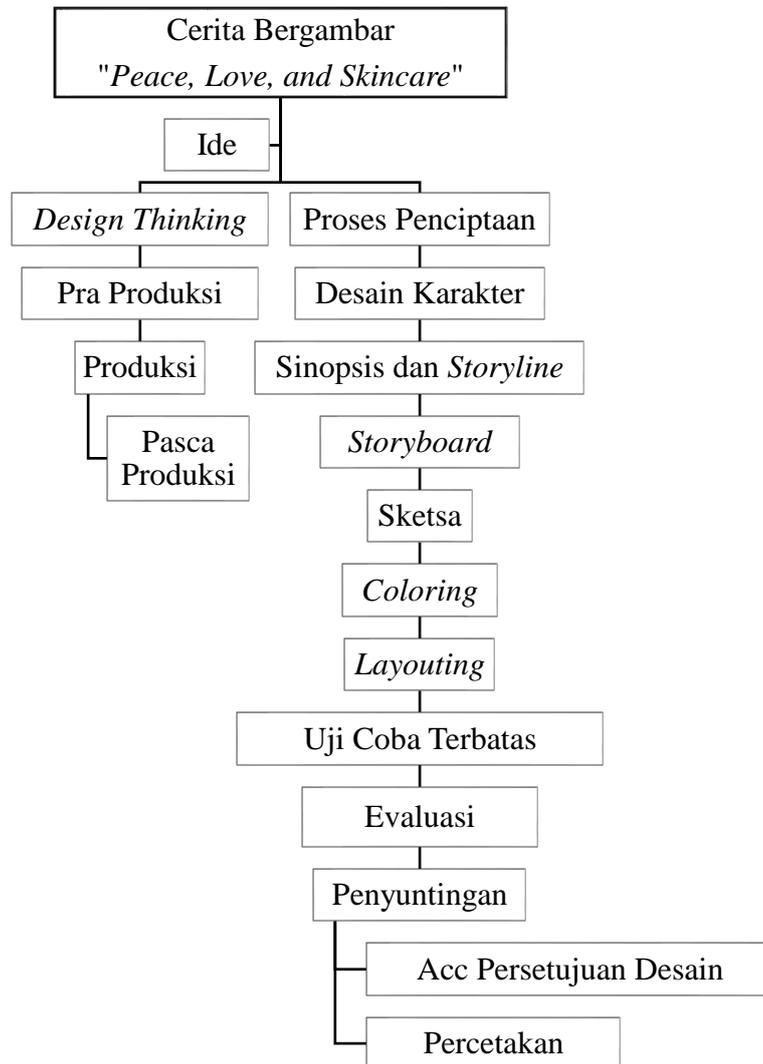


### BAB III

## METODE PENCIPTAAN KARYA

### A. Perancangan Karya

Perancangan cerita bergambar dengan judul "*Peace, Love, and Skincare*" dibuat melalui tahapan-tahapan yang sesuai prosedur pembuatan karya cerita bergambar. Penulis membuat karya ini dengan teknik digital, adapun pola kerja yang dilakukan penulis dalam pembuatan karya cerita bergambar ini yaitu:



3.1 Skema Proses Berkarya  
(Sumber: Penulis)

Dalam mewujudkan terciptanya karya cerita bergambar "*Peace, Love, and Skincare*" penulis menggunakan metode *design thinking*.

## B. Pra Produksi (Empati, Penetapan, Ide)

Perancangan cerita bergambar "*Peace, Love, and Skincare*" merupakan sebuah ide berdasarkan pengalaman pribadi penulis dan juga terinspirasi dari beberapa karya yang mengusung dengan tema sama (*skincare*) namun dalam bentuk komik. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat cerita dengan tema *skincare* yang dikemas dalam karya cerita bergambar. Penulis memilih genre *slice of life* dan *romance* agar menarik perhatian pembaca dan informasi yang disisipkan dalam cerita dapat tersampaikan.

