

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Hasil adalah tahap untuk menguraikan masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh, analisis dalam hal ini diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Dalam garis besar terdapat beberapa analisis yaitu, analisis visual, huruf, dan warna.

4.1.1. Hasil Visual

Analisis yang dilakukan melalui konsep yang telah di tentukan maka terdapat beberapa hasil yang telah di dapat baik dari *Storyline*, *storyboard*, *layout*, perancangan karakter, sketsa komik, serta *outlining* komik, *Tracing Outline* Komik, *coloring* komik, balon kata dan narasi, batas *chapter* dan *credit*, dan terakhir pembuatan sampul depan dan belakang.

4.1.1.1. *Storyline*

Storyline merupakan rangkaian atau alur sebuah cerita yang menjadi acuan pada sebuah karya sehingga jelas dan terarah. Berdasarkan data yang didapatkan penulis pada cerita yang bersumber dari Syair Abdul Muluk karya Raja Ali Haji penulis membagi komik ini menjadi 5 *chapter*, yaitu :

1. Kesedihan dibalik kebahagiaan

Pada *chapter* ini menceritakan tentang penangkapan saudagar dari negeri Hindi oleh kerajaan Berbari yang masih dipimpin oleh Abdul Hamidsyah. Di-*chapter* ini pula Abdul Muluk dinikahkan dengan Siti Rahmah, namun saat pernikahan mereka Abdul Hamidsyah meninggal dunia.

2. Kebahagiaan dibalik kesedihan

Pada *chapter* ini menceritakan tentang perjalanan Abdul Muluk yang sedang bersedih berlayar ke negeri Arabi dan jatuh cinta pada puteri dari Sultan Arabi yaitu Siti Rafiah.

3. Perang yang sempat tertunda

Pada *chapter* ini Raja Hindi datang membawa pasukan ke negeri Berbari untuk membalaskan dendamnya, lalu terjadilah perang antara kedua negeri ini.

4. Petualangan Siti Rafiah

Pada *chapter* ini menceritakan tentang petualangan Siti Rafiah yang berniat menyelamatkan suaminya yang

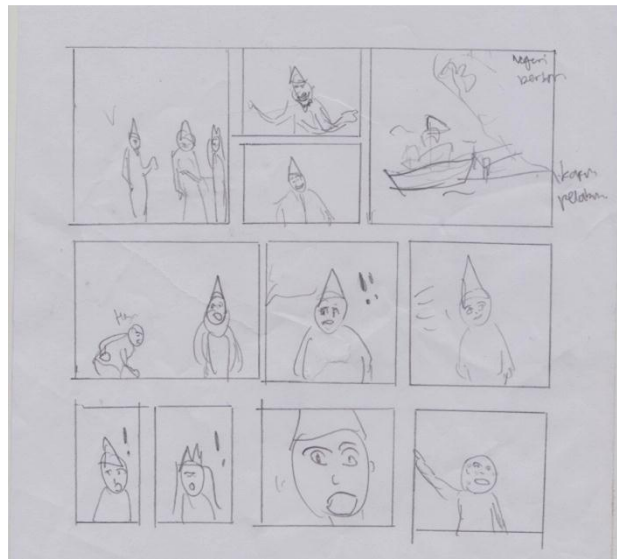
ditangkap oleh Raja Hindi. Dalam perjalanannya dia melahirkan anak dan kemudian dititipkan kepada ulama yang ditemuinya selama perjalanan.

5. Merebut kembali

Merupakan *ending* dari cerita komik ini diman Siti Rafiah menyamar menjadi seorang lelaki bernama Dur Jauhari, ia membantu Jamaluddin merebut kembali kekuasaanya di negeri Berbahan, dan ia juga akan merebut kembali suaminya yaitu Abdul Muluk dari tangan Raja Hindi.

4.1.1.2. Storyboard

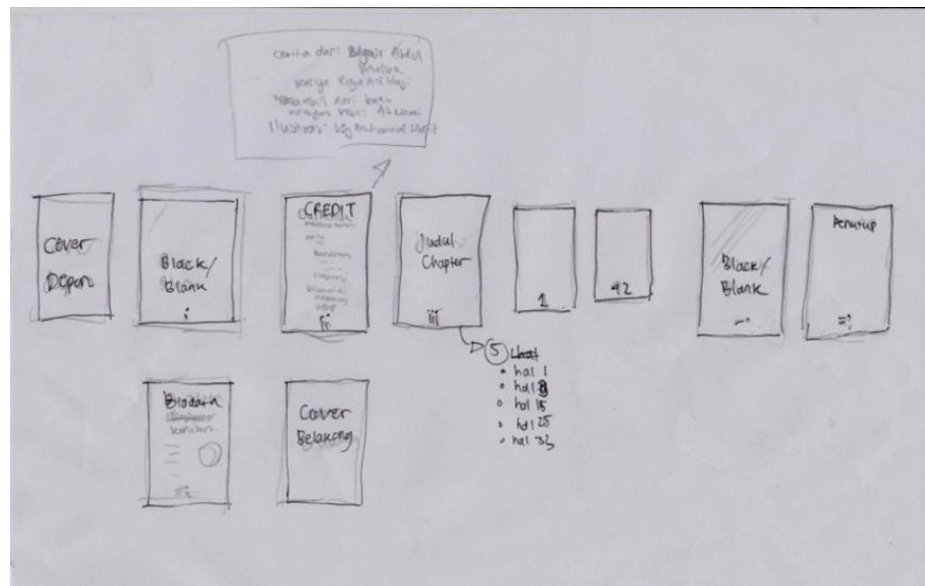
Setelah mendapatkan *storyline*. Selanjutnya melakukan perancangan *storyboard* yang akan menjadi gambaran atau acuan dalam proses perancangan, ada 44 lembar *storyboard* yang penulis buat pada komik ini.



