

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Metodologi adalah proses riset yang berisikan asumsi dan nilai sebagai logika berpikir rasional untuk kepentingan penelitian dan sebagai kriteria standar yang digunakan oleh para peneliti untuk mengolah data agar menghasilkan kesimpulan penelitian (Ford, 2021: 108)

Metodologi penciptaan adalah proses penciptaan untuk mewujudkan ide, dan konsep ke dalam sebuah bentuk karya seni sebagai hasil proses kreatif dari seniman. Proses penciptaan Komik “Terbitnya Sang Matahari” dirancang dengan menggunakan teori penciptaan *Design Thinking*.

Ford (2021: 94-95) menjelaskan bahwa teori *Design Thinking* adalah tahapan alur pelaksanaan perancangan suatu karya kriya maupun desain, yang terdiri dari lima tahap, yakni :

1. *Emphatize*

Tahapan yang meliputi pemahaman empati dari permasalahan yang akan dipecahkan. Proses ini dilakukan melalui studi literatur dan tipologi terhadap objek-objek sejenis yang ada sebelumnya.

2. *Define*

Define merupakan proses identifikasi permasalahan dengan membuat analisis kebutuhan pengguna, rancangan karya, dan konsep umum karya.

3. *Ideate*

Dalam tahapan ini, penulis merumuskan ide sehingga menghasilkan konsep desain, dan pemberkasan transformasi desain dari image abstrak ke image konkret.

4. *Prototype*

Tahapan dimana seniman membuat implementasi model 3D (presentasi desain final).

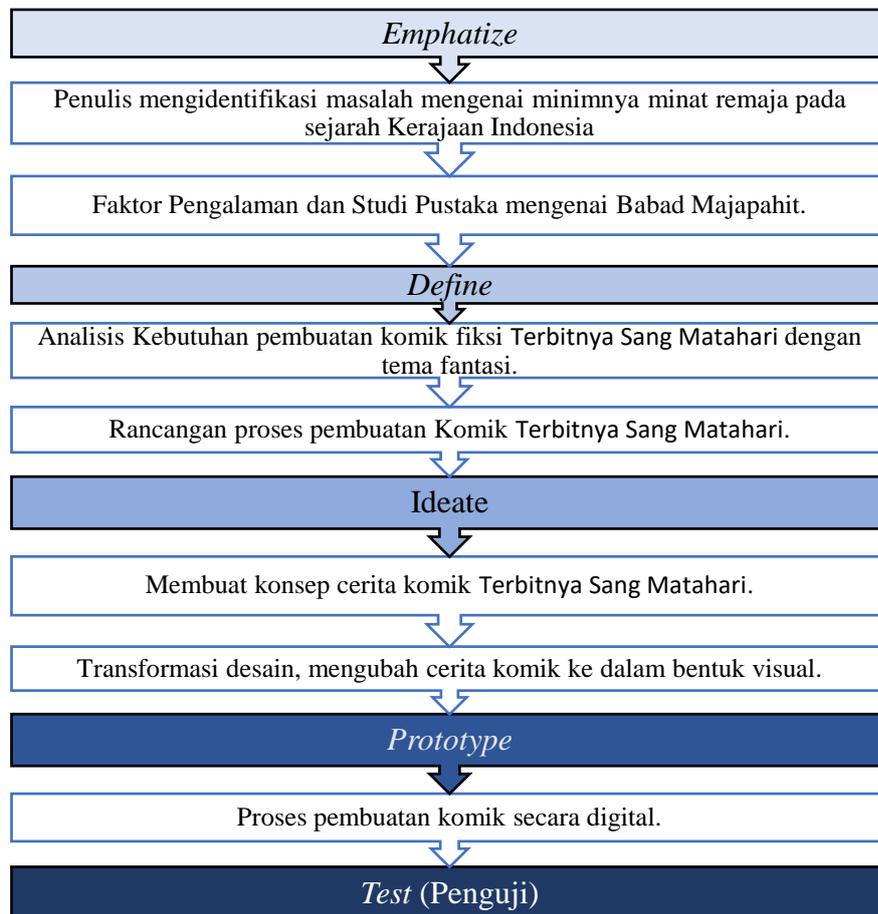
5. *Test*

Seniman mempresentasikan tahapan ide hingga prototype yang telah dilakukan untuk mendapatkan *feedback*.

Jenis data dalam penelitian ini merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah dan pada tujuan yang telah dibuat. Oleh karena itu, penelitian penciptaan ini mengambil data dari studi literatur mengenai Babad Majapahit.

Berhubungan dengan penelitian penciptaan komik “Terbitnya Sang Matahari” yang mengangkat genre fantasi dengan mengolah Babad Majapahit sebagai ide gagasan cerita komik, maka penulis mendeskripsikan proses penciptaan komik “Terbitnya Sang Matahari” berdasarkan teori *design thinking* ke dalam bentuk bagan berikut ini :

Bagan 3. 1 Tahapan Berkarya Komik “*Terbitnya Sang Matahari*”



Sumber : Diadaptasi dari Teori Ford 2010 (1 Juli 2022)

Berdasarkan tema yang mengangkat Babad Majapahit sebagai ide gagasan dalam berkarya komik dengan genre fantasi maka diperlukan kajian yang mendalam terhadap alur cerita sejarah Babad Majapahit seperti pendalaman studi literasi Babad Majapahit dari berbagai sumber sebagai perbandingan sejarah untuk diadaptasi ke dalam cerita komik genre fantasi yang dibuat oleh penulis. Selain itu kajian mengenai genre cerita yang akan dijadikan komik haruslah memiliki tema serupa, dan menyatukan pengalaman penulis dalam membuat komik aksi sebagai sumber kedua sangatlah diperlukan dalam pengembangan cerita agar mampu merepresentasikan secara visual mengenai komik aksi bergenre fantasi.

Penelitian penciptaan komik fiktif genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari” sebagai media penyampaiannya memiliki tahapan yang kurang lebih sama dalam proses pembuatan komik pada umumnya.

Tahapan tersebut adalah proses ide berkarya, stimulus berkarya, pengolahan ide/gagasan, proses pembuatan naskah cerita, mendesain karakter komik, pembuatan *line* dan *storyboard*, proses meninta, mewarnai, pemberian teks, serta proses penyelesaian (penjilidan). Penulis menggunakan teknik manual dan digital (*hybrid*) akan tetapi sebagian besar pekerjaan dilakukan secara digital.

