidak seluruhnya padam hingga mereka meninggalkan tempat itu.

Kebakaran besarpun terjadi hingga pada suatu aksi yang membuat Karhutla menghilang. Pahwa sangat bersedih dan menyesali semua kecerobohannya. Hingga pada suatu waktu ternyata Karhutla hidup kembali menjadi sosok manusia api.

f. Pembuatan *Storyline*

Storyline ini dibuat sebagai tahap lanjutnya dari pembuatan naskah. Ini dibutuhkan untuk membuat interaksi antar tokoh bisa ditebak secara detail. Tahap ini memperjelas dialog antar karakter yang dibentuk.

Setiap cerita mempunyai alur sendiri dan disetiap adegan memerlukan detail-detail penting yang perlu juga diperhatikan. Pembuatan *storyline* ini sebelum storyboard karena akan mempermudah penulis untuk menyusunnya terlebih dahulu konsep komik yang akan dibuat. Misalnya dalam memikirkan urutan gambar disetiap panelnya, percakapan yang muncul, setting tempat dan waktu, efek suara, sudut pandang dan yang lainnya. Storyline ini di ketik menggunakan *Software Microsoft Office 2013*.

Pembuatan *storyline* juga sangat penting sebagai gambaran tertulis agar plot cerita menjadi tersusun dan menjadi patokan bagi penulis ketikan menggambarkan suatu adegan lengkkan dengan menjelasannya.

KONFLIK	<p>Pada pagi hari yang cerah. Pahwa terbangun dari tidurnya karena teriakan masyarakat di luar rumahnya</p>	<p>Part 38 Dari dalam kamar Pahwa terdengar teriakan “Tolong! Tolong!” Pahwa setengah sadar “Ughh ada apa itu?” “Ehh berisik sekali” Terdengar banyaknya suara orang-orang yang terbatuk “Uhukk Uhuk”</p>
KONFLIK	<p>Pahwa terkejut melihat kekacauan diluar rumahnya karena banyaknya asap dimana-mana.</p>	<p>Part 38 Pahwa dengan cepat langsung melihat keluar jendela kamarnya untuk melihat keadaan diluar yang sangat kacau “Huaaa sesak sekali tolong!” Pahwa terkejut melihatnya “Tidak! Banyak sekali asap!” Karhutla pun yang berada dikamar itu terkejut dan melihat kearah jendela “Asap? Kebakaran? Dimana?? Apakah itu karenaku?”</p>

Tabel 3.1 Tahap Storyline
(Sumber : Dokumentari pribadi)

g. Desain Karakter

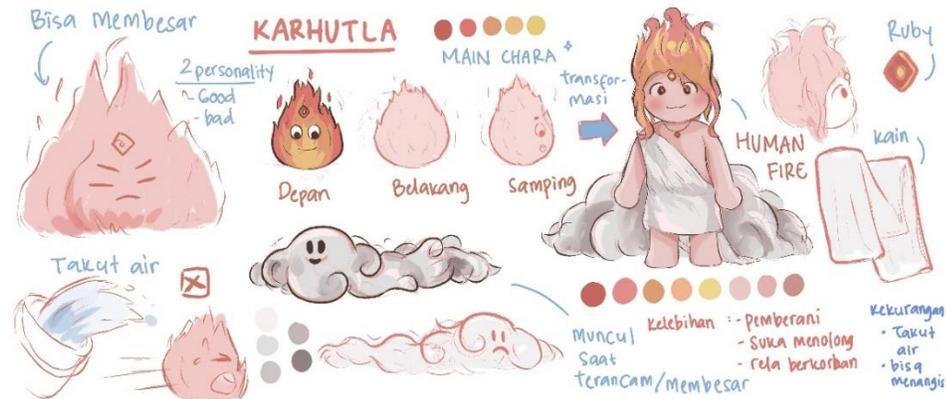
Karakter dalam komik, tokoh atau yang disebut juga aktor yang bermain peran dalam sebuah alur cerita. Dalam ini adalah komik, Tokoh menjadi beberapa pembagian seperti tokoh utama, tokoh pendukung, dan tokoh figuran. Perancangan visual tokoh untuk komik ini menitik beratkan pada unsur lucu dengan pamilihan gaya kartun *chibi* dan modern.

1) Tokoh Utama

a) Karhutla

Tokoh utama Karhutla memiliki tiga wujud dan kepribadian. Tokoh ini yang menjadi pusat cerita dan berjalannya alur cerita. Sifat dan watak karakter juga

digambarkan bisa berubah-ubah sesuai keadaan. Tokoh Karhutla ini mempunyai tiga wujud yang berbeda telah digambarkan disini. Dua wujud disini digambarkan sebagai benda mati yang seolah hidup dan nyata. Bahkan dua karakter ini mempunyai sifat seperti manusia.



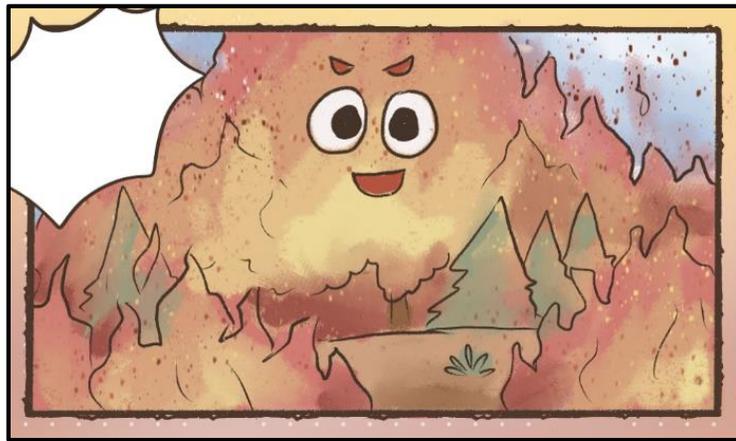
Gambar 3.14 Proses Desain Karakter Karhutla
(Sumber : Dokumentari pribadi)

Yang pertama adalah wujud api ajaib yang digambarkan seperti seongkok api yang bisa berbicara dan mempunya *feeling* seperti manusia. Karakternya disini digambarkan sebagai api yang baik dan suka menolong orang-orang disekitarnya jika membutuhkan pertolongannya. Warna yang diberikan adalah gradasi dari merah ke kuning sesuai dengan warna api pada umumnya. Terdapat batu Ruby yang tertetak diatas tengah matanya karena diceritakan bahwa Karhutla itu berasal dari batu Ruby merah yang menyala.



