

Digitaalisen sarjakuvan graafinen suunnittelu ja käsikirjoittaminen sosiaaliseen mediaan

Max Hovi

Tekijä(t) Max Hovi	
Koulutusohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma	
Raportin/Opinnäytetyön nimi Digitaalisen sarjakuvan graafinen suunnittelu ja käsikirjoittaminen sosiaaliseen mediaan	Sivu- ja liitesivumäärä 50+1
<p>Opinnäytetyössä kuvataan digitaalisen sarjakuvan toteuttamista toimeksiantajan sosiaalisen median kanaviin. Toimeksiantajana on Loisto settlementti ry, joka haluaa tuoda esille yhdistyksen erilaisia toimintamuotoja. Digitaalinen sarjakuvasarja kuvaisi yhdistyksen eri toimintamuotoja urbaanilla ja nuorekkaalla tavalla. Sarjakuvissa tulisi informatiivisesti ilmi myös toiminnan monipuolisuus ja arvot.</p> <p>Projektilla tavoitellaan kokonaisuutta, joka kuvaa yhdistyksen tavoitteita ja toimintaa huomioiden myös strategian ja graafisen ilmeen. Hyötynä on, että Loisto Settlementin toiminta tulee tutummaksi ja ilme urbaanimmaksi näkyvyydeltään.</p> <p>Työssä kuvataan toiminnallisesti vaihe vaiheelta sarjakuvan tekoprosessia ideoinnista ja luonnostelusta sosiaalisen median julkaisun tekemiseen. Tekoprosessissa käydään läpi eri ohjelmia ja työkaluja, joilla työ on toteutettu. Prosessissa esitellään Adoben Illustrator- ja Photoshop-ohjelmien käyttöä, perehdytään grafiikan tekemiseen ja sarjakuvan käsikirjoittamiseen. Työn lopussa käsitellään läpi sarjakuvissa esille tuodut yhdistyksen toimintamuodot ja niitä kuvastamaan luodut sarjakuvat esitellään niiden ohessa. Kokonaisuudessa työ sisältää 10 käsikirjoitettua kolmen ruudun sarjakuvatarinaa eli yhteensä 30 graafisesti suunniteltua kuvaa.</p> <p>Johtopäätöksenä on, että sarjakuva soveltuu hyvin toimeksiantajan toiminnan ja arvojen kuvaamiseen sekä graafisen ilmeen uudistamiseen sosiaalisessa mediassa.</p>	
Asiasanat Sarjakuva, graafinen suunnittelu, vektorigrafiikka, Illustrator, Photoshop, sosiaalinen media	

Sisällys

1	Johdanto	2
2	Sosiaalinen media	5
	2.2 Toimeksiantaja sosiaalisessa mediassa	6
3	Tietokonegrafiikka	7
	3.1 Vektorigrafiikka	7
	3.2 Adobe Illustrator	8
	3.3 Rasterigrafiikka	9
	3.4 Adobe Photoshop.....	10
4	Tekoprosessi.....	11
	4.1 Prosessin aloitus	11
	4.2 Moodboardin luominen ja teeman valinta	12
	4.3 Käsikirjoittaminen	13
	4.4 Sarjakuvien luonnostelu ja tussaus	15
	4.5 Sarjakuvan piirtäminen Illustratorissa	16
	4.6 Vektorigrafiikan muokkaus Photoshopissa	19
	4.7 Värit, fontti ja tekstuurit.....	21
	4.8 Hahmosuunnittelu	26
5	Sarjakuvan hahmot	29
6	Toimintojen kuvaus sarjakuvissa	33
7	Julkaisujen tekeminen sosiaalisessa mediassa	40
	7.1 Yhdistyksen viestintäsuunnitelma.....	42
	7.2 Ohjeistus kuvien julkaisemiseen toimeksiantajalle.....	43
8	Pohdinta.....	45
	Lähdeluettelo	47
	Liitteet.....	51

1 Johdanto

Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa toimeksiantajana toimivalle Loisto settlementti ry:lle sosiaalisen median kanaviin digitaalinen sarjakuvasarja, joka kuvaisi yhdistyksen toiminnan eri muotoja. Sosiaalisen median lisäksi tuotettua sisältöä voisi hyödyntää blogissa ja painomateriaalissa.

Tavoitteena on, että sarjakuvat on toteutettu yhdistyksen toiveiden mukaisesti. Ilmaistään sarjakuvat kuvastaisivat yhdistyksen toiminnan monipuolisuutta ja arvoja urbaanilla ja nuorekkaalla tavalla.

Toimijoita on ainakin kymmenen, joiden toimintamuotoja pyritään kuvaamaan. Toimintamuotoja ovat Tyttöjen Talot (Espoo ja Helsinki), Poikien Talo, Saunalahden tukiasumisyhteisö, Silmu-toiminta (nuoret perheet), SOPU Kunniakäsityksiin ja -konflikteihin liittyvän työn yksikkö, Loisto paja, Itä-Pasilan sosiaalinen nuorisotyö, digitaalinen työ, Osallistava ja liikunnallinen teatteri, JANE (jalkautuva neuvonnan hanke) ja mahdollisesti muita toimintoja.

Työssä tehtiin toiminnallisesti digitaalinen sarjakuva ja kuvattiin sen eri työvaiheet suunnittelusta julkaisemiseen. Työ havainnollistaa, miten sarjakuva luodaan Adobe Illustrator ja Photoshop -ohjelmilla sisältäen teknillisen osuuden sen tuottamisesta. Työssä käydään läpi kuvallisin esimerkein vaiheita vektorigrafiikan luomisessa ja esitellään esimerkiksi Pen Tool -työkalun käyttöä vektorigrafiikkaa piirrettäessä. Prosessin kuvauksessa tutustutaan myös väritykseen Photoshop-ohjelman työkaluja ja lisälaitteena toimivaan piirtopöytää hyödyntäen.

Toiminnallisuuden lisäksi käsitellään sosiaalisen median merkitystä ja hyödyntämistä markkinointinäkökulmasta. Työssä tutustutaan myös toimeksiantajan arvoihin ja käsitellään sitä, miten ne on sarjakuvien kautta tuotu esille. Sosiaalista mediaa tutkittaessa tutustutaan myös toimeksiantajan aikaisempiin julkaisuihin sen kanavissa ja pyritään huomioimaan graafinen ilme tulevissa julkaisuissa.

Loisto settlementti (ent. Kalliolan Nuoret ry) on settlementtiyhdistys, jonka toiminta on sosiaalista nuorisotyötä pääkaupunkiseudulla sukupuoli- ja kulttuurisensitiivisellä työotteella.

Yhdistys on uskonnollisesti ja poliittisesti sitoutumaton. Sen arvoihin kuuluu luoda yhteisöjä, johon jokainen saa liittyä omana itsenään. Yhdistyksen toiminta perustuu yhteisöllisyyden voimistavaan vaikutukseen sekä yksilöllisyyden ja moninaisuuden arvostamiseen. Perustoimintaan kuuluu sosiaalinen nuorisotyö, johon kuuluu sosiaalista vahvistamista ja elämänhallinnan tukemista. (Loisto setlementin vuosikertomus 2017.)

Sosiaaliseen nuorisotyöhön liittyy syrjäytymisen ehkäisyä sekä korjaavaa sosiaalista nuorisotyötä. Työtä tehdään pääkaupunkiseudun lasten ja nuorten, jotka ovat iältään 0 – 29-vuotiaita, sekä heidän perheidensä kanssa. Yhdistys luo matalan kynnyksen kohtaamispaikkoja, joissa voi tulla myös ammatillisesti autetuksi yksilöllisten elämänhaasteiden kanssa. (Loisto setlementti 2019.)

Sanasto

Moodboard	Kuvista ja teksteistä koottu kollaasi, joka kuvastaa yleistä ideaa tai tunnelmaa valitusta suunnitelmasta. (Creative bloq 2019.)
Resoluutio	Resoluutio eli pikselitiheys ilmaisee pikselien määrää tietyllä matkalla, esimerkiksi tuumalla tai senttimetrillä. Mitä suurempi resoluutio on, sitä tarkempi kuva on, koska sen pikselitiheys on suurempi. (Kerminen 2008, 2-3.)
Skaalattavuus	Vektorigrafiikan laatu säilyy samana suurentaessa sitä skaalamalla. (Kerminen 2008, 5.)
Vektorigrafiikka	Tietokonegrafiikkaa, joka muodostuu erilaisista objekteista, jotka ovat sidoksissa koordinaatistoon. (Kerminen 2009, 4.)
Rasterigrafiikka	Bittikarttagrafiikkaa, joka muodostuu pikseleistä. (Könkkölä 2011, 4.)

Pattern

Kuvio, jota muodostuu toistettavasta kuvasta, jota kopioimalla voi täyttää tason tai valinnan esimerkiksi Photoshopissa. (Adobe, 2017.)

Piirtopöytä

Piirtopöytä on tietokoneiden oheislaitteena toimiva piirustuslauta, jonka avulla piirroksot ja luonnokset voidaan tuoda tietokoneelle. Sitä ohjataan ohjauksynällä, joka mahdollistaa paineentunnistuksen ja toimii myös kursorina. (Webopedia.)

2 Sosiaalinen media

Sosiaalisessa mediassa jokaisella käyttäjällä tai ryhmällä on mahdollista toimia aktiivisena viestijänä tai sisällöntuottajana. Verrattuna joukkotiedotusvälineisiin sosiaalisessa mediassa viestintä tapahtuu monien käyttäjien kesken ja ero viestijän ja vastaanottajan välillä puuttuu. (Yhdistystoimijat 2019.)

