

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada metode penciptaan buku komik ini di susun berdasarkan pendekatan *design thinking*, Secara konseptual *design thinking* ialah metode untuk menggali kebutuhan manusia yang diinginkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dan menghasilkan solusi inovatif untuk mencapai tujuan. Metode *design thinking* erat kaitannya dengan emosional, pengalaman, dan keadaan lingkungan manusia. Salah satu tahapan metode *design thinking* yang banyak dirujuk adalah lima tahapan menurut *The Stanford University - Hasso Plattner Institute of Design* (2010) dalam Carrol (2015, hlm 60- 61). Lima tahap tersebut antara lain *Emphatize* (empati), *Define* (Penetapan), *Ideate* (gagasan), *Prototype* (model), dan *Test* (uji). Kelima tahapan tersebut dikemas menjadi satu gagasan dalam ide berkarya dan proses penciptaan penulis.

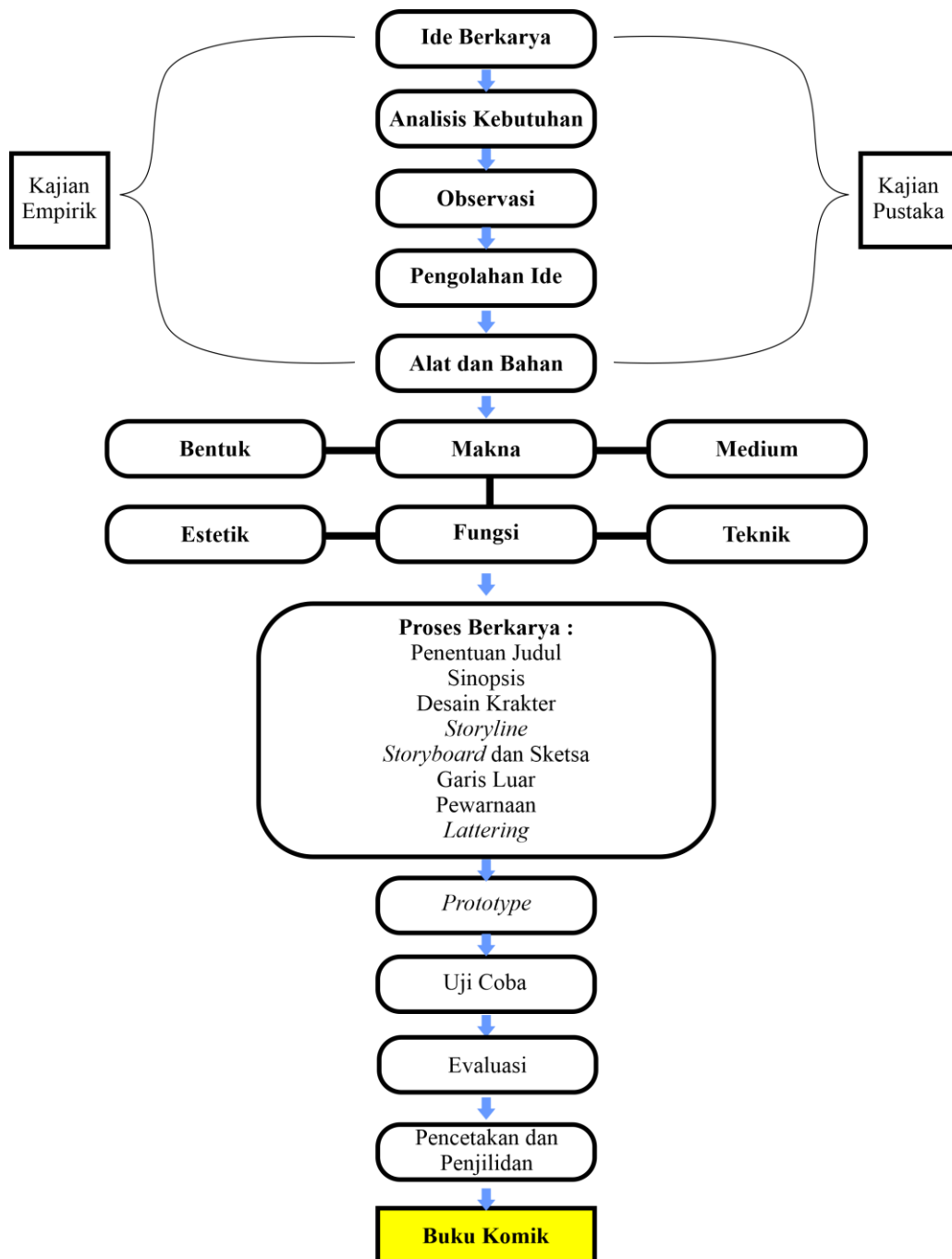
A. Ide Berkarya

Dalam pembuatan skripsi penciptaan ini ada beberapa faktor baik dari dalam diri maupun dari luar diri penulis yang mempengaruhi gagasan berkarya. Dari dalam diri, ide ini muncul atas dasar ketertarikan penulis terhadap komik, kegemaran membaca komik di internet dan menggambar ilustrasi digital yang mendorong penulis untuk mencoba membuat karya dalam bentuk buku komik dengan teknik digital. Sedangkan faktor dari luar diri berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar tempat tinggal penulis yakni di Kabupaten Lebak banyak melihat anak-anak remaja yang tidak mengenal budaya dan kekayaan daerah sendiri dikarenakan memiliki minat membaca yang rendah bahkan tidak terbiasa dengan segala hal bentuk karya sastra seperti novel, cerpen, drama, biografi dan lain sebagainya. Sama halnya kisah Saidja dan Adinda yang begitu ikonik bahkan dijadikan nama perpustakaan di Kabupaten Lebak serta hadir dalam bentuk novel berjudul *Max Havelaar* kurang banyak diketahui oleh remaja generasi zaman sekarang karena literatur dan minat membaca masyarakatnya yang masih rendah.

Maka berdasarkan hal-hal di atas sebuah literatur baru dengan media buku komik berjudul kisah Saidja dan Adinda agar bisa mengenalkan kepada anak-anak remaja mengenai kisahnya dan sedikitnya belajar secara singkat sejarah di

dalamnya. Harapannya dengan adanya literatur berbentuk buku komik bisa mendukung dan memberi hiburan untuk pembaca khususnya remaja serta meningkatkan minat baca masyarakat di Kabupaten Lebak.

Bagan 3. 1
Bagan Proses Penciptaan



(Sumber : Modifikasi dari *The Stanford University*, 2022)

B. Analisis Kebutuhan

Dalam pembuatan sebuah karya tugas akhir yang berbentuk buku komik penulis mempersiapkan dan mempertimbangkan segala hal yang dibutuhkan untuk pembuatan komik seperti alat, bahan, sumber referensi dan teori pembuatan buku komik dari literatur yang ada. Hal ini dilakukan demi mendapatkan hasil karya yang lebih maksimal.