Gambar 3.15 Visualisasi Karhutla wujud 1 pada adegan komik
(Sumber : Dokumentari pribadi)

Yang kedua adalah masih sama yaitu api juga tetapi mempunyai karakter yang sangat jahat, serakah, suka menghancurkan dan merugikan segalanya yang ada di sekitarnya. Ukurannya juga lebih besar bahkan sangat besar dan api disini juga disebut sebagai monster api. Warna yang diberikan adalah gradasi dari merah ke kuning, namun intensitas merahnya lebih banyak dan di sekitarnya digambarkan banyak sekali percikan api. Wujud Karhutla kedua ini tidak mempunyai batu Ruby pada tubuhnya karena ia adalah api pada umumnya.



Gambar 3.16 Visualisasi Karhutla wujud 2 pada adegan komik
(Sumber : Dokumentari pribadi)

Dari kedua wujud diatas, mereka dapat menciptakan zat baru yaitu asap yang menggumpal. Akan tetapi tergantung ukuran Karhutlanya itu sendiri, semakin besar berarti semakin tebal dan besar asapnya.

Yang terakhir adalah Karhutla dengan wujud manusia. Disini Karhutla digambarkan sebagai manusia ajaib yang bisa menghasilkan api dari tubuhnya. Namun ia bisa melakukan apapun yang bisa dilakukan manusia pada umumnya. Karhutla disini adalah wujud reinkarnasi dari dirinya dalam wujud seonggok api. Karhutla juga digambarkan dengan rambut yang merah dan terangkat keatas menyerupai wujud Karhutla dalam bentuk api ajaib. Memakai baju putih yang digambarkan seperti kain putih keabuan yang hanya di lilit saja, menggambarkan asap yang selalu ada dalam dirinya. Matanya juga merah menyala. Terdapat batu Ruby pada keeningnya. *Style*

gambar disini menggunakan *chibi* dengan proporsi skala dua kepala dengan wajah jenis *Puffy Cheeks*

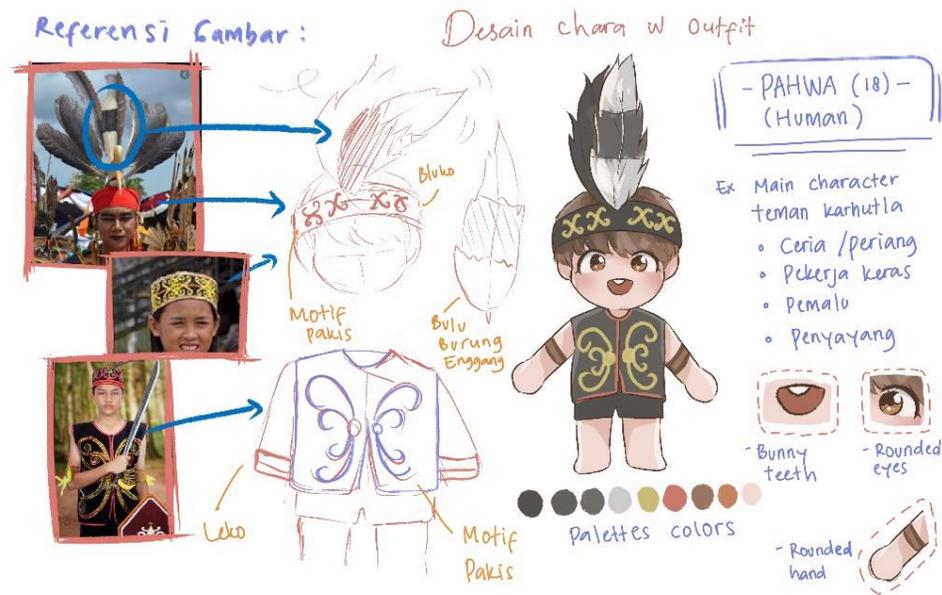


Gambar 3.17 *Visualisasi Karhutla wujud 3 pada adegan komik*
(Sumber : Dokumentari pribadi)

Dalam tiga wujud dari karakter utama disini. Karhutla tentunya dominan berwarna merah karena memang berasal dari warna api itu sendiri. Warna merah, oranye dan perpaduan kuning juga untuk menambahkan gradasi warna.

b) Pahwa

Tokoh utama yang kedua ini sangat berhubungan dengan tokoh utama satu yaitu Karhutla. Mereka saling berhubungan dari awal cerita dimulai. Sifat dan karakter Pahwa digambarkan sebagai anak lelaki yang ceria, periang, pekerja keras, penyayang dan suka bermain dengan teman temannya. Pahwa juga yang senang *explore* keadaan sekitar sehingga suatu waktu Pahwa menemukan batu Ruby dan membawanya ke rumahnya, lalu dengan ajaibnya Ruby merah itu berubah menjadi sebuah api yang terlah di jelaskan pada tokoh utama 1 yaitu Karhutla.



Gambar 3.18 Proses Desain Karakter Pahwa
(Sumber : Dokumentari pribadi)

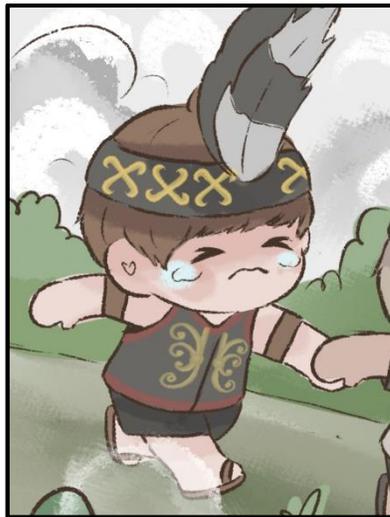
Dijelaskan pada gambar 3.21, ada beberapa dari penyederhanaan kostum atau pakaian dari adat Dayak. Pahwa mempunyai kulit yang cerah, rambut berponi yang diikat dengan ikat kepala atau Bluko khas dari suku Dayak yang digambar oleh penulis dengan motif pakis yang tidak terlalu detail. Dengan aksen dua bulu burung Enggang di tengahnya yang berwarna hitam putih dan satunya warna hitam.

Untuk kostum yang Pahwa pakai adalah rompi yang diberi motif pakis berwarna kuning juga celana pendek polos. Juga terdapat aksesoris lain pada lengannya yaitu Leko yang berwarna coklat.