B. Penciptaan Komik “Terbitnya Sang Matahari”

1. *Emphatize*

Pada tahap ini penulis mencari dan menemukan pokok-pokok yang menjadi permasalahan melalui studi literasi.

a. Ide Berkarya

Indonesia dikenal karena memiliki keragaman bahasa dan budaya yang melimpah, dengan beragamnya suku yang mendiami Indonesia begitu pula dengan sejarah yang membentuknya. Perjuangan para pahlawan dan para pemimpin terdahulu dalam mendeklarasikan kemerdekaan, bahkan jika kita tarik lebih jauh lagi maka menurut beberapa sumber sejarah seperti prasasti, manuskrip kuno, candi, dan peninggalan-peninggalan lainnya, menceritakan bahwa pernah ada kerajaan-kerajaan besar yang mendiami Indonesia pada zaman dulu seperti Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Singhasari, Kerajaan

Majapahit, Kerajaan Mataram, dan masih banyak kerajaan-kerajaan lainnya yang pernah mendiami bumi nusantara ini.

b. Stimulasi Berkarya

Stimulasi baik dari lingkungan eksternal (lingkungan) maupun internal (dalam diri) sangat diperlukan oleh penulis guna mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembuatan karya komik “Terbitnya Sang Matahari”, dimana dalam prosesnya penulis melakukan studi literasi tentang sejarah kerajaan Singhasari dan kerajaan Majapahit, disamping itu ketertarikan penulis dalam membaca komik aksi bernuansa fantasi sangat berperan dalam membangun kreativitas saat membuat komik “Terbitnya Sang Matahari”. Salah satu komikus yang membuat penulis terinspirasi untuk membuat komik fiksi bertema fantasi adalah komikus asal Indonesia dan banyak menggabungkan unsur Kerajaan Indonesia zaman dahulu dibalut dengan tema fantasi.

2. Define

Pada tahap ini merupakan proses identifikasi permasalahan dengan membuat analisis kebutuhan pengguna, rancangan karya, dan konsep umum karya.

a. Kebutuhan Komik “Terbitnya Sang Matahari”

Berikut ini merupakan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan komik, diantaranya :

1) Alat dan Bahan

Berikut ini merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan komik “Terbitnya Sang Matahari”, adalah sebagai berikut :

a) Kertas

Penulis menggunakan Kertas HVS ukuran A4 dengan storyboard 70 gsm. Kertas A4 ini digunakan oleh penulis untuk mengubah *storyline* menjadi *storyboard* yang digambar pada kertas A4.



Gambar 3. 1 Kertas HVS Ukuran A4
Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

b) Pensil dan Rautan Pensil

Penulis menggunakan pensil 2B dengan merk Faber Castell untuk menggambar sketsa *storyboard* sedangkan rautan pensil digunakan untuk menajamkan ujung pensil yang sudah tumpul.



Gambar 3. 2 Pensil 2B dan Rautan Pensil
Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

c) Penggaris

Penggaris digunakan untuk proses pembuatan sketsa panel pada permukaan kertas agar tertata rapih.



Gambar 3. 3 Penggaris

Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

d) Penghapus

Penghapus digunakan oleh penulis untuk mengapus goresan pensil yang salah, misalnya garis panel yang melebihi batas atau goresan sketsa yang terlalu banyak.



Gambar 3. 4 Penghapus

Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

e) *Printer dan Scanner*

Penulis menggunakan fitur *scanner* yang terdapat di dalam *printer*, digunakan untuk memindai hasil sketsa *storyboard* dan diubah ke dalam bentuk digital untuk diproses lebih lanjut menggunakan komputer pribadi.



Gambar 3. 5 *Printer dan Scanner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

f) *Personal Computer*

Personal Computer atau komputer pribadi digunakan oleh penulis untuk memproses sketsa *storyboard* yang telah diubah secara digital.



Gambar 3. 6 *Laptop ASUS*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

g) Tablet Grafis

Tablet grafis/*Pentab* adalah alat gambar digital yang merupakan perangkat keras tambahan yang dipasang untuk membantu proses menggambar digital menjadi lebih mudah.



Gambar 3. 7 Tablet Grafis Wacom
Sumber : Dokumentasi Pribadi (1 Agustus 2022)

h) Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak/*software* yang telah terpasang pada komputer. Aplikasi tersebut digunakan untuk mengolah gambar sketsa *storyboard*. Berikut ini adalah aplikasi yang penulis gunakan untuk mengolah *storyboard* komik “Terbitnya Sang Matahari”. Diantaranya :

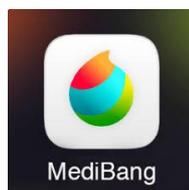
Penulis menggunakan aplikasi Paint Tool SAI untuk melakukan proses penintaan dan pembuatan panel secara digital.



Gambar 3. 8 Paint Tool SAI

Sumber : diunduh dari commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Paint_tool_sai_logo.png (5 Agustus 2022)

Aplikasi Medibang digunakan untuk memberikan teks pada balon kata setelah halaman komik selesai dibuat.



Gambar 3. 9 Aplikasi Medibang

Sumber : <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTkQOTFxTvYux45Q3ypZFukkL045NYwCV3izw&usqp=CAU> (5 Agustus 2022)

2) Tahapan Pembuatan Komik

Proses pembuatan komik “Terbitnya Sang Matahari” yang akan dibuat oleh penulis melalui tahapan pembuatan sebagai berikut, yakni : (1) Pembuatan Sinopsis Cerita, (2) Deskripsi Karakter, (3) Visualisasi Karakter, (4) Pembuatan *Storyline*, (5) Pembuatan *Storyboard*, (6) Proses *Inking*, (7) Pemberian Balon Kata, (8) Percetakan.

b. Pasar Komik Digital

Berikut ini merupakan hasil survey yang telah dibuat oleh penulis dalam rangka menganalisis kebutuhan pasar untuk komik bertema aksi fantasi.

Tabel 3. 1 Survey Komik Digital Terpopuler Tahun 2022

Website Resmi Komik Digital	No	Judul Komik	Jumlah Pembaca	Genre	Rating
Line Webtoon Sumber : m.webtoons.com/id/ (Diakses pada 9 Agustus 2022)	1	<i>Lookism</i> karya Taejeon Park Korea	42,8 Jt	Aksi	9,82
	2	<i>The Real Lesson</i> Oleh Chae Yongtaek, Han Garam Korea	7,8 Jt	Aksi	9,90
	3	<i>High School Soldier</i> oleh YC, Rak Hyun. Korea	14,1 Jt	Aksi	9,87
	4	<i>How to Fight</i>	9,5 Jt	Aksi	9,86

		Oleh Taejeon Park dan Kim Junghyun. Korea			
	5	<i>Weak Hero</i> Oleh Seopass. Razen Korea	1 Jt	Aksi	9,88
Komikindo Sumber : www.komikindo.id (Diakses pada 9 Agustus 2022)	1	<i>Martial Peak</i> oleh Pikapi, dan Momo China	1 K	Aksi, Petualangan, Fantasi	8.06
	2	<i>Tomb Raider King</i> oleh Sanjjiksong, dan Redice Studio Korea	1 K	Aksi, Fantasi	8.25
	3	<i>Ranker Who Lives a Second Time</i> oleh Nong Nong, dan Sa Doyeon Korea	3 K	Aksi, Fantasi	8.83
	4	<i>The Great Mage Returns After 4000 Years</i> oleh Barnacle, dan Kim Deok- yong (Redice Studio) Korea	2 K	Aksi, Fantasi	8.49
	5	<i>One Piece</i> oleh Eiichiro Oda Jepang	6 K	Aksi, Petualangan, Fantasi	9.33
Kiryuu Sumber : www.Kiryuu.id (Diakses pada 9 Agustus 2022)	1	<i>Martial Peak</i> oleh Pikapi, dan Momo China	-	Aksi, Petualangan, Fantasi	6.9
	2	Tokyo Revengers oleh Ken Wakui Jepang	--	Aksi, drama, misteri, romansa	8,4
	3	<i>Mercenary</i>	-	Aksi,	8