Dalam tahap ini juga penulis membutuhkan data melakukan survei pada tanggal 17 Maret 2022 secara digital mengenai bentuk karya tentang kisah Saidja dan Adinda yang lebih banyak diminati oleh kalangan remaja di Kabupaten Lebak, menggunakan sebuah kuisisioner dengan beberapa instrumen pertanyaan. Hasilnya dari 38 partisipan 23,7% mengungkapkan tertarik dengan karya tentang kisah Saidja dan Adinda dalam bentuk buku komik, jawaban itu tertinggi ke dua setelah jawaban film dengan hasil 26,3%.

C. Observasi

Dengan hasil pengamatan mengenai minat baca dan kisah Saidja dan Adinda di kalangan remaja, penulis melakukan observasi lebih lanjut dengan mengunjungi Museum Multatuli pada bulan maret 2022 untuk mencari lebih banyak informasi mengenai kisah Saidja dan Adinda dan karya lainnya. Melalui diskusi tertutup bersama kepala Museum Multatuli yakni bapak Ubaidillah Muchtar, hasil dari diskusi tersebut penulis mendapatkan sumber referensi karya yang serupa mengenai kisah Saidja dan Adinda mulai dari karya sastra, teater, lukisan, film bahkan karya komik yang sudah pernah dibuat oleh para komikus lain. Dengan referensi yang ada penulis ingin membuat sebuah komik terbaru dengan pengayaan dan cerita yang berbeda.



D. Pengolahan Ide



Berdasarkan hasil pengamatan, observasi, dan survei dilanjutkan dengan memadukan semua sumber menjadi sebuah cerita dan aset visual yang bisa digunakan sebagai pembangun utama pembuatan sebuah buku komik. Mulai dari sinopsis, *storyline* desain karakter dan sebagainya.



E. Alat dan Bahan



Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan buku komik ini:


Tabel 3. 1
Alat dan Bahan Pembuatan Buku Komik


No	Alat & bahan	Gambar	Kelebihan
1	Kertas HVS A4 70 dan 100 gsm.	 <p data-bbox="619 1055 1026 1149">Gambar 3. 1 Kertas HVS (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)</p>	Ringan dan mudah didapatkan. permukaannya tidak dilapisi seperti <i>art paper</i> , sehingga memiliki daya serap yang tinggi. Kertas HVS memiliki ukuran yang beragam, mulai dari A3, A4, A4s, F4, Q, Qs, B5, dll. Gramasi kertas HVS umumnya berkisar 60gsm, 70gsm, 80gsm, hingga 100gsm.
2	Pensil mekanik	 <p data-bbox="619 1581 1026 1675">Gambar 3. 2 Pensil Mekanik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)</p>	Pensil mekanik adalah <u>pen sil</u> yang di dalamnya terdapat mekanisme <u>di mana</u> bila ditekan akan mengeluarkan <u>grafit</u> kecil melalui lubang kecil yang menonjol di bawahnya. Seperti pensil pada umumnya, juga terdapat karet <u>penghapus</u> di ujung lainnya. Pensil mekanis dapat membuat <u>garis</u> yang konsisten

			ketebalannya, cukup baik untuk aplikasi teknik seperti menggambar dan menulis . Pensil mekanis juga tidak memerlukan penajaman ulang. batang pensil pada pensil mekanis lebih tipis sehingga mudah dihapus dan tidak terlalu mengotori kertas
3	Penghapus Boxy	 <p>Gambar 3. 3 Penghapus Boxy (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)</p>	Teksturnya yang lunak dan tidak merusak kertas saat menghapus di atas kertas. Saat menghapus di atas kertas dan harga yang ekonomis. Terbuat dari karet. Memiliki permukaan yang halus. Digunakan untuk menghapus pensil. Dengan dimensi 12 x 55 x 12 mm
4	Pen Tablet WACOM CTL-4100 (tanpa bluetooth)	 <p>Gambar 3. 4 Pen Tablet WACOM CTL-4100 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)</p>	Ukuran yang cukup kecil dan ringan dibawa dengan ukuran 200 x 160 x 8.8 mm, mudah tersambung dengan laptop yang digunakan penulis. Dengan spesifikasi <i>Pressure 4096 Level, Resolusi 2540, Reading Speed 133 pps, 4 Customizable ExpressKey</i> , Jenis Pen (LP-1100K).

5	Laptop HP <i>NOTEBOOK</i> 14- G008AURev	 <p>Gambar 3.5 Laptop HP NOTBOOK 14 G008AURev (Sumber: https://iprice.co.id/harga/hp-14-g008au/, 2022)</p>	<p>Dengan fitur yang cukup lengkap seperti kapasitas ruang dan prosesor yang memadai untuk <i>software</i> grafis dengan spesifikasi layar TFT LCD dengan HD <i>BrightView</i> WLED <i>backlight</i> 14 inci resolusi 1366 x 768 piksel. Prosesor AMD APU A8-6410 <i>quad-core</i> 2GHz Turbo 2,4Ghz, Grafis AMD Radeon R5, Memori RAM 2GB DDR3L, Dimensi 34.5 x 24.4 x 2.53 cm berat 1,96kg, Warna Hitam.</p>
6	Printer Epson L120	 <p>Gambar 3. 6 Printer Epson L120 (Sumber: https://iprice.co.id/harga/epson-1120/, 2022)</p>	<p>Penggunaan yang mudah dan hasil warna yang cukup baik untuk melihat hasil gambar yang dibuat, Epson L120 adalah printer inkjet yang mampu menghasilkan cetakan berkualitas tinggi dengan resolusi mencapai 720 x 720dpi. Untuk mendukung performanya, printer yang memiliki 4 katrid ini sudah dilengkapi dengan kemampuan cetak hingga 8.5ppm untuk monokrom dan</p>

			4.5ppm untuk cetak warna.
7	Kamera Handphone Realme C2	 <p>Gambar 3. 7 Handphone Realme C2 (Sumber: https://www.tokopedia.com/blog/view-realme-c2/, 2022)</p>	<p>Memiliki ukuran dan gambar dengan kualitas cukup baik. spesifik Helio P22 dengan konfigurasi Chipset Mediatek MT6762 Helio P22 (12 nm), CPU <i>Octa-core</i> 2.0 GHz Cortex-A53 dan GPU PowerVR GE8320, RAM 2/3 GB dengan konfigurasi memori 16GB 2GB RAM, 32GB 2GB RAM, 32GB 3GB RAM, amera 13 MP dengan konfigurasi sensor 13 MP, f/2.2, 1/3.1", 1.12µm, PDAF 2 MP, f/2.4, (<i>depth</i>), Layar IPS LCD, 6.1 inches, 91.3 cm² (~80.3% <i>screen-to-body ratio</i>), 720 x 1560 <i>pixels</i>, 19.5:9 ratio (~282 <i>ppi density</i>)</p>
8.	Perangkat Lunak <i>Clip Studio Paint EX</i>	 <p>Gambar 3.8 Perangkat Lunak</p>	<p><i>Clip Studio Paint</i> yang merupakan aplikasi yang mudah ditemukan dan dipasang di berbagai perangkat komputer atau laptop. Gambar yang dihasilkan dari <i>software</i> ini adalah <i>pixel</i> (bitmap) yang disusun atas titik-titik kecil dari berbagai macam warna sehingga</p>