Gambar 3.19 Desain Karakter Pahwa dalam komik *Monster of Fire*
(Sumber : Dokumentari pribadi dan <https://id.pinterest.com/pin/799107527605999725/>)

Pahwa disini digambarkan lebih unik dan menonjol dibandingkan karakter manusia lainnya. Wajah yang digambarkan bulat karena memang *style* gambar ini lebih menitik beratkan unsur lucu dan ciri khas *chibi* itu sendiri yaitu kepala yang lebih besar dari pada tubuhnya. Mata digambarkan berbentuk bulat untuk menciptakan *charming* pada tokoh ini, juga mulut yang jika tersenyum akan menyembulkan gigi kelinci untuk menggambarkan unsur lucu pada karakter ini. *Style* gambar disini menggunakan *chibi* dengan proporsi skala dua kepala dengan wajah jenis *Baby-like*..



Gambar 3.20 Visualisasi Pahwa pada adegan komik
(Sumber : Dokumentari pribadi)

2) Tokoh Pendukung

Tokoh pendukung di komik *Monster of Fire* ini ada tiga karakter yang bernama Kawal, Buntal dan Bungas yang berasal dari bahasa Kalimantan. Mereka disini sebagai karakter pendukung atau tokoh pendukung yang tentu saja intensitas muncul di dalam komik ini tidak terlalu banyak. Namun tokoh-tokoh pendukung ini ikut serta di beberapa adegan penting yang sedang terjadi. Intensitas tokoh-tokoh pendukung disini lebih banyak dari tokoh-tokoh figuran.



Gambar 3.21 Proses Desain Karakter Kawal, Buntal, Bungas
(Sumber : Dokumentari pribadi)



Gambar 3.22 Visualisasi Kawal, Bungas, Buntal pada adegan komik
(Sumber : Dokumentari pribadi)

a) Kawal

Tokoh Kawal disini sebagai empat sekawan bersama Pahwa, Buntal dan Bungas yang telah bermain dari sejak lama. Kawal disini mempunyai sifat-sifat sebagai tokoh yang pendiam namun sering tersenyum dan tentunya penyayang pada semua temannya.

Karakter Kawal disini digambarkan mempunyai rambut abu dengan ikatan rambut Bluko hitam dengan aksen motif Pucuk Rebung berwarna kuning. Memakai baju *blouse* abu-abu dengan motif Pakis di tengahnya dan juga memakai dalaman baju hitam dengan motif acak, serta memakai celana yang senada dengan motif tersebut.

Kawal mempunyai kulit lebih gelap dan coklat dibandingkan yang lain, karena penulis disini lebih menekankan keeksotisan warga lokal yang ada di Indonesia. Berikut pada gambar 3.24 referensi dari baju adat Dayak asli kemudian digambarkan kembali kedalam bentuk pakaian untuk karakter *chibi* ini. *Style* gambar disini menggunakan *chibi* dengan proporsi skala dua kepala dengan wajah jenis *Puffy Cheeks*.



Gambar 3.23 Desain Karakter Kawal dalam komik *Monster of Fire*
(Sumber : Dokumentari pribadi dan <https://berbol.co.id/pakaian-adat-kalimantan/>)

b) Buntal

Tokoh Buntal disini juga masih sebagai empat sekawan yang bermain bersama Pahwa si tokoh utama. Buntal disini mempunyai karakter ceria, cemas, penyayang, sedikit pemarah. Karakter Buntal digambarkan mempunyai rambut berwarna coklat dengan ikat rambut atau Bluko yang lebih besar dari yang lainnya, hampir menutup keseluruhan rambutnya. Bluko yang dikenakan juga diberi motif bunga terong berwarna merah dan kuning pada latar hitam.

Karakter Buntal mengenakan rompi hitam dengan motif pakis berwarna merah, juga dalaman baju berwarna merah dengan bermotif acak penuh di sekitarnya juga celana yang berwarna senada dengan baju dalamnya. Buntal mempunyai mata yang

besar dan bulat tapi sedikit menyipit. Buntal juga memiliki bibir yang tebal, kulit yang cerah juga mempunyai bentuk tubuh yang sekal. Perbedaan ini karena penulis disini lebih menekankan keeksotisan warga lokal yang ada di Indonesia yang mempunyai warna kulit yang berbeda-beda, juga orang Dayak juga ada yang mempunyai kulit yang cerah yang telah dijelaskan di BAB II juga digambarkan pada gambar 3.25.

Style gambar disini menggunakan *chibi* dengan proporsi skala dua kepala dengan wajah jenis *Square-ish*.



Gambar 3.24 *Desain Karakter Buntal dalam komik Monster of Fire*
(Sumber : Dokumentari pribadi dan <https://berbol.co.id/pakaian-adat-kalimantan/>)

c) Bungas

Tokoh Bungas disini juga masih sebagai empat sekawan dengan satu-satunya perempuan yang ikut serta jika mereka bermain bersama tokoh utama. Bungas disini mempunyai karakter yang ceria, penyayang, keingin tahuan yang tinggi dan gampang cemas atau khawatir.

Karakter Bungas yang digambarkan mempunyai rambut hitam tebal dan pendek sebahu serta berponi. Penulis menambahkan aksesoris anting yang terinspirasi dari suku pedalaman Dayak yang sering memakai anting sampai daun telinga dan lubang tindiknya memanjang kebawah. Namun penulis menggambarkan itu dengan versi lain yang lebih unik dan masih menitik beratkan unsur kelucuan namun tidak menghilangkan ciri khasnya.

Pakaian yang dipakai tokoh Bungas yaitu slaber yang dipakaikan di dadanya seperti wanita di suku Dayak. Diberi warna biru tua dan diberi aksan motif Pucuk Rebung serta di beri rawis-rawis kuning. Baju hitam sebagai dalaman dan rok biru yang senada dengan warna slabernya digambarkan pada gambar 3.26.

Tokoh Bungas disini digambarkan mempunyai kulit cerah dan bersih. Pipi merah, mata sipit dan senyum yang ceria. Ciri-ciri ini sudah dijelaskan di BAB II. *Style* gambar disini menggunakan *chibi* dengan proporsi skala dua kepala dengan wajah jenis *Puffy Cheeks*.



Gambar 3.25 Desain Karakter Bungas dalam komik *Monster of Fire*
(Sumber : Dokumentari pribadi dan <https://pinterest.com>)

3) Tokoh Figuran

Tokoh Figuran di komik *Monster of Fire* ini ada dua karakter yang disebut Ibu Pahwa dan Ayah Pahwa. Dua karakter ini tentu saja sangat berhubungan dengan tokoh utama, namun intensitas muncul dalam adegan sangat terbatas dan sangat minim di dalam komik *Monster of Fire* ini hanya muncul pada adegan pembuka dan penutup saja, berbeda lagi dengan tokoh pendukung. Banyak muncul disaat adegan memperkenalkan kedua tokoh utama yaitu Karhutla dan Pahwa.