		<i>Enrollment</i> oleh Rakhyun Koren		drama, romansa, <i>sci-fi</i>	
	4	<i>Magic Emperor</i> oleh Wuer Manhua Ye Xiao China	-	Aksi, komedi, petualangan, fantasi	8,4
	5	<i>Tales of Demons and Gods</i> oleh Mad Snail China	-	Aksi, fantasi	8,2
Komik Cast Sumber : https://komikcast.me (Diakses pada 22 Juli 2022)	1	<i>One Piece</i> oleh Eiichihiro Oda Jepang	-	Aksi, Petualangan, Fantasi	9.01
	2	<i>Rebirth of The Urban Cultivator</i> oleh Shiu Jianshen China	-	Aksi, Drama, Fantasi	8.22
	3	<i>Battle Through The Heavens</i> oleh Tian Can Tu Dou, Ren Xiang, JOE China	-	Aksi, Drama, Fantasi, dan Komedi	8.33
	4	<i>Spirit Sword Sovereign</i> oleh ICiyuan China	-	Aksi, Fantasi, Romansa, dan Petualangan	8.05
	5	<i>God of Martial Arts</i> China		Aksi	9.00

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel 3.1 merupakan kumpulan komik berdasarkan rating terpopuler di Indonesia. Cerita komik di atas merupakan genre campuran dari beberapa tema cerita yang menunjukkan bahwa dalam satu cerita komik mampu meliputi beberapa genre dalam penyampaian ceritanya. Genre komik yang saat ini tengah populer adalah komik dengan genre aksi, dan didominasi oleh komik yang berasal dari dua negara yakni China dan Korea.

3. *Ideate*

Dalam tahapan ini, penulis merumuskan ide sehingga menghasilkan konsep desain, dan pemberkasan transformasi desain dari *image* abstrak ke *image* konkret.

a. Pembuatan Sinopsis

Dalam pembuatan sinopsis cerita, penulis hanya merangkum keseluruhan garis besar cerita yang bermula dari runtuhnya Kerajaan Singhasari hingga berdirinya Kerajaan Majapahit sebagai alur cerita utama bagian sejarah yang penulis jadikan sebagai latar belakang kejadian alur cerita sampingan yang bergenre fantasi.

1) Tema

Komik “Terbitnya Sang Matahari” merupakan komik bergenre fantasi yang dibuat berdasarkan Babad Majapahit sebagai latar belakang tempat terjadinya peristiwa di dalam komik tersebut.

Sesuai dengan pernyataan MS Gumelar (2011: 8-11) yang menjelaskan bahwa genre fantasi adalah cerita yang memiliki tingkat imajinasi yang tinggi sehingga alur ceritanya bisa dikembangkan secara lebih luas. Hal ini pun berpengaruh terhadap desain karakternya karena tidak ada batasan bentuk dalam desain karakternya.

Genre komik ini biasanya diambil dari beragam referensi tentang mitos, legenda, sejarah, dll. yang kemudian digabungkan oleh kreativitas komikus menjadi satu cerita. Komik dengan genre fantasi ini biasanya lebih bersifat *entertain* atau menghibur pembaca dengan harapan agar komik “Terbitnya Sang Matahari” dapat menstimulus pembaca untuk tertarik dalam mempelajari sejarah lebih dalam.

Penjelasan Genre komik tersebut berhubungan dengan tema cerita komik “Terbitnya Sang Matahari” yang menyisipkan cerita fiktif ke dalam sejarah asli tentang berdirinya Kerajaan Majapahit. Cerita fiktif tersebut dibuat berdasarkan imajinasi penulis. Sehingga untuk keseluruhan cerita, penulis merasa kesulitan untuk menggabungkan cerita sejarah asli dengan cerita fiktif yang penulis susun. Oleh karena itu penulis menyusun rangkaian kejadian sejarah berdasarkan waktu

terjadinya peristiwa Babad Majapahit, kemudian penulis memasukkan unsur fiktif ke dalam kronologis peristiwa

2) Data

Data yang dipakai disini merupakan sumber literasi yang digunakan dalam menyusun cerita komik “Terbitnya Sang Matahari”, diantara lainnya adalah

a) Kakawin Nagarakertagama, peristiwa Babad Majapahit yang dapat diambil dari kitab ini berada pada pupuh 44 bait 1 dan 4 yang berisikan tentang wafatnya Raja Kertanegara di tangan Jayakatwang, dan pada bait berikutnya berisi tentang Raden Wijaya yang mengalahkan Jayakatwang bersama dengan pasukan Tartar Mongol. (Saktiani, 2018: 140 dan 148)

b) Serat Pararaton, adapun dalam sumber literasi ini penulis mengambil cerita dari bagian VI dan bagian VII. Dimana dalam bagian tersebut menjelaskan masa keemasan Singhasari hingga runtuhnya sampai pembalasan Raden Wijaya untuk mengambil kembali Tumapel yang jatuh ke tangan Jayakatwang. (Hardjowardo, 1965: 36-48)

c) Buku *The History of Madura*, adapun sebagai tambahan sumber literasi, penulis mengambil beberapa sumber dari buku yang disusun oleh Ma’arif (2015: 104-110) dimana dijelaskan melalui sudut pandang yang berbeda dan lebih terfokus pada tokoh Arya Wiraraja yang merupakan tokoh penting dalam sejarah Madura.

3) Plot

Penulis membagi alur cerita komik “Terbitnya Sang Matahari” menjadi empat bagian. Berikut adalah penjabaran plot dari komik “Terbitnya Sang Matahari”, diantaranya :

a) Bagian kesatu, menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat di dalam komik “Terbitnya Sang Matahari”. Diantaranya adalah Raja Kertanegara, Adaraja, Raden Wijaya dan para perwiranya, Chandra, Aruna, Jalahastin, Nagini, Bhaluka, dan Birendra. Pada bagian ini memperkenalkan semua tokoh yang terlibat kepada pembaca melalui konflik yang mana Chandra tengah ditawan oleh kelompok Birendra dan Raden Wijaya yang tengah berperang dengan pasukan Daha. Dua kejadian tersebut terjadi dalam satu waktu.

b) Bagian kedua, menceritakan tentang siasat Raja Jayakatwang dengan membagi pasukan menjadi dua bagian. Bagian yang pertama dikirimkan ke Utara dengan diiringi bunyi-bunyian, sedangkan pasukan utama menyerang dari Selatan. Dilanjutkan dengan pengenalan kelompok Krodhanala yang dipimpin oleh Birendra bersama dengan niat jahat mereka yang kemudian secara tidak sengaja membuat Chandra dan Aruna terlibat dalam konflik.

c) Bagian ketiga, menceritakan tentang pelarian Raden Wijaya bersama dengan pengikutnya menuju Utara Tumapel, yang kemudian terjadi bentrok dengan pasukan Daha yang mengejanya. Disisi lain, Chandra yang terluka diselamatkan oleh pria misterius.

d) Bagian keempat, menceritakan tentang detik-detik menuju perang besar dimana kekaisaran Mongol ikut terlibat dalam perang. Sedangkan di tempat lain, Chandra yang ingin membalaskan dendam pergi untuk memburu kelompok Krodhanala.

