

BAB III

METODE PENCIPTAAN

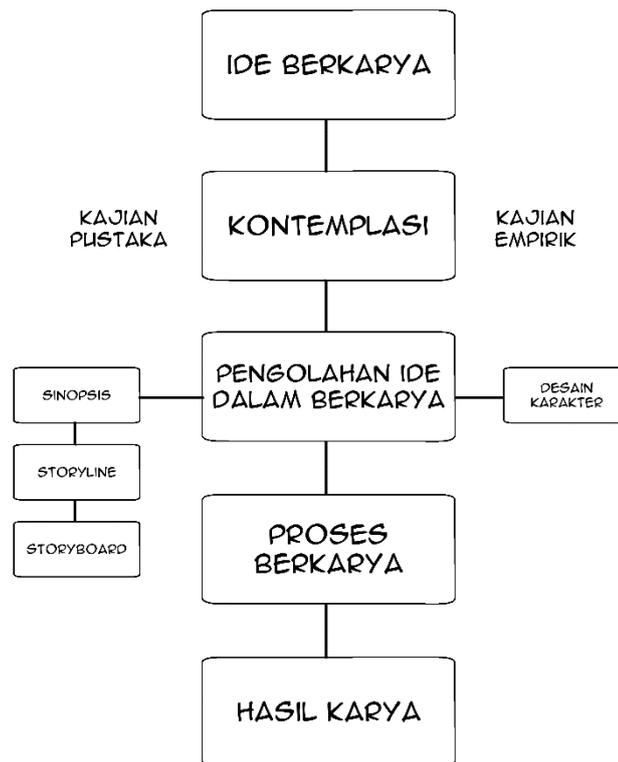
A. Perwujudan Karya

1. Ide Penciptaan

Ide atau gagasan merupakan suatu konsep yang biasa sengaja dimunculkan seseorang. Dalam komik, ide bisa muncul disaat seorang komikus hendak membuat komik. Saat membuat komik, kebanyakan komikus memilih jalan cerita yang disukai, seperti cerita *fantasy*, *romance*, atau *horror*. Tetapi ada juga saat seorang komikus berpikir tentang apa saja teknologi pada masa depan atau bencana yang mungkin saja terjadi pada masa yang akan datang, salah satunya adalah komik “Doraemon” yang menceritakan tentang teknologi masa depan yang saat ini sudah terwujudkan teknologinya di dunia nyata, dan komik “I Am Hero” berceritakan tentang sebuah virus yang menjangkiti manusia hingga menjadi zombie.

Atas dasar itulah penulis ingin membuat suatu karya komik tentang “Perang Nuklir”, mulai dari awal konflik terjadi, serta dampak dari perang tersebut. Permasalahan ini muncul ketika Korea Utara dan Amerika Serikat yang saling mengancam dengan akan menembakkan senjata nuklirnya ke daerah masing-masing negara tersebut. Masalahnya adalah bukan hanya negara mereka saja yang terkena dampaknya, tetapi juga negara lain ikut-ikutan mengalami hasil perang mereka, belum lagi jika ada negara yang mengikuti kedua negara tersebut, hingga menjadi adanya 2 kubu. Negara yang mengikuti tersebut mungkin saja memiliki senjata nuklir yang siap digunakan ketika berperang nanti. Tentu dampaknya sangat besar dan bisa saja kehancuran di Bumi terjadi. Memilih genre *Post-Apocalyptic*, penulis mengambil referensi dari kecelakaan di reaktor nuklir Chernobyl, novel dan game Metro Redux.

Dalam mengerjakan komik ini, penulis menggunakan teknik digital, yang sepenuhnya proses pengerjaan melalui alat dan software seperti Pen Tablet, Clip Studio Paint (CSP), dll. Untuk memahami proses alur kerja yang dilakukan, penulis membuat skema prosesnya seperti berikut ini:



Gambar 3. 1 Skema proses pembuatan karya
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Kontemplasi

Kontemplasi menjadi tahapan yang penting dilakukan ketika menciptakan karya seni. Karena ini merupakan dasar dalam diri manusia untuk menciptakan sesuatu yang indah. Dimulai dari proses perenungan atau bermeditasi untuk mencurahkan wujud dari ide pemikiran ke dalam bentuk karya.

Untuk penulis sendiri, selama melakukan kontemplasi, penulis memikirkan bagaimana ceritanya, karakternya, latar tempat, serta konflik yang ada di komik dan mencari tau tentang apa itu perang nuklir beserta dampak bahayanya, dengan bertujuan agar orang-orang mengetahui atau gambaran dari bahaya dari perang nuklir jika itu terjadi, tentu saja dengan cara visual yang banyak digemari, yaitu komik. Penulis juga mencari tau tentang bagaimana pakaian pelindung, latar tempat,dll. Ketika perang nuklir terjadi. Penulis melihat referensi dari internet,

komik, buku-buku, *game*, serta film yang berkaitan dengan genre yang ingin diambil, yaitu *Post-Apocalyptic*.