Penulis kemudian melakukan observasi terhadap pertanyaan apa yang sering muncul ketika membahas tentang *skincare* dan permasalahan apa yang sering kali muncul pada kulit wajah. Pertanyaan yang sering muncul adalah tentang dasar-dasar dalam perawatan kulit wajah, sebab produk *skincare* itu sangat banyak jenisnya sehingga tidak semua orang mampu untuk menggunakannya. Sementara itu, ternyata dasar-dasar dalam perawatan kulit wajah bisa dilakukan dengan empat tahap saja. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, penulis memutuskan untuk membahas dasar-dasar perawatan kulit wajah dalam karya cerita bergambar.

### 1. Tema

Tema merupakan pokok pikiran yang menjadi fondasi sebuah cerita, oleh karena itu menentukan tema adalah hal yang paling utama. Dengan adanya sebuah tema maka proses pembuatan tokoh, alur, dan latar akan mudah. Pada karya cerita bergambar yang penulis rancang, tema yang diangkat adalah tentang *skincare*. Penulis juga ingin menyampaikan informasi tentang dasar-dasar perawatan kulit wajah pada cerita bergambar ini. Dalam ceritanya, seorang mahasiswi semester 3 mengalami permasalahan pada kulit wajahnya dan berusaha untuk mengatasi hal tersebut. Sementara berdasarkan konstruksi ceritanya, penulis memilih cerita bergambar bertema non-fiksi.

### 2. Alur

Alur merupakan suatu rangkaian cerita yang mencakup peristiwa sehingga membentuk kesatuan cerita yang utuh. Dalam perancangan karya

cerita bergambar penulis menggunakan alur maju yang mana rangkaian peristiwanya dimulai secara teratur dari awal hingga akhir cerita. Mengingat target usia pembaca adalah 17 tahun ke atas, alur maju akan lebih memudahkan pembaca dan salah satu fokus utama dalam karya cerita bergambar ini adalah menyampaikan informasi mengenai dasar-dasar perawatan kulit wajah.

### **3. Teknik Bercerita**

Teknik bercerita pada karya cerita bergambar berkaitan dengan metode penyampaian sebuah cerita. Penulis menggunakan sudut pandang orang pertama, pemilihan sudut pandang ini bertujuan ingin seolah-olah pembaca adalah tokoh dalam cerita.

### **4. Tokoh**

Tokoh dalam cerita bergambar yang penulis buat merupakan remaja yang sedang menjalani pendidikan di universitas. Penjelasan mengenai remaja dalam *website* sehatq (Harismi, 2020) yaitu:

Menurut organisasi kesehatan dunia *World Health Organization* (WHO), rentang usia remaja adalah 10-19 tahun, tetapi juga terdapat istilah ‘anak muda’ dengan rentang usia 15-24 tahun. Sementara itu menurut penelitian yang diterbitkan jurnal *The Lancet*, batas usia remaja adalah 10-24 tahun atau sama dengan anak muda versi WHO.

Alasan penulis membuat tokoh remaja dalam karya cerita bergambar ini karena perawatan kulit wajah bisa dimulai dan dilakukan pada usia remaja. Dalam hal ini penulis membuat tokoh dengan usia 18-20 tahunan, berdasarkan pengalaman penulis pada usia ini permasalahan kulit sering kali muncul seperti jerawat, komedo, kulit kusam, dan lain sebagainya. Untuk menyesuaikan antara pemilihan usia tokoh dan pembaca, maka penulis memutuskan cerita bergambar ini untuk usia 17 tahun ke atas. Sebab 17 tahun merupakan fase berkembangnya kognitif, seperti mampu menyerap informasi dari berbagai sudut pandang. Usia 17 tahun juga tidak beda jauh dengan usia tokoh dalam cerita bergambar. 17 tahun menjadi proses akhir dalam tahap perkembangan remaja pertengahan menuju remaja akhir.

## 5. Latar

Latar merupakan tempat peristiwa dalam suatu cerita. Karya cerita bergambar "*Peace, Love, and Skincare*" berlatar di rumah tokoh utama serta tempat tinggal teman dari tokoh utama. Selain itu terdapat pula suasana kampus yaitu di kelas, koridor, dan kantin.