Gambar 4.1. Salah satu halaman *storyboard* komik

4.1.1.3. Format *Layout*

Setelah itu penulis merancang *layout* yang digunakan pada komik ini yang dimana penulis menyusunnya menjadi bagian sampul depan, *softcover* depan, *credit*, pembatas chapter, halaman komik yang terdiri dari panel dan penomoroan, *softcover* belakang, penutup, biodata penulis dan sampul belakang.



Gambar 4.2. Perancangan Susunan *Layout* Komik

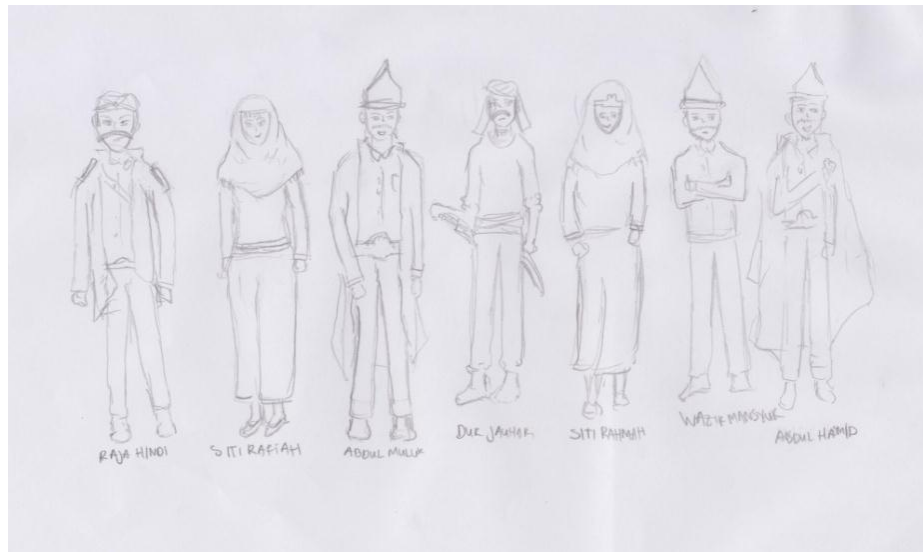
Selain itu, bersebelahan dengan judul *chapter* pada komik penulis juga akan menyisipkan informasi mengenai kesenian teater *Dulmuluk* ini. Diharapkan selain membaca cerita para pembaca juga dapat sedikit mengetahui tentang kesenian ini.

4.1.1.4. Perancangan Karakter

Tahapan selanjutnya setelah membuat *layout* yaitu merancang karakter, atau tokoh utama yang terdapat dalam komik ini.

Ada banyak tokoh yang terdapat dalam kisah di kitab “Syair Abdul Muluk ini. Berikut beberapa karakter yang ada :

1. Sultan Abdul Hamidsyah (merupakan seorang raja dikerajaan Berbari, ayah kandung dari Abdul Muluk, tegas, mencintai rakyat)
2. Mansyur (Saudara dari Sultan Abdul Hamidsyah, menjabat sebagai wazir)
3. Abdul Muluk (Anak dari Sultan Abdul Hamidsyah, raja dari kerajaan Berbari setelah ayahnya wafat)
4. Siti Rahmah (Isteri pertama Abdul Muluk, penyabar)
5. Raja Hindi (Raja dari kerajaan Hindi, pendendam, licik)
6. Siti Rafiah (Istri kedua dari Abdul Muluk, pemberani, cerdas)
7. Dur Jauhari (Siti Rafiah yang menyamar menjadi lelaki untuk menyelamatkan Abdul Muluk)



Gambar 4.3. Perancangan Tokoh-Tokoh Utama Komik

4.1.1.5. Sketsa Komik

Setelah merancang karakter penulis langsung menggambar sketsa komik yang ada dengan menggunakan pensil dan kertas a4 yang dibagi menjadi 2 halaman (a5).



Gambar 4.4. Penulis saat sedang Menggambar Sketsa

Setelah itu sketsa yang ada siap untuk di *outline* menggunakan *drawing pen*.



Gambar 4.5. Sketsa Komik menggunakan Pensil

4.1.1.6. *Outlining* Komik

Seperti yang dibahas tadi, setelah komik disketsa dengan menggunakan pensil selanjutnya di-*outline* menggunakan *drawing pen* agar saat proses digital garis luar komik dapat tetap terlihat.



Gambar 4.6. Proses *Outline* Komik

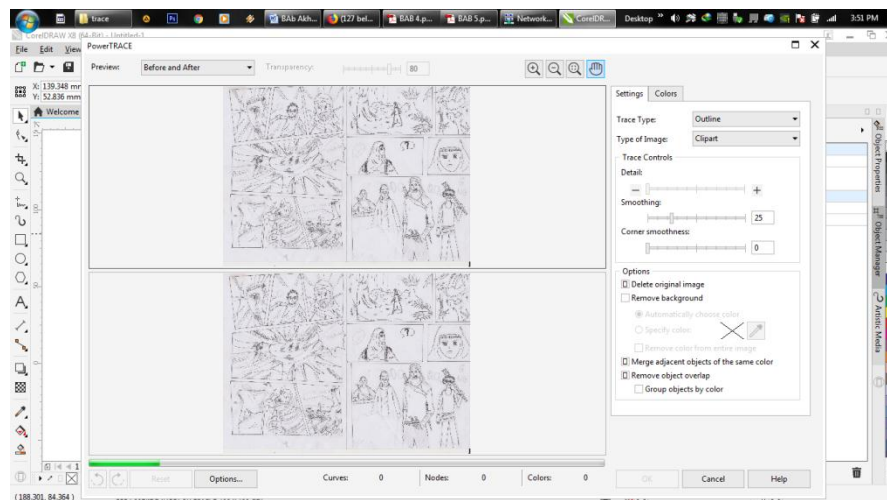
Setelah selesai komik siap di-*scan* untuk kemudian dilakukan *coloring* secara digital.