3. Segmentasi Pembaca

Komik adalah karya visual yang banyak digemari oleh orang-orang, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Komik digemari karena ceritanya yang menghibur, gambar yang menarik, serta bisa juga hasil pemikiran gila sang komikus tersebut, seperti “Doraemon” yang memiliki cerita alat-alat teknologi masa depan yang tidak pernah terpikirkan oleh siapa pun kecuali komikusnya. Bahkan beberapa alat di komik tersebut sudah dibuat di masa sekarang. Artinya komik bisa juga sebagai gambaran komikus tentang bagaimana masa depan yang akan datang, apakah menjadi lebih baik atau menjadi buruk?.

Dalam komik tentu saja terdapat batasan-batasan untuk pembacanya, karena komik biasanya terdapat adegan kekerasan, berbahaya, seksual, perkataan kasar, cerita yang kompleks yang tidak baik untuk anak-anak, karena bisa saja dia meniru adegan dalam komik tersebut ke dunia nyata. Layaknya film yang membatasi segmentasi penontonnya, hal itu juga berlaku di komik.

Untuk Komik penulis sendiri yaitu “*The Apocalypse*”, tidak memiliki konten terbatas yang banyak, sehingga masih dikategorikan untuk pembaca remaja ke dewasa. Dikarenakan masih terdapat perkataan kasar, adegan kekerasan, sehingga tidak baik untuk pembaca anak-anak.

4. Studi Pustaka dan Observasi

Penulis melakukan studi pustaka melalui berbagai macam buku, artikel serta sumber bacaan di internet dan yang penulis miliki, yang terkait dengan perang nuklir serta dampak dari radiasinya atau genre *Post-Apocalyptic*.

Observasi juga dilakukan penulis dengan cara menonton film, membaca komik serta bermain *game* yang terkait dengan tema komik penulis.

5. Stimulus Berkarya

Stimulus atau ransangan dalam berkaraya adalah suatu pemicu, ransangan dalam menciptakan karya serta inspirasi untuk mewujudkan ide-ide yang telah

dipikirkan. Untuk ini, penulis mencari referensi sesuai karya yang diinginkan oleh penulis sendiri. Diantaranya adalah komik, *game*, film dan serial TV bergenre *Post-Apocalyptic*, seperti komik *The Walking Dead*, *I Am a Hero*, *game Metro Redux*, *Fallout*, film dan serial tv *The Road*, *The Walking Dead*, *Chernobyl*.



Gambar 3. 2 Referensi Komik *The Walking Dead* (kiri) dan *I Am a Hero* (kanan)

Sumber: <https://www.amazon.com/Walking-McFarlane-Cover-First-Appearance/dp/B007WTIOGY>
<https://www.amazon.com/I-Am-Hero-Omnibus-9/dp/1506708307>



Gambar 3. 3 Referensi game Metro Redux (atas) dan Fallout 3 (bawah)
Sumber: https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Metro_Redux
https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_3



Gambar 3. 4 Referensi Film The Road (kiri), serial TV The Walking Dead (tengah) dan Chernobyl (kanan)

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Road_\(2009_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Road_(2009_film))

<https://www.ebay.com/itm/The-Walking-Dead-TV-Series-movie-poster-LARGE-18-wide-by-27-high-181078749467>

<https://www.amazon.com/Chernobyl-Music-Original-TV-LP/dp/B07T4MV6QZ>

6. Teknik Bercerita

Cerita merupakan salah satu bagian penting dalam suatu karya, karena ini adalah salah satu cara untuk mencari peminat. Mengambil genre *Post-Apocalyptic* yang dilansir dari <https://www.masterclass.com/articles/what-is-apocalyptic-and-post-apocalyptic-fiction#what-are-the-origins-of-apocalyptic-fiction>, diakses tanggal 31 Desember 2020 tersedia *Online*, bahwa:

“Apocalyptic and post-apocalyptic fiction are subgenres of science fiction that are set in a time period where the earth as we know it is coming to an end. Post-

apocalyptic novels almost always take place in the future, although some describe the end of past civilizations that no longer exist.”

Yang artinya adalah “*Apocalyptic* dan *Post-Apocalyptic* adalah subgenre fiksi ilmiah yang diatur dalam periode waktu di mana bumi seperti yang kita tau akan segera berakhir. Novel *Post-Apocalyptic* hamper selalu terjadi di masa depan, meskipun beberapa menggambarkan akhir dari peradaban masa lalu yang tidak ada lagi”.

Karena genre ini, penulis memang mengikuti teknik bercerita komik pada umumnya, namun terdapat beberapa catatan dari tokoh utama sebagai bagian dari cerita komik ini, selain itu agar pembaca mengetahui apa saja yang dicatat oleh tokoh utama selama perjalanannya. Penulis mengambil sudut pandang orang ketiga, dimana terdapat beberapa perspektif cerita yang berbeda dan tidak terfokus di satu tokoh saja.

