

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

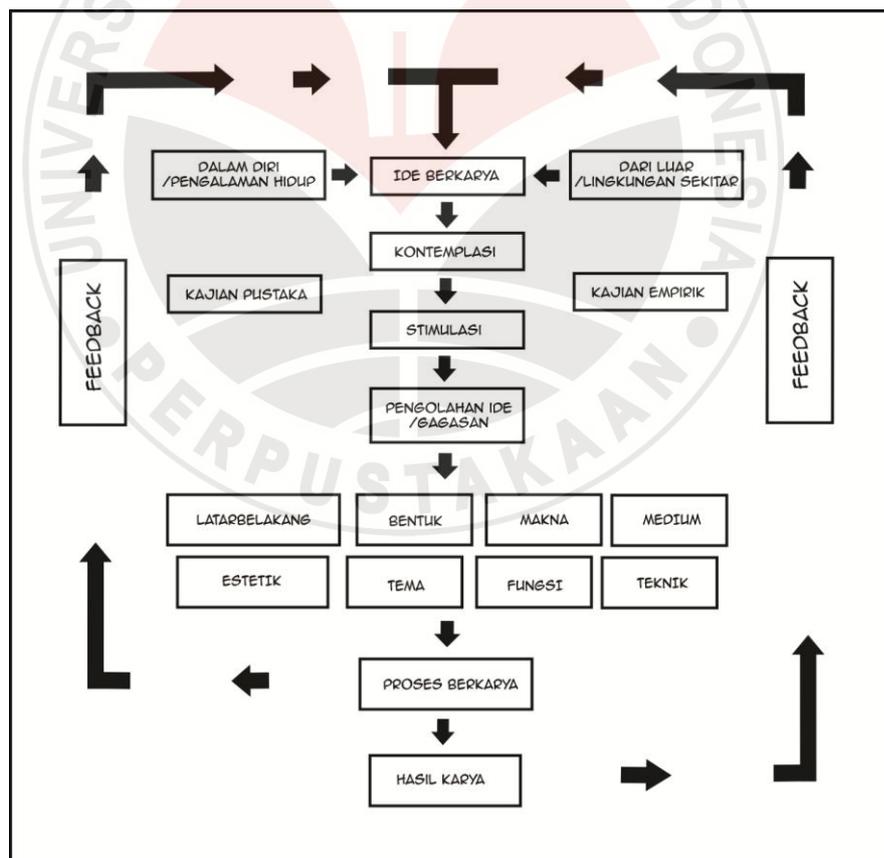
Sejarah merupakan sebuah jejak masa lalu yang nyata terjadi. Sejarah bisa kita jadikan pedoman untuk bisa mengambil langkah yang lebih baik di masa depan. Adanya manuskrip-manuskrip sejarah terutama mengenai buku-buku babad suatu daerah memang belum bisa dikatakan sejarah yang sebenarnya, namun pada dasarnya penceritaan buku babad sarat akan nasehat dan petuah yang bisa kita petik pelajarannya. Esensi ceritanya tidak berubah dan tidak keluar dari peristiwa sejarah yang sebenarnya.

Cirebon sendiri mempunyai banyak sekali kisah-kisah sejarah babad semacam itu, bisa di lihat tentang adanya manuskrip Buku Babad Tanah Sunda, Babad Walangsungsang, Babad Cirebon Versi Naskah Klayan. Dari sekian banyak buku babad yang manjadi sejarah petang menampilkan nasehat dan petuah yang sama namun sama-sama tidak merubah esensi dari kisah sejarah yang sebenarnya. Di era global semacam ini, pemuda pemudi khususnya di Cirebon, yang kurang mengetahui kisah perjalanan babad semacam itu. Bisa dikatakana mereka lebih tertarik mengenai kisah-kisah yang bersifat kepahlawanan dan fantasi dengan media yang mereka senangi (dalam hal ini penulis mengambil contoh media komik). Banyaknya manuskrip sejarah yang berbentuk literatur nampaknya akan membuat jemu para pembaca, khususnya generasi muda.

Apabila tidak dilakukan inovasi tindakan untuk melestarikannya, maka akan mungkin generasi muda benar-benar tidak mengetahui kisah sejarah daerahnya sendiri.

Permasalahan tersebut menjadi sebuah gagasan bagi penulis untuk berkarya komik. Dalam karyanya ini penulis mengaplikasikan teknik yang banyak dipakai dalam proses pembuatan sebuah komik.