Gambar 4.7. Komik yang telah Selesai di Outline

4.1.1.7. *Tracing Outline Komik*

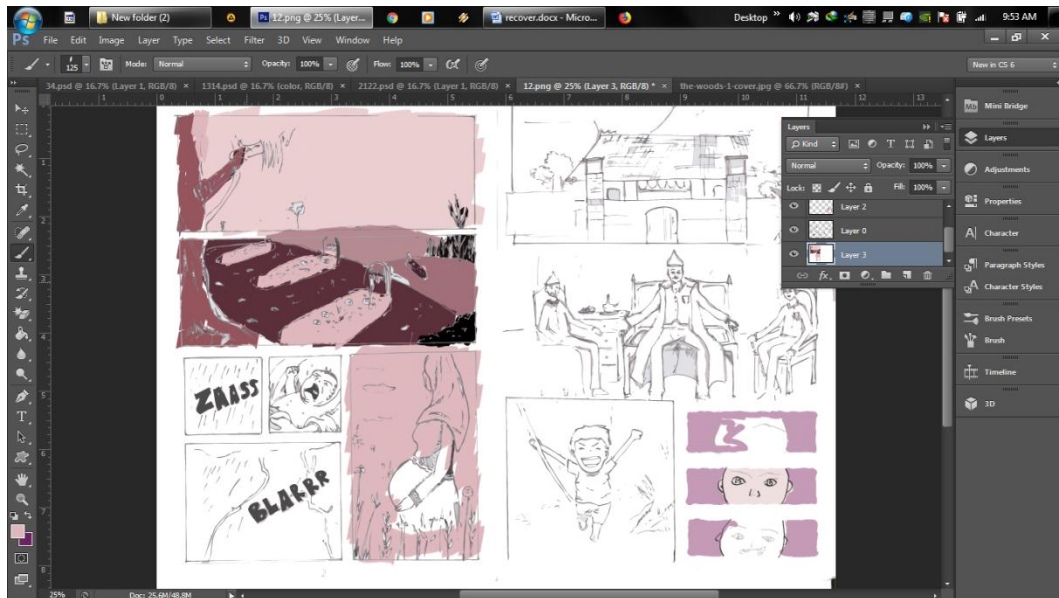
Setelah proses scan selesai, penulis melakukan *quick trace* di *corel draw x8* agar garis garis *outline* yang ada pada komik terlihat lebih rapi.



Gambar 4.8. Tampilan *Tracing Outline Komik* menggunakan *CorelDraw X8*

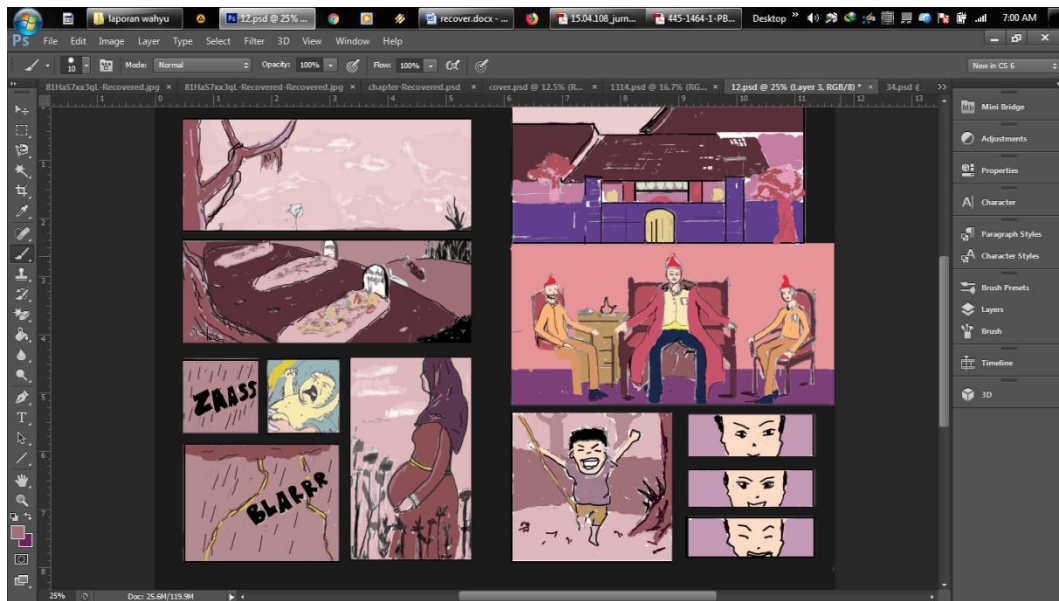
4.1.1.8. Coloring Komik

Proses *coloring* komik ini sendiri menggunakan software *Adobe Photoshop CS 6*. Pertama, penulis melakukan *blocking* warna pada komik sebagai warna dasar.