7. Rancangan Berkarya

Dalam komik ini, penulis menggunakan teknik digital sepenuhnya, seperti menggambar dengan *Pen Tablet*, serta menggunakan *software* Clip Studio Paint (CSP), dan Adobe Photoshop sebagai memfilter dan mengedit latar background pada komik penulis. Penulis menggunakan ketentuan komik *One-Shot*, yang dimana ceritanya langsung tamat tanpa ada kelanjutannya,

B. Persiapan Alat dan Bahan

Berikut ini adalah beberapa alat dan bahan yang digunakan penulis dalam berkarya:

1. Laptop

Laptop yang digunakan oleh penulis adalah laptop jenis MSI FX420, dengan spesifikasi Intel ® Core i3-2310M, Ram 6 Gb, Harddisk 500 Gb, Vga AMD Radeon HD6470M, Layar 14” HD 1366x768. Dengan spesifikasi ini, dirasa cukup bagi penulis untuk menggambar di laptop ini. Seluruh pembuatan karya menggunakan laptop ini, dimulai dari *storyboard*, sketsa, *inking*, *coloring*, dan pemberian balon kata beserta teksnya.



Gambar 3. 5 Laptop Penulis
Sumber: Dokumentasi penulis

2. Pen Tablet

Saat ini pen tablet adalah alat yang wajib ada ketika ingin menggambar digital, apalagi industri komik semakin berkembang pesat dan penggunaan teknik digital pun semakin banyak digunakan oleh para komikus. Penulis sendiri menggunakan pen tablet jenis Wacom Intuos CTL-4100.

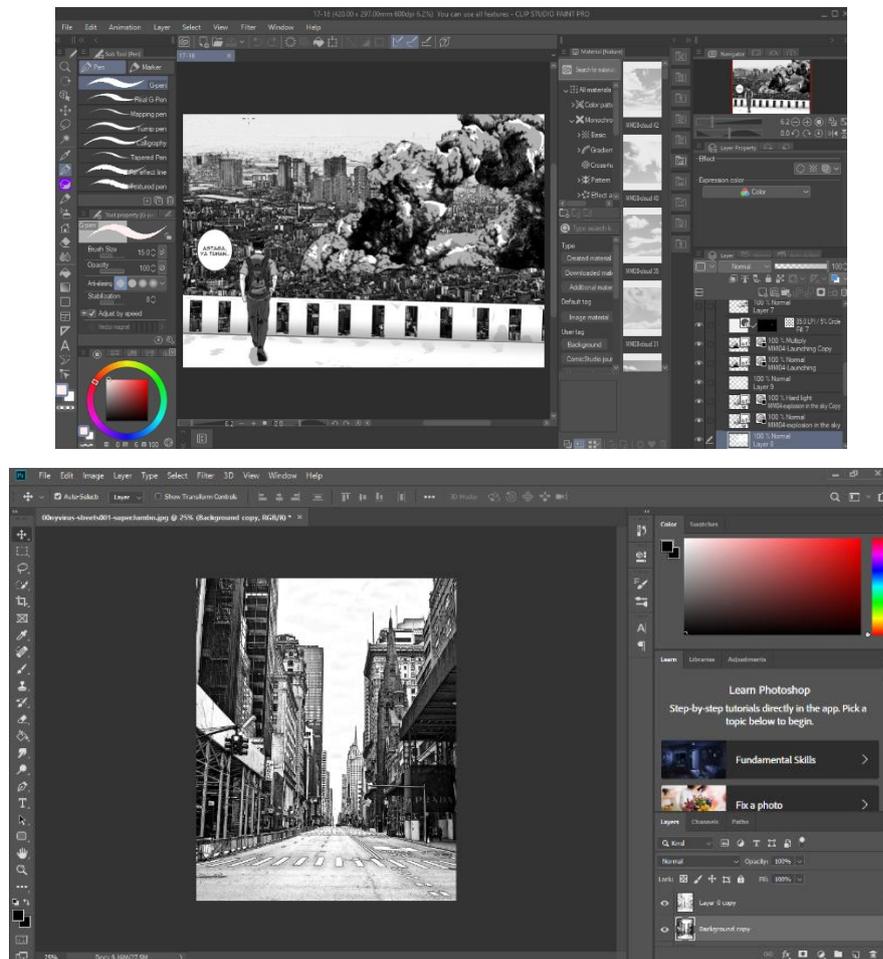


Gambar 3. 6 Pen Tablet penulis
Sumber: Dokumentasi penulis

3. Software

Dalam pembuatan komik secara digital, tentu saja dibutuhkan software sebagai pendukung kerja komikus, dalam hal ini penulis menggunakan software Clip Studio Paint sebagai awal mula pengerjaan komik, dimulai dari storyboard, sketsa, inking, coloring, dan pemberian balon kata beserta efek tambahan. Lalu juga menggunakan

Adobe Photoshop sebagai software yang memfilter dan mengedit foto untuk menjadi latar backgroundnya.