2.1 Sosiaalisen median merkitys ja hyödyntäminen

Aktiivisuus sosiaalisessa mediassa vauhdittaa yhdistyksen viestintää eteenpäin. Sitä kautta tehdyt julkaisut voivat levitä ympäriinsä ohittaen valtamedian. Myöskään julkaiseminen tai arvojen ulostuominen ei ole riippuvainen yhdistyksen lehdistä tai muista painettavista julkaisuista, vaan niitä voi tuoda julki sosiaalisen median kautta. Mahdollisia julkaisukanavia on monia, ja yhdistyksen on aiheellista miettiä itselleen strategia siitä, miten se esiintyy eri sosiaalisen median välineissä. Tulisi muistaa myös nettietiketti ja esiintyä sekä osallistua keskusteluun kommentoiden muita kannustaen. Arvostusta herättää käyttäjä, joka osaa kuunnella, kysyä ja auttaa. (Yhdistystoimijat 2019.)

Sosiaalisessa mediassa toimijan on vaikea edetä ilman hyvää strategiaa. Sosiaalisen median markkinointistrategia on osa markkinointia, ja vaihtoehtoja sen kanaviksi on monia. Digimarkkinointi.fi -sivu suosittelee sosiaalisen media kanavaa miettivälle ottamaan ensin hallintaan kokonaisuudessaan yhden kanavan ja siirtyä vasta sen jälkeen laajentamaan markkinointiansa muihin kanaviin. Laajentaminen sosiaalisessa mediassa on helpompaa, kun voi vain miettiä, mitkä osa-alueet markkinoinnista haluaa viedä toiseen. (Digimarkkinointi 2019.)

Yritykset valitsevat usein Facebookin sosiaalisen median markkinointikanavakseen. Siellä kilpailu on myös kovaa, koska suurin osa on tehnyt tuon kanavavalinnan. Sillä on suurin käyttäjäkunta, ja mainosalustana se tarjoaa eniten ominaisuuksia, kuten Chatbotin sekä oman analytiikan.

Kun kohderyhmänä ovat nuoret, Instagram-markkinointi on oikea valinta. Naiset ovat myös enemmän edustettuina Instagramin käyttäjäkunnassa, joten heidät tavoittaa sieltä tehokkaimmin. Instagramissa liikenteen ohjaaminen omille verkkosivuille on helpottunut ja Instagram Stories -ominaisuuden ansiosta ihmisiä voi houkuttaa palvelusivulle, jos sisältö on tarpeeksi mielenkiintoista.

Sosiaalisen median yleisimpiä tavoitteita ovat liikenteen ohjaaminen verkkosivuille, suora myyminen verkkosivustolla, yrityksen tunnettavuuden lisääminen, brändin tunnettavuuden lisääminen ja positiivisten mielikuvien luominen ihmiselle yrityksestä, asiakkaiden sitouttaminen yrityksen toimintaan ja vuorovaikutuksen kasvattaminen asiakkaiden kanssa. (Digimarkkinointi 2019.)

2.2 Toimeksiantaja sosiaalisessa mediassa

Loisto settlementin Instagram-päivityksissä on monipuolisesti erilaista itsetuotettua sisältöä. Syötteestä löytyy muun muassa valokuvia eri toimintojen tapahtumista, kuvia toimipisteistä, työntekijöiden välisistä kokouksista, informaatiota avoimista olevista chateista ja ajankohtaisista asioista. Tilillä on julkaistu myös videoita, jotka kuvastavat toiminnan monimuotoisuutta ja yhdistyksen toimintoja. Julkaistuna on myös aikaisemmin vektorigrafiikalla luotuja kuvituksia ja esimerkiksi Loisto Pajalla tehtyjä maalauksia ja piirroksia. Varsinaisia itsetuotettuja sarjakuvia ei yhdistyksen julkaisuista ennestään löydy.

Facebook-sivuilla on julkaistu samoja sisältöjä kuin Instagram-syötteessäkin. Jaettuja linkkejä ja pidempiä kirjoituksia on kuitenkin joukossa, mikä on Facebookin muodon sosiaalisen median kanavana huomioon ottaen oikea julkaisukanava niille. Myös videoita on julkaistu Facebookissa.

Loisto settlementin blogi on yksi kanavista, jossa voi myös julkaista vektorigrafiikalla tuotettuja sarjakuvia. Blogissa on entuudestaan julkaistu kirjoituksia loistolaisilta sekä nuorilta. Artikkeleiden kuvituksessa on käytetty aikaisempia kuvituksia kettuhahmosta.

3 Tietokonegrafiikka

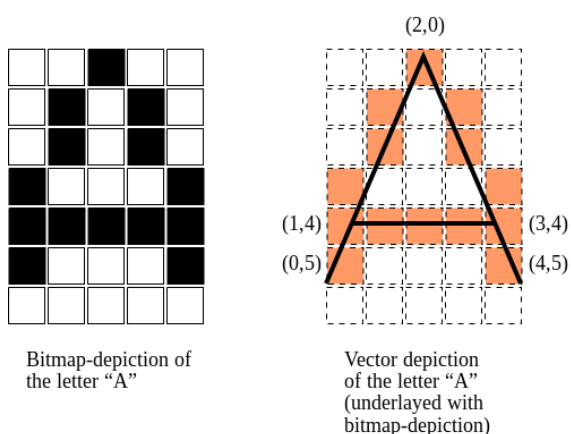
Tietokoneen grafiikan voi esittää kahdella tavalla, viivoina vektorigrafiikassa tai kuvapisteinä rasterigrafiikassa. (Jyväskylän yliopisto 2010.)

3.1 Vektorigrafiikka

Vektorigrafiikka on tietokonegrafiikkaa, joka muodostuu erilaisista objekteista, jotka ovat sidoksissa koordinaatistoon. Objektit voivat olla esimerkiksi suoria, monikulmioita, ympyröitä tai kaaria. Objektien muodot voi ilmaista koordinaatein sekä matemaattisin funktioin.

Vektorigrafiikan hyöty verrattuna bittikarttakuviin on siinä, että vektorigrafiikalla luodun kuvan kokoa voidaan muuttaa skaalaamalla ilman, että kuvasta tulee rakeisia. Etuna on myös kevyempi tiedostokoko. Bittikarttakuvaa suuretaessa taas kuvasta tulisi rakeisempi.

Vasemmanpuoleisessa kuvassa näkyy bittikarttakuva A-kirjaimesta ja vasemmalla kuva vektorigrafiikalla piirrettynä bittikarttataustaa vasten (kuva 1). Vektoritiedoston tiedostokoko riippuu kuvan yksityiskohtien määrästä eikä pikselimäärästä, kuten bittikarttakuvissa. Vektoritiedostot ovat resoluutioriippumattomia. (Kerminen 2009.)



Kuva 1: Eroavaisuudet bittikartta- ja vektorikuvan välillä (Wikicommons.)

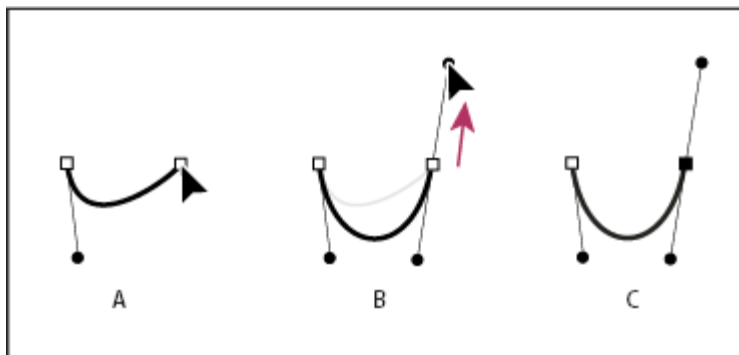
Sarjakuvanteossa piirtäminen grafiikkaohjelman vektorityökalulla on melko hidasta, ellei ohjelmassa käytetä Autotrace- tai Livetrace-työkaluja, jotka tekevät automaattisesti skannatun piirroksen vektoroinnin. Vektorigrafiikkaa käytetään usein graafisessa suunnittelussa, koska sillä voidaan luoda helposti logomaisia piirroksia. (Koskela 2018, 157.)

3.2 Adobe Illustrator

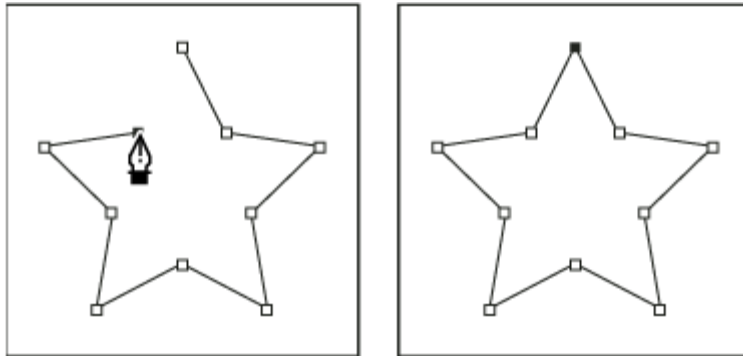
Adobe Illustrator on media-alan vakiintunein vektorigrafiikkaohjelmisto, jonka avulla voidaan luoda logoja, piirroksia, typografiaa ja kuvituksia. Niitä voi hyödyntää monipuolisesti paino-, web-, video- ja mobiilimediassa. Adobe Illustratoriä käyttäessä vektorikuvien piirtämisessä käytin Pen Tool -piirtotyökalua, jonka suomenkielinen nimitys on reittikynä.

Pen Tool -työkalu kuvakkeen alta löytyy Pen Toolin lisäksi työkalut Anchor Pointien eli tukipisteiden luomiseen (Add Anchor Point Tool) ja poistamiseen (Delete Anchor Point Tool). Convert Point Tool -työkalu taas säättää piirrettyjen kulmien kaltevuutta muuntamalla tukipistettä (kuva 2).

Path eli polku piirretään Pen Toolilla luomalla kaksi toisensa yhdistävää Anchor Pointia. Lisäämällä polkuun lisää tukipisteitä luodaan viivasegmentti, joten siitä syntyy suljettu kuvio, joka yhdistyy kulmakohdista (kuva 3). Uudemmissa versioissa on monenlaisia versioita Pen Toolista. Paintbrush Tool -työkalun avulla taas pystyy piirtämään Illustratorissa polun, joka automaattisesti luo sivellintä mukailevan muodon janalle. (Adobe 2019.) Pen Tool -työkalulla voi piirtää suoria viivoja, jotka muodostavat viivasegmentin (kuva 3). (Adobe 2018.)