4) Latar belakang

Latar belakang cerita komik “Terbitnya Sang Matahari” mengambil latar belakang tempat pada era peralihan antara Kerajaan Singhasari dan Kerajaan Majapahit. Hal ini ditunjukkan dengan bentuk arsitektur bangunan yang berupa candi dan rumah huni sederhana. Pakaian yang digunakan menyesuaikan dengan apa yang dikenakan oleh masyarakat pada zaman kerajaan, yang kemudian digabungkan dengan daya imajinasi penulis.

Adapun latar tempat kejadiannya pada masa sekarang berlokasi di Jawa Timur, tepatnya berada di daerah Malang, Mojokerto, Kediri, dan Madura.

5) Sinopsis

Komik “Terbitnya Sang Matahari” menceritakan tentang dua orang pemburu harta bernama Chandra dan Aruna yang berasal dari. Mereka tidak sengaja terlibat dalam peristiwa bersejarah dimana Pasukan Daha yang dipimpin oleh Jayakatwang menyerang Kerajaan Shingasari. Adapun perang itu mengundang niat jahat kelompok penyembah Ashura yang menyebut diri mereka “Krodhanala”. Apakah Chandra dan Aruna akan selamat ?

b. Pembuatan *Storyline***Tabel 3. 2** *Storyline* Komik “Terbitnya Sang Matahari”

PROLOG	
Halaman 1	
Narator: Di era manapun perselisihan akan terus terjadi	Medium shot: Memperlihatkan dua orang yang sedang berselisih paham.
Narator: Ketika dengan berbicara tidak menjumpai titik temu, maka tombak dan pedang lah yang bersilangan	Long shot: Pedang, tombak, dan panji di angkat tinggi. Menandakan peperangan yang akan pecah.
Halaman 2	
Narator: Manusia, tidak akan luput dari hawa nafsu, kesombongan, keserakahan, kerakusan, ketidakpedulian, iri dengki, dan amarah	Medium shot, dog eye level: Terlihat sosok “mpu” yang berlumuran darah di bajunya, tertikam oleh seseorang.
	Medium shot: Menampilkan punggung seseorang yang membawa keris berlumuran darah, berdiri menatap api
Halaman 3	
Narator: Mereka kehilangan teman dan keluarganya yang gugur dalam perang.	Medium shot: Terlihat sesosok prajurit yang menangis ketika peperangan telah usai.
Narator: Lantas siapa yang menikmati semua ini?	
Halaman 4	
Narator: Mereka lah	Close shot: muka Rakshasa yang menyeringai seakan menikmati penderitaan manusia.
CHAPTER 1	
Halaman 5	
Memeling, Tumapel Utara Sfx: Dongg	Long shot: Terlihat ratusan pasukan Daha, mengangkat panjidan tombak serta membawa bunyi-bunyian menandakan peperangan
Narator: Dengan di iringi bunyi-bunyian, memecah keheningan dikala senja. Memeling yang sebelumnya damai kini diratakan begitu saja oleh pasukan daha.	Medium shot, frog eye level: Terlihat pasukan daha yang tanpa ampun membunuh siapapun.
	Close shot: Terlihat seorang pasukan daha, namun ada sesuatu di balik semak-semak
	Close shot: Seseorang mengintip ketakutan dari balik semak-semak

Halaman 6	
Warga Memeling: Benar begitu tuanku pasukan Daha menyerang dari arah utara.	Long shot: Terlihat seorang warga memeling melaporkan kejadian
Raja Kertanagara (Raja Singhasari) Raja Kertanagara: Tidak mungkin Jayakatwang berbuat begitu kepadaku, karna dia sudah dapat kesenangan dari saya.	Medium shot: Terlihat sosok Raja Kertanegara
Prajurit Singhasari: Paduka mohon maaf atas kelancangan hamba tapi pasukan Daha sudah menguasai Memeling	Medium shot: Prajurit Singhasari yang terluka
Sfx: Krakkk	Close shot: Raja Kertanagara murka dan menghancurkan pegangan kursi
Raja Kertanagara: Kurang ajar, hokum mereka kirimkan pasukan ke utara	Long shot: Raja Kertanagara memberikan perintah
Halaman 7	
Adaraja (Senapati Singhasari, menantu Raja Kertanagara, anak Jayakatwang) Narator: Maka dikirimkannya kedua senapati Kerajaan Singhasari yang tak lain merupakan menantu dari Raja Kertanagara sendiri	Medium shot: Adaraja bersama dengan pasukan kerajaan yang ditugaskan untuk menjaga puri
Narator: Yaitu Adaraja yang bertugas menjaga Puri dan melindungi bagian dalam bersama dengan pasukan kerajaan	Long shot: Menampilkan keadaan dalam kerajaan yang di jaga Adaraja
Halaman 8	
Narator: Sedangkan di gerbang utara Tumapel dengan para perwiranya.	Medium shot: Terlihat para perwira yang berbaris
Narator: Membawa sebilah Tombak Pataka dengan 600 pasukan yang ia pimpin	Medium shot: Sosok Raden Wijaya membawa tombak Pataka menghadap pasukan
Raden Wijaya (Senapati Singhasari, menantu Raja Kertanagara) Narator: Raden Wijaya bergerak menuju utara	Medium shot: Menampilkan sosok Raden Wijaya
Halaman 9	
	Medium shot: Para Perwira menyerang berlari menerjang pasukan Daha

Ranggalawe	Medium shot: Memperlihatkan Ranggalawe tengah menghajar musuh
Arya Nambi	Long shot: Memperlihatkan sosok Nambi
Halaman 10	
Gajah Pagon Pedang Dangdi	Medium shot: Memperlihatkan tiga sosok Perwira
Sora	Medium shot: Menampilkan sosok Sora dan Raden Wijaya