Gambar 3.26 Pembuatan desain karakter ayah dan ibu Pahwa
(Sumber : Dokumentari pribadi)

1) Ibu Pahwa

Tokoh ibu Pahwa disini adalah sebagai tokoh figuran yang hanya muncul di saat-saat tertentu saja. Ibu Pahwa disini mempunyai karakter penyayang, penyabar, ceria, penyayang keluarga.

Karakter ibu Pahwa disini digambarkan memakai bluko merah yang digulung dan sisa kainnya terurai sampai pundak dengan diberi motif Pucuk Rebung. Lalu bajunya memakai baju hitam dengan slaber rawis merah yang melingkari dadanya yang berlatar kuning dengan motif Pucuk Rebung serta memakai rok merah dengan aksan kuning yang melingkar. Contoh-contoh referensinya ada pada gambar 3.28.

Ibu Pahwa pun digambarkan mempunyai kulit cerah, pipi merah dan bibir tebal. Ciri-cirinya diambil dari ciri-ciri wanita di Kalimantan yang telah dijelaskan di BAB II. *Style* gambar disini menggunakan *chibi* dengan proporsi skala tiga kepala karena tokoh disini sebagai orang tua dengan wajah jenis *Round-ish*.



Gambar 3.27 Desain dan visualisasi karakter ibu Pahwa dalam adegan komik
(Sumber : Dokumentari pribadi dan <https://id.pinterest.com/pin/571394271472050588/>)

2) Ayah Pahwa

Tokoh Ayah Pahwa disini sebagai tokoh kepala keluarga, namun tidak terlalu di ceritakan dalam alur cerita, hanya muncul di beberapa adegan saja. Ayah Pahwa disini mempunyai karakter Tegas, penyayang, dan mencintai keluarganya.

Karakter Ayah Pahwa disini digambarkan memakai peci semi bluko yang menutupi seluruh rambutnya kecuali jambang seperti pada gambar 3.29. Peci bluko yang berwarna coklat muda semi krem dengan motif bunga terong yang terdapat ditengahnya. Ayah Pahwa memakai baju tanpa lengan berwarna coklat muda semi abu yang terdapat motif pakis di tengahnya. Untuk bawahannya memakai kain yang di lilit di pinggangnya yang berwarna hitam dan coklat muda semi krem yang senada dengan peci blukonya serta ditambah motif bunga terong yang sama dengan peci bluko yang dikenakan. Tidak lupa memakai aksesoris lain yang dipasang di lengannya yaitu leko yang berwarna senada dengan warna peci blukonya.

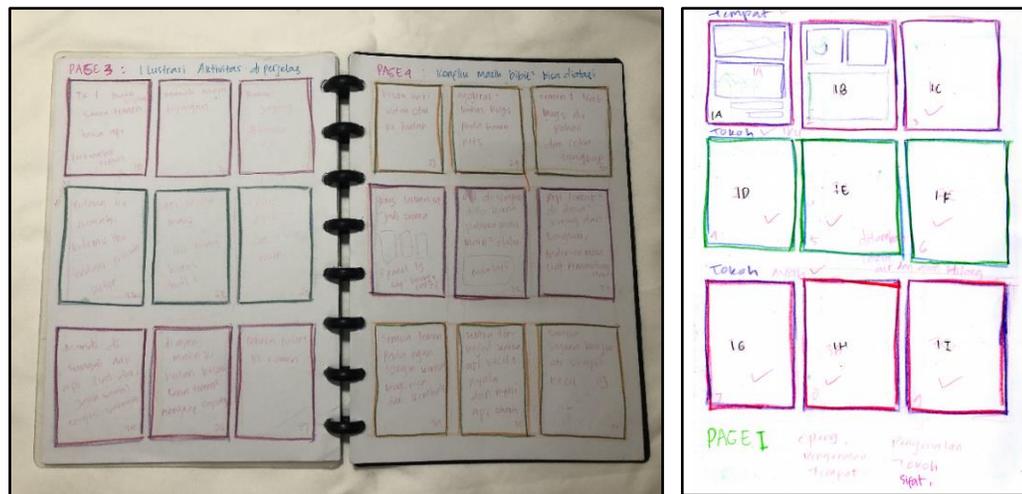


Gambar 3.28 Desain dan visualisasi karakter Ayah Pahwa dalam adegan komik
(Sumber : Dokumentari pribadi dan <https://id.pinterest.com/pin/571394271472050588/>)

h. Pembuatan *Storyboard*

Pengembangan *storyline* yaitu *storyboard*. Semua dijelaskan dengan ilustrasi yang dipaparkan pada *storyline*, Namun disini masih belum terlalu *detail*, hanya menentukan *gesture*, percakapan apa saja yang akan dimasukkan kedalam sebuah *page* atau panel. Seperti sudut pandang yang diperjelas, *gesture* karakter yang dibuat harus menggambarkan apa yang telah dijelaskan. *Storyboard* yang mempunyai fungsi memperjelas suatu adegan. Intinya *Storyboard* adalah penerjemahan visual dari *storyline*.

Pada tahap ini penulis mengatur adegan-adegan yang akan dimasukkan kedalam panel, dan membagi-baginya. Disini hanya menggambarkan dengan *stickman* saja dan menentukan *gesture* karakter yang akan dipakai untuk sketsa.



Gambar 3.29 Tahap Storyboard
(Sumber : Dokumentari pribadi)

i. Pembuatan Sketsa

Dalam pembuatan komik tahap berikutnya yaitu pembuatan sketsa setelah seluruh komponen untuk memulai pembuatan komik yang sudah ada dan selesai dibuat.