Gambar 3. 7 Penggunaan Clip Studio Paint (atas) dan edit foto di Adobe Photoshop (bawah)
Sumber: Dokumentasi penulis

C. Proses Penciptaan

1. Proses Pembuatan Sinopsis dan Naskah

Di tahap awal ini, penulis harus menentukan bagaimana temanya, genre, alur ceritanya dari awal hingga akhir, sifat karakter, dan konflik antar tokoh pada komik. Setelah itu juga menentukan bagaimana latar tempat setelah kejadian perang nuklir.

a. Tema

Tema adalah suatu gagasan, ide, atau konsep dalam suatu hal. Menurut Staton (1965), tema adalah ide utama tujuan utama dalam sebuah cerita yang diterangkan

dengan cara yang sederhana. Sedangkan menurut The Liang Gie (1976), secara garis besar tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Penulis sendiri memilih komik bertemakan “Perang Nuklir”.

b. Genre

Genre dalam KBBI adalah jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya ragam sastra. Menurut Warren dan Wallek (1995) teori genre adalah suatu prinsip keteraturan. Dalam menentukan genre, penulis merasa *Post-Apocalyptic* adalah genre yang tepat untuk komik bertemakan “perang Nuklir”, penulis merasa ini genre yang tepat dan menarik dituangkan ke dalam karya komik. Karena genre ini memiliki gambaran tentang kehancuran di masa depan yang bisa diakibatkan karena wabah virus, perang nuklir, alam yang rusak, bencana, dan serangan alien yang membuat kehancuran di muka bumi.

c. Plot

Plot adalah urutan atau kronologis jalan cerita dari awal hingga akhir. Menurut Dick Hartoko (1948) menyatakan bahwa plot sebagai alur cerita yang dibuat oleh pembaca yang berupa deretan peristiwa secara kronologis, saling berkaitan dan bersifar kausalitas sesuai dengan apa yang dialami pelaku cerita. Terdapat beberapa unsur pembagian plot, yaitu:

1) Peristiwa

Menurut Luxemburg dkk. (1992), peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya. Peristiwa dapat dibedakan menjadi 3 yaitu:

- Peristiwa fungsional adalah peristiwa yang sangat mempengaruhi pengembangan plot
- Peristiwa kaitan adalah peristiwa yang mengaitkan peristiwa fungsional dalam pengurutan penyajian cerita
- Peristiwa acuan adalah peristiwa yang tidak secara langsung berhubungan dengan plot, tetapi berkaitan dengan unsur-unsur lain seperti watak tokoh atau suasana sebelum peristiwa pentingnya.

2) Konflik

Konflik merupakan suatu pertentangan atau bertabrakan, kata ini berasal dari arti kata kerja latin yaitu “*con*” dan “*fligere*”. Dalam komik biasanya terdapat konflik antar tokoh yang biasanya menjadi inti cerita dari komik tersebut. Seperti konflik antar tokoh Batman dan Joker atau Superman dan Lex Luthor. Pada komik penulis, konflik pada awalnya antara negara United dan Turok yang diambil dari nama United States (Amerika Serikat) dan Korut (Korea Utara). Akibat konflik tersebut, timbulah konflik baru antar tokoh Andi dan Edward.

3) Klimaks

Klimaks merupakan puncak akhir dari cerita.

d. Latar

Untuk latar tempatnya, penulis mengambil daerah United, New City yang terinspirasi dari New York di Amerika Serikat (United States). Penulis mengambil daerah ini karena konflik Amerika Serikat dan Korea Utara sehingga dirasa cocok menjadi latar tempat di komik penulis. Tentu saja penulis menggambarkan latar tempat sebelum kejadian perang nuklir dengan situasi kota pada umumnya, dan perbedaan terdapat setelah terjadinya perang nuklir, yang dimana kota-kota terlihat hancur dan berantakan, rumput liar yang tumbuh di jalanan, perkotaan yang sunyi dirasa cukup menggambarkan bagaimana jika perang nuklir ini terjadi di waktu yang akan datang.



Gambar 3. 8 Gedung-gedung sebelum perang nuklir terjadi (kiri) dan gedung beserta suasana kota yang hancur berantakan (kanan)
Sumber: Dokumentasi penulis

2. Sinopsis

Tahun 2030, merupakan tahun terjadinya perang nuklir antar negara United dan Turok. Akibat dari perang ini adalah kekacauan, kepanikan, serta kehancuran melanda bumi saat itu. Radiasi dari perang tersebut menyebabkan lingkungan bumi terganggu dan berbahaya bagi makhluk hidup

Andi Purnama, seorang pemuda yang berusaha bertahan hidup dari bahayanya dunia. Andi yang dulunya seorang komikus, berpetualang di dunia yang sudah hancur untuk menggambarkan dan mencatat di bukunya bagaimana bahaya dari perang nuklir ini kepada orang-orang yang hidup di masa depan nanti, agar kejadian seperti ini tidak terulang lagi dan berharap manusia yang selamat bisa memperbaiki dunia yang sudah hancur ini.