## 6. Observasi dan Studi Pustaka

Penulis bergabung dalam suatu komunitas di *Facebook* yaitu grup *Get Beauty*, untuk mengamati berbagai macam interaksi antar masyarakat dari berbagai kalangan usia dan daerah yang isinya membahas seputar kecantikan. Pertanyaan yang sering muncul dalam grup tersebut adalah "saya masih pemula dan ingin menggunakan *skincare*, bagaimana caranya dan apa saja yang harus saya beli?". Kemudian penulis membuat beberapa pertanyaan dalam *google form* untuk memastikan apakah benar masyarakat belum mengetahui mengenai dasar-dasar perawatan kulit wajah. Dan apakah karya cerita bergambar akan menarik untuk menyampaikan informasi mengenai dasar-dasar perawatan kulit wajah. Berikut daftar pertanyaan yang penulis susun :

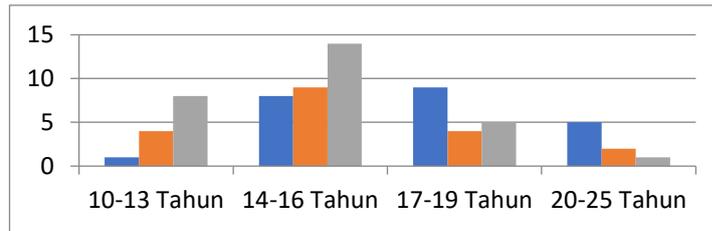
Tabel 3.1  
Daftar Pertanyaan dalam *Google Form*

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Saat usia berapa kamu mulai menggunakan <i>skincare</i> ?
2.	Apakah pada saat pertama kali menggunakan <i>skincare</i> kamu sudah mengetahui <i>CTMP</i> ( <i>Cleanser, Toner, Moisturizer, Protecting</i> )?
3.	Pada usia berapa kamu mulai menggunakan <i>skincare</i> dengan benar (menerapkan <i>CTMP</i> )?
4.	Permasalahan apa yang pernah dialami pada kulit wajah?
5.	Apakah menurutmu edukasi mengenai <i>skincare</i> dalam bentuk cerita bergambar akan menarik?

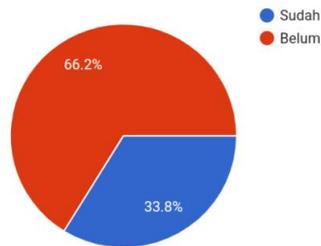
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis, 2022)

Penulis berhasil mengumpulkan 71 responden, penulis akan memaparkan jawaban dari responden sebagai berikut:

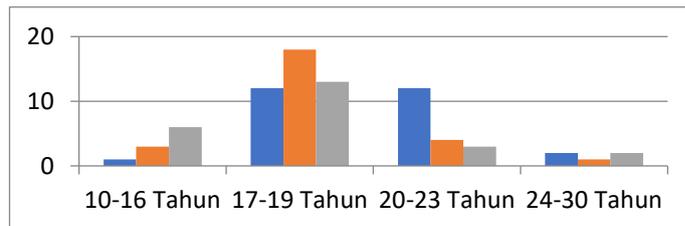
- a. Saat usia berapa kamu mulai menggunakan *skincare*?



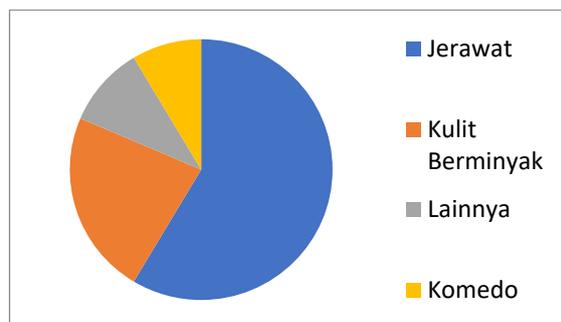
- b. Apakah pada saat pertama kali menggunakan *skincare* kamu sudah mengetahui *CTMP* (*Cleanser, Toner, Moisturizer, Protecting*)?