Sumber: Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

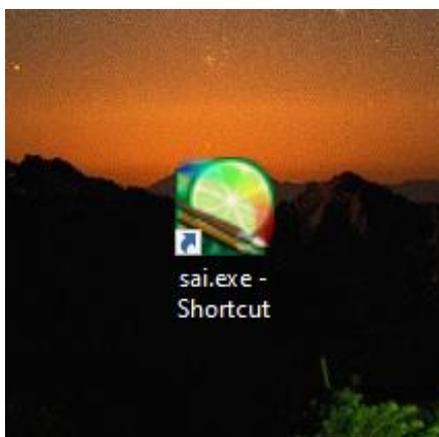
4. *Prototype*

Tahapan dimana seniman membuat implementasi model 3D (presentasi desain final).

a. Desain Karakter

Berikut ini tahapan pembuatan desain karakter komik “Catatan Akhir Kuliah” adalah sebagai berikut :

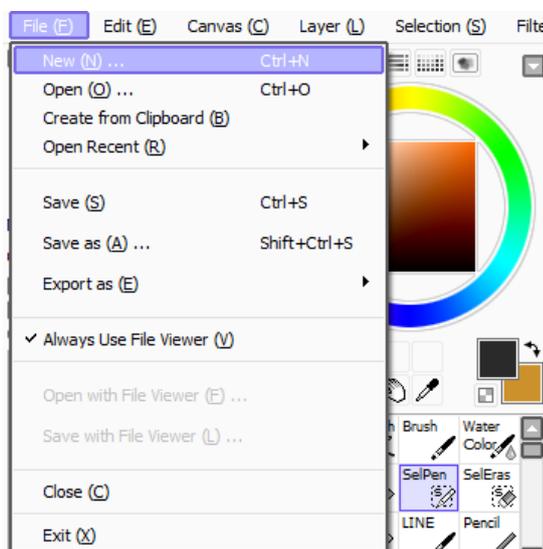
1) Membuka *Software* Pain Tool SAI



Gambar 3. 10 *Shortcut* Software Paint Tool SAI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

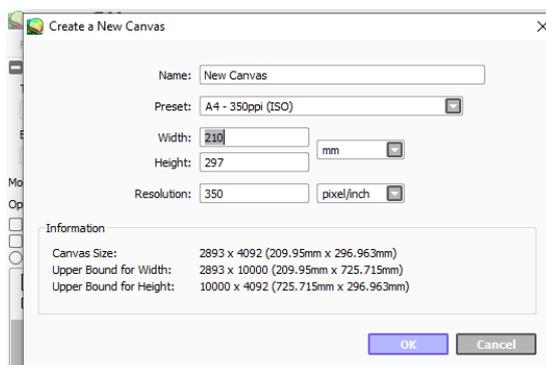
Langkah pertama yang dilakukan penulis dalam membuat karakter desain adalah membuka *software Pain Tool SAI* yang sebelumnya sudah di *Install* terlebih dahulu ke dalam perangkat komputer. Seterlah itu klik kiri 2x pada ikon *Pain Tool SAI*.

2) Membuat Dokumen Baru



Gambar 3. 11 Menu *File* Paint Tool SAI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

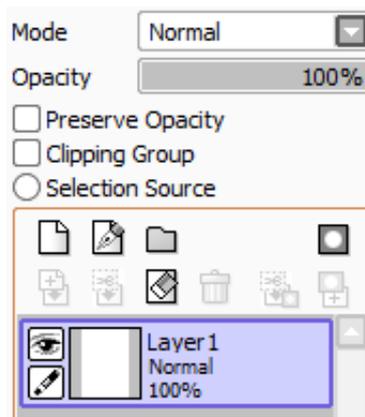
Langkah selanjutnya adalah membuat dokumen baru pada *software Paint Tool SAI* dengan cara membuka menu *file* atau bisa pula dengan menekan tombol *ctrl + N*.



Gambar 3. 12 Pengaturan Ukuran Bidang Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

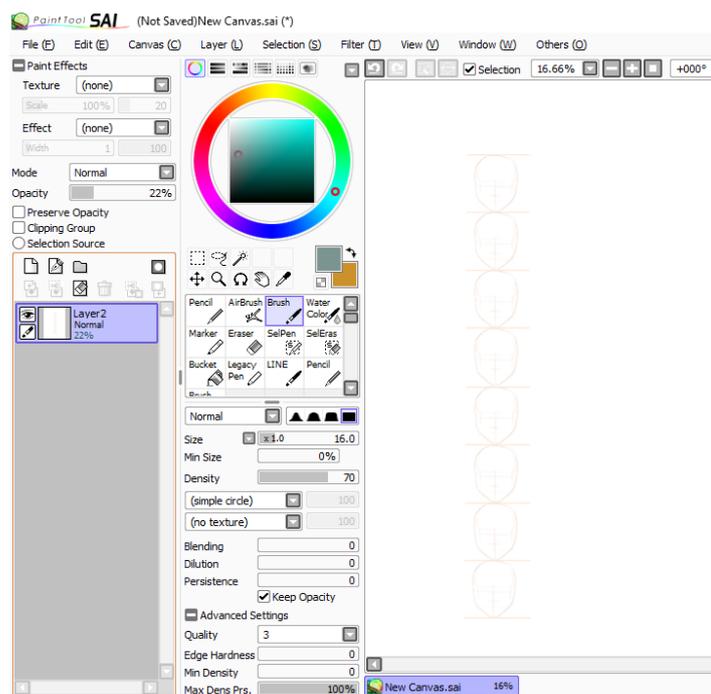
Setelah itu akan muncul jendela “*Create a New Canvas*”, yang kemudian dapat dilakukan pengaturan pada bidang gambar yang akan dikerjakan. Dalam proses pengerjaan komik maupun desain karakter penulis biasa memakai bidang gambar ukuran A4 21cm x 27.9cm dengan resolusi 350dpi.

3) Membuat Sketsa Karakter



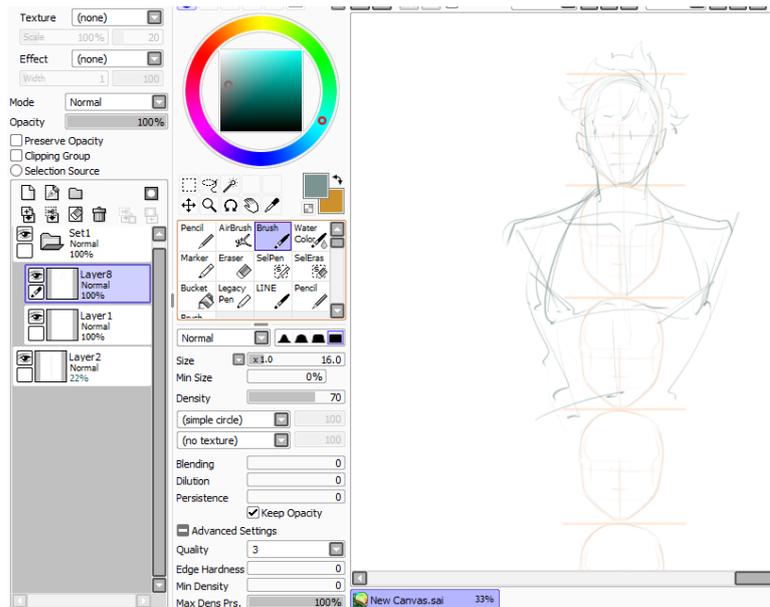
Gambar 3. 13 Tampilan *Layer Baru*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

Selanjutnya, memulai membuat sketsa pada layer baru dengan memakai proporsi 8 kepala oleh Loomis (1971: 26). Penulis menggunakan *tools* berupa *Brush* yang merupakan *tools default*/bawahan asli dari *software Pain Tool SAI*.