3. Storyline

Pembuatan storyline ini bertujuan untuk menentukan alur, dialog, narasi, dll. agar tersusun secara detail dan terstruktur sesuai dengan konsep cerita yang ingin dibangun.

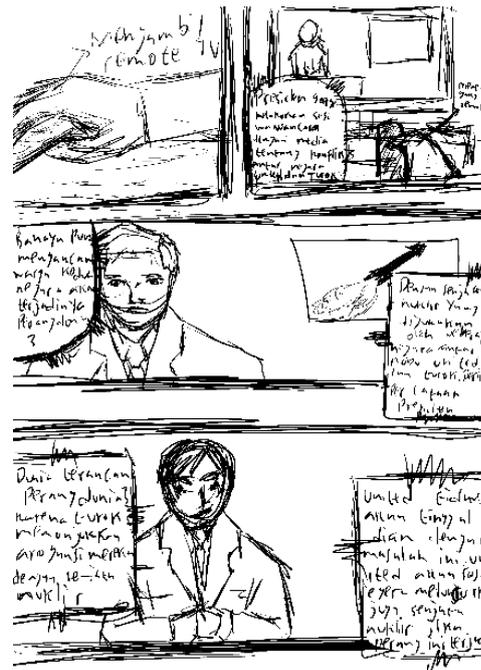
Tabel 3. 1 Storyline “The Apocalypse”

Hal.	Panel		Dialog
2.	1.	Edward mengetuk pintu apartemen andi, dan diberi izin masuk oleh Andi	<ul style="list-style-type: none"> • Edward “Andi, ini kau Edward. Aku masuk ya?” • Andi “Yoo, masuklah Ed”
	2.	Edward menjelaskan maksud kedatangannya ke apartemen Andi	<ul style="list-style-type: none"> • Edward “Hei, Andi, kapan kau akan melanjutkan <i>storyboard</i> ini?” • Edward “Sudah seminggu aku tidak menyerahkan <i>storyboard</i> baru padaku
	3.	Edward menjelaskan bahwa komiknya terancam dihentikan dan menanyakan kepada Andi kalau peringkat komiknya tidak berkembang. lalu andi pun menjawab bahwa dia mengetahui itu.	<ul style="list-style-type: none"> • Edward “ Hei.. komikmu bisa terancam diberhentikan di minggu ke-2 lho..” • Edward “Kau tau sendiri kan, akhir-akhir ini peringkatmu juga tidak bagus?” • Andi “Tentu aku tau hal itu..”

Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Storyboard

Setelah pengerjaan *Storyline* selesai, kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan *Storyboard* atau sketsa kasar. Tahap ini sudah mulai menggambar, hanya saja belum terlalu mendetail pada naskah komiknya. Fungsi dari tahap ini adalah untuk menentukan bagaimana adegan pada panel, sudut pandang, backgroundnya, serta peletakan balon kata yang tepat pada naskah komik sehingga menarik untuk pembaca melihat komik tersebut.



Gambar 3. 9 Storyboard komik penulis
Sumber: Dokumentasi penulis

5. Tokoh

a. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Tabel 3. 2 Tabel Karakter Tokoh Verbal

No.	Nama Tokoh	Karakter Tokoh Secara Verbal
1.	Andi Purnama	Karakter ini adalah protagonis di komik ini. Seorang pemuda berusia 28 tahun yang berusaha bertahan hidup dari bahayanya dunia. Andi yang dulunya seorang komikus. Memiliki rambut hitam lumayan panjang. Pakaiannya sebelum perang nuklir adalah pakaian pada umumnya, seperti menggunakan kaos, celana pendek hitam dan setelah terjadinya perang, dia menggunakan hoodie, mantel, sepatu boot, memakai <i>gas mask</i> , memiliki ransel dan celana panjang. Lalu juga memiliki brewok pada wajahnya.