		<p><i>Clip Studio Paint EX</i> (Sumber: https://www.tokopedia.com/sagalatech/clip-studio-paint-ex-1-9-bonus-material-64bit, 2022)</p>	<p>terbentuklah gambar. <i>Software</i> ini juga banyak digunakan oleh para seniman dan ilustrator. Adapun <i>system requirement</i> sebagai berikut Intel and AMD CPUs with SSE2 support GPU with support for OpenGL 2.1 2GB or more memory required, 8GB or more recommended.</p>
9	Kertas Art Paper A4 150 gsm	 <p>Gambar 3. 9 Kertas Art Paper A4 150 gsm (Sumber: https://shopee.co.id/-100-Lembar-Kertas-Art-Paper-Glossy-150gsm-A4-Kertas-Kilap-buat-brosur-Flyer-i.50624642.908770396, 2022)</p>	<p>Kertas Art Paper adalah kertas yang memiliki permukaan halus dari 2 sisinya yang biasa digunakan untuk mencetak brosur, flyer, majalah, kalender, katalog produk dan lainnya.</p> <p>Kertas Art Paper khusus dicetak dengan Tinta Pigment Art Paper China yang mempunyai formula <i>Quick Dry</i> dan Anti Luntur, sehingga dokumen atau gambar yang dihasilkan lebih baik.</p> <p>Keunggulan Kertas Art Paper: Memiliki 2 sisi yang halus dan licin. Dapat dicetak dari kedua sisinya.</p>

			<p><i>Support</i> dengan segala jenis type printer Epson.</p> <p><i>Support</i> dengan segala jenis type printer <i>Tonner</i>.</p> <p>Hasil print lebih cepat kering dan anti luntur (dengan Tinta <i>Pigment Art Paper China</i>)</p>
10	<p>Printer Ricoh IMC 3500 A3 <i>color</i></p>	 <p>Gambar 3. 10 Printer Ricoh IMC 3500 A3 <i>color</i> (Sumber: https://www.indiamart.com/prodetail/hp-indigo-digital-offset-press-5000-21694483055.html, 2022)</p>	<p>Alat ini adalah mesin cetak yang digunakan jasa percetakan pada saat produksi. Kelebihannya adalah <i>Speed</i> : 30 lembar per menit, <i>Standard</i> 2 laci kertas, sudah dilengkapi dengan ARDF <i>Android based</i>, mempunyai fungsi untuk <i>copy</i>, <i>print</i> dan <i>scan</i> serta <i>network LAN</i>, Ukuran kertas A4, F4 dan A3. Adapun spesifikasinya yaitu <i>Warm up time 25 seconds</i>, <i>First output speed Full colour: 7.1 seconds</i> <i>B/W: 4.6 seconds</i> <i>Continuous output speed 30 ppm (MP C3004SP)</i> <i>35 ppm (MP C3504SP)</i> <i>Memory Standard: 2 GB</i></p>

			<i>Maximum:</i> 4 GB <i>HDD:</i> 250 GB <i>Dimensions (W x D x H) With ARDF:</i> 587 x 685 x 913 mm <i>With SPDF:</i> 587 x 685 x 963 mm <i>Weight</i> 101.3 Kg <i>Power source</i> 220 - 240 V, 50/60 Hz
--	--	--	--

(Sumber : Dokumentasi, 2022)

F. Proses Berkarya

Setiap komikus memiliki proses pembuatan komik yang berbeda-beda akan tetapi penulis mencoba merangkai proses pembuatan buku komik secara sistematis mulai dari sebuah ide utama, cerita dan konsep awal visual yang seterusnya disebut sinopsis, desain karakter *storyline* dan *storyboard*. Semua unsur tersebut diolah berdasarkan sumber dan referensi yang sudah dilakukan sebelumnya.

Setelah melakukan observasi dan mengolah ide dan cerita berikut tahapan pembuatan komik yang dilakukan oleh penulis:

1. Penentuan Judul

Penulis memilih judul “Saidja & Adinda” penentuan judul sebenarnya bisa dilakukan di awal atau di akhir pembuatan komik namun alangkah baiknya judul ditetapkan terlebih dahulu agar memudahkan dalam penyusunan cerita.

2. Sinopsis

Merupakan uraian singkat yang menjawab keseluruhan cerita. Penulis menjabarkan menjadi beberapa bagian dalam komik, yakni bagian awal, tengah dan akhir. Berikut adalah sinopsis bagian awal dari komik “Saidja & Adinda”:

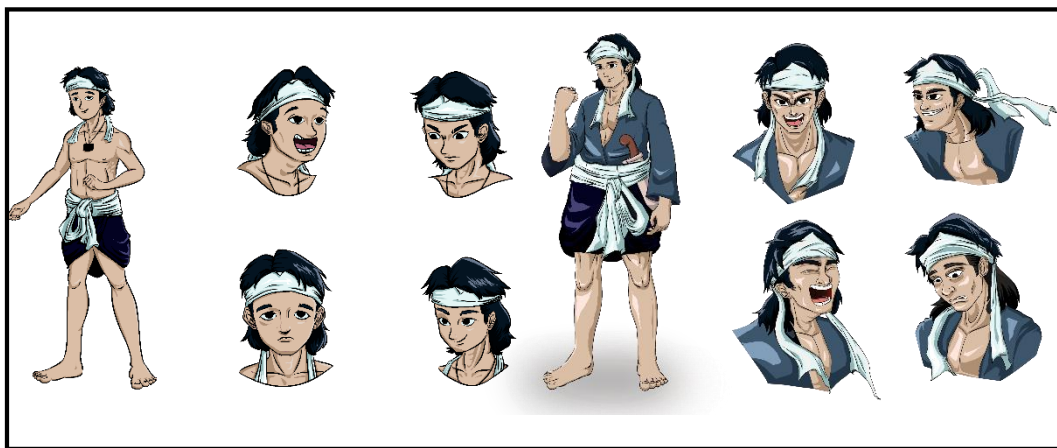
Keluarga Saidja hidup di desa Badur, Banten. Ayah Saidja seorang petani yang hanya memiliki seekor kerbau untuk menggarap sawahnya. Suatu hari kerbau Ayah Saidja dirampas oleh pejabat distrik Parang Kujang, karena ayah Saidja tidak bisa membayar pajak tanah. Perampasan ini berlangsung sebanyak 3 kali sampai pada akhirnya ayah Saidja sudah tidak memiliki apa-apa untuk dijual dan membeli kerbau. Ayah Saidja akhirnya mencoba merebut kembali kerbaunya namun dirinya terlalu lemah dan harus meregang nyawa di penjara, Saidja remaja tinggal di desa.

Setelaah ayahnya meninggal, Saidja punya rencana untuk pergi ke Batavia, bekerja di sana, mendapatkan uang kemudian bisa membeli kerbau. Bagi keluarga Saidja kerbau merupakan roda penggerak kehidupan, karena bisa membantu mengolah sebuah sawah dan menolong tercekiknya kebutuhan pangan ditengah tekanan pajak tanah tinggi yang ditetapkan oleh pemerintah kolonial.