Untuk mempermudah pemahaman pola kerja yang harus dilakukan, penulis membuat kerangka alur kerja dalam proses pembuatan karya, seperti yang ada pada bagian berikut ini :



Bagan 3.1
Kerangka alur kerja proses pembuatan karya
(Sumber: dokumentasi penulis)

Kerangka tersebut berfungsi sebagai batasan bagi penulis dalam mengembangkan ide berkarya untuk membuat karya komik ini.

B. Kontemplasi

Dalam berkarya seni, ide/gagasan yang muncul harus direnungkan dan dikaji. Kontemplasi merupakan kata yang sering digunakan dalam proses penciptaan. Sedangkan pengertian kontemplasi menurut kamus besar bahasa Indonesia (edisi kedua) adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh.

Menurut Mustopo yang dikutip dari skripsi Moch. Sigit Ramadhan (2012:34), “Kontemplasi ide merupakan kegiatan perenungan dengan sepenuh hati atau proses bermeditasi untuk merenungkan dan berpikir penuh secara mendalam untuk mencari nilai-nilai, karena manfaat dan tujuan atau niat suatu hasil penciptaan”.

Kontemplasi merupakan langkah awal untuk mewujudkan ide gagasan ke dalam karya komik. Kontemplasi yang dilakukan dalam penulis dalam proses pembuatan karya komik ini tidak hanya memfokuskan tentang bagaimana karya ini akan di hasilkan. Penulis berusaha mencari nilai-nilai lain yang diharapkan oleh penulis dalam pembuatan karya komik ini. Melihat bahwa karya yang akan diadaptasi ke media komik adalah sebuah kisah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon yang merupakan kisah leluhur Cirebon, penulispun ingin benar-benar memahami jasa-jasa beliau. Proses kontemplasi karya dilakukan bersamaan dengan niat penulis untuk lebih mendekatkan diri dan memohon kemudahan

kepada Tuhan Yang Maha Esa, bersamaan dengan puasa sunah yang dilakukan oleh penulis. Setelah itu penulis menunjungi beberapa petilasan dan dan melihat benda-benda peninggalan yang dahulu pergunakan oleh Pangeran Cakrabuana.

Tahapan kontemplasi ini menjadi bagian penting dalam proses pendalaman ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan *subject matter* yang diambil untuk memikirkan bahan, teknik, dan gaya yang akan digunakan dalam karya komik ini.

C. Stimulasi Berkarya

Stimulasi atau rangsangan merupakan sesuatu yang mendorong dalam menciptakan karya seni atau memacu kreatifitas dalam proses penciptaan. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan seperti melakukan perbincangan kepada masyarakat, komunitas di Cirebon khususnya mengenai kisah sejarah Babad Tanah Cirebon. Selanjutnya penulis mendokumentasikan bangunan-bangunan yang dibuat pada zaman Pangeran Cakrabuana atau pada permulaan penceritaan Babad Cirebon.



Gambar 3.1

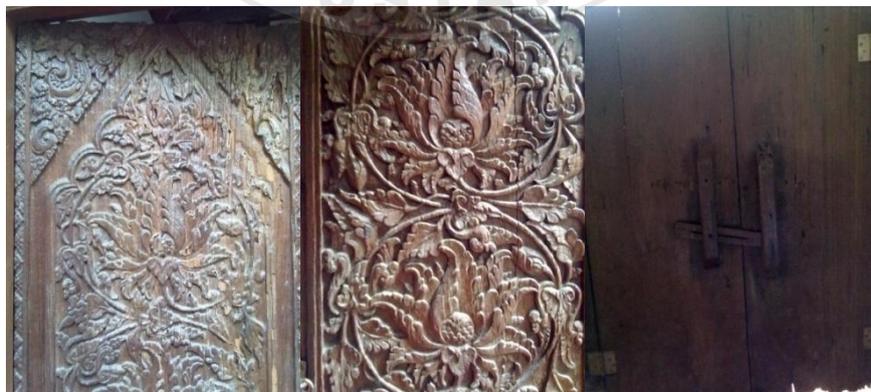
Bangsas witana yang merupakan bangunan pertama di Cirebon
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.2
Bentuk atap pada bangsal witana
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.3
Bentuk detail dari tiang bangsal witana
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.4
Bentuk motif Pajajaran pada pintu bangunan di kompleks bangsal witana
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.5
Pintu utama dalam agung pakungwati yang dibuat oleh Pangeran Cakrabuana
(Sumber : dokumentasi penulis)