Gambar 4.9. Blocking Warna pada Komik

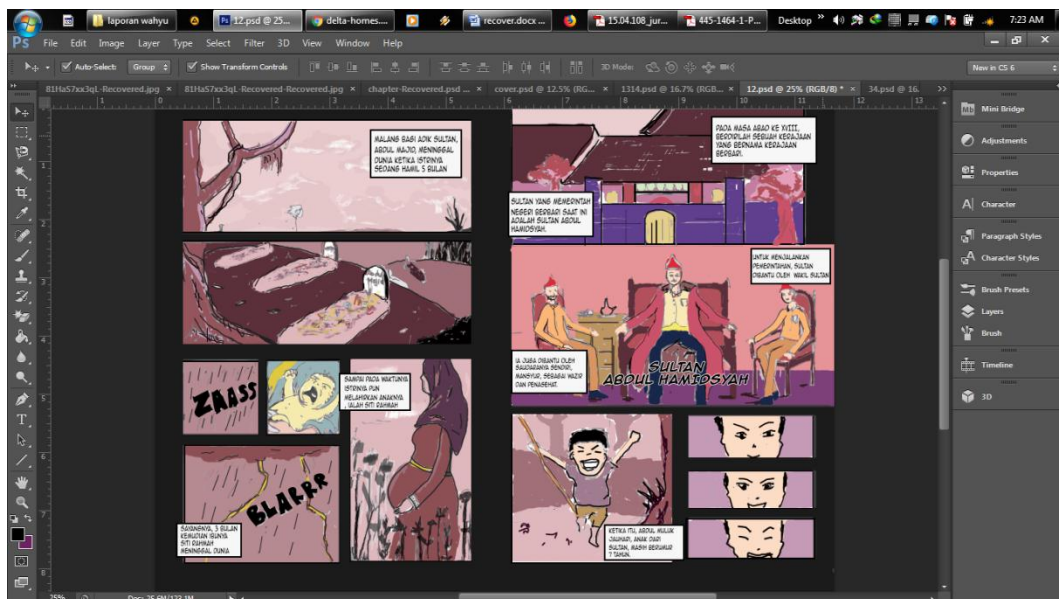
Setelah proses *blocking* selesai selanjutnya penulis menambahkan *shading* dan mempertebal kembali *outline* serta melakukan finishing pewarnaan pada komik.



Gambar 4.10. *Shading* dan *Outline* Warna pada Komik

4.1.1.9. Balon Kata dan Narasi

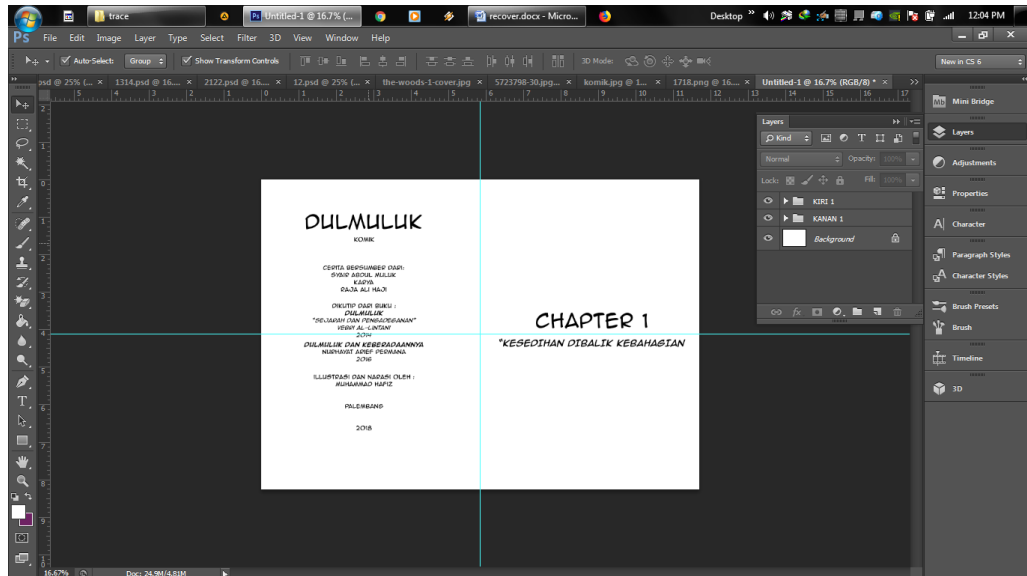
Setelah proses pewarnaan selesai, maka tahap selanjutnya adalah penambahan kotak narasi dan dialog pada komik beserta tulisannya.



Gambar 4.11. Narasi dan Tulisan

4.1.1.10. Batas *Chapter* dan *Credit* Komik

Tahap selanjutnya penulis men-desain halaman pembatas *chapter* dan *credit* pada komik dengan menyusun huruf yang akan dituliskan.



Gambar 4.12. Desain Halaman Pembatas *Chapter* Komik

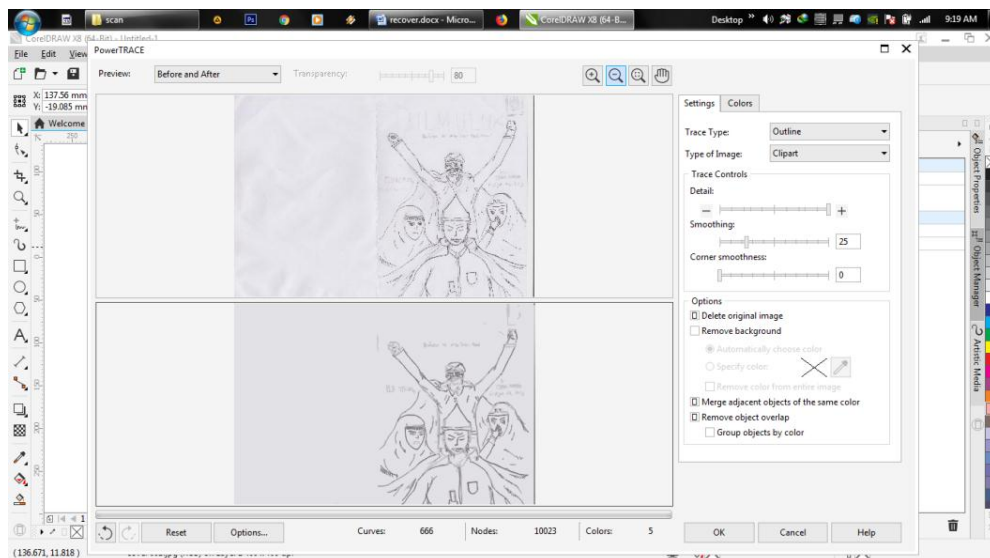
4.1.1.11. Sampul Depan dan Belakang

Pembuatan sampul depan hampir sama dengan proses pembuatan ilustrasi komik, dimana penulis menggambar terlebih dahulu gambar sampul depan dengan menggunakan pensil dan *drawingpen* lalu kemudian di-*scan* menggunakan *scanner*.