Kuva 2: Convert Point Tool -työkalulla säädetään kulmien kaltevuutta (Adobe.)



Kuva 3: Kuvion piirtäminen Pen Tool -työkalulla (Adobe.)

Pen Tool -työkalulla piirrettyyn viivaan kaarevuutta saa muokattua pitämällä pohjassa työkalun toista pistettä asettaessa ja liikuttaessa määrittääkseen akselin kaltevuuden.

Brushes eli siveltimet-ikkunasta voi valita eri siveltimen muotoja ja luoda oman siveltimensä New Brush -valikosta. Itse käytin sarjakuviissa Basic-sivellintä, joka luo tarkkarajaisen normaalin viivan siveltimellä.

Illustratorissa on kaksi nuolyökalua. Musta nuoli on valintatyökalu, jolla valitaan teksti- tai grafiikkakehyksiä. Sen avulla työskennellään objektin kanssa sen muokkausalueella. Valkoinen nuoli taas on suoravalintatyökalu, jonka avulla valitaan kehyksen sisältö tai työskennellään suoraan muokattavan objektin parissa.

3.3 Rasterigrafiikka

Valokuva esitetään aina bittikarttagrafiikkana. Siitä voi puhua myös pikseli- eli rasterigrafiikkana tai bittikarttamuodossa esitettynä kuvana. Kuva muodostuu tällöin pikseleistä, joiden värit ovat määriteltynä. Kuvan laatu huononee kokoa säädettyäessä, koska ohjelma joutuu laskemaan sen kuvapisteen uudelleen. (Könkkölä 2011.)

Bittikarttakuva rakentuu suorakulmion muotoisista kuva-alkioista, jotka ovat pikseleitä. Kuvan tarkkuus ja tallennuskoko määräytyvät pikselien lukumäärän mukaan. Bittikarttakuvioiden käsittely on kuvan pikselien käsittelyä ja tarkoittaa pikselien poistamista, lisäämistä ja väriarvojen muuttamista. (Kerminen 2009.)

3.4 Adobe Photoshop

Photoshop on Adobe Systemsin kehittämä kuvankäsittelyohjelma. Sillä on sama kehittäjä Illustrator-ohjelman kanssa, ja usein ohjelmia myydään samassa Creative Cloud -pakettissa, johon sisältyvät molemmat ohjelmat.

Photoshop-ohjelmaa voidaan käyttää muun muassa valokuvien muokkaamiseen, kuvittamiseen, maalaamiseen ja graafiseen suunnitteluun. Sisältöä voi luoda sekä parantaa sen avulla. Myös 3D-taiteen tekeminen on mahdollista sen avulla. Photoshopissa on myös samat valintatyökalut ja samoja työkaluja, kuten Illustratorissa, esimerkiksi Pen Tool -piirtö työkalu. Vektorigrafiikan luominen on mahdollista Photoshopissakin.

Koska ohjelmat ovat samalta julkaisijalta, niiden käyttöliittymän ulkoasu on samantapainen. Illustratorissa luotuja tiedostoja voi helposti tuoda Photoshoppiin Smart Objecteina eli älykkäinä objekteina. Photoshopille saa myös ladattua useita eri maalaussiveltimiä, joilla voi luoda symmetrisiä kuvioita. (Adobe 2019.)

4 Tekoprosessi

Digitaalisen sarjakuvan luominen on tekoprosessina monivaiheinen. Prosessi vaatii suunnittelua ja valittavaan aiheeseen sekä teemaan perehtymistä. Useaa sarjakuvaa luodessa tulee ottaa huomioon, että tuloksena syntyvä kokonaisuus on yhtenäinen ja toimeksiantajalle sopiva. Prosessiin kuuluu monialaisesti eri työkalujen ja ohjelmien käyttöä. Tekoprosessissa edetään vaihe vaiheelta luoden kokonaiskuva digitaalisen sarjakuvan teon laajuudesta niin graafisen suunnittelun kuin käsikirjoittamisen osalta.

4.1 Prosessin aloitus

Sarjakuvien teko alkaa niiden luonnostelusta ja käsikirjoittamisesta. Käsikirjoittamisessa tulee ottaa huomioon kuvattavan asian esille tuominen niin, että ulkopuolinen ymmärtää sen. Itse aloitin työskentelyn hahmottelemalla kolme ruutua A4-paperille lyijykynällä. Luonnostellun sarjakuvan piirtäminen loppuun digitaalisesti on helpompaa, kun se on ensin tussattu tusseilla ”puhtaaksi”. Skannauksen jälkeen ääriiviivat näkyvät näin paremmin.

Illustratorissa vektoroidut objektit muodostavat layereitä eli tasoja. Valitut objektit voi yhdistää yhdistää ryhmiksi, mikä helpottaa useiden eri objektien organisointia. (Adobe 2018.)

Skannaus toteutetaan TIF-muotoisena. TIF-tiedosto ei pakkaa dataa, jolloin kaikki skannauksessa saatu informaatio säilyy. (Koskela 2018, 167.) Resoluutio vaikuttaa yksityiskohtien tarkkuuteen bittikarttakuvissa. Se ilmaistaan pikseleinä tuumalla ppi. Nettijulkaisun yleisin käytetty resoluutio on 72 dpi. Dpi tarkoittaa väriainepisteiden määrää tuumalla. Sitä kutsutaan näyttöresoluutioksi. Isolla resoluutiolla varustetut jpg-muotiset kuvat ovat sävykäämpiä, mutta tiedoston koko on suurempi, joten sivun ja tiedoston lataus hidastuu. Photoshopissa ja Illustratorissa on Save for Web -toiminto, joka mahdollistaa kuvien tallentamisen kevyesti nettikäyttöön sopivana.

4.2 Moodboardin luominen ja teeman valinta

Sarjakuvan tekoprosessi alkoi suunnitteluvaiheella, jossa loin kaksi toisistaan erilaista moodboardia kuvastamaan mahdollista visuaalista tyyliä sarjakuvaan. Moodboard tarkoittaa kollaasia kuvista, teksteistä ja materiaaleista, jotka loisivat visuaalisen kokonaisuuden. Niiden käyttö on yleistä graafisessa suunnittelussa, kun suunnittelija haluaa esitellä visuaalisen esimerkin asiakkaalle. (Creative Bloq, 2018.)

Ensimmäinen moodboard oli nimeltään ”Urbanikettu - vektorigrafiikka”. Siinä oli koottuna valikoima kaupunkimaisia ja hauskoja kettuhahmoja, jotka olivat toteutettu vektorigrafiikkatekniikalla. Toisena vaihtoehtona toimi ”Metsän eläimet - luonnollisempi grafiikka” - moodboard. Siinä hahmot olivat toteutettu tussilla piirrettynä ja olivat visuaaliselta ilmeeltään enemmän käsintehtyistä. Miljöö oli myös luontopainotteisempi ja muistutti enemmän lastenkirjoissa käytettyä grafiikkaa.

Eri vaihtoehtoja luodessa kannattaa aluksi luoda kaksi toisistaan hyvin erilaista esimerkkiä. Käsintehtyn ja selvästi vektorigrafiikalla luodun version välillä on selkeä eroavaisuus, joten esimerkkiehdotukset erosivat paljon toisistaan. Loin esimerkit Pinterest-palvelua hyödyntämällä löydetyistä kuvista ja käytin myös Googlen kuvahakua. Loin näistä kollaa-sin, joka muodosti moodboardin.

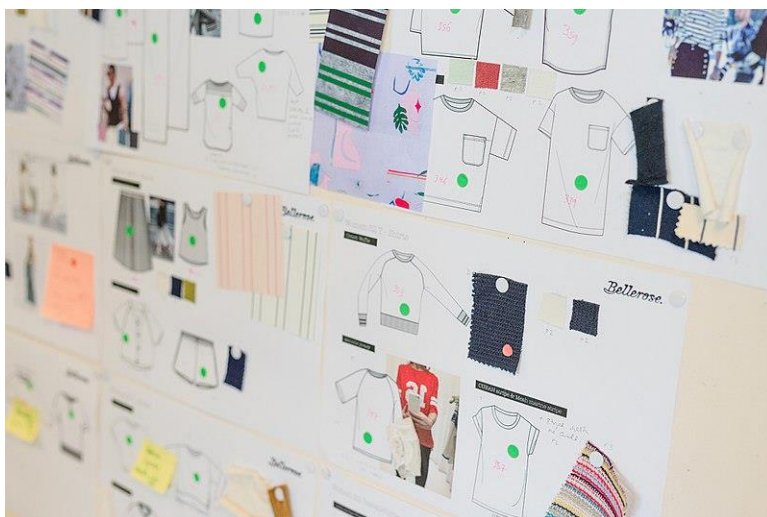
Pinterest on internetissä oleva visuaalinen työkalu, jonka kautta voi löytää uusia ideoita esimerkiksi graafiseen suunnitteluun liittyen. Käyttäjä voi lisätä valitsemansa kuvat omiin tauluihinsa, jotka ovat kuin kansioita, jotka muodostuvat sinne kerätyistä kuvista. Palvelu tarjoaa myös saman tyylistä kuvista ehdotuksia käyttäjälle, joka parantaa käyttäjää kiinnostavien kuvien löytämistä. (Pinterest 2019.)

Moodboardit kuvastavat lyhyesti yleistä tunnetta ja niillä pyritään luomaan nopea sekä helposti luotu esimerkki eri visualisointimahdollisuuksista. Toimeksiantajan edustajan kanssa käydyn keskustelun pohjalta päädyimme ensimmäiseen vaihtoehtoon sarjakuvien toteutuksessa. ”Urbanikettu - vektorigrafiikka” oli nuorekas ja teemaltaan sopi paremmin kuvaamaan nuoriin panostavan yhdistyksen toimintaa olemalla samaan aikaan moderni.