2.	Edward	Karakter ini awalnya adalah protagonist, namun berubah menjadi antagonis dikarenakan harus bertahan hidup. Berusia 28 tahun. Ed adalah seorang editor komik Andi. Dengan gaya rambut hitam agak klimis. Dia awalnya berpakaian kemeja pendek, hoodie, celana panjang. Setelah perang, menggunakan mantel, selendang di sekitaran leher, celana panjang, dan kupluk. Dia mengalami luka bakar hampir di sekujur tubuhnya.
3.	Dhea	Seorang perempuan yang karakternya sebagai pendukung dan tokoh protagonis di komik ini. Berusia 25 tahun dan memiliki rambut pirang yang panjangnya sebahu. Berpakaian kaos lengan pendek yang <i>oversized</i> , celana panjang, memakai ransel, sepatu boot, dan memakai <i>gas mask</i> .
4.	Presiden George	Presiden United yang karakternya sebagai figuran dan antagonis di komik ini. Berusia 60 tahun. Karakter ini berpakaian formal pada umumnya dan memiliki rambut pirang pendek.
5.	Pimpinan Turok	Sebagai figuran dan antagonis. Berpakaian militer, memakai baret, serta berambut hitam dan brewok.
6.	Thomas	Ayah dari Dhea dan Ron. Karakter figuran dan protagonis. Berusia 65 tahun. Menggunakan jas, kemeja panjang, dasi, celana panjang, dan berambut hitam.

7.	Ron	Anak dari Thomas dan adiknya Dhea. Berusia 21 tahun Karakter figuran dan protagonist menggunakan <i>Full Face Gas Mask</i> , memakai tas, mantel yang ada bulu-bulunya, memakai tas, celana panjang hitam dan sepatu boot.
----	-----	--

Sumber: Dokumentasi penulis

b. Membuat Karakter Tokoh Visual

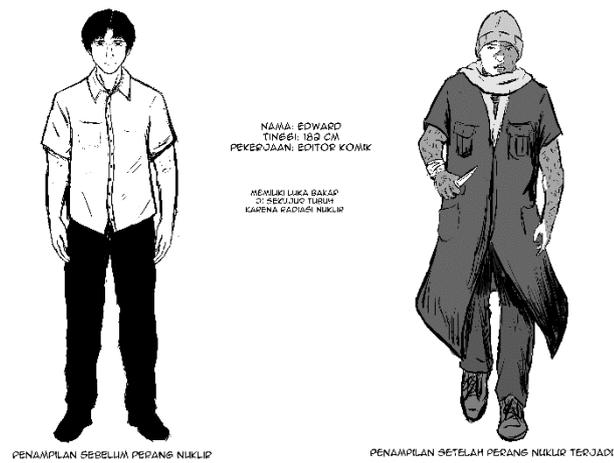
Untuk visual karakter, penulis mengikuti gaya semi-realis seperti komik “Slam Dunk” karya Takehiko Inoue dan “I Am a Hero” karya Kengo Hanazawa. Setelah selesai dengan karakter secara verbal, selanjutnya adalah membuat karakter secara visual.

1) Andi



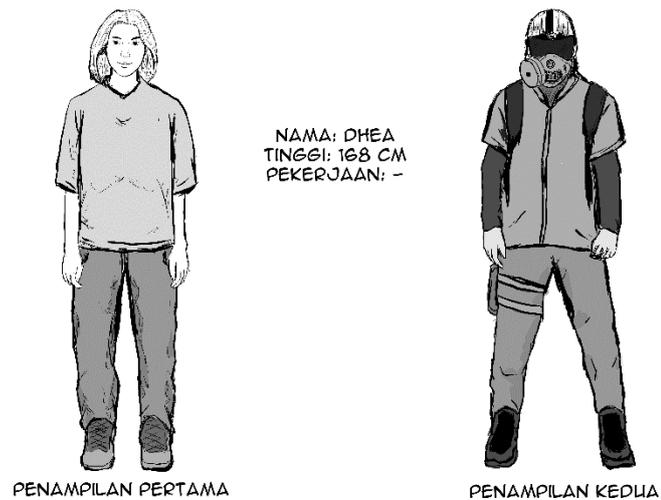
Gambar 3. 10 Karakter Andi
Sumber: Dokumentasi penulis