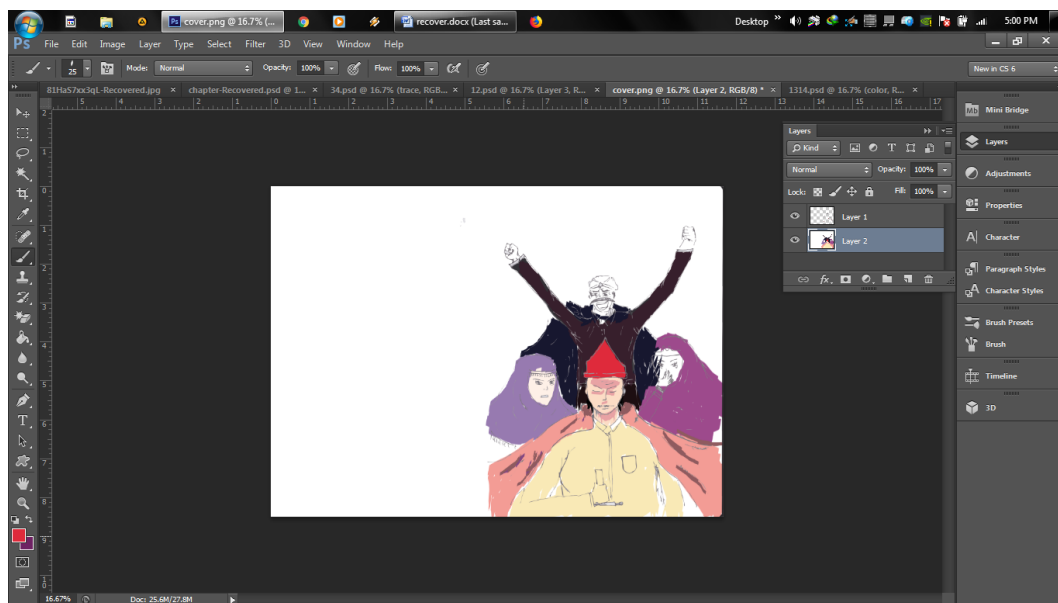
Gambar 4.13. Desain Halaman Sampul setelah Di-scan

Proses selanjutnya, yaitu melakukan *quicktrace outline* sampul di *Corel Draw X8* agar *outline* terlihat lebih rapi.



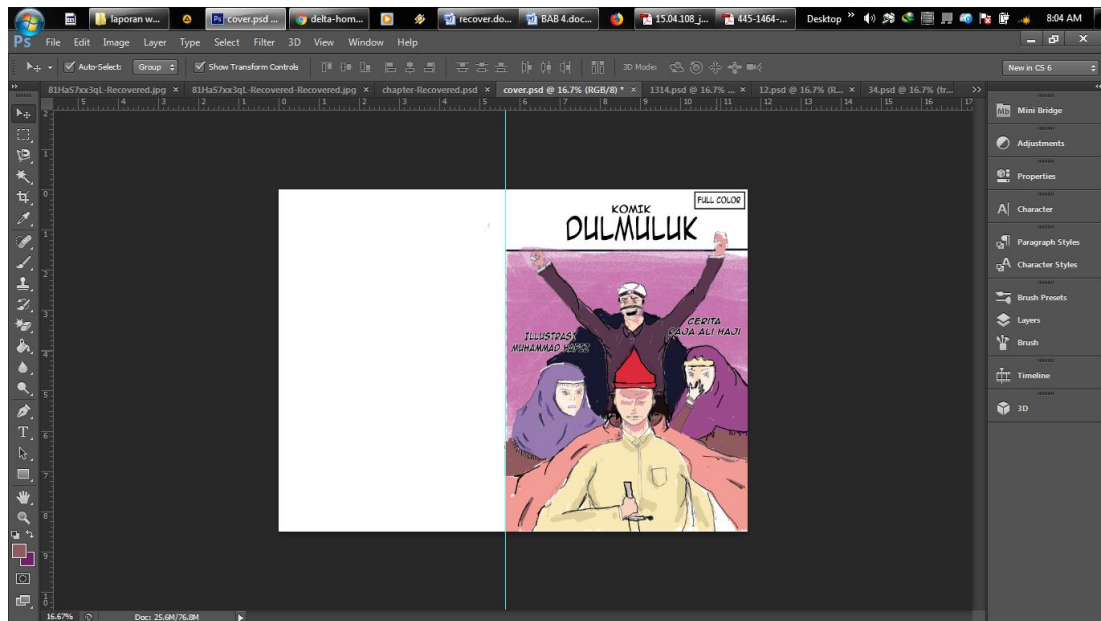
Gambar 4.14. Quicktrace Outline pada Halaman Sampul

Kemudian penulis memulai proses pewarnaan gambar ilustrasi sampul yang telah di *trace* dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS6*.