Vektorigrafiikka istuu myös hyvin yhteen Loisto settlementin logon kanssa, joka on ulkoasultaan ääriiivaton. Aikaisemmin on jo käytetty yhdistyksen visuaalisessa ulkoasussa tussipiirroksia maskottina toimivasta kettuhahmosta ja halusimme nyt luoda jotain uutta.

Sarjakuvaa tehdessä teema määrittää sen kohdeyleisön (WikiHow.). Sarjakuva pyrkii informoimaan yhdistyksen eri toiminnoista ja tuoda nuorekkaasti julki arvoja huumorin kautta. Tarinoissa huumori on luonteeltaan harmitonta ja hyväntuulista.

Kuvassa 5 on esimerkki moodboardin eri käyttömahdollisuuksista. Sitä voi käyttää monipuolisesti ideointityökaluna myös vaatetuksen, sisustamisen ja teollisen muotoilun suunnittelussa



Kuva 5: Esimerkkikuva moodboardista (Wikicommons.)

4.3 Käsikirjoittaminen

Tarinan tärkeys

Sarjakuvassa on kyse kuvan ja tekstin yhteistyöstä, sillä ne kertovat yhdessä kerrottavan tarinan lukijalle. Hyvä tarina heikomman piirroksen kanssa, mutta hyvä piirros tai teksti ei pelasta heikkoa tarinaa. Tarina saa lukijan mukaansa, mutta piirrostyylillä vaikuttaa myös vahvasti siihen kiinnostuuko lukija sarjakuvasta. Piirrostyylin ollessa vaikea tai liikaa kes-

kittymistä vaativa lukija voi kyllästyä siihen. Liiallinen tekstimäärä voi kyllästyttää myös lukijan. Sarjakuvassa sekä kuvan että tekstin tulisi osallistua tarinan kertomiseen. (Ahokoivu 2007,10-11.)

Ennen käsikirjoituksen luomista sarjakuviin tutustuin Loisto Settlementin vuoden 2017 vuosikertomukseen ja eri toimintojen nettisivuihin saadakseni sieltä informaatiota eri toimintamuodoista, joita tulin esittämään sarjakuvissa. Listasin paperille eri arvoja, jotka nousivat keskeisinä kuvaamaan toimintoja. ”Käsikirjoituksessa on tarkoitus antaa tarinalle alku ja loppu, sekä kaikki siltä väliltä” (Koskela 2018.)

Taiteen tarkoitus

Steve McCloud kirjoittaa kirjassaan ”Sarjakuva – näkymätön taide” muun muassa taiteen tarkoituksesta. Puhtaimmillaan taiteessa on kyse siitä, miten se on sidoksisissa tarkoitukseen eli täytyy päättää, mitä taiteelta haluaa. McCloud:in mielestä sarjakuvaan pätee sama sääntö kuin muihinkin taiteenlajeihin, koska kaikkien teosten luominen kaikissa ilmaisuvälineissä seuraa aina tiettyä polkua. Hänen esittelemänsä polku muodostuu kuudesta askeleesta, joita ovat: Idea/tarkoitus, muoto, idiomi, rakenne, tekniikka ja pinta.

Ensimmäisenä tarkoitus lähtee muodostumaan virikkeistä, ideoista, tunteista, filosofioista, ja teoksen tarkoituseristä. Niistä muodostuu teoksen sisältö. Toisena päätetään teoksen muoto. Esimerkiksi piirustus, maalaus vai digitaalinen sarjakuva. Kolmantena valitaan taiteen lajityyppi, johon teos kuuluu vai muodostaako se oman lajityyppinsä eli idiomien. Neljäntenä tehdään päätös siitä, mitä jätetään pois ja miten teos sommitellaan eli rakenne. Viidentenä vaiheena tehdään varsinainen työ eli vuorossa on tekniikka, joka sisältää muun muassa käytännön tietämyksen, keksimisen ja ongelmien ratkaisun. Kuudentena McCloudin jaottelussa on pinta eli tuotannolliset arvot, loppusilaus ja ensisilmäyksellä huomattavat seikat. (McCloud 1994, 169-171.)

Ilmeet ja tunteiden korostaminen sarjakuvassa

Sarjakuvahahmoja suunniteltaessa tulee ottaa huomioon myös hahmojen kasvojen ilmeet. Apuna voi käyttää koottua ilmearkistoa, mistä näkee, kuinka ilmeet saadaan aikaiseksi

muutamalla viivalla. Ilmeiden tulee vastata tapahtumia ja ruudun dialogia. Kuvakerrontaa saa elävämmäksi muuttuvilla ilmeillä. (Koskela 2018, 116)

Kehon mittasuhteet sarjakuvissa vaihtelevat sarjakuvan tyylilajin mukaan. Realistisissa sarjakuvissa hahmot ovat kuvattu luonnonmukaisissa mittasuhteissa, kun taas huumori-sarjakuvissa hahmot ovat yleensä lyhyempiä ja pyöreämpiä. Tämä helpottaa niiden mah- tumista vaakatasoiseen sarjakuvastriippiin. Kun sarjakuvassa näkyy hahmon koko vartalo, sitä pystyy käyttämään tunteiden ilmaisemiseen paljon tehokkaammin. Ilmeikkäiden hah- mojen kautta lukija voi tavoittaa teatterin tapaan hahmojen tunteet liikkeitä ja reaktioita yli- korostamalla. (Koskela 2018, 118-120)

4.4 Sarjakuvien luonnostelu ja tussaus

Alla on kuvia (kuva 6) tussatuista sarjakuvaluonnoksista. Sarjakuvan tussaus helpottaa linjojen hahmottamista, kun vektorigrafiikkaa aletaan piirtää skannatun piirroksen päälle. Pelkän lyijykynäluonnoksen pohjalta tehtävä vektorointi on haastavampaa. Itse käytin sar- jakuvaa tussatessani ohutkärkisiä Micron Fineliner -tusseja.

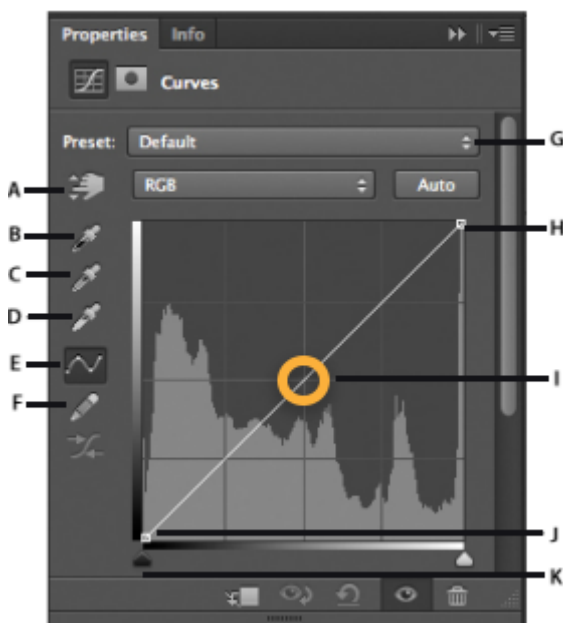


Kuva 6: Kolme tussattua sarjakuvaa skannattuna

4.5 Sarjakuvan piirtäminen Illustratorissa

Skannatun TIF-muotoisen sarjakuvan kuvatiedoston voi avata kahdella tapaa Illustratorissa. Ennen kuvan tuomista Illustratoriin kuvasta voi muokata Photoshopissa ylimääräiset lyijykynän jäljet pois säätämällä valkoisten ja mustien värien tasapainoa niin, että harmaansävyt vähenevät. Tämä tapahtuu esimerkiksi säätämällä Levels- tai Curves-asetuksia Photoshopissa. Photoshopissa käyriä säätämällä voi asettaa uudelleen pisteitä kuvan koko sävyalueella. Kuvaajassa on aluksi suora lävistäjäviiva, joka ilmaisee kuvan sävyjä.

Kuvassa 4 H-kirjaimella merkitty kohta tarkoittaa mustan pisteen asettamista ja J-kirjaimella valkoisen pisteen asettamista. Kun pisteitä vetää kohti keskikohtaa, valkoisten ja mustien sävyjen välinen ero korostuu kuvassa. Näin harmaansävyt vähenevät, joten skannatussa kuvassa näkyy lyijykynän jäljet heikommin ja mustan tussin jäljet erottuvat paremmin. (Adobe 2017.)



Kuva 4: Ominaisuudet-paneelin Käyrät-toiminto Photoshopissa (Adobe Photoshop.)

Aloitin sarjakuvan tekemisen Illustratorissa luomalla ensiksi uuden tiedoston. Tein 1080x1080 resoluution koossa olevan tiedoston, valitsin väriasetukseksi RGB:n ja tarkkuudeksi, jota käytetään rasteriefekteissä, 300 ppi. Näin tiedosto olisi valmiina painotuoteisiin, mikäli sarjakuvaa hyödynnetään esimerkiksi esitteissä.

Toin skannatun tiedoston luotuun tiedostoon valitsemalla File-valikosta valinnan Place. Tämä sijoittaa tiedoston sen ensimmäiselle tasolle eli layerille. Jätin skannatun tiedoston ensimmäiselle layerille ja aloin työstämään sen päälle ylemmille tasoille varsinaista vektoritua sarjakuvaa. Itse vektorin luomisen aloitin luomalla ääriviivat hahmolle Pen Tool -työkalun avulla. Vektorin luominen hahmosta voi olla helpompaa, jos ensiksi rakentaa hahmon siluetin muotoisen kokonaisuuden ja alkaa koota sen päälle yksityiskohtia. Näin on helpompi jälkikäteen muokata yksittäisten yksityiskohtien värejä tai ääriviivan paksuutta tai kulmien muotoa.

Kolmiruutuisen sarjakuvan teossa helpottaa, kun kokoaa eri ruutujen objektit omiksi ta-soikseen. Valitsemalla valintatyökalulla usean objektin aktiiviseksi kopioitavaksi ja valitsemalla Edit-valikosta Paste in Place -toiminnon Illustrator kopioi valitut tiedostot valitulle tasolle.