3. Desain Karakter

Setelah memiliki sinopsis yang utuh beserta tokoh dan latar tempat, tahap selanjutnya adalah pembuatan karakter yang disesuaikan dengan sifat, watak dan latar tokoh dalam cerita. Berikut adalah beberapa karakter yang ada dalam komik “Saidja & Adinda”:

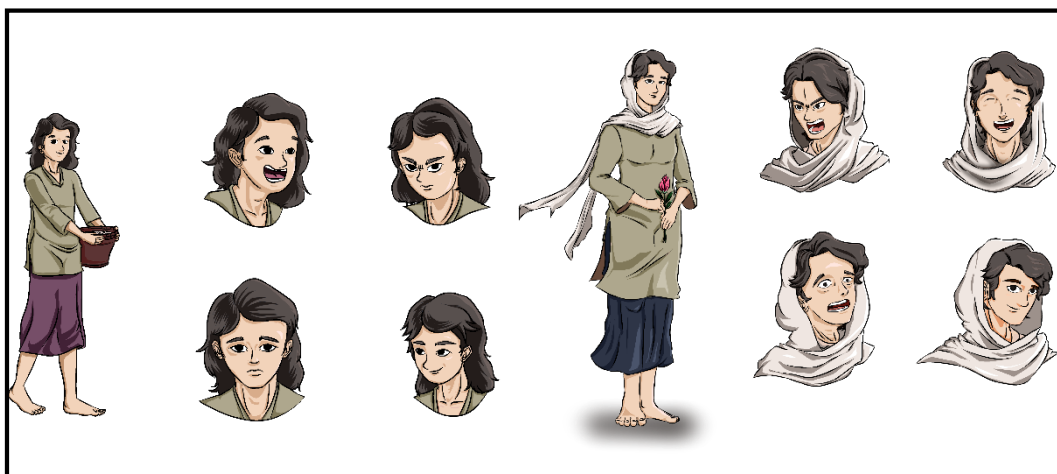
a) Saidja Kecil dan Dewasa



Gambar 3. 11 Saidja Kecil dan Dewasa

(Sumber: Dokumentasi, 2022)

b) Adinda Kecil dan Dewasa



Gambar 3. 12 Adinda Kecil dan Dewasa

(Sumber: Dokumentasi, 2022)

c) Demang Parangkujang



Gambar 3. 13 Demang Parangkujang
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

d) Pengawal Demang dan Tentara Belanda



Gambar 3. 14 Pengawal dan Tentara Belanda
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

4. *Storyline*

Storyline bertujuan untuk menjabarkan cerita secara detail mengenai tempat, suasana dan lain-lain. *Storyline* yang dibuat oleh penulis dibuat dalam setiap plot cerita agar memudahkan dalam menentukan aset visual yang diperlukan. Berikut

merupakan salah satu contoh *storyline* yang digunakan pada komik “Saidja & Adinda”:

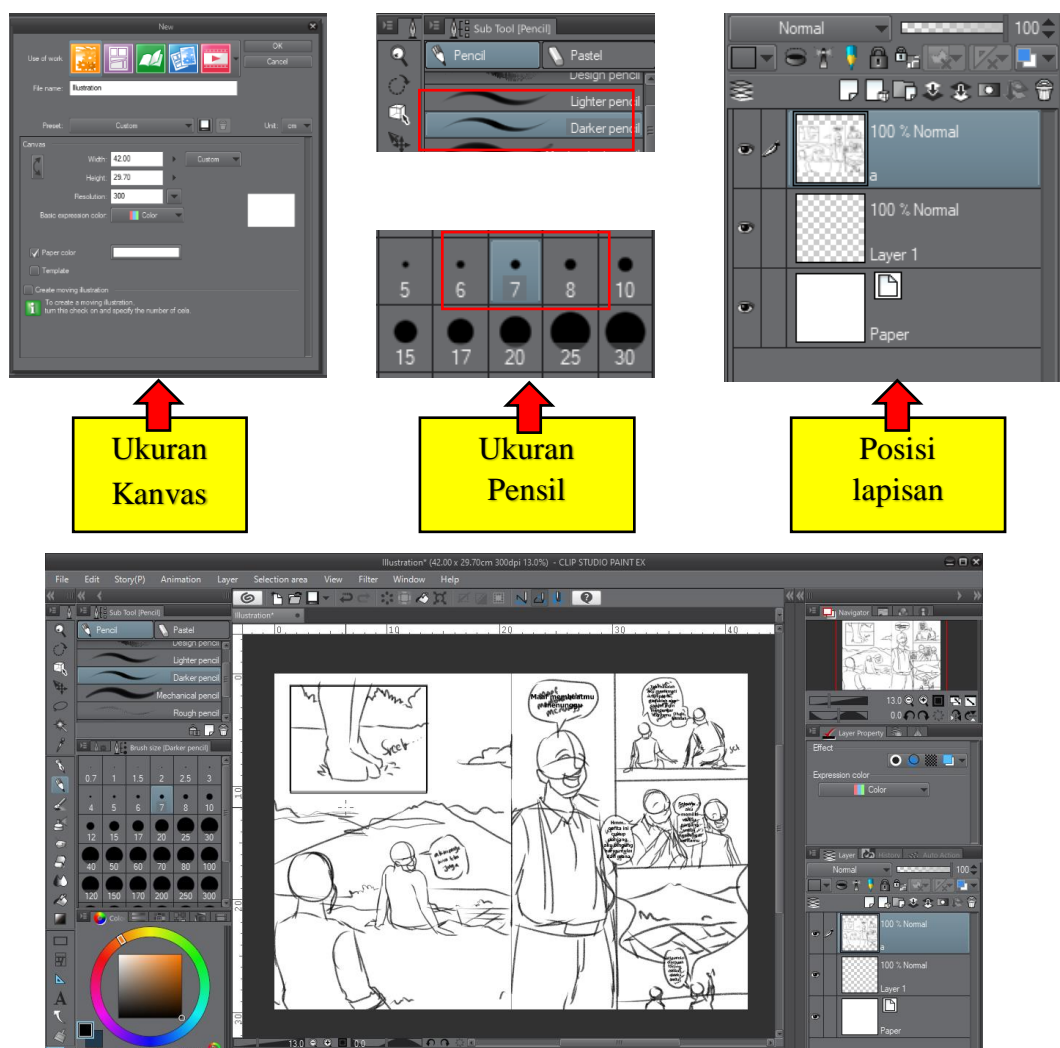
Tabel 3. 2
Salah Satu *Storyline* Komik Berjudul “Saidja & Adinda”