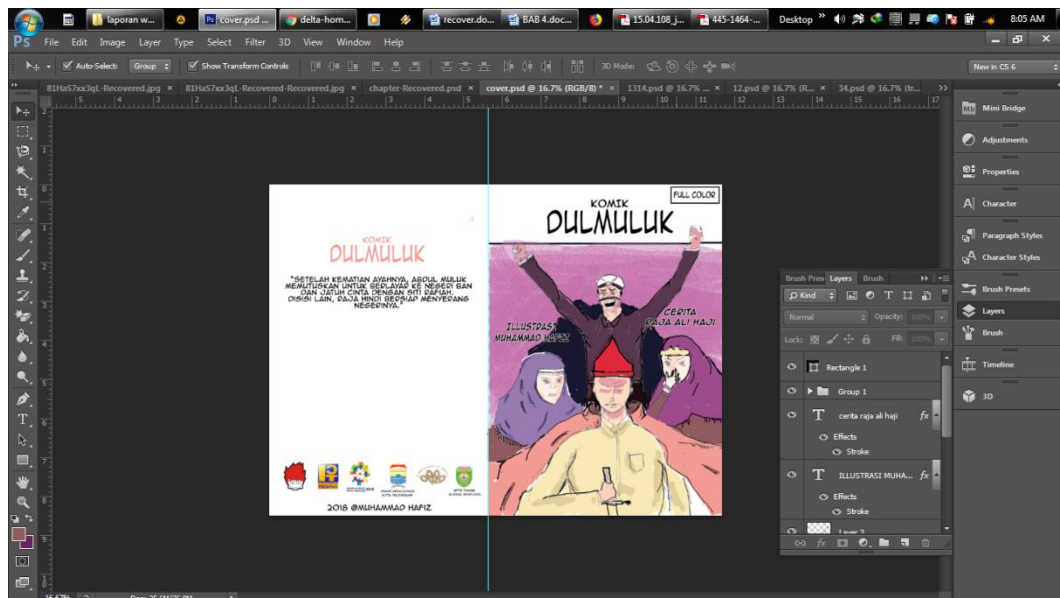
Gambar 4.15. Pewarnaan pada Halaman Sampul

Dan tambahkan judul komik dengan menggunakan huruf *ANIMEACE 2.0* dan juga beberapa improvisasi lain.



Gambar 4.16. Pewarnaan pada Halaman Sampul

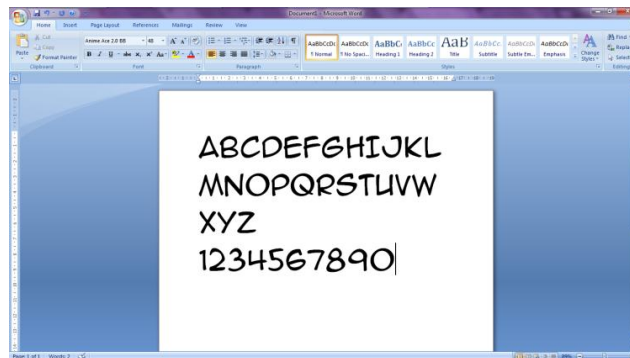
Kemudian penulis mulai mendesain bagian sampul belakang komik bersebelahan dengan sampul depan yang ada.



Gambar 4.17. Desain Sampul Belakang dan Depan Komik

4.1.2. Analisis Huruf

Dalam hal pemilihan huruf seperti pada konsep yang ada pada bab sebelumnya, pada komik ini penulis menggunakan huruf *Anime Ace 2.0* dimana gratis digunakan sebagai keperluan non- komersil.



Gambar 4.18. Huruf ANIMEACE 2.0

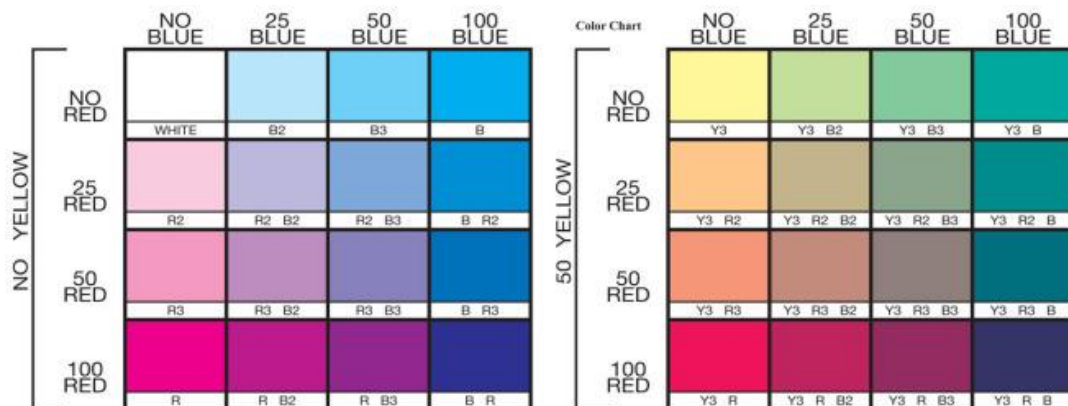
Huruf *ANIMEACE 2.0* ini mempunyai bentuk yang dekoratif namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang baik baik pada layar monitor, maupun media fisik seperti kertas. Pemakain huruf ini juga sudah teruji pada komik, kebanyakan komik yang ada di website atau blog banyak yang menggunakan huruf ini yang juga sebagai salah satu alasan penulis menggunakannya sebagai huruf pada dialog dan narasi pada komik *Dulmuluk* ini. Adapun beberapa penulisan efek bunyi pada komik menggunakan huruf yang merupakan tulisan dari penulis sendiri.



Gambar 4.19. Penggunaan Huruf pada Dialog

4.1.3. Analisis Warna

Warna adalah salah satu pelengkap desain yang mampu atau bahkan memengaruhi suasana hati dan jiwa orang yang melihatnya, warna merupakan unsur yang sensitif yang dapat menyentuh indra penglihatan sehingga dapat muncul berbagai reaksi senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain. Pembuatan komik ini penulis menggunakan warna-warna yang sering digunakan pada komik fantasi.



Gambar 4.20. Warna Analogus

Warna *analogus* adalah jenis warna yang berdekatan karena mempunyai unsur warna yang sama. Alasan penulis menggunakan warna ini agar sesuai dengan cerita yang hampir mirip cerita fantasi. Warna-warna analogus yang dipilih merupakan warna percampuran dari warna merah dan biru. Komik ini sendiri didominasi warna ungu dan biru.