Gambar 3. 14 Sketsa Proporsi 8 Kepala
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

Pada Gambar 3.14 dijelaskan bahwa ketika sketsa proporsi kepala sudah dibuat maka langkah selanjutnya adalah menyalin kepala tersebut menjadi delapan, yang kemudian *opacity* layer diturunkan menjadi 22% sehingga tidak terlalu mengganggu dalam proses pembuatan sketsa karakter.



Gambar 3. 15 Sketsa Kasar Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

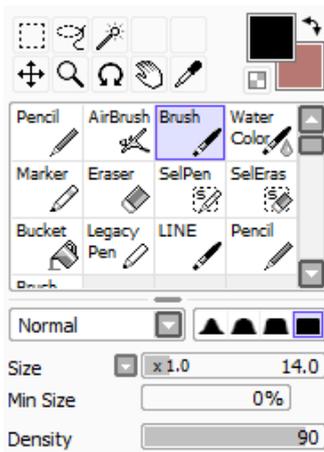
Kemudian pada Gambar 3.15 penulis membuat *Layer* dan *Folder* baru untuk kemudian ditaruh di atas *Layer* proporsi delapan kepala. Pengerjaan sketsa dilakukan menggunakan *Tool Brush* yang ketebalannya di atur ke 70% untuk mencapai goresan yang menyerupai pensil.



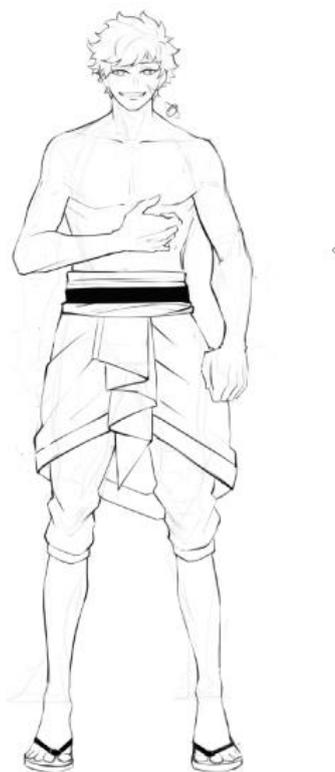
Gambar 3. 16 Sketsa Kasar Karakter Chandra
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

4) Proses *Inking* Karakter

Tahap berikutnya adalah pemberian tinta/*Inking*, dimana penulis masih memakai *tools Brush* yang pada kali ini ketebalannya di *setting* pada 90% dengan mengambil warna hitam dari *Color Wheel* yang selanjutnya ditorehkan pada *layer* baru di atas *layer* sketsa karakter.



Gambar 3. 17 *Tools Brush Paint Tool SAI*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

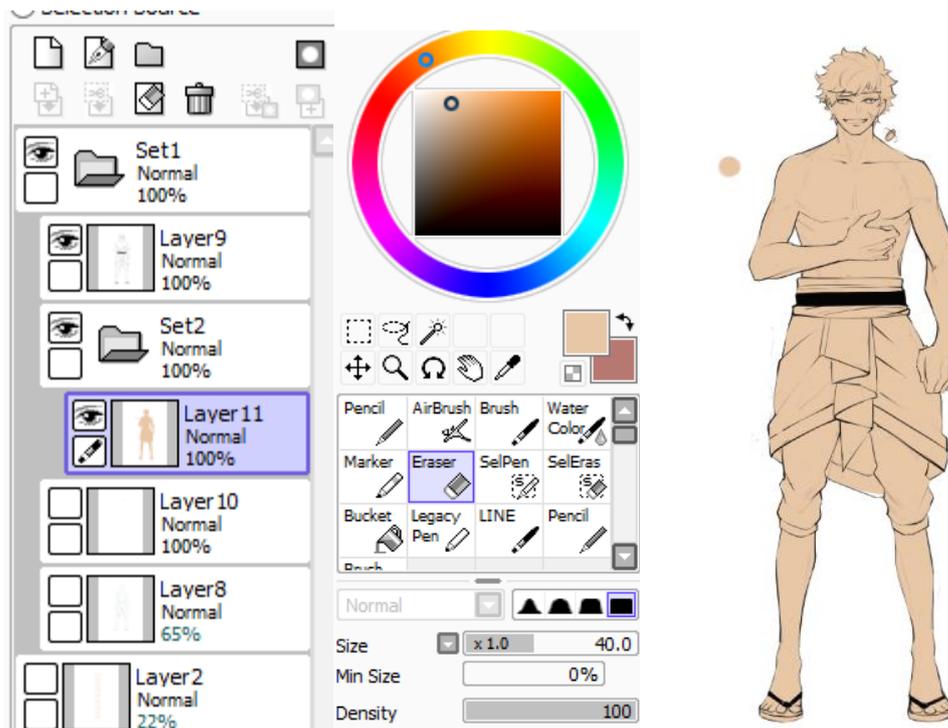


Gambar 3. 18 Tahap Penintaan Karakter Chandra
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

Setelah selesai meninta karakter, maka *layer* yang berisikan sketsa dapat disembunyikan guna memudahkan dalam proses selanjutnya.

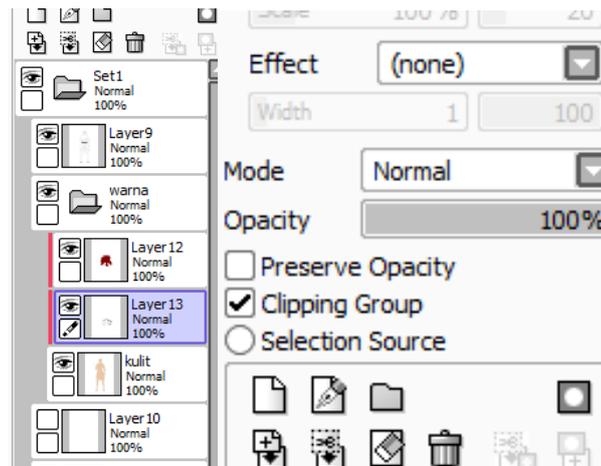
5) Proses Pewarnaan Karakter

Langkah pertama pada pewarnaan karakter adalah membuat *Layer* baru di bawah *Layer Ink/Tinta* hal ini dikarenakan *layer* paling atas tidak akan tertutup oleh *layer* dibawahnya.