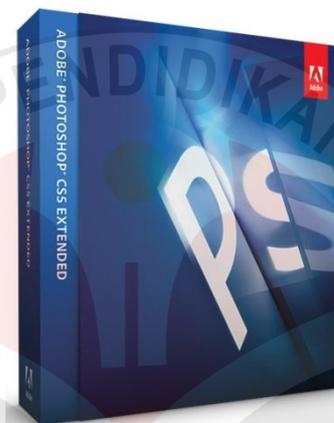
Gambar 3.6
Bentuk pagar pembatas dalam agung Pakungwati yang dibuat oleh Pangeran Cakrabuana
(Sumber : dokumentasi penulis)

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan tahapan selanjutnya setelah proses merangkum konsep yang didapat, proses ini bisa juga dikatakan sebagai tahap perencanaan mengenai bentuk karya sebelum melangkah ketahap selanjutnya. Sebagian besar ide yang didapat oleh penulis berasal dari buku komik, film, televisi, internet,

juga karya-karya dari seniman lain (dalam hal ini penulis memfokuskan seniman adalah komikus).

Ide yang didapat kemudian dituangkan kedalam bentuk sketsa sederhana mengenai karya yang akan dibuat, Penyempurnaan karya yang dibuat penulis dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Adobe Photoshop CS5* dan *Corel Draw X4*.



Gambar 3.7

Adobe Photoshop CS5, salah satu *software* yang digunakan

(Sumber: <http://www.softlatest.com/products/Adobe-Photoshop-CS5-Extended.html>)



Gambar 3.8

Corel Draw X4

(Sumber: <http://www.softlatest.com/products/Corel-DrawX4.html>)

E. Persiapan Alat dan Bahan

Berikut adalah alat serta bahan yang digunakan dalam sebelum memulai proses pembuatan karya komik ini, diantaranya:



Gambar 3.9

Sketch book A3, merupakan ukuran standar Internasional pembuatan komik
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.10

Pensil faber castell HB dan 2B
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.11
Penghapus pensil berwarna hitam
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.12
Drawing pen snowman ukuran 0,1 dan 0,2
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.13
Spidol multimaker faber castell *permanent line S dan line F*
(Sumber: dokumentasi penulis)



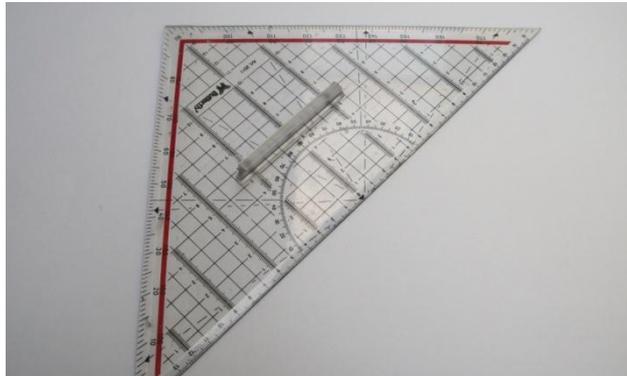
Gambar 3.14
Koas winsor series 7 nomer 3
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.15
Tinta winsor *Indian Ink* hitam
(Sumber: dokumentasi penulis)



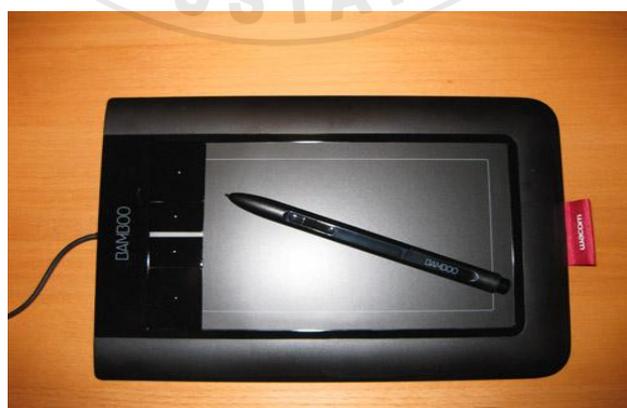
Gambar 3.16
Tip-ex dan cat poster sakura warna putih
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.17
Penggaris
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.18
Serutan pensil
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.19
Pen tablet wacom bamboo pen and touch
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.20
Perangkat komputer
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.21
Printer *all in one* Epson Stylus TX 121x
(Sumber: dokumentasi penulis)