Illustratorin Stroke-valikosta voi säädellä piirretyn janan paksuutta Weight-kohdasta. Sarjakuvissa käytin useimmiten 2pt-paksuutta. Cap-kohdasta voi valita polun päätepisteen muodon. Muodon voi valita päättyvän pisteeseen, tai sen reunuksiin tai muoto voi olla pyöreä. Corner-kohdasta voi säätää taas muodon kulman muotoa.

Luonnoksesta valmiiseen grafiikkaan

Verratessa JANE:n sarjakuvan ensimmäistä luonnosta (kuva 7) ja valmista sarjakuvaa (kuva 8) huomaa pienet muutokset, joita sarjakuvan toteuttamisen varrella on tapahtunut. Esimerkkinä sarjakuvan teossa pitää huomioida tarinan ja kontekstien ymmärrys lukijan kannalta niin, että se on mahdollisimman hyvin ymmärrettävissä.

JANE-sarjakuvaan loin aluksi ensimmäiseen ruutuun tapahtumapaikaksi yhdistyksen toimipaikassa olevan huoneen, jossa on metsätapetit. Muutin lopulliseen versioon ruudun

tapahtumapaikan, koska lukija ei olisi pystynyt hahmottamaan siitä mikä paikka on kyseessä ja olisi ollut helposti väärin tulkittavissa metsäksi. Lopullisessa sarjakuvassa hahmot kuvaavat kameroillaan ulkoilmassa. Sarjakuvaa tehdessä tulee siis huomioida, että lukija ei välttämättä tunnista kaikkia tapahtumapaikkoja, joten taustat tulisi olla helposti hahmotettavissa.



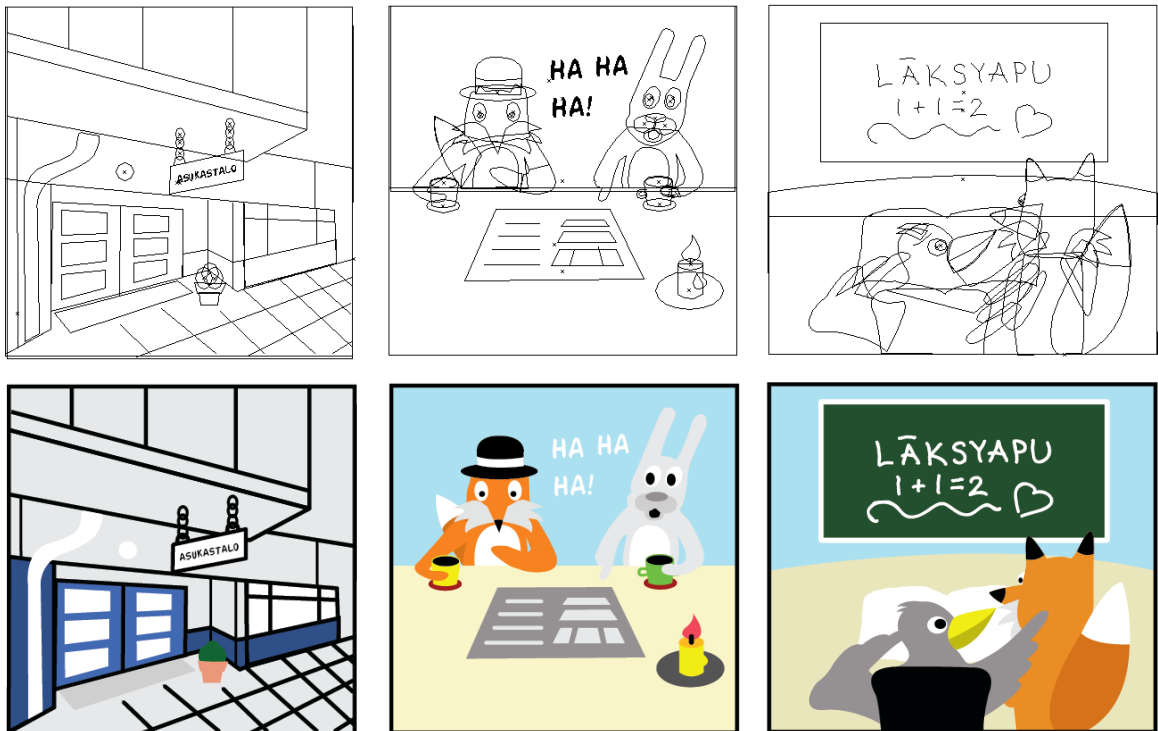
Kuva 7: Ensimmäinen Lyijykynäluonnos sarjakuvasta

Kuva 8: Lopullinen versio samasta sarjakuvasta

Kopioitavuus ja skaalattavuus

Illustratorissa luotuja hahmoja voi kopioida kertaalleen ja käyttää uudelleen toisissa sarjakuvissa. Tämä nopeuttaa sarjakuvien tuottamista. Jo piirretyn hahmon voi kopioida ja poistaa siitä tietyt objektit, joita hahmo ei tarvitse seuraavassa sarjakuvassa. Yksityiskoh-
tia kuten silmiä voi uudelleen skaalata ja muokata helposti isommaksi ilman, että koko objek-
tia täytyy luoda kokonaan uudelleen. Väriytyksen voi myös poimia väripalettiin kopioi-
dusta objektista. Näin värejäkään ei tarvitse uudelleen määrittää. Hahmot voi koota erilli-
seen tiedostoon, jolloin niistä syntyy kokonainen hahmokartta.

Ensimmäisellä rivillä on näkyvillä Illustratorin muodostaman viivagrafiikan ääriviivat, mutta lopullisessa versiossa alemmalla rivillä ääriviivat eivät näy (kuva 9). Ääriviivat saavat näkyviin View-valikosta valitsemalla Outline-vaihtoehdon näkymäksi. Preview eli esikatselu näyttää grafiikan sellaisenaan, kun se tulee näkymään väreineen tiedostossa.



Kuva 9: Sarjakuvan muodostuminen grafiikaksi

4.6 Vektorigrfiikan muokkaus Photoshopissa

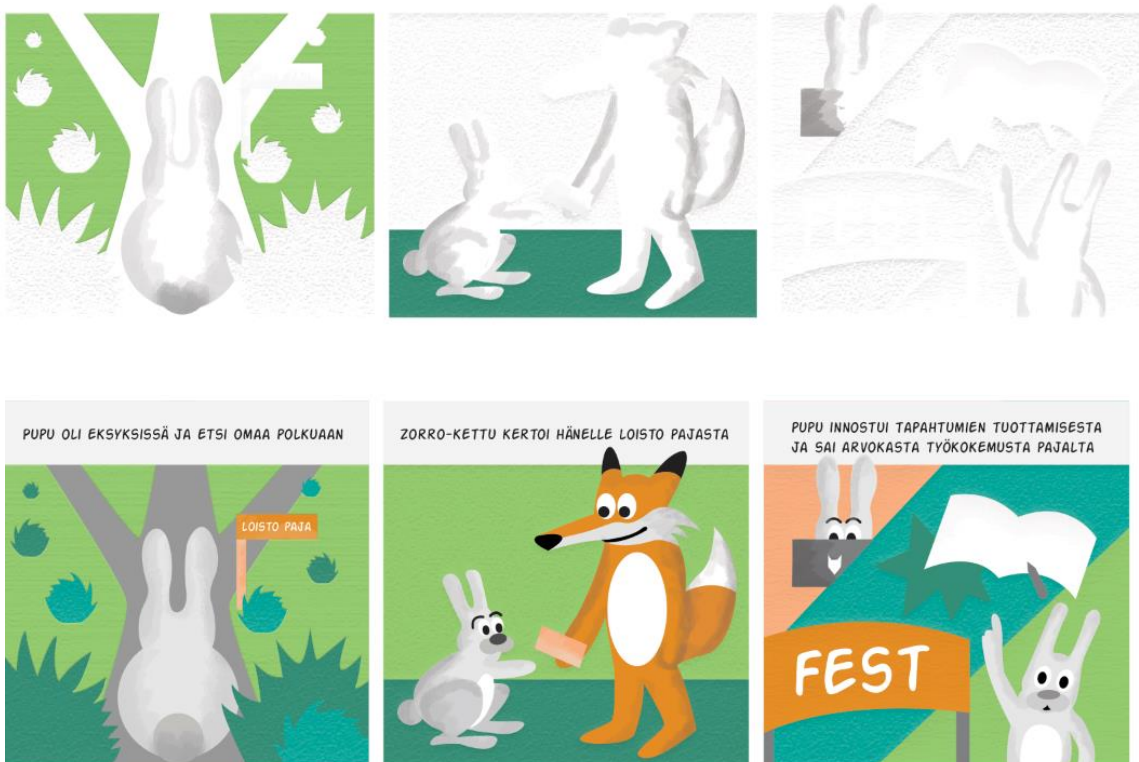
Älykäs objekti

Illustratorissa luotuani sarjakuvan pystyin kopioimaan valitun objektin ja tuoda sen älykäänä objektina Photoshop-tiedostoon. Älykäs objekti tarkoittaa tasoa, joka sisältää rasteri- tai vektorikuvien kuvatietoja. Se sisältää alkuperäisen tiedoston ominaisuudet, joten se sisällyttää tason tietojen muokkaamisen. (Adobe 2018.)

Tasot ja maskit

Photoshopissa tasot eli layerit ovat kuin läpinäkyviä päällekkäin pinottuja tasoalueita. Niiden avulla voidaan tehdä useita eri tehtäviä ohjelmassa, kuten yhdistää kuvia, lisätä tekstiä kuvaan tai vektorigrafiikkamuotoja. Tasotyöliien kautta niihin voi lisätä esimerkiksi varjoja tai hehkua. (Adobe 2018)

Maskien avulla voi Photoshopissa hyödyntää tasoja niin, että osa tasosta katoaa näkyvistä ja alla olevat tasot tulevat näkyviin, kun tasolla on maski käytössä. Ylemmässä kuvassa on näkyvissä Photoshopin tasot, jotka olen lisännyt Illustratorissa luodun vektorikuvan päälle (kuva 17). Alemmassa kuvassa näkyy lopullinen sarjakuva, jossa on kaikki tasot yhdessä kuvassa näkyvissä (kuva 18).



