

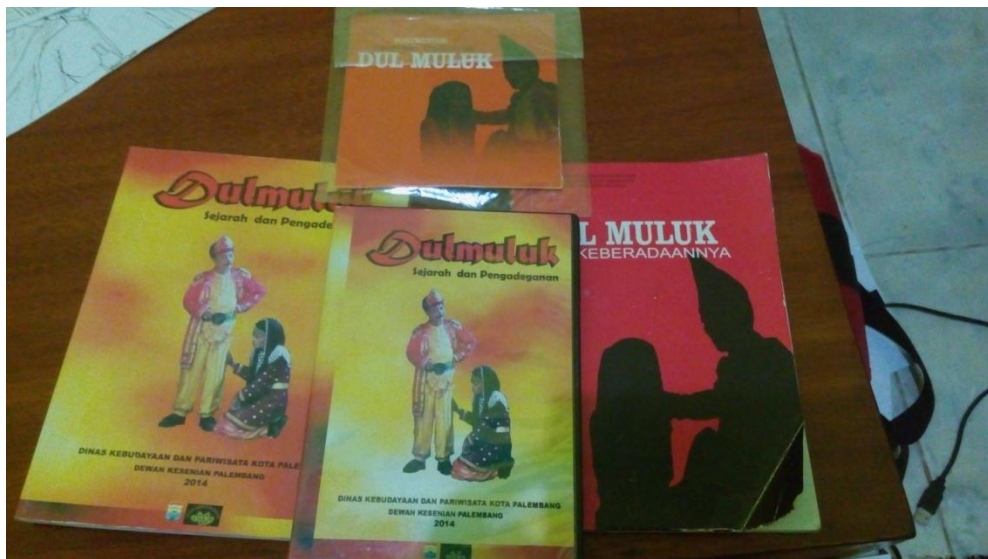
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Jadwal Penelitian

3.1.1. Tempat Penelitian

Penelitian berlokasi di Dinas Kebudayaan Kota Palembang yang beralamat di Jalan Sultan Mahmud Badaruddin II No.2 Palembang, dari sana penulis mendapatkan buku tentang informasi dan cerita *Dulmuluk*. Dari Dinas Kebudayaan penulis juga disarankan untuk meneliti di UPT Taman Budaya Sriwijaya, penulis juga mendapatkan buku tentang *Dulmuluk* yang dibuat oleh pengarang yang berbeda.



**Gambar 3.1. Buku yang didapat dari Dinas Kesenian dan Taman Budaya
Sriwijaya**

pembuatan karya tugas akhir ini yaitu komik *Dulmuluk* agar sesuai dengan penelitian.

3.2.2. Data Sekunder

Menurut Subario, dkk (2017:3) adalah data sekunder yang didapatkan secara tidak langsung bersumber dari buku, jurnal, internet dan informasi lainnya yang berhubungan dengan pembuatan karya komik *Dulmuluk* tersebut.

3.3. Teknik Perancangan

3.3.1. Konsep Visual

Berikut konsep visual yang akan digunakan dalam pembuatan komik *Dulmuluk* ini :

3.3.1.1. Gaya Ilustrasi

Gaya gambar komik atau yang biasa disebut *style* gambar yang akan penulis terapkan pada komik ini yaitu dengan gaya semi realis. Gaya gambar pada komik ini sendiri adalah gabungan dari gambar kartun dan gambar realis. Banyak komik terkenal yang menggunakan gaya ini contohnya Dragon Ball, One Piece, Naruto, beberapa komik Marvel dan DC juga menggunakan gaya gambar ini.

Pada komik *Dulmuluk* yang akan penulis buat ada beberapa komik yang penulis jadikan referensi sebagai gaya gambar yaitu komik Marvel “*Moon Knight*” karya Warren

Ellis yang digambar oleh Declan Shalvey dan juga komik “*Onepiece*” yang merupakan karya Eichiro Oda.

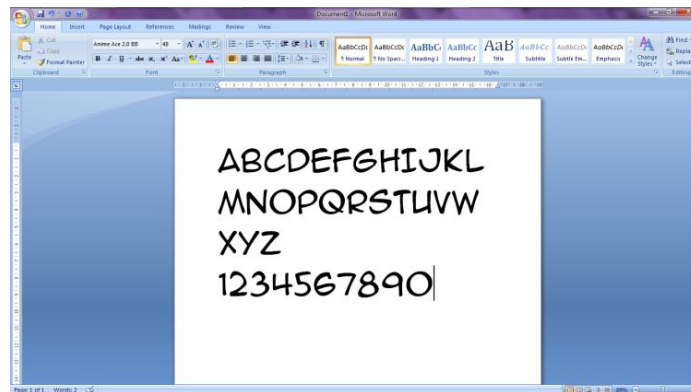


(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)

Gambar 3.2. Komik Marvel “*Moon Knight*”

3.3.1.2. Konsep Huruf

Huruf yang kemungkinan akan penulis gunakan dalam komik ini yaitu menggunakan huruf dari *ANIMEACE 2.0*. Penggunaan huruf ini dikarenakan huruf ini terlihat dekoratif atau non formal, namun walaupun begitu huruf ini juga mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup baik. Selain itu huruf ini juga sering dipakai pada website komik *online*. Huruf ini juga bebas digunakan untuk kebutuhan non-komersil.