Gambar 4.21. Pengaplikasian Warna Analogus Pada Komik

4.1.5. Sinopsis Cerita

Cerita Komik ini dimulai dengan *flashback* dimana saat Abdul Muluk masih berusia tujuh tahun, saat itu ayahnya Abdul Hamidsyah masih memerintah kerajaan berbari. Fokus cerita yang diambil dalam komik ini adalah kisah petualangan Siti Rafiah yang harus melewati berbagai rintangan demi menyelamatkan suami tercintanya.



Gambar 4.22. Adegan Siti Rafiah Menghadapi Penjahat

4.2. Pembahasan

Dalam pembuatan komik *Dulmuluk* ini perlu ide yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai cerita dan tokoh yang diperankan. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk komik yang akan dibuat. Dalam hal ini yang paling terpenting bagi penulis yaitu mencari ide tentang gambar ilustrasi agar sesuai dengan cerita

yang ada. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut. Pada komik ini menggunakan warna-warna yang memberikan kesan fantasi dan judul yang dipilih agar sesuai dengan cerita yang ada.

Pembuatan komik dengan cara *hybrid* ini yaitu gabungan antara pembuatan komik secara manual dan digital, pada hal ini penulis menggambar komik dengan menggunakan pensil dan *outline* menggunakan *drawing pen* yang kemudian di-*scan* agar kemudian dapat dilakukan pewarnaan secara digital.

4.2.1. Ilustrasi dan Pewarnaan Komik



Gambar 4.23. Hasil Akhir Pewarnaan 1

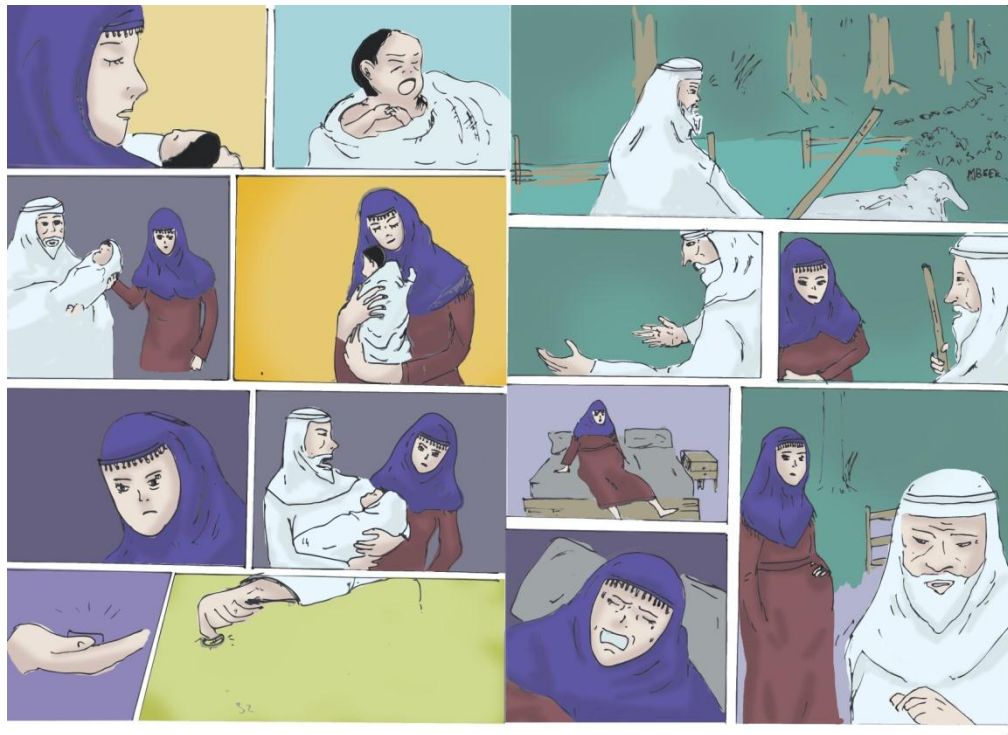
Pada ilustrasi ini penulis banyak menggunakan warna merah muda dan warna warna yang cerah, suasana dicerita pada saat ini sedang bahagia dikarenakan pernikahan antara Abdul Muluk dan Siti Rafiah. Pemilihan warna tersebut menyesuaikan dengan suasana cerita yang ada, pada akhir panel (baca dari kiri ke kanan panel) warna didominasi oleh warna gelap dikarenakan penulis ingin membuat transisi ilustrasi gambar suasana bahagia menjadi suasana tegang.



Gambar 4.24. Hasil Akhir Pewarnaan 2

Sambungan gambar ilustrasi sebelumnya yaitu pada gambar 4.4 ini suasana tegang, yaitu ketika Raja Hindi berdiskusi dengan wakilnya untuk melakukan pembalasan

dendam kepada negeri yang barbari yang pertahanannya mulai melemah sejak ditinggal Sultannya.



Gambar 4.25. Hasil Akhir Pewarnaan 3

Pada ilustrasi gambar diatas menceritakan tentang petualangan Siti Rafiah yang ditengah perjalanan harus melahirkan putranya, saat itu dia bertemu dengan seorang ulama yang akhirnya menolongnya. Setelah melahirkan, Siti Rafiah yang harus meneruskan perjalanannya menitipkan anaknya kepada sang ulama serta menitipkan cincinnya sebagai pengenal untuk anaknya kelak.