Kuva 17: Sarjakuvan varjot

Kuva 18: Vektorigrafiikka ja varjot yhdistettyinä

Illustratorissa luodun vektorigrafiikan voi tuoda älykkäänä objektina eli Smart Objectina Photoshopin tasoihin. Tällöin se säilyy vektorimuodossa ja objektin voi päivittää, jolloin siihen tehdyt muutokset näkyvät myös Photoshop-tiedostossa.

Älykkään objektin yläpuolella näkyvät tasot, joilla on niihin linkitetyt maskit (kuva 19). Maskeja voidaan käyttää, kun halutaan muokattavaksi alueeksi vain jokin tietty osa kuvasta. Maskissa valkoiset alueet ovat näkyviä ja mustat piilotettuja.



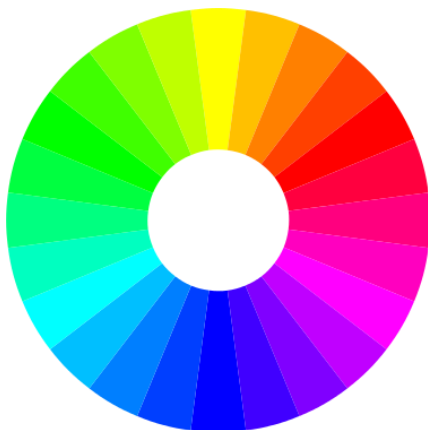
Kuva 19: Tasojen maskit ja Smart Object -taso Photoshopissa

4.7 Värit, fontti ja tekstuurit

Värijärjestelmät

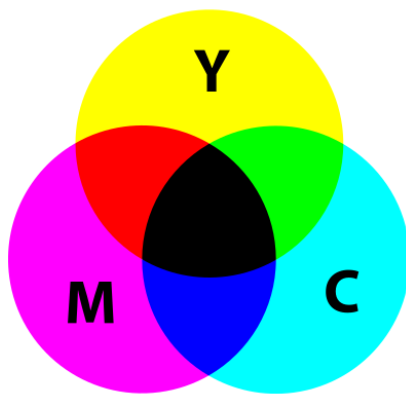
Värijärjestelmiä on muun muassa harmaasävy (grayscale), RGB, CMYK, Pantone ja LAB-värit. Harmaasävyä käytetään harmaasävykuvissa ja värisyvyys on niissä usein 8 bittiä. Pikseleiden väri kuvataan siinä luvulla 0-255, mustan ollessa 0 ja valkoisen väripisteen ollessa 255.

RGB-värijärjestelmässä muodostuvat punaista, vihreää ja sinistä valoa sekoittamalla keskenään. Valoja yhdistäessä puhutaan additiivisesta värinmuodostuksesta. Lopputulos on sitä vaaleampi mitä enemmän valoa on. RGB:tä käytetään tietokoneen näytöissä, televisioissa ja puhelimissa (kuva 10).



Kuva 10: 24-värinen RGB-väriympyrä (WikimediaCommons.)

CMYK-värijärjestelmää käytetään lähinnä painotuotteita varten. Värejä käytetään painamiseen, kun puhutaan neliväripainosta. CMYK muodostuu syaanista, magentasta, keltaisesta ja avainvärinä toimivasta mustasta (kuva 11).



Kuva 11: CMYK-värimalli (WikimediaCommons.)

Pantone-värijärjestelmän värejä kutsutaan spottiväreiksi ja järjestelmä on muodostunut alan standardiksi painoteollisuudessa. Pantone-värit sekoitetaan erivärisistä musteista ennen painamista. Sen etuna on värien tasalaatuisuus ja kohdistusongelmien väheneminen. Pantone-värit voidaan poimia PMS (Pantone Matching System) -värikartoista järjestysnumeroiden avulla ja niiden etuna on painotuotteisiin tarkalleen värikartalta poimitut värit. Värejä käytetään muun muassa tekstiilipainatuksissa ja erikoismateriaaleille painettavissa merkinnöissä.

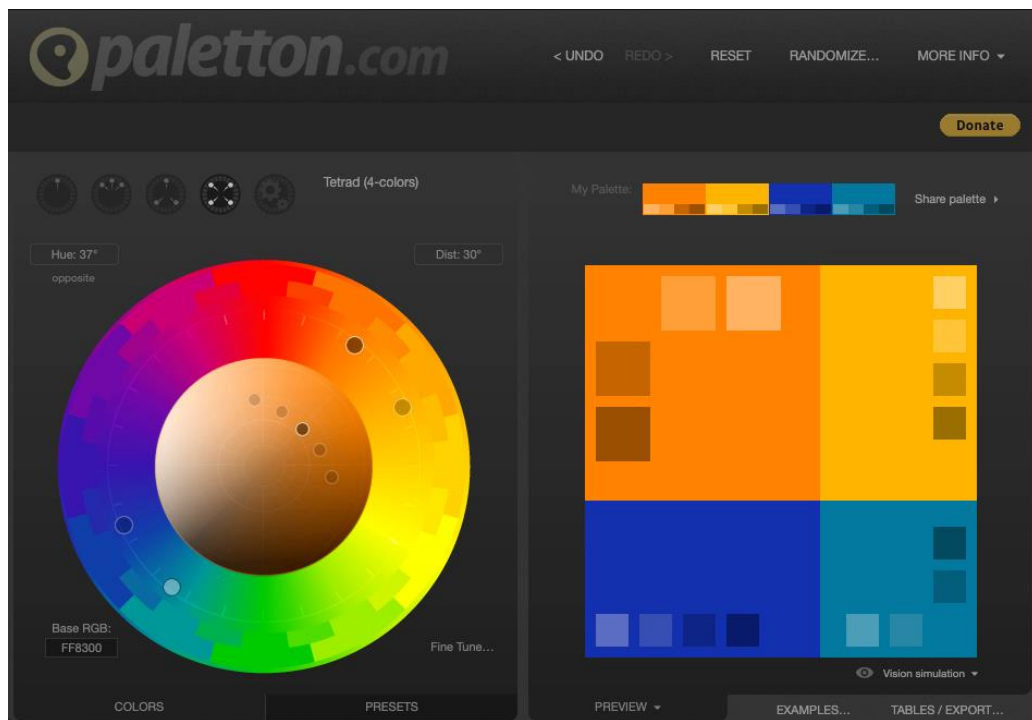
LAB-värijärjestelmä on matemaattinen tapa määrittellä värit kaikkein luotettavimmalla tavalla. Se sisältää kolme eri värikanavaa. L-värikanava ilmaisee luminanssin eli kirkkauden prosentteina. A ja B ilmoittavat taas värisävyn. Värijärjestelmää käytetään hyvin harvoin käytännön työskentelyssä. (Graafinen 2015.)

Väripaletti

Internetistä löytyy useita verkkosovelluksia, jotka auttavat sopivan väripaletin kokoamisessa. Käytin sarjakuvaan sopivia värejä etsiessäni Paletton - Color Scheme Designer -

verkkosovellusta. Itse haluamansa pohjaväriin, jonka ympärille palettia aletaan rakentamaan, voi syöttää RGB-arvona sivulle. (Paletton.)

Sivulle on syötetty graafisessa ilmeessä käytetyn oranssinväriin HEX-värikoodi ff8300, jonka perusteella sivu loi neljä sopivaa väriä sen rinnalle (kuva 12).



Kuva 12: Näyttökuva Paletton.com:in luomasta väripaletista sekä väriympyrästä (Paletton.com)

Illustratorin ja Photoshopin Swatches-kohdassa on valmiina eri väripalasia, joista muodostuu väripaletti, josta voi valita sopivat värit käytettäväksi. Väripalasia voi luoda myös itse sekä koota oman väriyhmän.

Väreillä on vaikutusta kuvakerronnan kannalta sarjakuvassa. Värit voivat luokitella yhteensopiviin, toisiaan lähellä oleviin sävyihin, toisiaan täydentäviin sävyihin ja vastaväreihin. Yhteensopivia värejä ovat esimerkiksi oranssi ja keltainen, koska ne ovat lähellä toisiaan väriympyrän sävyissä. Toisiaan lähellä olevat sävyt taas koostuvat eri puolilla väriympyrää

olevista sävyistä. Niiden välillä ei ole voimakasta kontrastia, ja niillä on rauhoittava vaikutus kokonaisuuteen. Toisiaan täydentäviä sävyt ovat toisiaan vastapäätä väriympyrässä ja ne luovat kuvakerronnan kannalta voimakkaan kontrastin ja jännitteen. Vastavärit sijaitsevat vastakkaisilla puolilla toisiaan väriympyrässä. Esimerkiksi punainen ja vihreä ovat keskenään vastavärejä ja luovat keskenään kontrastia. (Koskela 2018, 138-139)

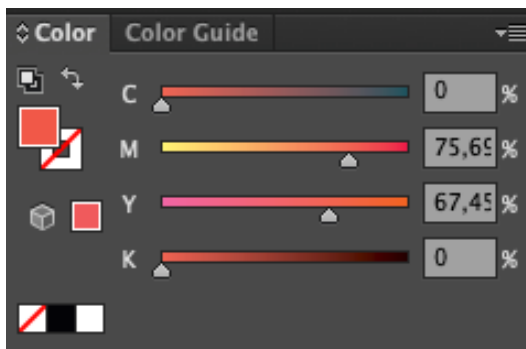
Fontti

Sarjakuvissa käytetty typografia eroaa yhdistyksen graafisen ohjeistuksen fonteista. Sarjakuvaa varten on erikseen sarjakuvaa varten luodut fontit, jotka sopivat sen ilmeeseen paremmin. Käytän sarjakuvissa puhekuplissa fonttia nimeltään Action-Man, joka on tyyliltään hyvin sarjakuvamainen ja sopii täten hyvin käytettäväksi fontiksi. Lisenssiltään fontti on osa Freeware-fonttipakettia ja fontin on suunnitellut Iconian Fonts. (Fontsqurrel 2009.)