Gambar 3.3. Bentuk Huruf ANIMEACE 2.0

3.3.1.3. Konsep Warna

Pada konsep pewarnaan penulis akan menggunakan warna – warna khas dari pakaian para karakter yang ada yaitu merah keemasan. Selain itu penulis juga akan menggunakan warna-warna analogus atau warna-warna yang berdekatan. Seperti contoh pada komik *The Woods* dengan Michael Dialynas sebagai ilustratornya.



(Sumber : <https://retcon-punch.com/>)

Gambar 3.4. Komik *The Woods*

3.3.1.4. Tokoh Karakter dalam Komik

Tokoh – tokoh yang ada pada komik ini penulis pelajari dari buku dan teater *Dulmuluk* baik itu dari foto dan gambar ataupun dari video. Ada beberapa tokoh penting dalam komik ini yaitu, Abdul Muluk, Siti Rafiah, Dur Jauhari dan Raja Hindi.

Semua konsep desain tokoh-tokoh yang ada dikomik akan menggunakan referensi yang ada, menonjolkan ciri khas dari karakter yang ada pada tokoh tersebut.



Gambar 3.5. Tokoh *Dulmuluk* yang ada Pada Buku

3.3.1.5 Sinopsis Cerita

Pada komik ini, penulis akan memulai cerita dengan *flashback* dimana saat itu dalam cerita Sultan Abdul Muluk masih berumur 7 tahun dan Siti Rahmah baru saja lahir dan ditinggal ayah dan ibunya yang meninggal dunia.

Dalam komik ini penulis banyak menampilkan kisah petualangan seorang Siti Rafiah (Istri dari Abdul Muluk) dalam menyelamatkan suaminya. Pada saat diperjalanan, Siti Rafiah banyak menemui berbagai rintangan untuk dihadapi.

Pesta pernikahan beberapa kali juga dimunculkan dalam komik, sesuai dengan kisah cerita. Dominasi dari drama pada komik juga tidak bisa dipungkiri, adegan drama yang ada pada komik tentunya punya peranan penting sebagai jembatan cerita, menghubungkan mulai dari awal pengenalan tokoh sampai komik selesai.

3.3.1.6. Target Pembaca

Tentunya dalam pembuatan komik ini baiknya ditentukan target pembaca agar konten dari komik itu sendiri dapat diterima dengan mudah oleh para pembaca. Anak – anak muda kisaran umur 15 sampai 27 tahun merupakan target pembaca yang penulis tentukan, dalam hal ini dikaitkan dengan semangat pemuda mereka yang diharapkan nantinya dapat membantu melestarikan dan

menambah wawasan tentang kesenian daerah serta kesadaran pelestariannya.

3.3.1.7. Ukuran dan Jenis Kertas Cetak Komik

Komik yang nanti akan dicetak dalam bentuk buku dengan menggunakan kertas konstruk 120gsm berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) dalam 2 halaman dengan halaman *full color*. Sedangkan untuk sampul komik akan dicetak dengan menggunakan kertas konstruk 140gsm.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Perancangan Komik Dulmuluk dalam kitab “Syair Abdul Muluk” karya Raja Ali Haji” ruang lingkungnya mulai dari proses sketsa komik secara manual hingga komik secara digital, rancangan karakter dalam komik, latar yang diambil pada komik, proses pewarnaan komik, hingga komik menjadi rilisan fisik dan tentunya sebagai hasil penelitian laporan tugas akhir penulis.

3.5. Alat dan Bahan

Ada beberapa alat dan bahan sekaligus *software* yang akan penulis gunakan sebagai pendukung pembuatan komik ini, Berikut alat dan bahanya

1. Alat

- a. Pensil .
- b. *Drawing Pen*.
- c. Kertas a4

- d. *Scanner*
- e. *Wacom Intuos*

2. Bahan

- a. Referensi mengenai detail karakter yang ada pada kisah “Syair Abdul Muluk” beserta pakaian dan latar yang ada.
- b. Cerita dari “Syair Abdul Muluk” yang akan digunakan sebagai cerita komik.

3. Software

- a. *Adobe Photoshop*
- b. *Corel Draw X8*

3.6. Tahapan Pengerjaan

Tahap pengerjaan komik *Dulmuluk* ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan pengerjaan komik tersebut adalah sebagai berikut :

3.6.1. Tahapan Pertama

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengerjaan berdasarkan konsep dan data yang sudah dikumpulkan agar komik yang dibuat dapat sesuai dengan cerita yang *Dulmuluk* yang sudah ada dan layak serta baik untuk dipublikasikan. Tahap pertama ini meliputi pembuatan *Storyline*, *storyboard*, *layout*, perancangan karakter, sketsa komik, serta *outlining* komik.

3.6.2. Tahapan Kedua

Pada tahap kedua ini adalah tahapan pewarnaan dan yang penulis sebut tahapan digital. Pada tahap ini penulis menggunakan *software Corel Draw X8* dan *Adobe Photoshop CS6*. Proses ini meliputi *Tracing Outline* Komik, *coloring* komik, balon kata dan narasi, batas *chapter* dan *credit*, dan terakhir pembuatan sampul depan dan belakang.

3.2.3. Tahapan Ketiga

Pada tahap ketiga adalah proses cetak yang mana semua tahapannya antara lain:

1. Penyelesaian.
2. Pemeeriksaan kesalahan tak terduga.
3. Evaluasi terakhir di lakukan setelah mendapatkan umpan balik dari penyelesaian.
4. Revisi pada tahap kedua bearti melakukan penyesuaian akhir pada produk bedasarkan hasil evaluasi sebelum produk di cetak.
5. Mencapai semua produksi bahan.
6. Produk siap cetak, meluncurkan produk jadi.