Chapter	Story	Tokoh	Asset Visual	Keterangan
<i>Mimiti Sagala</i>	Perjodohan Saidja & Adinda oleh kedua orang tua mereka	Ayah Saidja, Ayah Adinda, Saidja kecil, Adinda kecil	Gambar karakter Ayah Saidja, Ayah Adinda, Saidja kecil, Adinda kecil Ilustrasi lahan sawah di siang hari	Situasi masa lampau dan visual yang menggunakan warna abu-abu atau B/W
	Aktivitas warga Badur, Perampasan kerbau Saidja oleh Demang Parangkujang dan persahabatan Saidja dengan kerbaunya	Ayah Saidja, Saidja kecil, Adinda kecil Demang Parangkujan, Kerbau	Gambar karakter Ayah Saidja, Saidja kecil, Adinda kecil Demang Parangkujang, Kerbau. Ilustrasi rumah rumah di desa badur, ilustrasi lahan sawah, pada siang hari	Suasana yang sedih di awal panel, menggunakan <i>tone</i> warna dingin dan berganti menjadi suasana senang dan semangat dengan <i>tone</i> warna panas
	Kerbau Saidja kembali dirampas Demang Parangkujang	Saidja kecil, Demang Parangkujan, Kerbau, Ayah Saidja	Gambar karakter Saidja kecil, Demang Parangkujang, Kerbau, Ayah Saidja, warga sekitar yang berkumpul. Ilustrasi rumah rumah di desa badur pada siang hari	Suasana yang sedih di awal panel, menggunakan <i>tone</i> warna dingin

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

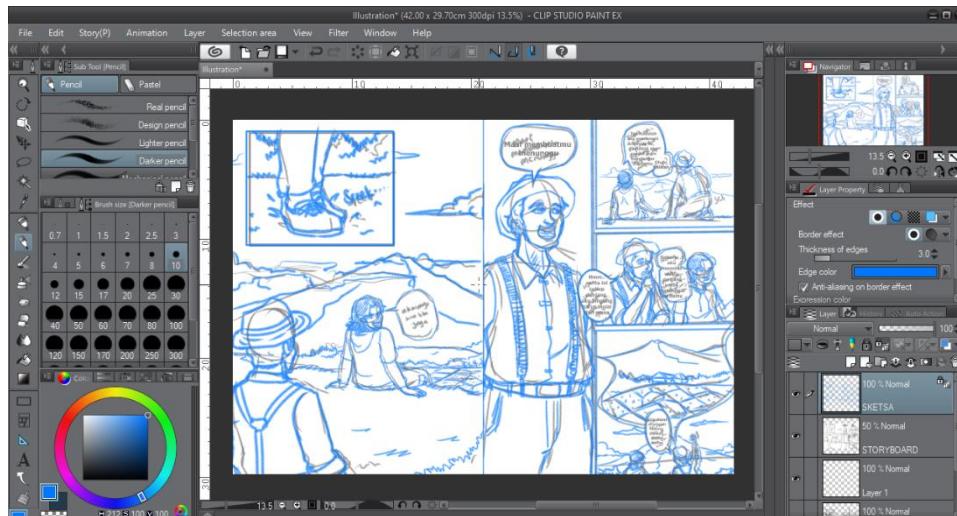
5. *Storyboard* dan Sketsa

Pembuatan *storyboard* merupakan sketsa kasar dengan menentukan bentuk panel, arah sudut pandang, gestur karakter dan tata letak dialog yang kemudian dilanjutkan dengan sketsa serta garis yang lebih jelas untuk mempermudah proses *outline* dan *coloring*. Dalam tahapan ini dan sketsa sudah dibuat secara digital dalam *software Clip Studio Paint EX* dengan ukuran kanvas A3 29,7 x 42 cm serta resolusi 300 dpi. *Storyboard* juga ditempatkan pada lapisan paling bawah yang kemudian *opacity* dikurangi sebanyak 50% lalu ditimpa dengan lapisan kedua sketsa untuk diperjelas garisnya.



Gambar 3. 15 *Storyboard*
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

Goresan *storyboard* dan sketsa pada tahap ini menggunakan fitur pencil ukuran relatif mulai dari 7-10 pt.



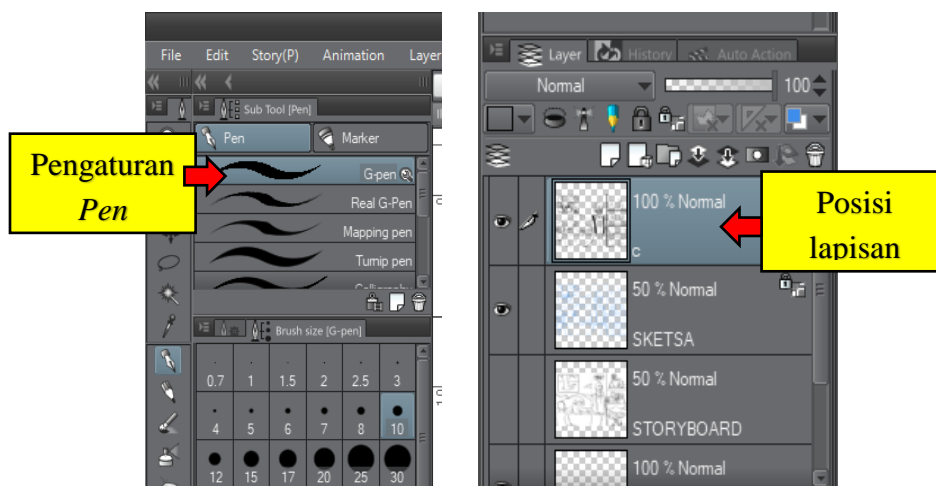
Gambar 3. 16 Sketsa
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

6. *Outline* atau Garis Luar

Setelah proses sketsa selesai tahap selanjutnya adalah *outline* atau garis luar, pada tahap ini lapisan sketsa yang sudah jadi ditimpa dengan lapisan *outline* untuk kembali mempertegas garis agar terlihat lebih jelas (*clean*) serta mempertegas tekstur pada objek yang ada dalam gambar.

Semua bagian objek pada gambar diberi *outline* kecuali balon kata karena balon kata akan di buat dalam lapisan terpisah.

Lapisan *outline* ini dibuat secara digital menggunakan fitur *Pen* ukuran relatif 7-15 pt dengan pengaturan fitur *Pen* seperti pada gambar dibawah.





Gambar 3. 17 *Outline*
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

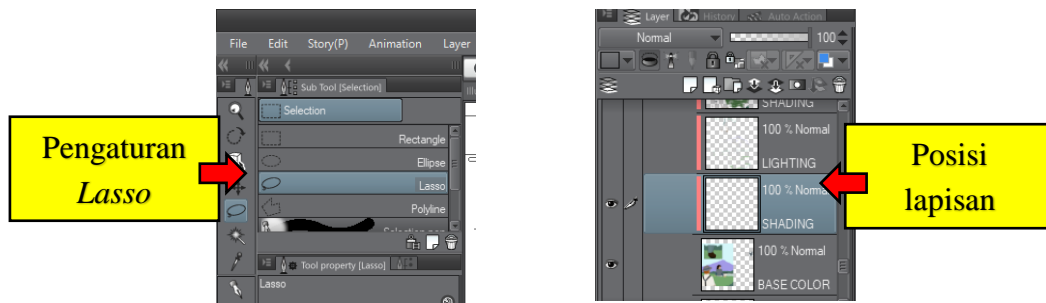
7. Pewarnaan

Khusus pada roses ini lapisan warna disimpan pada bagian bawah setelah *outline* agar tetap terlihat dan tidak menutupi *outline*. Tahapan ini dibagi menjadi tiga tahap yakni *base color*, *shading* dan *lighting*. Tahap pertama yang dilakukan adalah pewarnaan *base color* atau warna dasar dengan cara menutup semua bagian kosong pada *outline*, penulis menyesuaikan warna base dengan objek yang ada pada gambar. Proses ini menggunakan fitur *Fill* dengan pengaturan fitur seperti pada gambar.