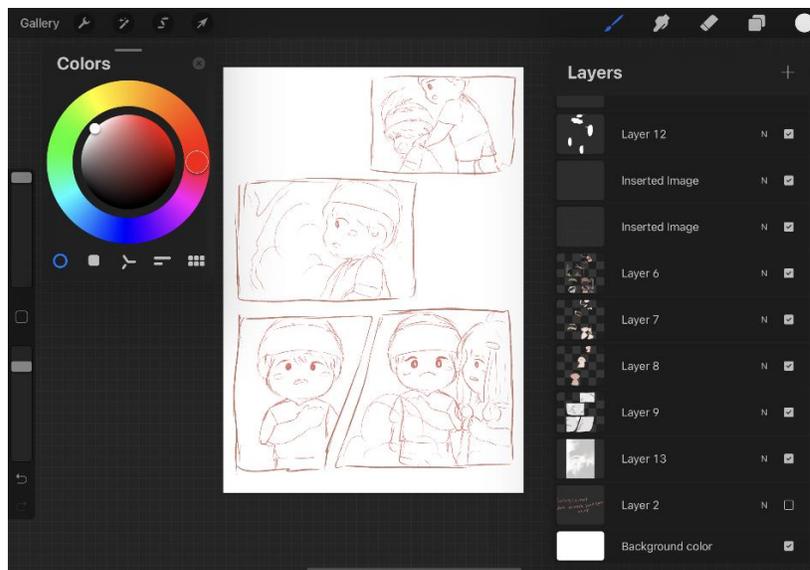
Pada tahap pembuatan sketsa adalah acuannya itu dari *storyboard*. Dalam proses ini penulis membuat sketsa yang sebelumnya telah dirancang dalam *storyboard*, lalu dibuat lebih detail seperti letak panel aka nada berapa dan apa saja, perspektif gambar dan tokohnya, penyesuaian visualisasi karakter yang akan dijabarkan dalam *storyline* yang melalui tahap pembaruan kembali jika ada adegan yang kurang sesuai, atau akan ada penambahan adegan, dalam pembuatan sketsa ini masih bisa dirubah.

Penulis menggambar mulai dari sketsa kasar sampai sketsa utama itu langsung secara digital melalui perangkat lunak di *iPad* yaitu *Procreate* dan menyimpan dalam format *(.psd)* dan *(.procreate)* karena untuk *file* yang masih dapat diubah atau di edit kembali sesuai keinginan dan format *(.psd)* merupakan format yang biasanya dapat dibuka di *software* manapun untuk keperluan mengedit. *Software* ini penulis pilih karena sudah lumayan *expert* menggunakannya dan sudah lumayan terkuasai, juga spesifikasinya untuk mengerjakan dimana saja sangat memberikan kemudahan.

Untuk membuat komik, penulis memulainya dengan mengatur tampilan *Workspace* yang sesuai dengan kebutuhan penulis. Dalam pengaturannya, penulis

disini menggunakan dimensi *300 DPI, 2480 pixel X 3508 pixel dan 210mm X 297mm*, menggunakan format vertikal.

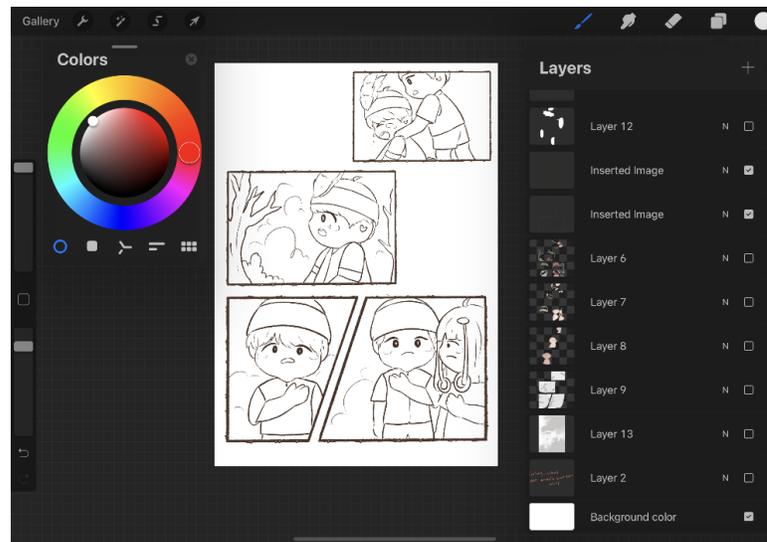
Untuk pembuatan sketsa ini penulis kurang lebih menggunakan 2 sampai 5 layer paling banyak, tergantung adegan dan ada berapa panel yang akan digambar di setiap *page*. Penulis disini menggunakan *brush Dry Ink*. *Brush* ini memang *brush* yang biasa dan sering penulis pakai, namun untuk pembuatan sketsa disini penulis memakai tinta berwarna agar nantinya pada saat proses outline, bisa lebih mudah dibedakan. Proses menggambar sketsa di selesaikan sampai dengan selesai cerita 1 chapter kemudian barulah melakukan tahap yang lainnya secara terurut.



Gambar 3.30 *Pembuatan Sketsa*
(Sumber : Dokumentari pribadi)

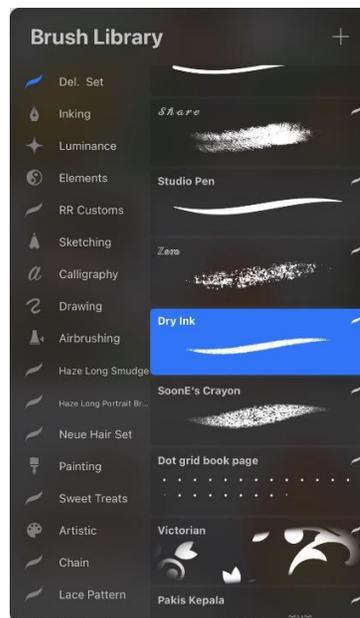
j. *Outline/Inking*

Setelah selesai tahap sketsa, barulah maju ketahap selanjutnya yaitu *outline* atau *inking*. Proses ini dilakukan pada layer yang berbeda, harus menimpa layer sketsa awal, agar ketika inking telah selesai sketsa kasar pada layer sebelumnya bisa dihilangkan. Proses ini menggunakan *brush* sama dengan sketsa yang sama ketika saat pembuatan sketsa, hanya saja warna yang dipakai menggunakan *tool* warna hitam atau gelap. Gambar yang dihasilkan pada layer 2 ini lebih rapih dan penambahan detail-detail pada gambarnya lebih banyak. Dalam pengerjaannya penulis sebisa mungkin untuk berhati-hati dalam proses inking karena harus serapi mungkin.



Gambar 3.31 *Pembuatan Outline*
(Sumber : Dokumentari pribadi)

Outline masih dikerjakan di perangkat lunak yang masih sama yaitu *Procreate*. Menggunakan *brush dry ink* dengan ukuran *brush* yang di sesuaikan dan penggunaan *opacity* dalam *Outline* lebih tebal, lebih rapi dan terlihat nyata dari pada dalam tahap sketsa.