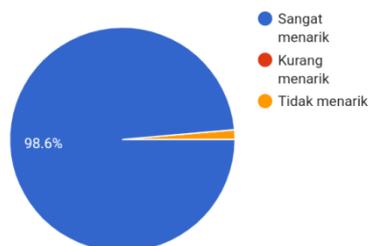
- c. Pada usia berapa kamu mulai menggunakan *skincare* dengan benar (menerapkan *CTMP*)?



- d. Permasalahan apa yang pernah dialami pada kulit wajah?



- e. Apakah menurutmu edukasi mengenai *skincare* dalam bentuk cerita bergambar akan menarik?



Kesimpulan yang dapat penulis dapatkan adalah rata-rata responden menggunakan *skincare* pada usia 14-16 tahun tanpa menerapkan *CTMP*, yang merupakan dasar-dasar perawatan kulit wajah. Hal ini karena mereka belum mengetahui tentang *CTMP*. Responden rata-rata menerapkan *CTMP* pada usia 17-19 tahun. Permasalahan kulit yang sering muncul adalah jerawat, kulit kusam, komedo, dan lain sebagainya. Sementara itu responden berpendapat bahwa penyampaian informasi dalam bentuk cerita bergambar mengenai *skincare* adalah hal yang sangat menarik.

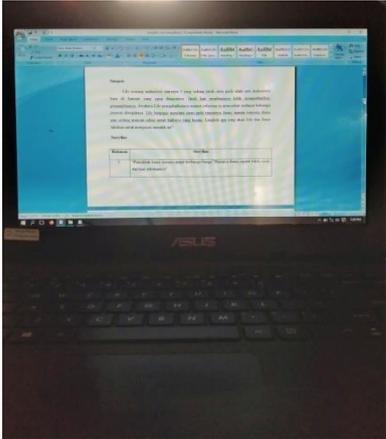
### C. Produksi (*Prototype*)

#### 1. Alat dan Bahan

Pada perancangan karya penulis memilih teknik digital, karena penulis menguasai teknik ini. Selain itu, teknik menggambar digital memiliki kelebihan pilihan warna yang beragam, *brush* yang dengan berbagai karakter dan tekstur. Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya buku cerita bergambar.

Tabel 3.2 Alat dan Bahan

Alat	Keterangan
	<p>Penulis menggunakan tablet Huawei MatePad T10s dalam proses berkarya, mulai dari <i>storyboard</i>, sketsa, <i>coloring</i>, hingga penambahan teks.</p> <p>Memiliki spesifikasi: Layar 10,1 inci 1920 x 1200 FHD. Memori RAM 3 GB, ROM 64 GB, MicroSD up to 512 GB.</p> <p>Baterai non-removable 5100 mAh. Berat 450 gram.</p>
	<p><i>Handphone</i> Oppo A5 2020, penulis gunakan untuk proses pengetikan sinopsis dan <i>storyline</i>. Penulis adalah tipe yang lebih nyaman menuangkan tulisan dalam <i>handphone</i> karena bisa dikerjakan kapan dan di manapun.</p> <p>Memiliki spesifikasi: Baterai 4880/5000 mAh (Min/Typ).RAM 3GB / 4GB,64GB/ 128GB.</p>