Gambar 3. 18 *Base Color*
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

Tahap warna yang kedua adalah *shading* atau bayangan, lapisan warna ini disimpan pada bagian atas *base color* untuk memberikan warna lebih gelap turunan dari *base color* atau warna analog ke arah gelap agar gambar seolah-olah tampak lebih nyata dan bervolume. Bentuk *shading* dibuat dengan fitur *Selection* dengan pengaturan seperti pada gambar, kemudian diberi warna dengan fitur *Fill*.



Gambar 3. 19 *Shading*
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

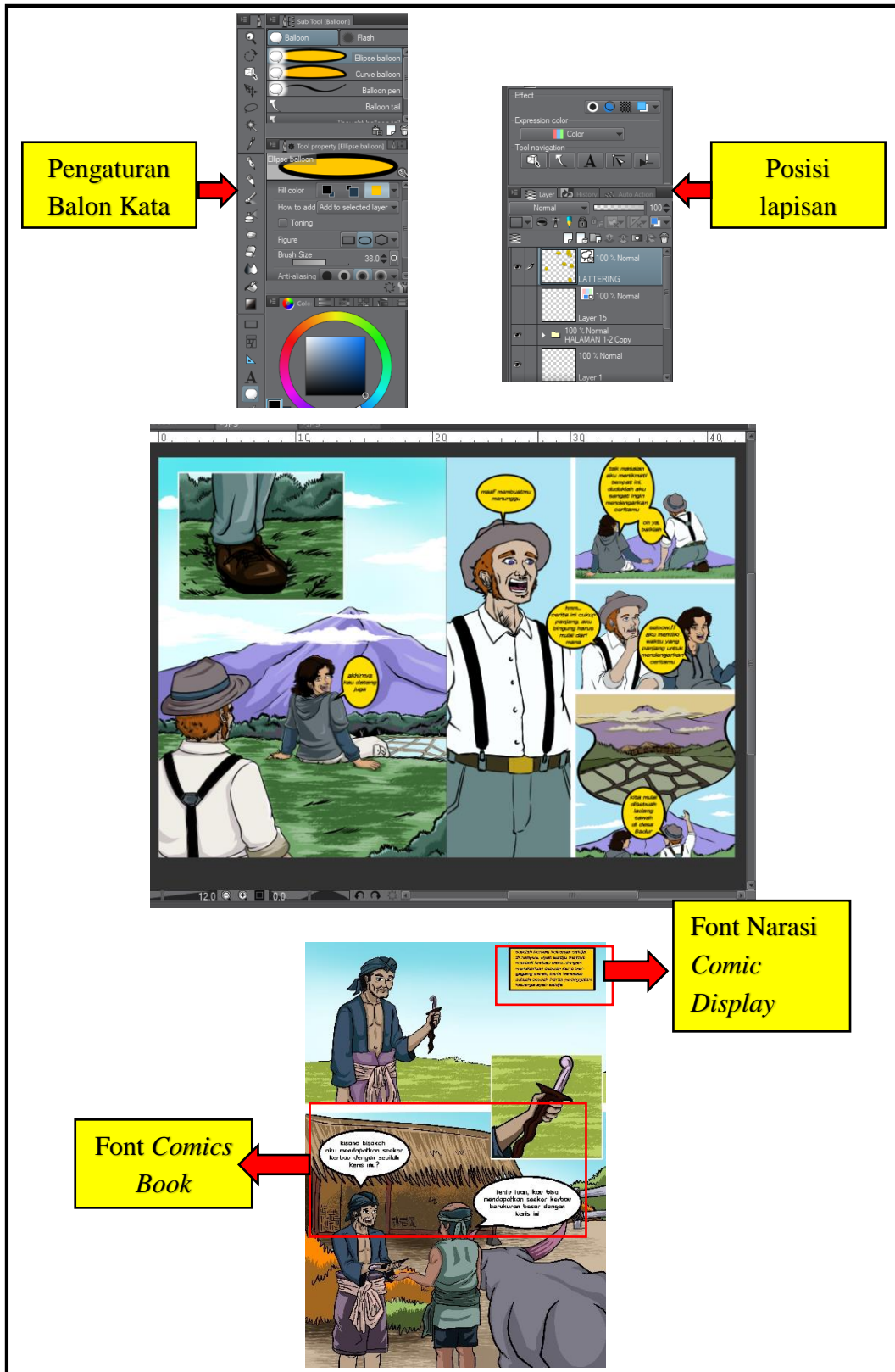
Tahap warna yang ketiga adalah *highlight* atau pencahayaan sama seperti dengan tahap pewarnaan *shading* namun warna yang digunakan adalah warna analog turunan dari warna *base color* ke arah yang lebih terang atau bisa juga menggunakan warna *complementer* atau berlawanan dengan *base color*.



Gambar 3. 20 *Lighting*
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

8. Pemberian Teks (*Lettering*)

Pemberian teks pada komik menggunakan balon kata seperti komik pada umumnya. Didahului dengan penulisan teks kemudian dilanjutkan dengan pembuatan balon kata yang sesuai. Pemberian teks ini merupakan lapisan teratas dari lapisan warna, pemberian teks ini menggunakan fitur Text dengan menggunakan *font* yang sudah disiapkan sebelumnya yakni font *Comics Books* untuk dialog dan *Comics Display* untuk narasi. Ukuran font yang digunakan untuk dialog dan narasi adalah 18 pt. Kemudian balon kata dibuat menyesuaikan dengan dialog atau percakapan yang terjadi pada cerita.



Gambar 3. 21 Lettering
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

9. *Prototype*

a) Proses Manual

Setelah semua halaman diselesaikan, penulis membuat sampul. Selanjutnya dilakukan proses digital. Beberapa *file* dikumpulkan pada satu folder kemudian dibawa ke percetakan. Halaman komik dicetak dikertas *Art Paper* 150 gsm ukuran A4. Sebelumnya penulis melakukan uji coba pencetakan beberapa halaman untuk melihat hasil gambar, warna dan *layout* sudah sesuai dengan konsep awal.

b) Proses Digital

Selain komik dicetak untuk dilakukan uji coba penulis menyiapkan *link* dan *barcode* bagi *audience* sehingga bisa membacanya menggunakan *android* dan dapat diunduh secara gratis.