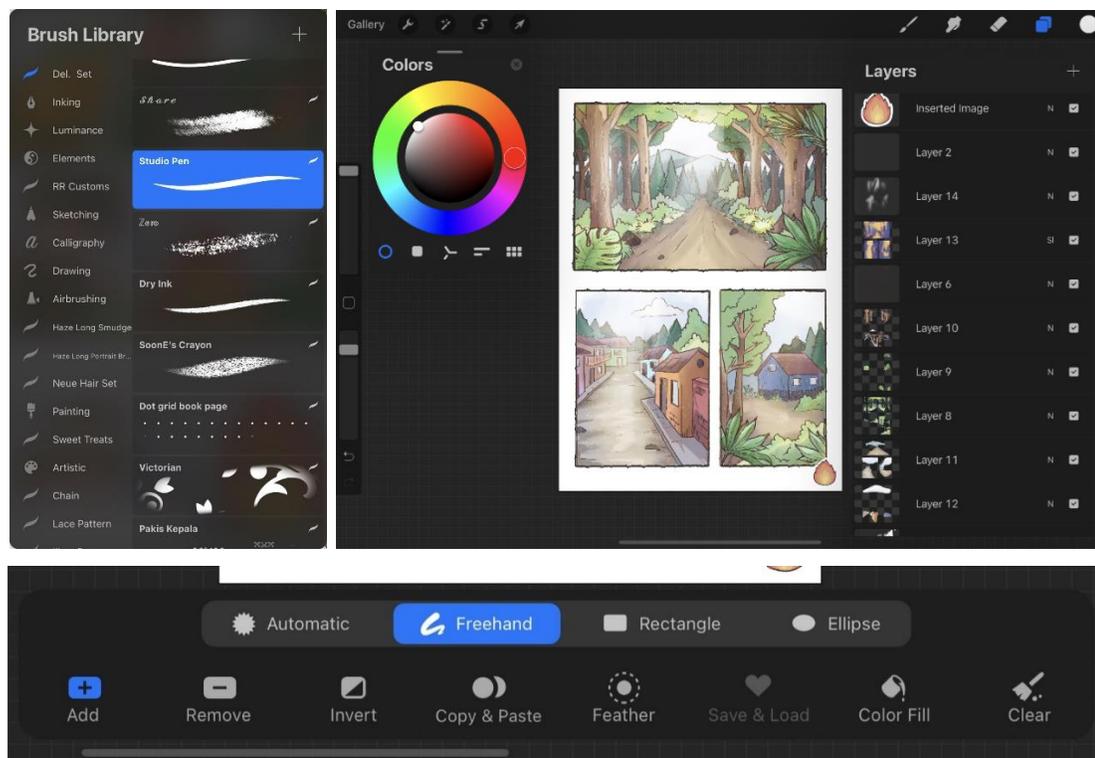
Gambar 3.32 *Brush Library untuk outline dan sketsa*
(Sumber : Dokumentari pribadi)

k. **Coloring (Pewarnaan)**

Tahap pewarnaan atau *coloring* ini dilakukan setelah sketsa sudah rapi dan tentu saja sudah proses *outline* yang sudah selesai dan tidak akan diubah lagi.

Pewarnaan yang dilakukan harus berada di layer yang berbeda, maka sebelum diberi warna, penulis memastikan layer khusus untuk warna telah dibuat. Penulis membuat layer khusus warna sebelum layer *outline* atau yang tadi penulis sebut layer 2 yang harus diletakkan dibawah layer *outline* atau layer sebelumnya. Tujuan ini agar warna tidak menumpuk atau menutupi *outline*.

Sebenarnya meletakkan layer warna bisa diatas warna *outline*, asalkan layer tersebut sudah diatur *mode*-nya ke pilihan *multiply* agar layer tersebut transparan terhadap layer lainnya. Namun penulis sendiri lebih memilih menggunakan metode sebelumnya karena hasil warna yang ditumpuk tidak akan mempengaruhi intensitas warnanya. Jenis warna yang dipakai penulis tidak terlalu rumit, cukup menggunakan *base color* dan *shading* secara blok atau menggunakan teknik *blending* yang tidak banyak.



Gambar 3.33 Tahap Coloring atau Pewarnaan

(Sumber : Dokumentari pribadi)

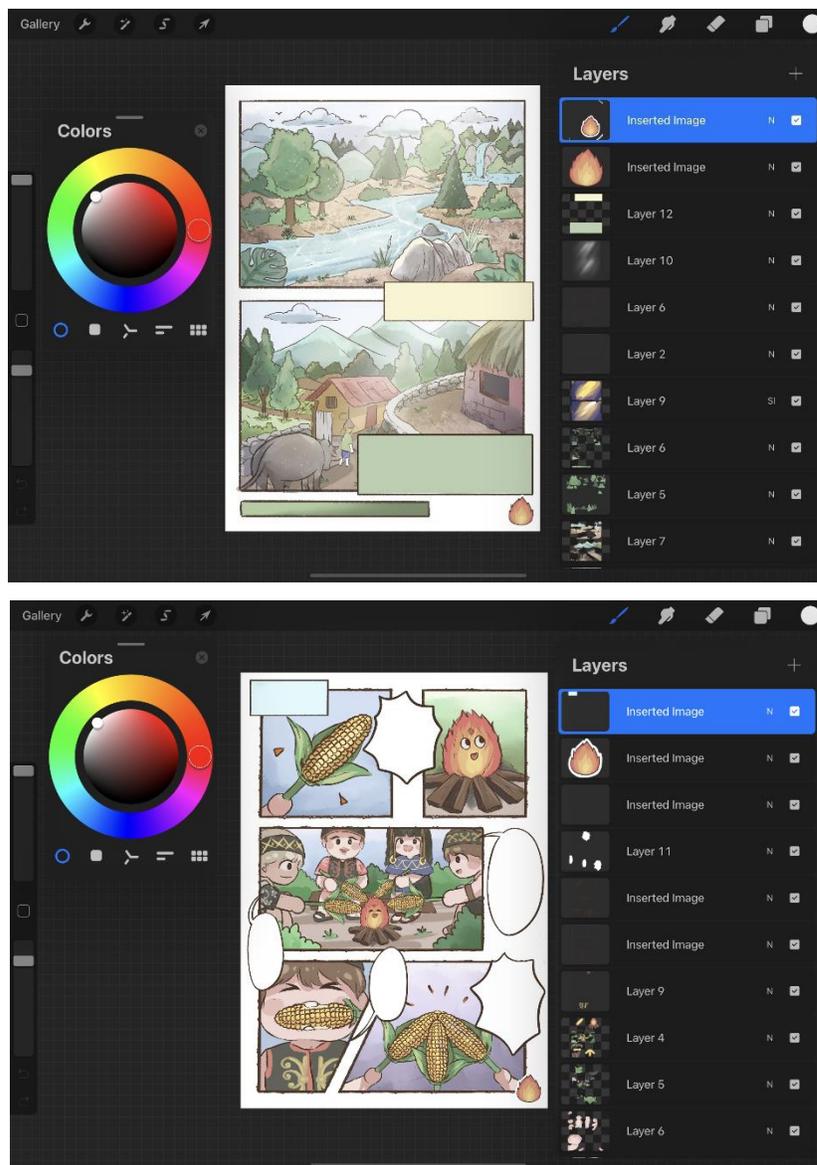
Penulis memakai palet warna RGB (*Red, Green, Blue*) dalam pembuatan komik ini. Karna komik ini termasuk komik *full color* . Menggunakan teknik digital dalam proses pengerjaan dapat mempermudah penulis ketika terjadi kesalahan saat pengerjaan. Hal ini dapat penulis katakan karena, telah mencoba berkali-kali menggunakan teknik digital untuk pembuatan karya komik dan penulis merasa penggunaan digital lebih efisien dan menghemat waktu.