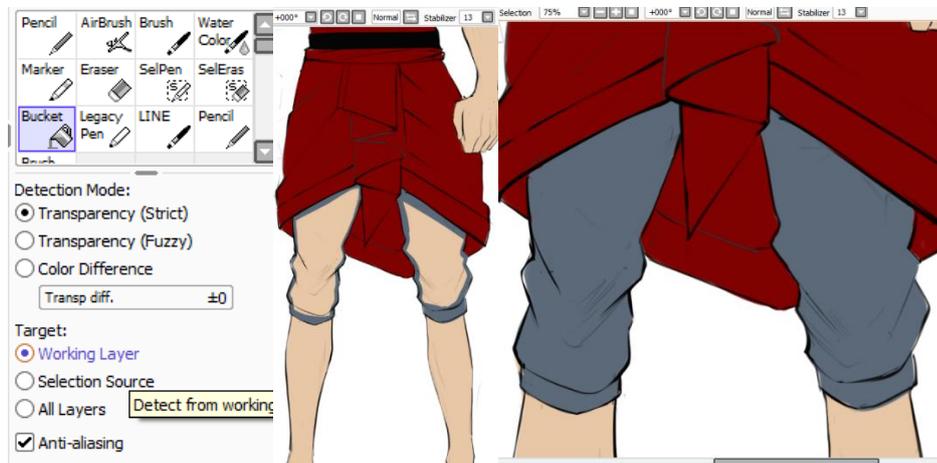
Gambar 3. 19 Membuat *Layer* Baru dan Pewarnaan Dasar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

Selanjutnya dilakukan pemberian warna dasar ke *layer* baru yang sudah disiapkan. Pada tahap berikutnya membuat *layer* baru di atas warna dasar karakter, yang kemudian dipakaikan *clipping group* agar pewarnaan yang dilakukan tidak melebar keluar dari bidang *layer* dibawahnya.



Gambar 3. 20 Fungsi Opsi *Clipping Group*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

Kemudian dilanjutkan dengan mewarnai semua bagian karakter secara terpisah dengan menggunakan fitur *Clipping Group*. Untuk mempercepat proses pengerjaan, dapat pula menggunakan *Tools Bucket*, dimana sebelumnya semua sisi harus rapat agar bidang yang ditumpahkan *Bucket* tidak melebar ke bidang yang tidak diinginkan.



Gambar 3. 21 Proses Pemberian Warna Dasar Menyeluruh
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

Setelah memberikan warna secara menyeluruh pada karakter, langkah selanjutnya adalah memberi *shade* pada setiap *layernya* dengan menggunakan fitur *preserve opacity*. Fitur ini memberikan keleluasaan bagi penulis untuk memngolah warna lebih jauh tanpa khawatir akan melewati bidang yang digambar.



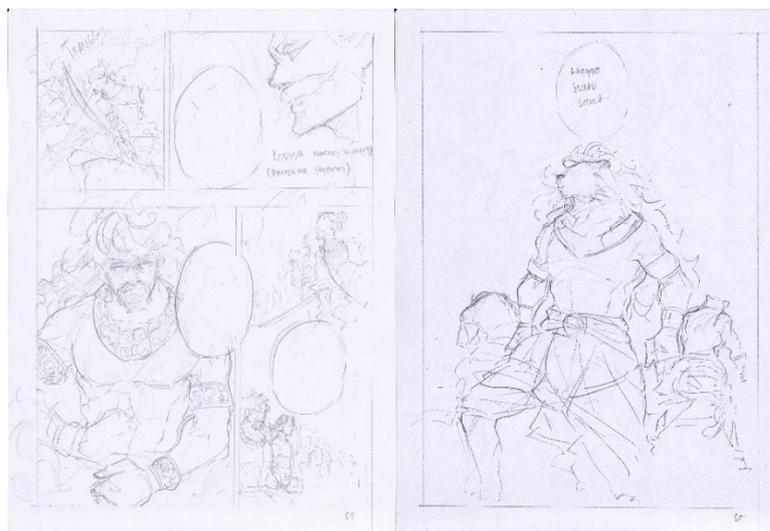
Gambar 3. 22 Proses *Shading* Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)



Gambar 3. 23 Desain Karakter Chandra
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

b. Pembuatan *Storyboard*

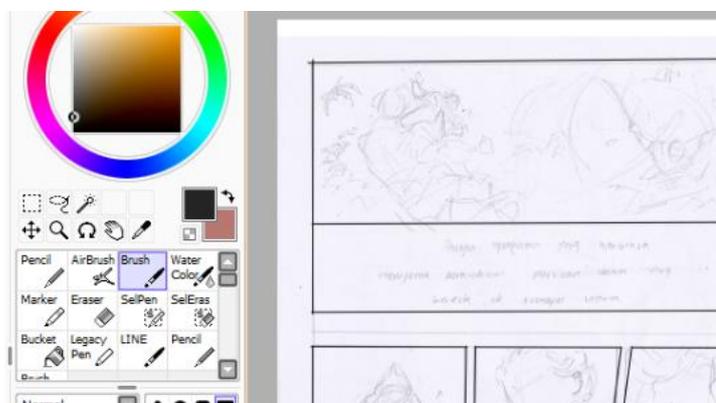
Pada tahap pembuatan *storyboard*, merupakan proses penggabungan tahapan sebelumnya yakni merealisasikan *storyline* dan desain karakter ke dalam sketsa kasar komik.



Gambar 3. 24 *Storyboard* Komik “Terbitnya Sang Matahari” hal.64 dan 65
Sumber: Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

c. Pembuatan Panel

Pada tahap ini penulis mulai menggunakan proses digital dalam pengerjaannya, setelah *storyboard* di *scan* menggunakan alat *scanner* maka gambar akan dipindahkan ke komputer. Tahap selanjutnya adalah memasukkan gambar hasil *scan* ke dalam *software Paint Tool SAI*.



Gambar 3. 25 Pembuatan Panel Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

d. *Inking*/Penintaan

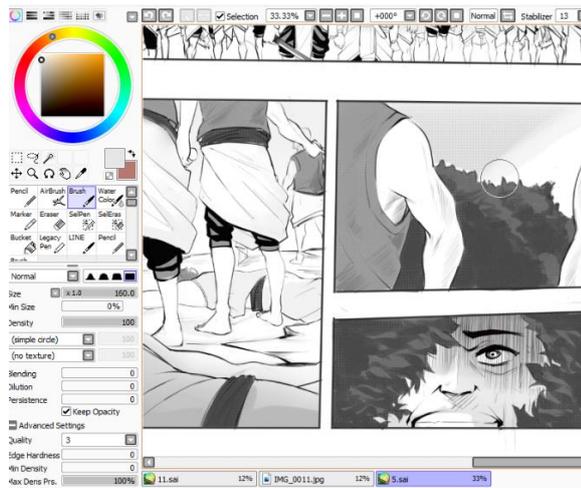
Tahap berikutnya adalah *Inking*/penintaan dimana pada tahap ini penulis menggunakan alat *Brush* dengan mengambil warna hitam.