G. Uji coba

setelah komik “Saidja & Adinda” selesai dibuat, penulis memerlukan uji coba untuk mengetahui sejauh mana komik ini dapat dipahami oleh pembaca. Dengan beberapa aspek uji coba analisis, yaitu:

1. Segmentatif komik “Saidja & Adinda” adalah laki-laki dan wanita yang berusia 11-21 tahun (remaja), 21-30 tahun (dewasa), dengan segala latar belakang baik itu pelajar dan *non*-pelajar.
2. Ilustrasi dalam komik “Saidja & Adinda” menggunakan gaya semi kartun yang *colorfull* sehingga terlihat menarik
3. Tipografi yang digunakan dalam komik “Saidja & Adinda” adalah font Comic Book dan Comic Display, yang mudah dibaca sehingga cocok digunakan untuk huruf pada komik
4. Bahasa yang digunakan dalam komik “Saidja & Adinda” adalah bahasa Indonesia

Dari beberapa aspek diatas, penulis melakukan uji coba kepada 10 orang dengan *gender*, usia, dan latar belakang berbeda. Uji coba dilakukan secara dalam jaringan (*daring*) dan luar jaringan (*luring*) menggunakan *googleform* pada tanggal 02 Desember 2022. Uji coba ini disebarluaskan secara *daring* melalui aplikasi WhatsApp dan Instagram yang berisi *link* komik yang berformat PDF dan *link Google Form* yang diisi setelah responden membaca komiknya. Untuk memenuhi

keterpahaman komik yang dibuat, penulis telah menyiapkan beberapa pertanyaan, diantaranya:

1. Apakah anda paham dengan informasi yang disampaikan pada buku komik "Saidja & Adinda"?
2. Apakah hurufnya bisa terbaca dengan jelas?
3. Apakah cerita yang disampaikan berdasarkan isi balon kata dan kotak narasi, mudah dipahami?
4. Apakah gambar ilustrasi di komik ini sesuai dengan isi balon kata dan kotak narasi?
5. Apakah gambar ilustrasi di buku komik ini mudah dipahami?
6. Apakah anda menyukai gambar ilustrasinya?
7. Bagian mana yang paling anda sukai?
8. Apakah anda mendapatkan pesan moral setelah membaca buku komik tersebut?. Jika iya, apakah pesan moralnya?
9. Apakah kesan anda setelah membaca buku komik "Saidja & Adinda"?
10. Tolong berikan kritik dan saran!.

Kemudian didapatkan hasil jawaban dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut:

1. Sembilan dari sepuluh pembaca paham dengan informasi yang disampaikan pada buku dan satu pembaca menjawab cukup paham dengan informasi yang disampaikan pada buku ini.
2. Lima dari sepuluh pembaca bisa membaca hurufnya dengan jelas dan lima orang pembaca lainnya merasa cukup bisa membaca hurufnya dengan jelas.
3. Enam dari sepuluh pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan berdasarkan isi balon kata dan kotak narasi dan empat pembaca lainnya merasa cukup bisa memahami cerita yang disampaikan berdasarkan isi balon kata dan kotak narasi.
4. Sepuluh dari sepuluh pembaca menjawab ilustrasinya sesuai dengan isi balon kata dan kotak narasi.
5. Sepuluh dari sepuluh pembaca mudah memahami ilustrasi pada buku komik ini.

6. Sepuluh dari sepuluh pembaca menyukai gambar ilustrasi pada buku komik ini.
7. Dari berbagai jawaban pembaca maka dapat diklasifikasikan yaitu lima orang dari sepuluh pembaca menyukai isi cerita dari buku komik ini, dua dari sepuluh pembaca menyukai ilustrasi dari buku komik ini, dan tiga dari sepuluh menyukai momen ikonik seperti kerbau Saidja membunuh harimau, Saidja bersyair untuk Adinda, dan momen keluarga Adinda pergi dari Desa Badur ke Distrik Lampung.
8. Dari berbagai jawaban sepuluh pembaca maka dapat disimpulkan pesan moral yang didapat dari buku komik ini adalah tentang bagaimana mengembangkan karakter menjadi lebih baik yang terinspirasi dari setiap karakter seperti sikap pantang menyerah, sabar, dewasa, tekun, semangat, amanah dan bijak. Selain itu, terdapat beberapa pesan moral yang berupa nilai-nilai kemanusiaan seperti saling membantu dan tidak menindas golongan rakyat tertentu.
9. Sembilan dari sepuluh pembaca memberikan kesannya yang positif untuk komik ini, mulai dari merasakan kesan suka terhadap isi cerita, visual komik, nilai moral, karakter komik serta memberi dukungan kepada penulis sebagai pembuat komik.
10. Dari berbagai jawaban pembaca maka dapat diklasifikasikan yaitu lima dari sepuluh pembaca memberi kritik dan saran terhadap kesalahan teknis pembuatan komik, seperti salah penulisan, penempatan dialog, outline balon kata terlalu tebal dan tata bahasa yang harus disederhanakan. Empat dari sepuluh pembaca memberi kritik dan saran terhadap isi cerita seperti, menginginkan akhir kisah yang bahagia, menambahkan kelanjutan cerita, dan menyarankan untuk membuat kisah tentang rakyat Lebak lainnya. Serta satu dari sepuluh pembaca merasa puas dengan keseluruhan buku komik mulai dari isi cerita dan visualnya.

Dari data di atas, penulis berkesimpulan bahwa dari segi teks, *font* yang penulis pilih sudah memiliki keterbacaan yang baik sehingga pembaca dapat dengan mudah membaca tulisan pada buku komik ini, namun dengan adanya

kesalahan penulisan serta bahasa yang formal terkesan kaku dan membuat pemahaman cerita yang berbeda-beda. Sedangkan dari segi gambar ilustrasi, sama sekali tidak ada masalah. Semua pembaca menyukai dan paham dengan gambar ilustrasi yang penulis buat. Kendala lain seperti ukuran *font* di kotak narasi yang dirasa kecil, hal itu bisa disebabkan karena ditulis dalam cetak miring dan kotak narasi yang terlalu sempit membuat seolah-olah ukurannya lebih kecil daripada tulisan pada dialog. Namun jika dilihat secara keseluruhan, semua pembaca mampu memahami informasi yang disampaikan sehingga mereka juga mendapat kesan yang baik.