4.2.2. Penempatan Balon Kata atau Narasi



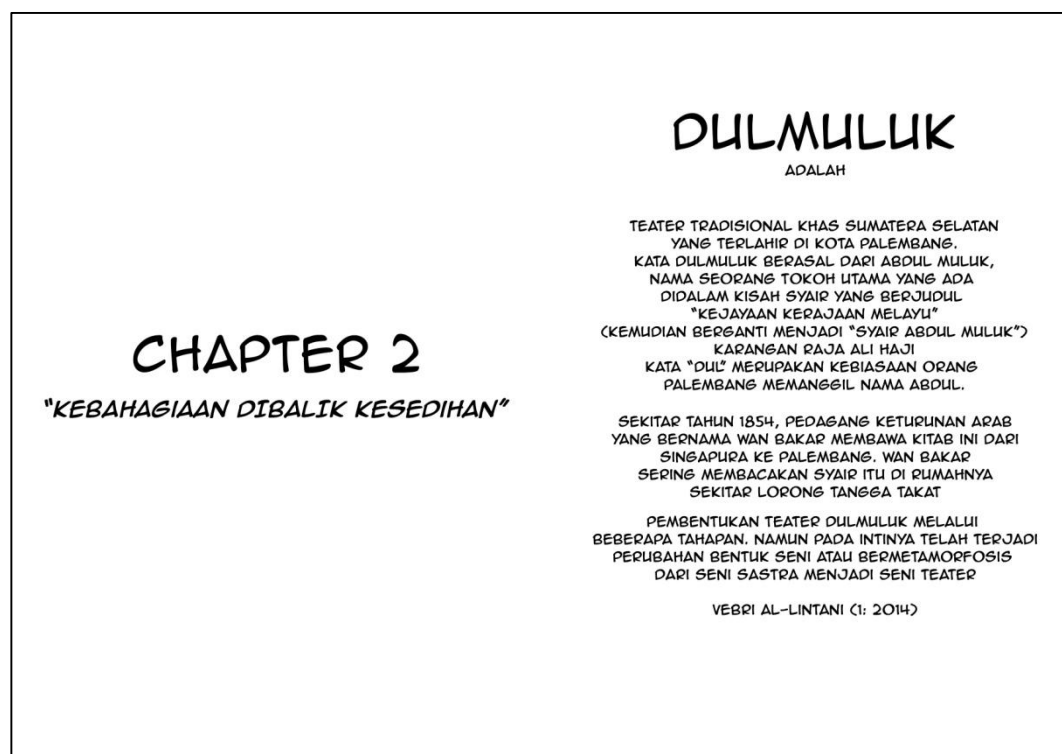
Gambar 4.26. Penempatan Balon Kata atau Narasi

Space dari panel yang diwarnai hitam karena menunjukkan *flashback* ke waktu yang lalu. Penempatan kotak narasi ini menyesuaikan ruang kosong yang ada pada halaman komik ini. Pada gambar pertama menunjukkan istana kerajaan Berbari, pada narasi bertuliskan “Pada sekitar Abad ke XVIII berdirilah sebuah kerajaan bernama Berbari”

Penyesuaian penempatan kotak narasi juga berdasarkan gambar yang ada, dimana ketika pembaca melihat narasi yang ada sesuai dengan ilustrasi gambar yang ada di bawahnya.

4.2.3. Pembatas Chapter

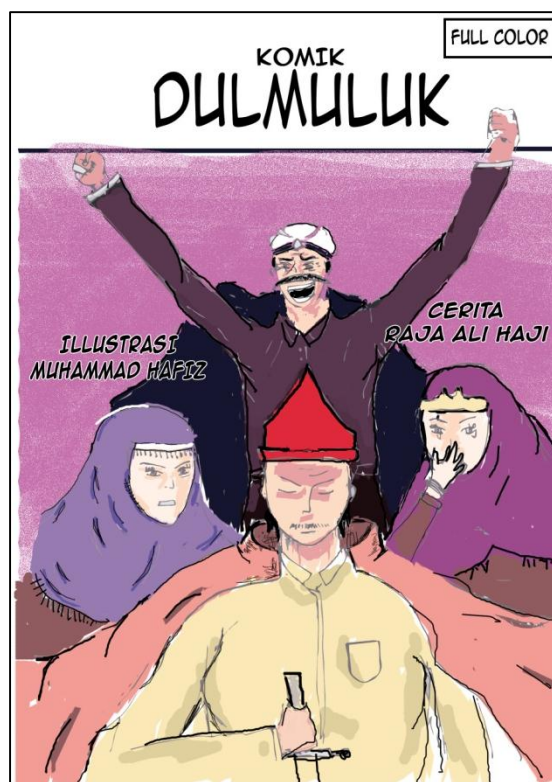
Penulis membagi komik ini menjadi 5 *chapter* oleh karena itu diperlukan desain untuk pembatas setiap *chapter* yang ada. Disetiap pembatas *chapter*, bersebelahan dengan judulnya, penulis menambahkan *hints* tentang *Dulmuluk* itu sendiri. Hal ini dilakukan agar para pembaca komik tidak hanya mendapat hiburan, tetapi juga mendapatkan sedikit pengetahuan tentang kesenian tradisional khas Palembang ini.



Gambar 4.27. Batasan *Chapter* Komik

4.2.4. Sampul Depan dan Belakang

Sampul tentunya tidak kalah pentingnya dalam pembuatan komik. Proses pembuatan sampul depan komik kurang lebih sama seperti proses pembuatan pada setiap halaman komik, yang membedakan hanya tak adanya balon kata atau narasi di sampul depan ini.



Gambar 4.28. Sampul Depan Komik

Pada sampul belakang penulis menambahkan beberapa logo dari beberapa sumber yang mendukung proses pembuatan komik ini. Tidak lupa penulis menambahkan sedikit tentang cerita pada komik ini, agar para pembaca dapat tertarik untuk membuka komik ini.



Gambar 4.29. Sampul Belakang Komik

4.2.8. Hasil Akhir

Setelah melalui semua proses diatas, komik ini tidak langsung untuk diproduksi melainkan dilakukan revisi dan pembenahan dari beberapa hal agar benar – benar dapat sesuai denga konsep yang telah ditentukan sejak awal pembuatan komik ini. Setelah semua proses tersebut selesai barulah komik dapat dicetak menggunakan kertas *artcarton* 260gsm berukuran a5.



Gambar 4.30. Komik setelah dicetak