Väritys

Adobe Illustrator ohjelmalla värityksen viivapiirrokselle voi tehdä monella tapaa. Yksi näistä työkaluvaihtoehdoista on Live Paint Bucket Tool. Väritys tapahtuu valitsemalla ensin Selection Tool -työkalulla väritettävän alueen, jolle haluaa "pudottaa" valitun ensimmäisen värin. Illustratorissa piirretyn objektin alueelle voi valita helposti värin valitsemalla ensin objektin aktiiviseksi ja valitsemalla sitten väripaletista haluttu väri alueelle. Halutun värin voi myös valita pipettityökalulla, joka valitsee väriksi sillä valitun värin käytettäväksi.

Väri-paneelissa on sekä täyttö- ja viivaväri. Jos väriksi valitsee valkoisen ruudun, jossa on punainen poikkiviiva tällöin alueella ei ole väriä. (Adobe 2017.) Kuvassa näkyvässä väripaletissa täyttövärinä on punainen ja viivaväriä ei ole ollenkaan (kuva 13).



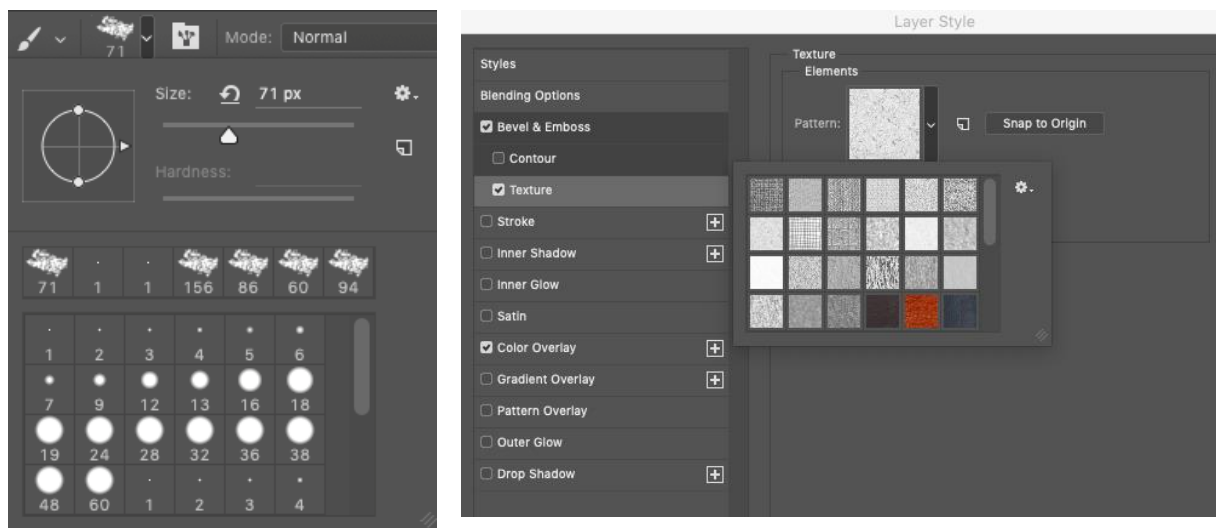
Kuva 13: Väri-paneeli Photoshopissa

Siveltimet ja tekstuurit

Photoshopissa on erilaisia siveltimiä, joilla voi värittää vektorigrafiikalla luotuja objekteja. Siveltimiä voi myös itse luoda ja ladata lisää internetistä.

Itse sarjakuville valitsin käytetyn pohjaväriin jo Illustratorissa. Photoshop-ohjelmaa ja sen maalaustyökaluja käytin lisätäkseen varjostuksia kuviin. Pystyin hyödyntämään sivellintyökalun paineentunnistus-ominaisuutta käyttäessäni väritykseen piirtopöytää hiiren sijasta. Tällöin sivellimen jälki tuli tiedostoon, sillä voimakkuudella, mitä käytän kynän painamiseen piirtopöytää vasten.

Sivellintekstuurilla voi saada sarjakuvaan käsintehtyyn näköisen vaikutelman, jolloin se ei näytä niin kliinisiltä. Photoshopista löytyy valmiina useita eri sivellinvaihtoehtoja (kuva 14). Photoshopin Layer Style eli tason tyyli -valikosta voi valita erilaisia tekstuurelementtejä valitun tason kuvioksi (kuva 15).



Kuva 14: Photoshopissa voi valita siveltimeksi eri vaihtoehtoja. (Photoshop.)

Kuva 15: Tekstuureita voi lisätä tason tyyli -valikosta (Photoshop.)

Vasemmanpuoleisessa ruudussa on lisätty Illustratorissa perusvärit vektoritiedostoon. Käytetty oranssi väri on sama, joka on värinä yhdistyksen graafisessa ohjeistuksessa. Oikeanpuoleisessa ruudussa on lisätty varjostukset sivellintyökalulla Photoshopissa sekä

tekstuurit tason tyyliaasetuksien kautta. Myös teksti ja tekstilaatikko on lisätty kuvaan Photoshopissa (kuva 16).



Kuva 16: Varjostuksen lisääminen ja tekstuurit

4.8 Hahmosuunnittelu

Sarjakuvissa esiintyvät hahmot voivat olla omaelämäkerrallisia, fiktiivisiä ihmishahmoja, eläimiä, tai mitä tahansa. Silloin kun sankariksi ei haluta ihmishahmoa, ovat eläimet oivia alter egoja ihmismäisine ominaisuuksineen.

Esimerkiksi suomalaisissa sarjakuvissa esiintyy myös paljon eläimiä tai eläimellisiä hahmoja sarjakuvissa. Juban Viivissä ja Wagnerissa Wagner esiintyy ihmismäisenä sikana. Milla Paloniemen Kiroilevassa siilissä hahmo on siilimäinen, mutta sen tavat ja dialogi ovat hyvin ihmismäisiä. Kettu-hahmo on tuttu näky suomalaisissa sarjakuvissa. Tuuli Hyypen Nanna-sarjakuvassa kettu ja nuori nainen ovat samassa persoonassa. (Koskela 2018, 117.)

Jarkko Vehniäläisen Kamala luonto -strippisarjakuvassa päähenkilöitä ovat ystävykset ilves ja kärppä. Sarjakuvassa esiintyy myös muita metsän asukkaita, joihin kuuluu myös kettu, joka näyttäytyy sarjakuvassa sekopäisenä hahmona. Kamalan luonnon eläimet ovat petoja, mutta eivät kuitenkaan pahoja. Sarjasta löytyy kontrasteja – toisinaan siinä esiintyy

kevyempää huumoria sekä usein myös syvällisempää pohdintaa. Aiheina on muun muassa ollut pohdintaa elämän tarkoituksesta, ystävydestä, vapaudesta, masennuksesta, rakkaudesta ja rukouksen merkityksestä. (Kirkko ja kaupunki 2016.)

Suunnittelun aloitus

Hahmosuunnittelu lähtee liikkeelle hahmon identifioinnista. Täytyy vastata kysymykseen, miksi hahmo on sellainen kuin on. Myös se, kenelle hahmo on kohdennettu, on tärkeää. (Cloudscapecomics.) Toimeksiantajan huomioon ottaen kohderyhmänä on ensisijaisesti nuoret ja nuoret aikuiset, koska yhdistys tarjoaa heille laajalti palveluita toimintojensa kautta.

Hahmojen tuli olla visuaalisesti toimivia ja tyyliään yhtenäisiä, vaikka hahmot olivat luonteeltaan erilaisia. Niiden tarkoitus oli olla selkeitä ja miellyttävän näköisiä. Hahmoa pystyi tuomaan visuaalisen ulkoasun lisäksi esille dialogin kautta. Toimintaa kuvaavissa sarjakuvissa kuvaus painottui toiminnan kuvaamiseen hahmojen välisten dialogin kautta. Dialogiin sisältyi usein huumoria, joka teki sisällöstä hauskan ja helposti lähestyttävän. Yhdistyksen hahmojen taustatarinaa ei esitetty sarjakuvissa, mutta niiden luonteenpiirteet ja roolit tulivat ilmi sarjakuvissa nähtävien tilanteiden kautta.

Hahmosuunnittelun toteutus

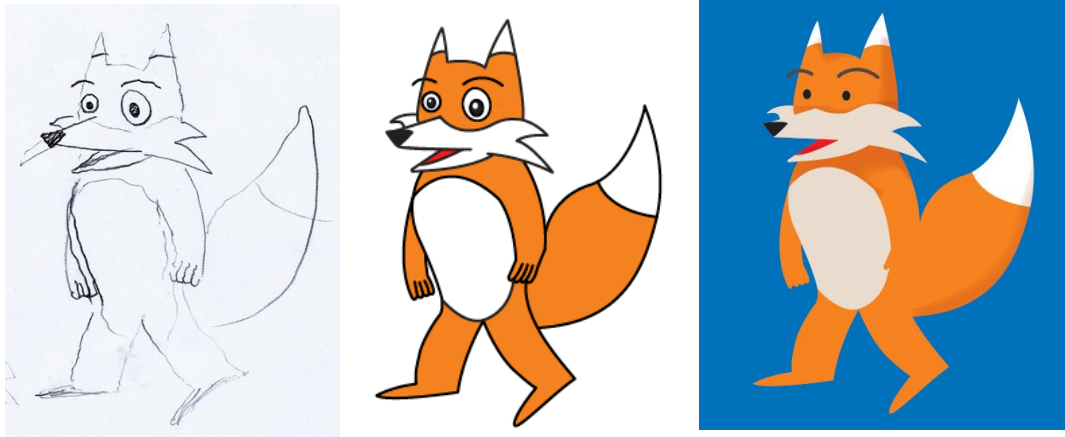
Luonnostellessa hahmoa piirsin lyijykynällä paperille useita eri vaihtoehtoisia versioita eri hahmoista (kuva 20). Kuvasin hahmoja eri kulmista ja eri asusteissa suunnitellessani hahmon kokonaisuutta. Piirsin erilaisia vaihtoehtoja erityisesti hahmojen silmistä, koska ne ovat tärkeässä osassa hahmojen tunnetilojen ja reaktioiden kuvaamisessa.