Gambar 3. 22 Segmentatif
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

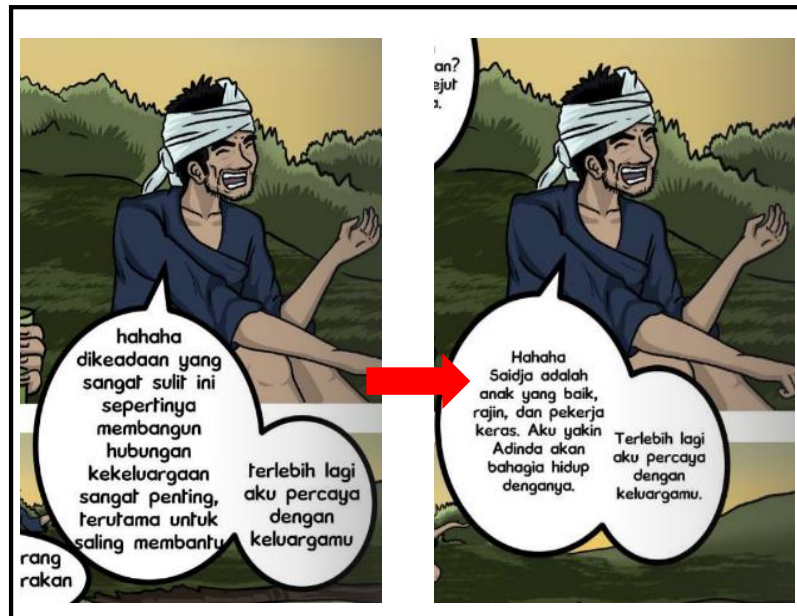
H. Evaluasi

Proses uji coba segmentatif yang dilakukan sebelumnya cukup membantu tahap evaluasi agar proses maupun hasil karya yang sudah dievaluasi kedepannya dapat memberikan hasil yang melebihi ekspektasi maupun konkrit secara informasi. Keseluruhan isi buku komik *Saidja dan Adinda* ini dirasa cukup mewakili unsur bacaan yang baik untuk kalangan remaja, dewasa, dan penikmat komik. Dalam evaluasi yang mungkin menjadi tolak ukur yang baik kedepannya, penulis mendapatkan saran dari uji coba untuk memperbaiki teks mulai dari menyederhanakan dialog dalam balon kata, kesalahan penulisan kata, penempatan dialog yang masih belum sesuai, ukuran huruf dan kotak narasi yang perlu diperbesar, memperkecil ukuran *outline* balon kata, serta nomer halaman yang

masih belum lengkap. Berikut beberapa evaluasi dari hasil uji coba yang sudah diperbaiki dalam buku komik “ Saidja dan Adinda” ini.

1. Penyederhanaan kata-kata dalam dialog

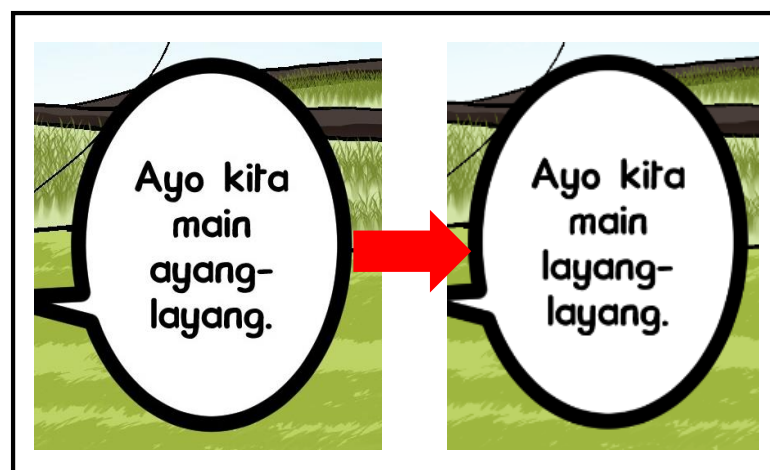
Kata-kata dalam beberapa dialog disederhanakan agar lebih efektif, seperti pada contoh di bawah ini:



Gambar 3. 23 Penyederhanaan Kata-kata dalam Dialog hlm. 4
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

2. Memperbaiki salah penulisan kata

Kata-kata yang salah penulisannya dirubah sesuai dengan ejaan yang bahasa Indonesia yang benar, terdapat 80 kata yang salah sudah diperbaiki. Contohnya pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 24 Perbaikan Salah Penulisan Kata hlm. 17
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

3. Merubah penempatan balon kata dan nomor halaman

Terdapat salah satu balon kata yang tidak sesuai dengan ilustrasinya dan merubah posisi nomor halaman yang semula posisi acak menjadi seperti pada gambar dibawah ini:



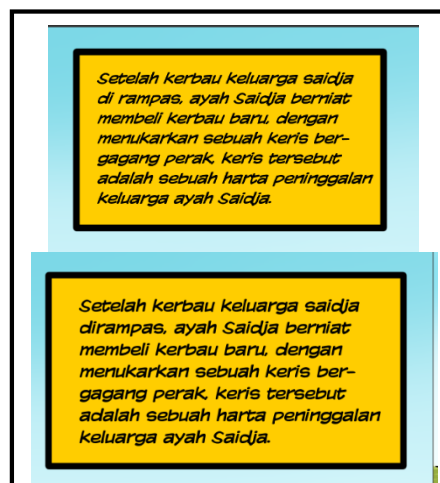
Gambar 3. 25 Merubah Penempatan Balon Kata hlm. 83
(Sumber: Dokumentasi, 2022)



Gambar 3. 26 Merubah Penempatan Nomor Halaman hlm. 17
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

4. Merubah teks dan ukuran dalam kotak narasi

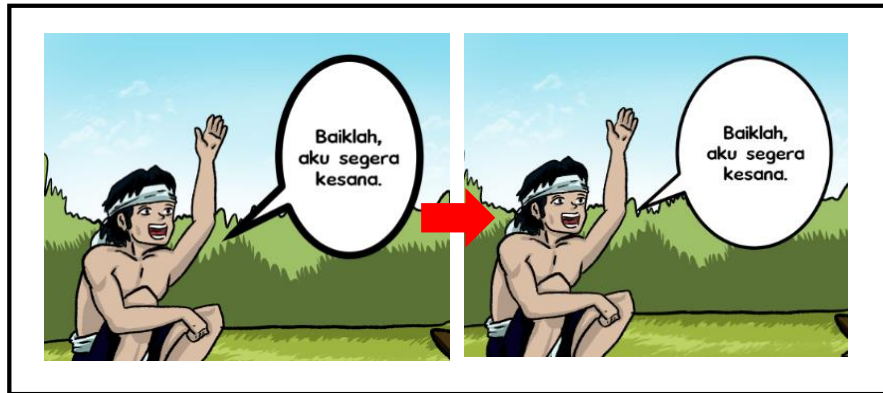
Teks pada kotak narasi yang sebelumnya di cetak miring dirubah menjadi normal agar teks dapat lebih terbaca dengan jelas. Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 27 Merubah Teks dan Ukuran Kotak Narasi hlm. 11
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

5. Memperkecil ukuran *outline* balon kata

Outline pada balon kata halaman 1-20 diperkecil karena dirasa terlalu tebal, seperti contoh gambar di bawah ini:



Gambar 3. 28 Merubah *Outline* Balon Kata hlm. 17
(Sumber: Dokumentasi, 2022)

I. Pencetakan dan Penjilidan

Proses percetakan dilakukan oleh penulis dengan menggunakan jasa cetak buku di Angkasa Putra, Jl. Cihampelas No 77, Kota Bandung. Tempat tersebut dipilih oleh penulis berdasarkan kualitas yang sudah terjamin oleh penulis dalam waktu yang lama dan memiliki harga yang cukup terjangkau. Telah dibuktikan oleh penulis dalam keperluan mencetak buku ketika *event* dahulu yaitu komik untuk *event* pameran mata kuliah ilustrasi 3. Pengerjaan yang dilakukan dalam pemesanan jasa cukup mudah, hanya dilakukan dengan pengiriman *file* melalui perangkat *flashdisk* untuk *softfile* dan dilanjutkan ke tahap *setting*, percetakan lalu penjilidan.