Gambar 3. 26 Proses *Inking* Komik
Sumber: Dokumen Pribadi (20 Juli 2022)

e. Pemberian *Shade/Screentone*

Pada tahap ini komik yang sudah ditinta kemudian dilakukan tahap pemberian *shade/screentone*. Dengan membuat *Layer* baru di bawah *Layer inking*, yang kemudian menggunakan *brush* dengan warna abu-abu.



Gambar 3. 27 Pemberian *Shade/Screentone* pada Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

f. Proses Pewarnaan Komik

Pada tahap ini tidak jauh berbeda dengan tahapan yang dilakukan ketika mewarnai desain karakter komik, penulis masih menggunakan teknik yang sama dimana dimulai dari pemberian warna dasar, membuat *layer* baru di atasnya yang kemudian menggunakan fitur *clipping group* dan *Preserve Opacity* untuk memulai bagian *shading*-nya.



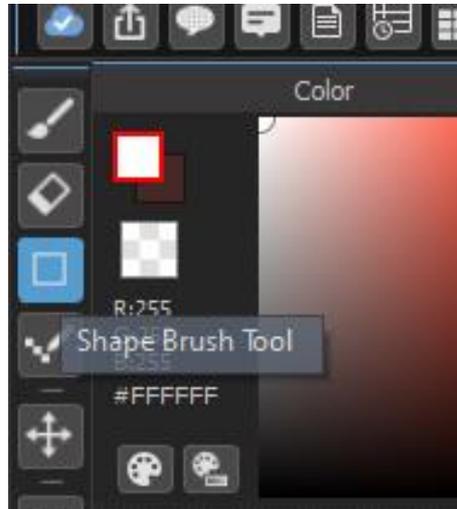
Gambar 3. 28 Proses Pemberian Warna Dasar pada Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)



Gambar 3. 29 Proses Pemberian *Shade* Warna pada Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (20 Juli 2022)

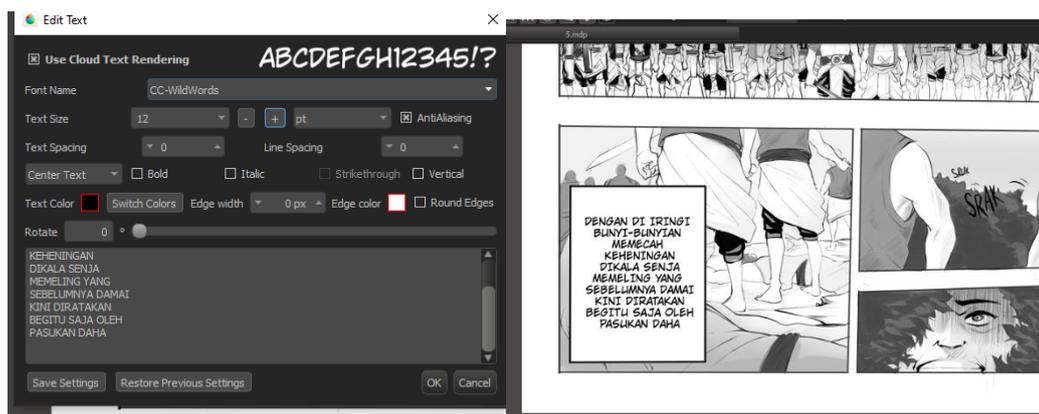
g. Pemberian Balon Kata dan Teks

Pada tahap ini penulis menggunakan *software Medibang* untuk memasukkan balon kata dan teks.



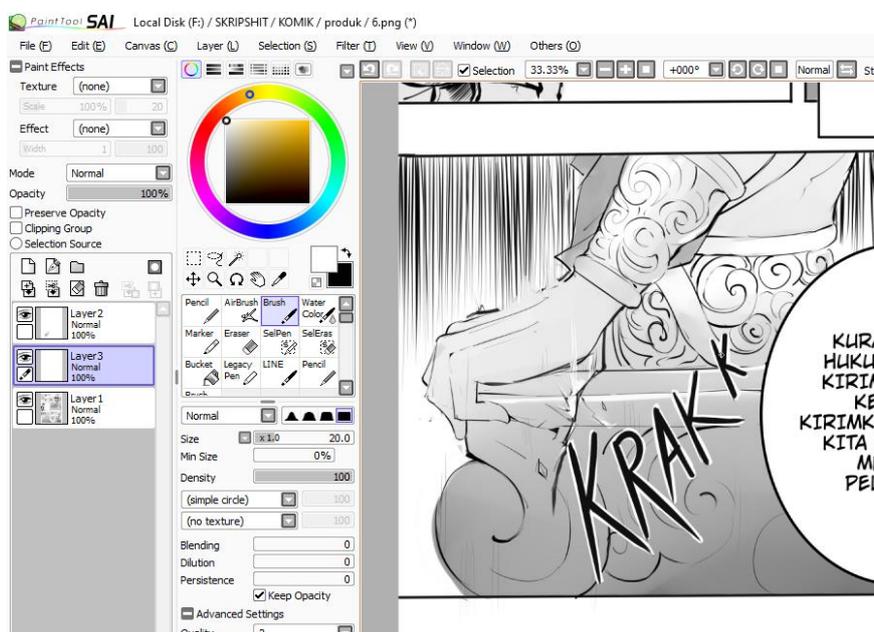
Gambar 3. 30 *Shape Brush Tool* pada *Medibang*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (25 Juli 2022)

Untuk pembuatan balon kata, penulis memakai *Shape Brush Tool* yang mana ketika dipilih maka akan memudahkan penulis dalam membuat gambar berbentuk bidang seperti, kotak, elips, dll. Setelah itu, langkah selanjutnya adalah memblok bidang tadi dengan warna putih.



Gambar 3. 31 Memasukkan Teks ke dalam Balon Kata
Sumber: Dokumentasi Pribadi (25 Juli 2022)

Sedangkan untuk efek suara penulis cenderung membuatnya secara manual menggunakan *software Paint Tool SAI* dengan menggunakan *Brush* penulis membuat berbagai efek suara.



Gambar 3. 32 Membuat Efek Suara
Sumber: Dokumentasi Pribadi (25 Juli 2022)

h. Pencetakan/Penjilidan

Tahap berikutnya merupakan tahapan *final*/akhir dari proses pembuatan komik yakni, dimana komik yang sudah selesai dibuat akan dilakukan penjilidan. Pada tahap ini komik akan disusun dalam bentuk *file PDF* dari mulai cover depan komik hingga cover belakang. Setelah komik selesai disusun maka komik akan dicetak/jilid dengan bantuan percetakan.

5. Test

Tahapan terakhir adalah dimana *Prototype* yang sudah disempurnakan kemudian akan dilakukan uji coba hingga mendapatkan *feedback* dari orang lain (Hendriyana, 2021: 95) Di dalam tahap ini penulis membutuhkan respon dari luar terhadap karya yang sudah dibuat guna diharapkan bahwa produk dapat tepat sasaran baik secara kualitas, inovasi, dan fungsi gunanya terhadap pengguna/konsumen.