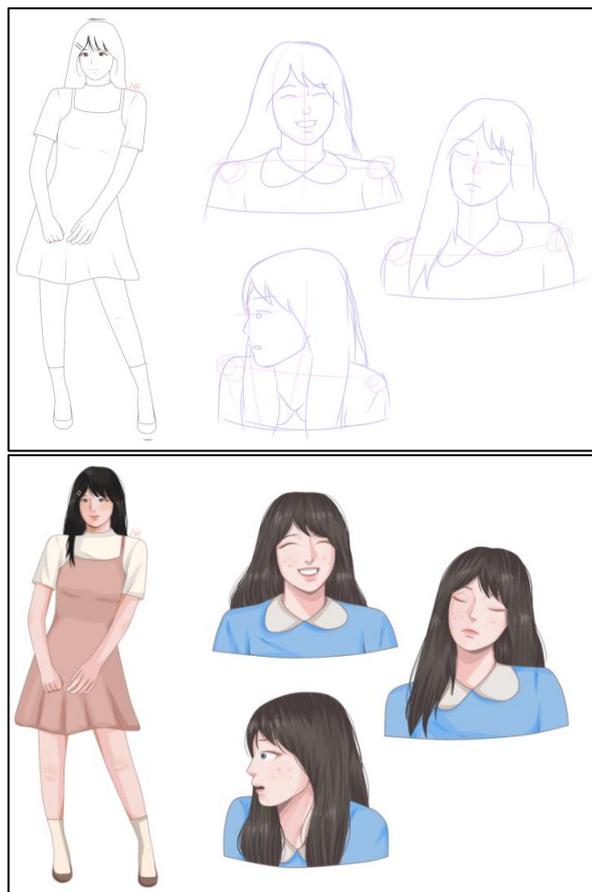
	<p>Penulis menggunakan laptop Asus tipe X455WA dalam proses pengeditan sinopsis dan <i>storyline</i>, kemudian untuk mengatur <i>layout</i> buku sebelum proses cetak. Dengan spesifikasi 15,6 inci, resolusi HD (1366 x 768 piksel).Memori tipe DDR3L dengan kapasitas mulai 4 GB. Sedangkan ruang penyimpanan menyediakan <i>hard drive</i> berukuran mulai 320 GB, 500 GB, 750 GB, hingga 1 TB.</p>
 <p>(Sumber: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCo2EevPr79_Ux66GACESAkQ">https://www.youtube.com/channel/UCo2EevPr79_Ux66GACESAkQ</a>, diakses Juni 2022)</p>	<p>Penulis menggunakan aplikasi Ibis Paint X dalam seluruh proses pembuatan ilustrasi, mulai dari <i>storyboard</i>, sketsa, <i>coloring</i>, hingga penambahan teks. Fitur dan <i>tools</i> pada aplikasi ini cukup lengkap sehingga cocok untuk berkarya digital. Ibis Paint X menyediakan lebih dari 15000 kuas, 7600+ bahan, lebih dari 1000 <i>font</i>, 80 filter, 46 nada layar, 27 mode campuran.</p>

(Sumber Dokumentasi Penulis, 2022)

## D. Proses Penciptaan

### 1. Desain Karakter

Desain karakter adalah visualisasi dalam menyesuaikan karakter dengan tema cerita. Dalam proses ini penulis menentukan nama, ciri-ciri fisik karakter, pose, ekspresi, hingga gaya berpakaian karakter. Penulis ingin membuat karakter utama memiliki ciri khas dan daya tarik, usia karakter utama adalah 20 tahun. Karakter utama menyukai hal yang manis seperti warna *pink* dan sisi yang feminin, sehingga penulis membuat desain karakter utama seperti berikut ini:



Gambar 3.1 Desain Karakter  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis, 2022)

## 2. Pembuatan Sinopsis dan *Storyline*

Sinopsis adalah ringkasan cerita yang memberikan gambaran tentang isi dari cerita bergambar. Penulis membuat sinopsis yang mampu menarik perhatian pembaca, dengan memberikan gambaran tentang apa yang akan diceritakan nantinya. Selanjutnya penulis menyusun *storyline* atau alur cerita dengan mengembangkan dari sinopsis yang telah dibuat, dan terdiri dari pembukaan, puncak cerita, kemudian penutup cerita. Penulis membuat *storyline* dalam format tabel dan memisahkan per-halamannya, agar lebih mudah dalam proses pengerjaan.