2) Edward



Gambar 3. 11 Karakter Edward
Sumber: Dokumentasi penulis

3) Dhea



Gambar 3. 12 Karakter Dhea
Sumber: Dokumentasi penulis

4) Presiden George



Gambar 3. 13 Karakter Prseiden George
Sumber: Dokumentasi penulis

5) Pimpinan Turok



Gambar 3. 14 Karakter Pimpinan Turok
Sumber: Dokumentasi penulis

6) Thomas



NAMA: THOMAS
TINGGI: 165 CM
PEKERJAAN: -

Gambar 3. 15 Karakter Thomas
Sumber: Dokumentasi penulis

7) Ron



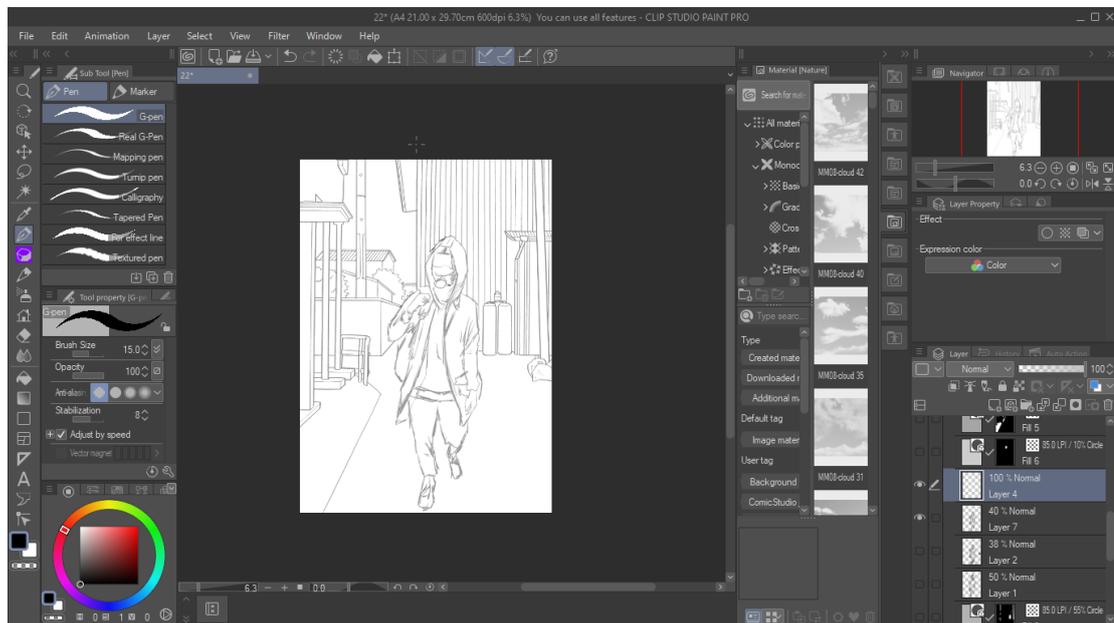
NAMA: RON
TINGGI: 178 CM
PEKERJAAN: -

Gambar 3. 16 Karakter Ron
Sumber: Dokumentasi penulis

6. Sketsa

Tahap selanjutnya adalah membuat sketsa yang sudah beres dikerjakan di naskah komik, dengan menggunakan *Clip Studio Paint*, menggunakan ukuran

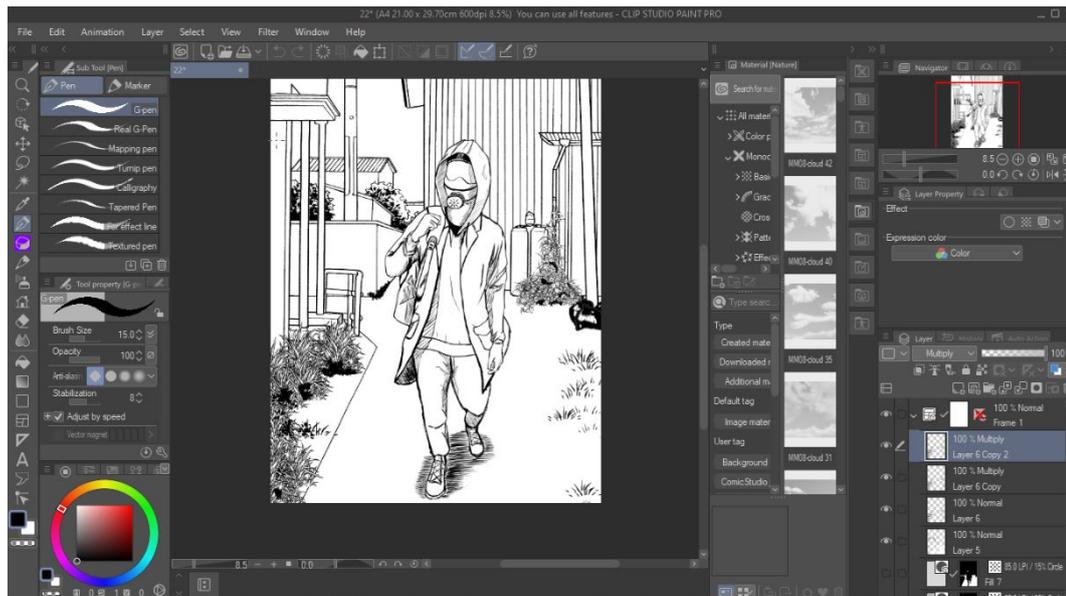
kertas A4, ukuran pixel 600 dpi. Pada tahap ini penulis memulai dengan memperbaiki sketsa kasar sebelumnya secara detail.



Gambar 3. 17 Proses sketsa komik penulis
Sumber: Dokumentasi penulis

7. Penintaan (*Inking*)

Setelah selesai sketsa, dilanjutkan dengan proses penintaan atau *inking*. Tetap menggunakan *Clip Studio Paint*, memakai *Pen tools*. Garis *outline* pada tahap ini dimulai dari garis tebal ke garis tipis agar lebih menarik untuk dilihat. Kemudahan menggambar secara digital adalah tidak khawatir jika ada kesalahan bisa dihapus tanpa meninggalkan bekas pada naskah komik.