I. Pembuatan Balon Kata

Pada tahapan ini penulis mempersiapkan tahap sebelum mulai ke penyisipan kata, yaitu pembuatan balon-balon kata dan kotak narasi. Tahap ini sangat diperlukan untuk tempat penyisipan kata di tahap selanjutnya. Balon kata juga harus sesuai dengan banyaknya kata yang akan di sisipkan. Jangan terlalu besar dan juga jangan terlalu kecil. Bentuk balon kata juga di sesuaikan dengan apa yang akan di ucapkan serta emosi yang di keluarkan. Seperti balon kata untuk mengekspresikan tokoh yang sedang berteriak, balon kata dibuat dengan bentuk meruncing untuk menciptakan kesan terkejut.

Pada tahap pembuatan komik, penulis masih menggunakan *software* yang sama yaitu *procreate* karna dirasa masih mampu untuk membuatnya dan tidak membuang waktu dengan memindahkan aplikasi lagi.

Balon kata dan kotak narasi juga jangan sampai menutup 50% ilustrasi yang ada. Tetapi untuk bentuk balon kata yang akan digambar itu bebas dan tidak dikhususkan harus membentuk apapun. Namun untuk kotak narasi, hanya dikhususkan untuk narasi saja, bukan percakapan yang disebabkan oleh tokoh-tokoh yang ada di dalam komik *Monster of Fire*. Kotak narasi dibutuhkan, karena tidak semua alur cerita diceritakan melalui percakapan atau dialog langsung antar tokoh, jadi penulis lebih cocok menggunakan kotak narasi.

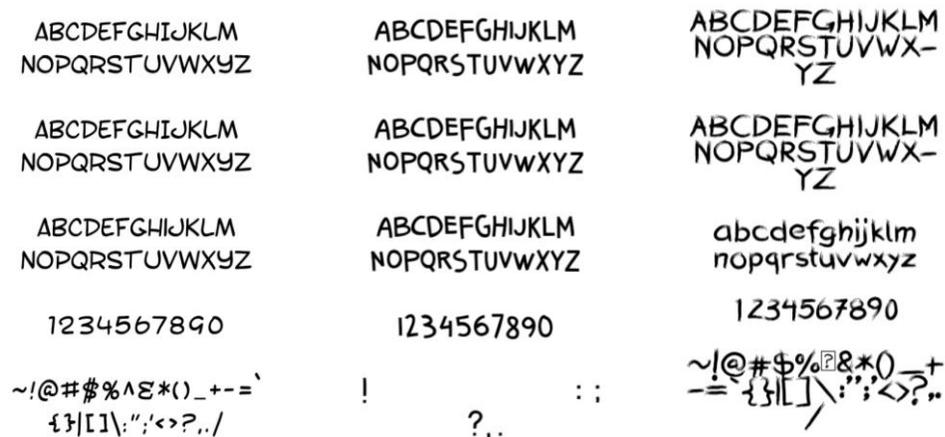


Gambar 3.34. Tahap pembuatan kotak narasi dan balon kata
(Sumber : Dokumentari pribadi)

m. Penyisipan Kata (*Texting*)

Tahapan ini termasuk kedalam tahapan yang terakhir yaitu, Penyisipan kata. Dilakukan setelah seluruh tahap dalam menggambar adegan selesai dibuat dan sudah tidak akan diubah lagi. Tahapan disini termasuk kedalam tahapan yang terakhir sebelum masuk tahap percetakan. Jadi tahap selanjutnya adalah menggabungkan gambar dengan teks. Teks yang dibutuhkan dalam komik untuk pengganti suatu dialog antar tokoh, teks juga merupakan fungsi untuk memberikan efek suara pada komik atau

sebagai SFX. Mau itu tokoh, sampai benda mati pun teks di butuhkan untuk hasil interaksi antara manusia dan benda-benda mati dalam panel komik. Oleh karna itu pembaca dapat menikmati dan merasakan sensasi suara dalam komik tanpa harus didengarkan dengan indera pendengar langsung. Untuk menulis dialog percakapan langsung dan monolog, penulis memakai jenis font *SF Toontime* tidak ada alasan yang spesifik kenapa penulis menggunakannya, hanya menyesuaikan saja dengan jenis font yang dipakai sebagian besar komikus pakai jenis *font* ini



Gambar 3.35 *SF Toontime*, *Font Senang Banyol*, *font Stuff Brush JK*.

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Untuk jenis font *Senang Banyol* dan *Stuff Brush JK* itu sendiri berfungsi untuk mewakili efek suara-suara atau SFX. Dua jenis font untuk SFX ini digunakan sesuai emosi apa yang digambarkan penulis pada tokoh-tokoh yang ada di komik *Monster of Fire*.

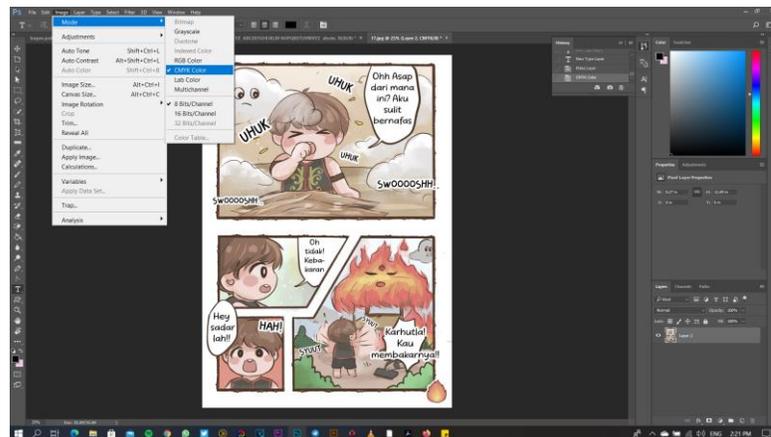
Dalam tahap ini menulis menggunakan aplikasi yang berbeda yaitu *software Photoshop*. *Software* berbeda yang digunakan dari mulai sketsa sampai membuat balon kata. Ini dikarenakan mempertimbangkan efektifitas *software* ini sendiri, karena penulis sudah mahir menggunakan *photoshop* dan agar tidak banyak membuang waktu lagi. Juga di *Photoshop* sendiri untuk penyisipan kata lebih mudah dan penempatan lebih presisi, efek yang didapat lebih banyak serta *style font* yang dapat diubah sedemikian rupa sesuai dengan intensitas ceritanya oleh karena itu penulis memilih pengolahan kata di aplikasi *Photoshop*.