Tabel 3.3  
Contoh Format *Storyline*

Halaman	<i>Storyline</i>
Pembuka (Hlm. 1)	"Pernahkah kamu merasa sangat berbunga-bunga? Rasanya dunia seperti lebih cerah dari hari sebelumnya"
Puncak Cerita	Bagaimanapun penampilan adalah segalanya. Seperti sesuatu yang 'lumrah' jika seseorang memiliki keinginan untuk

(Hlm. 26)	menampilkan yang terbaik dalam dirinya. Aku tak menyangka ternyata Misa mengalami masa yang sulit dan berhasil melaluinya. Sekarang aku harus berjuang mengurangi rasa cemas, mengerjakan seluruh tugas kuliah, dan tentu saja mengatasi jerawatku!
Penutup (Hlm. 45)	Aku juga sangat bahagia memiliki sahabat seperti Anna, dan sahabat baruku Misa. <i>Mood</i> -ku sangat baik akhir-akhir ini, ku harap tidak ada yang mengganggu aku. Semuanya akan baik-baik saja kan?

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 3. Storyboard

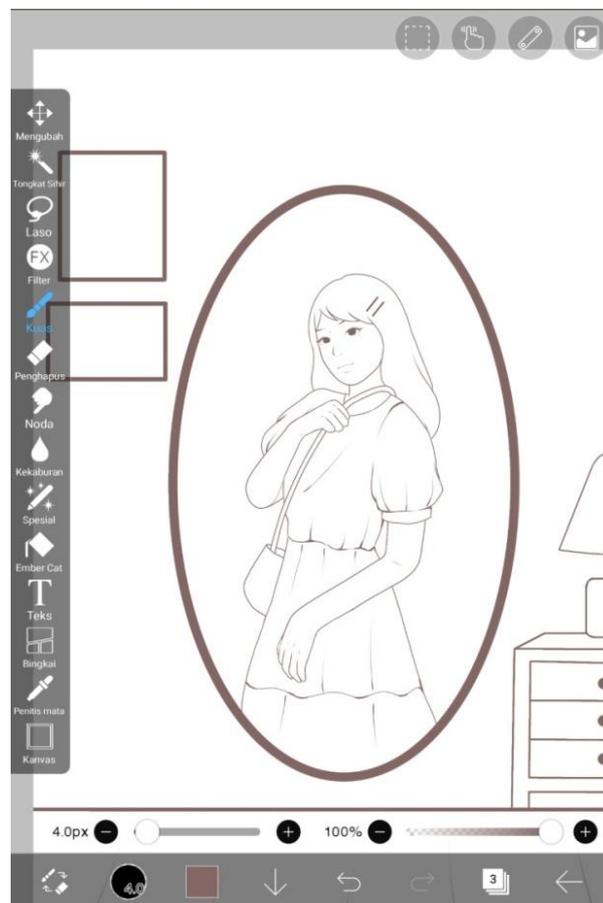
Setelah proses pembuatan *storyline* selesai, tahap selanjutnya adalah *storyboard*. Yang merupakan rangkaian sketsa untuk menggambarkan apa yang ada pada *storyline*. Penulis membuat *storyboard* dengan sketsa kasar untuk mempercepat proses pengerjaan, dan yang terpenting dalam pembuatannya adalah rencana tata letak, jarak pandang, dan lain sebagainya. Penulis membuat *storyboard* menggunakan tablet Huawei MatePad T10s dan dibuat secara digital dalam aplikasi Ibis Paint X. *Tools* yang dipakai adalah *dip pen* (kasar) dan *tools felt tip pen* (kasar). Berikut adalah contoh *storyboard* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.2 Contoh *Storyboard*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

#### 4. Sketsa

Sebelumnya penulis membuat sketsa kasar atau sketsa dengan garis besarnya saja dalam pengerjaan *storyboard*, kemudian penulis membuat sketsa yang lebih sempurna dari sebelumnya untuk memudahkan proses pewarnaan. Penulis membuat sketsa menggunakan tablet Huawei MatePad T10s dan dibuat secara digital dalam aplikasi *Ibis Paint X*. *Tools* yang dipakai adalah *dip pen* (kasar) dan *tools felt tip pen* (kasar). Berikut adalah contoh sketsa yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.3 Contoh Sketsa  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