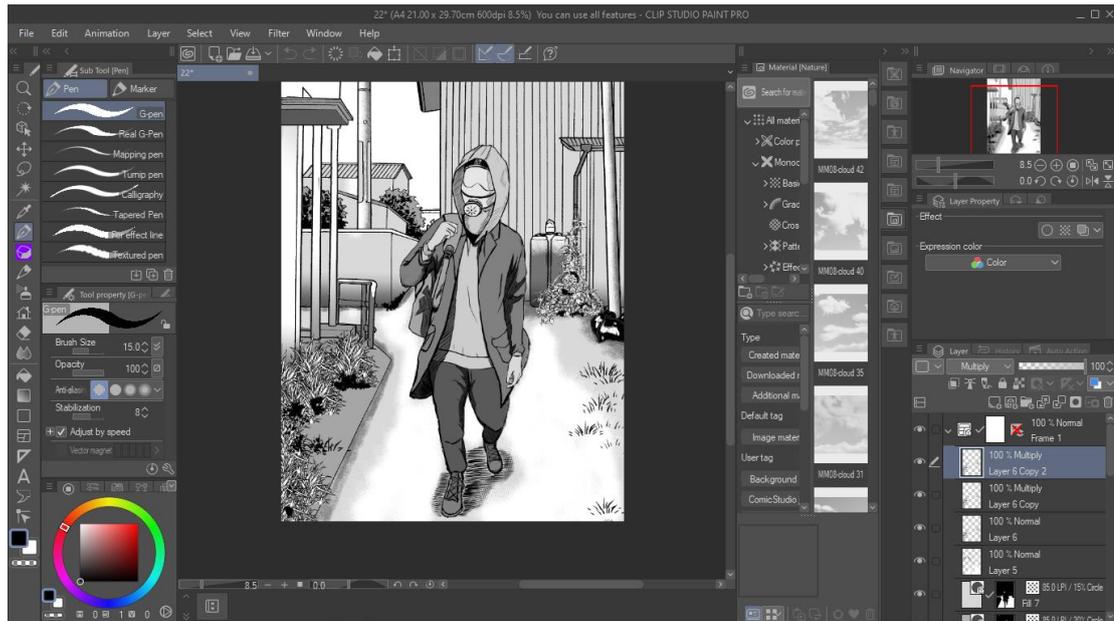


Gambar 3. 18 Proses Inking
Sumber: Dokumentasi penulis

8. Pewarnaan (*Coloring*)

Setelah selesai *inking*, dilanjutkan dengan memberikan warna agar lebih menarik untuk dilihat. Penulis memberikan warna menggunakan teknik *Screentones*. Teknik ini sering ditemui di Manga atau komik Jepang. Untuk melakukan cara ini cukup mudah, pertama kali dilakukan adalah:

- Pilih *Auto Select* (W)
- Arahkan ke bagian yang ingin diwarnai
- Setelah itu akan muncul toolbar, pilih *new tone*
- Dan atur sesuai keinginan
- Klik ok
- Dan selesai



Gambar 3. 19 Proses Coloring atau pemberian Screentone
Sumber: Dokumentasi penulis

9. Penyisipan Kata (*Lettering*)

Ini adalah tahap menuju akhir pengerjaan komik yang dilakukan penulis. Masih menggunakan *Clip Studio Paint* sebagai *software* utama dalam menggambar. Penulis menggunakan balon kata yang tersedia di *software* tersebut dan dilanjutkan dengan pemilihan font di dalam balon kata tersebut. Font yang digunakan adalah Anime Ace (pada balon kata) dan Badaboom BB sebagai font efek.



Gambar 3. 20 Badaboom BB font (kiri) dan Anime Ace (kanan)
Sumber: Fontmeme

10. Uji Coba Karya

Sebelum menuju ke percetakan, penulis melakukan uji coba kepada pembaca bagaimana responden mereka terhadap komik saya. Hasilnya dari 15 responden mengatakan kalau mereka memahami ceritanya dan menyukai ceritanya dan dari segi ilustrasi atau gaya menggambar dapat dikatakan cocok untuk komik yang memiliki genre seperti ini. serta mudah dipahami ilustrasi pada komik penulis. Walaupun begitu terdapat kritikan juga pada komik ini karena membawa unsur kekerasan, gambar ledakan yang harus dramatis, dan anatomi yang masih belum terlalu pas. Juga ada saran untuk memberikan warna, cerita yang lebih panjang dan diberikan penggambaran lebih detail.

11. Percetakan atau Perjilidan

Setelah menjalani beberapa proses yang panjang, akhirnya komik selesai dan halaman komik disusun secara berurutan dari awal hingga akhir. Setelah itu dimulailah komik untuk dicetak dan dijilid oleh percetakan.