Gambar 3.36 Tahap penyisipan teks
(Sumber : Dokumentari pribadi)

D. Pencetakan buku komik

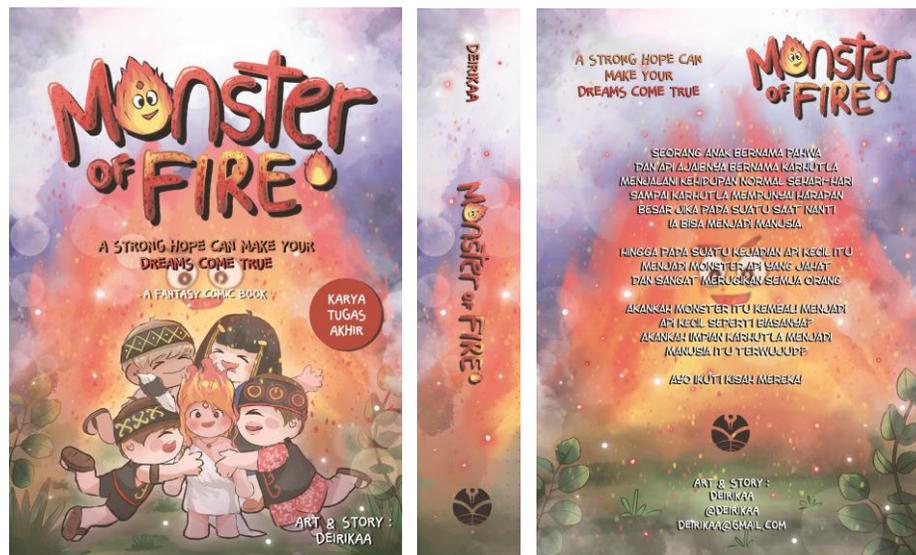
Setelah komik telah melalui proses tahap terakhir, maka komik yang dibuat telah selesai dan siap untuk di cetak. Penulis tentu saja memperhatikan pengaturan *layout* terlebih dahulu sebelum ke tahap cetak. Seperti *men-setting* semuanya kedalam ukuran sesuai kaidah penerbitan buku. Juga pada saat tahap pemasukan kata atau *texting*, penulis melakukan *convert* ke semua file komik kedalam format *.Jpeg* juga tidak lupa sebelumnya di *setting* warnanya dikonversikan terlebih dahulu ke dalam *CMYK* (*Cyan Magenta Yellow dan Black*) atau warna *Subtractive* melalui *software Photoshop* untuk lebih seimbang dengan latar belakang yang berwarna putih. Hal ini juga dikarenakan format warna yang terdapat di mesin percetakan pada umumnya hanya menggunakan warna dengan model *CMYK* saja pada kalibrasi mesin cetaknya. Dalam mengkonversikan warna dari *RGB* ke *CMYK*, warna komik tidak begitu berpengaruh banyak, justru terlihat tidak ada bedanya. Ini dikarenakan penulis sudah menggunakan warna *soft* yang mendekati warna-warna dalam *CMYK* pada umumnya. Namun sebenarnya bisa saja tahap ini dilewati dan langsung diserahkan ke tempat *printing*. Karena biasanya mereka sudah otomatis mengkonversikan sebelum di cetak. Namun tidak semua tempat *printing* juga yang selalu begitu



Gambar 3.37 Konversi dari RGB ke CMYK
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Untuk pencetakan. Disini penulis menggunakan ukuran A5 atau 14,8 x 21 cm dengan format vertikal yang lumrah di penerbitan buku di Indonesia yang telah dijelaskan di dalam BAB II.

Setelah itu tentu saja penulis mendesain untuk *cover* bukunya, seperti *cover* depan, *cover* belakang, serta *cover* samping untuk keperluan *bundle* buku. Penulis mendesain *cover* disini menggambarkan semua tokoh utama dan tokoh pendukung yang sedang berpelukan dengan monster api sebagai *background*nya. Ilustrasi ini juga telah penulis gambarkan di page paling terakhir komik *Monster of Fire* ini.



Gambar 3.38 Cover komik *Monster of Fire*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Sebelum memulai dalam percetakan buku komik, juga termasuk dalam tahap penyajian karya yang merupakan tahap terakhir dari seluruh proses berkarya buku komik. Sebelum percetakan penulis tentunya harus memeriksa setiap halaman demi halaman terlebih dahulu. Penulis pun mencoba membuat mockup buku terlebih dahulu sebelum mulai ke tahap percetakan.



Gambar 3.39 *Mockup komik Monster of Fire*
(Sumber : Dokumentari pribadi)

Untuk pemilihan kertas, penulis menggunakan jenis kertas *Art Paper*, karena komik ini membutuhkan jenis kertas yang bisa mencetak gambar berwarna dan mendetail. Pilihan ketebalan *210gsm* agar terlihat lebih tebal, karena penulis hanya mengikuti syarat banyaknya halaman komik untuk keperluan tugas akhir ini dengan total halaman sebanyak 78 halaman. Karena dalam kaidah untuk keperluan tugas akhir dalam mata kuliah ilustrasi sebelumnya disebutkan minimal *50 page* atau halaman untuk kelayakan sebuah buku komik. Pilihan untuk *covernya* adalah *soft cover* dengan pilihan kertas *Art Cartoon* ketebalan *310gsm* dicetak dengan laminasi *doff* dan agar terlihat menarik, penulis menambahkan cetak *spot UV* khusus untuk bagian karakter didalam cover dan judul buku menjadi lebih mengkilat. Jika dirasa semuanya sudah siap dan sudah di *setting* sedemikian rupa untuk keperluan *printing*. Komik bisa langsung ke tahap *printing*.