#### 5. Pewarnaan (*Coloring*)

Setelah sketsa rampung penulis melanjutkan ke tahap pewarnaan. Pada proses ini pengerjaannya cukup lama karena melalui beberapa tahap, yaitu pewarnaan *base*, *shading*, hingga *highlight*. Penulis menggunakan *tools dip pen* (kasar), *felt tip pen* (kasar), *airbrush* (*trapesium*), *glitter*, dan masih

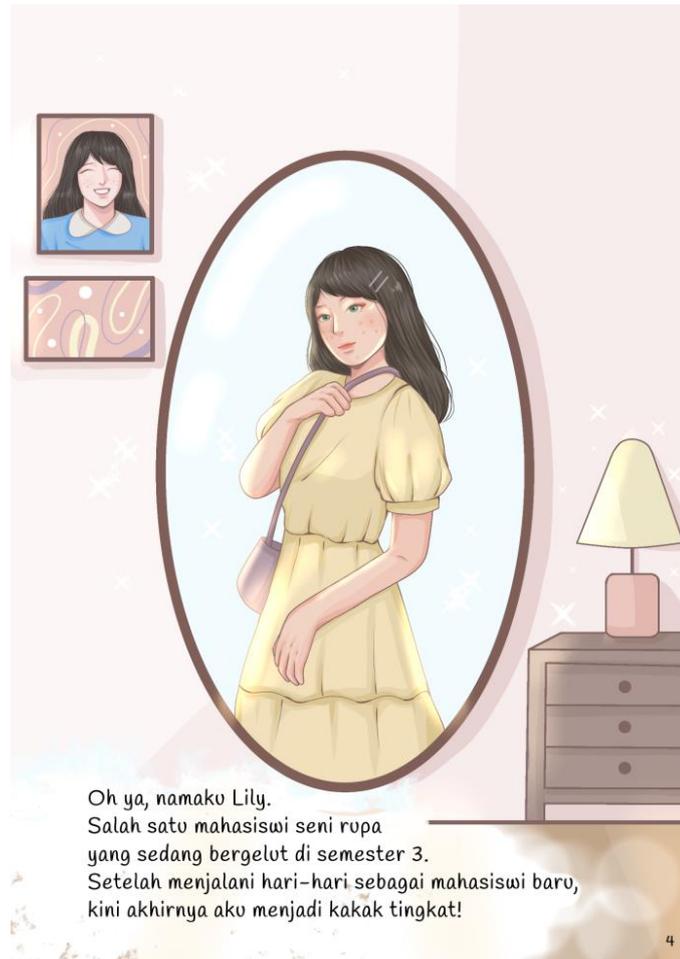
banyak lagi. Sama seperti pengerjaan *storyboard* dan sketsa penulis masih menggunakan tablet Huawei MatePad T10s dengan bantuan aplikasi *Ibis Paint X*. Berikut contoh hasil *coloring* yang penulis buat.



Gambar 3.4 Contoh Pewarnaan (*Coloring*)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

## 6. Tata Letak (*Layouting*)

Proses *layouting* adalah mengatur tata letak agar gambar dan narasi terlihat seimbang. *Ibis Paint X* adalah aplikasi dengan fitur cukup lengkap sehingga penulis masih menggunakan aplikasi ini dengan tablet Huawei MatePad T10s. Penulis menentukan posisi narasi dan nomor halaman dengan memilih *font* Handlee Regular. Sementara untuk sampul depan dan belakang, penulis memilih *font* Princess Sofia.



Gambar 3.5 Contoh Tata Letak (*Layouting*)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

## E. Pasca Produksi

### 1. Uji Coba Terbatas (*Test*)

Proses uji coba terbatas dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan karya yang dibuat penulis kepada target pembaca. Pada uji coba ini, penulis menguji dua indikator elemen karya yaitu teks dan gambar ilustrasi. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 2-5 Agustus 2022 secara daring menggunakan Google Form. Rata-rata target uji coba berasal dari Provinsi Jawa Barat. Namun ada 1 orang yang berasal dari Provinsi Jawa Timur, Kota Surabaya. Penulis berhasil mendapatkan target uji coba yaitu perempuan berjumlah 8 orang dan laki-laki 2 orang. Usia target uji coba beragam yaitu 1 orang berusia 12 tahun, 1 orang berusia 19 tahun, 3 orang berusia 21 tahun, 3 orang berusia 22 tahun, 1 orang berusia 1 tahun, dan 1 orang berusia 27 tahun.



Gambar 3.6 Dokumentasi Uji Coba  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Uji coba diawali dengan menyebarkan edaran melalui *Whatsapp* dan grup *Facebook*. Kemudian mengirimkan *link* karya berformat PDF dan *link* Google Form yang bisa di isi setelah responden membaca karyanya. Penulis memberikan beberapa pertanyaan di antaranya.

- a. Apakah kamu paham dengan informasi yang disampaikan pada cerita bergambar "*Peace, Love, and Skincare*" ?
- b. Apakah hurufnya terbaca dengan jelas?
- c. Apakah gambar ilustrasinya mudah dipahami?
- d. Apakah kamu menyukai gambar ilustrasinya?
- e. Bagian mana yang paling kamu sukai?
- f. Apakah kamu mendapatkan pesan moral setelah membaca cerita bergambar tersebut? Jika iya, apa pesan moralnya?

Kemudian didapatkan hasil jawaban dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut.

- a. Sembilan dari sepuluh orang paham akan informasi yang disampaikan dalam cerita bergambar "*Peace, Love, and Skincare*" dan satu orang merasa kurang paham.
- b. Semua orang dapat membaca hurufnya dengan jelas.

- c. Semua orang dapat memahami gambar ilustrasinya yang sesuai narasi.
- d. Semua orang menyukai gambar ilustrasinya.
- e. Bagian memperlihatkan tahapan-tahapan *CTMP* adalah bagian yang paling banyak disukai.
- f. Sembilan dari sepuluh orang mendapatkan pesan moral, namun satu orang merasa pesan moralnya kurang tersampaikan.

## 2. Evaluasi

Uji coba terbatas yang telah dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan. Untuk keseluruhan cerita bergambar *“Peace, Love, and Skincare”* dirasa sudah cukup baik sesuai dengan hasil uji coba yang menyukai karya tersebut. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu penulis harus menyederhanakan kembali penjelasan yang terlalu bertele-tele. Serta beberapa ilustrasi harus diperbaiki misalnya bagian halaman yang kurang bervariasi. Penulis juga memperbaiki tata letak dan narasi yang kurang rapi, serta memperbaiki kalimat yang *typo*.

## 3. Penyuntingan

Setelah adanya proses evaluasi, penulis melakukan proses penyuntingan. Pada penulisan, kembali ditinjau ulang kalimat mana yang perlu diperbaiki. Dalam hal ini penulis dibantu oleh salah satu mahasiswi dari jurusan ilmu komunikasi. Beliau menunjukkan beberapa kalimat yang kurang tepat serta salah dalam pengetikan. Penulis juga melakukan penyuntingan pada ilustrasi yang terlihat monoton dan kurang bervariasi.



Gambar 3.7 Sebelum dan Sesudah Proses Penyuntingan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

#### 4. Percetakan

Pada proses ini, penulis menggunakan jasa cetak di salah satu *e-commerce* yaitu RZP Production yang berlokasi di Batununggal, Kota Bandung. Penulis memilih tempat percetakan tersebut karena kualitas yang baik berdasarkan dari penilaian konsumen percetakan tersebut. Mesin percetakan yang digunakan adalah HP Indigo 5600 Digital Press. Penulis memilih bahan *art paper* ukuran A5 150 gram yang bertekstur licin. Sementara untuk bagian sampul, penulis menggunakan *soft cover* dengan tekstur *doff* dengan *finishing laminated*.



Gambar 3.8 Hasil Percetakan Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)