Kuva 20: Ensimmäinen luonnos eri eläinhahmoista

Vertailin luonnostelemiani hahmoja jo olemassa oleviin eläinhahmoihin, joita on käytetty sarjakuissa aikaisemmin. Hahmoja suunniteltaessa kysyin yhdistyksen eri työntekijöiltä, mitkä eläinhahmot olisivat sopivia kuvastamaan yhdistyksen toimintaa ja olisivat suomalaisia eläimiä. Suullisten kyselyiden perusteella valitsin sopivaksi hahmoksi sarjakuvaan harakkahahmon, koska se erottuu hyvin muista hahmoista olemalla ainoa hahmo, joka osaa lentää. Kysyin myös mielipidettä muilta eri hahmoversioista tietääkseni mihin suuntaan sitä kannattaa kehittää ja mitkä versiot karsia pois prosessista.

Jo luotua hahmoa pystyi muuttamaan jälkikäteen, mikäli muutoksia tarvittiin siihen (kuva 21). Digitaalisesti vektorigrafiikalla luodut piirrokset ovat helposti muokattavissa ja niiden koko muunneltavissa. Se tekee vektorigrafiikan toimivaksi valinnaksi usean sarjakuvan luomiseen, joissa esiintyy samat hahmot. Piirrettyjä hahmoja voi kopioida ruudusta toiseen ilman, että hahmoa tulee piirtää uudestaan. Silmien paikkaa tai kokoa voi muuttaa ja jalkojen asentoa muokata muuttamalla piirretyn linjan kaltevuutta. Myös vaatteita ja asusteita voi piirtää jo piirretyn hahmon päälle. Sarjakuissa lisäsin eri asusteita tai yksityiskoh-
tia, jotka muuttivat jo luodun hahmon eri tarinaan sopivammaksi. Esimerkiksi lisäämällä hahmolle silmälasit, viikset ja silinterihatun saadaan alun perin nuorekkaan näköisestä hahmosta vanhempi.



Kuva 20: Ensimmäisiä luonnoksia kettuhahmosta

5 Sarjakuvan hahmot

Sarjakuvissa esiintyviä hahmoja ovat kettu, harakka, citykani ja naali. Ne eroavat kaikki henkilökohtaisilta ominaisuuksiltaan toisistaan, mutta ovat kaikki samanarvoisia ja ystäviä keskenään. Tämä kuvastaa yhdistyksen arvomaailmaa, jossa jokainen saa olla sellainen kuin on. Eläinhahmot olivat luonteva vaihtoehto kuvaamaan yhdistyksen toimintaa, koska ne tuovat ilmeeseen pehmeyttä ja niiden kautta voi esittää vaikeitakin asioita ihmismäisellä tavalla.

Kettu

Työntekijää ja auttavaa Loisto settlementtiä edustaa kettu (kuva 21), koska se on yhdistyksen maskotti. Yhdistys on käyttänyt aikaisemmin hahmolle nimeä Zorro, joka on espanjaa ja se tarkoittaa kettua.



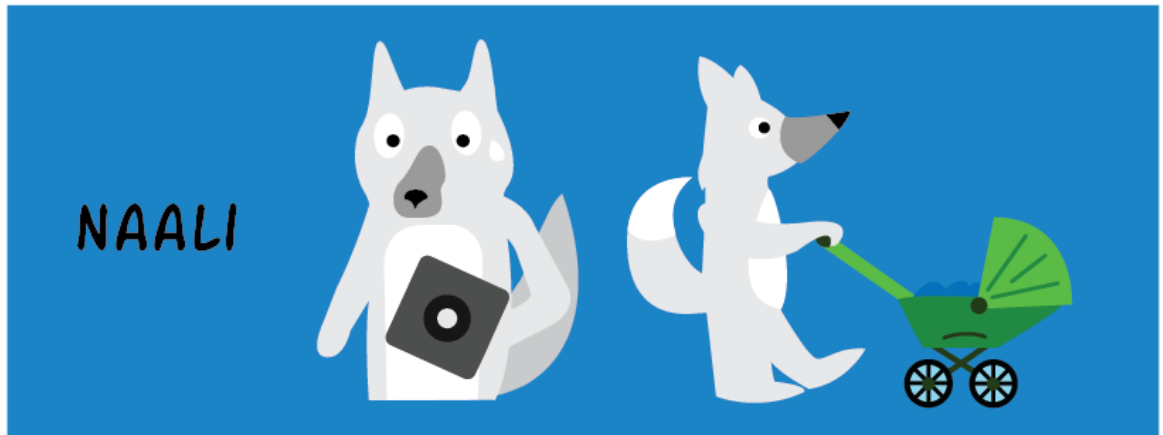
Kuva 21: Kettu kolmesta eri kulmasta kuvattuna

Kettu kuvastaa Loisto setlementtiä ja tarinoissa se edustaa työntekijää, joka auttaa, opastaa ja neuvoo muita tarinoissa esiintyviä hahmoja. Se esiintyy kaikissa sarjakuvissa omassa roolissaan ja on myös osa hahmojen muodostamaa yhteisöä.

Loisto setlementin vuosikertomus avaa tarkemmin Kettu-maskotin taustatarinaa. Kansansaduissa kettu esiintyy usein liikkeelle panevana voimana. Saduissa taas sen valteiksi liitetään nokkeluus ja sukkeluus, joiden ansiosta se selviää kiperistäkin tilanteista. Oman voiman löytäminen on osa yhdistyksen toiminnan ydintä. Kettua pidetään myös taistelijana, joka käyttää henkistä kasvua ja voimaa vahvuutenaan. Se kuvastaa Loisto setlementin tavoin vuorovaikutusta ja sopuisaa yhteiseloä. Myös saamelaisessa mytologiassa, että suomalaisessa kansanperinteessä kerrotaan tarinaa tuliketusta, joka esiintyy myyttisenä jättiläiskettuna. Uskomuksissa kuvattiin kuinka ketun juostessa sen turkki kipinöi Lapinmaan tuntureilla ja synnytti kauniin loisteen – revontulet. Tässä on myös yhteys yhdistyksen nimeen. (Loisto Setlementti 2017, 8-9.)

Naali

Naali eli napakettu muistuttaa ulkoisesti kettua (kuva 22), mutta on väriltään valkoinen. Suomessa naali on lajina ahdingossa, siihen yhtenä syynä on ketun levittäytymien saamoille tunturialueille naalin kanssa. Luonnossa naalilla ei ole asiaa isompi kokoinen ketun jo valtaamille alueille. Kettu pystyy valtaamaan naalin pesäkoloja, tappamaan sen poikasia ja jopa aikuisia naaleja. (WWF 2018.)



Kuva 22: Naali tekemässä eri aktiviteetteja

Sarjakuvassa loin asetelman kuitenkin niin, että kettu ja naali elää rinnakkaiselossa sovussa keskenään ja kaikki lajit tulevat keskenään toimeen sekä hyväksyvät toisensa. Piirtämissäni sarjakuvissa naali esiintyy usein apua tarvitsevana ja hieman epävarmana hahmona, joka saa tukea kuitenkin ketulta.

Harakka

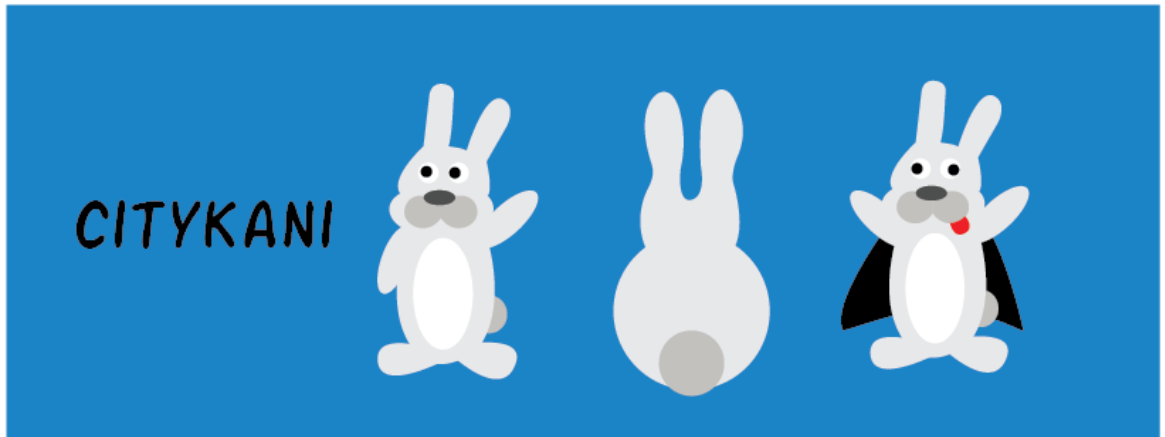
Harakan rooli vaihtelee tarinoiden mukaan. Se on hahmoista ainoa, jolla on siivet (kuva 23). Hahmo pystyy ottamaan muita siipiensä suojaan ja liittämään muiden yläpuolella katsoen asioita lintuperspektiivistä.



Kuva 23: Harakka eri asusteissa

Citykani / Pupu

Citykani esiintyy sarjakuvissa hassuttelevana ja nauravaisena pupuhahmona, jolla riittää energiaa (kuva 24). Hän on hahmoista pienikokoinen, mutta se pystyy ponnistamaan maasta ilmaan jaloillaan. Ponnahtuksella voi kuvata muun muassa hahmon innokasta tunnetilaa.



Kuva 24: Citykani kolmessa eri asennossa

6 Toimintojen kuvaus sarjakuvissa

Loisto settlementin graafinen ilme pyrkii olemaan urbaani ja nuorekas. Pääväreinä graafisessa ohjeistuksessa käytetään oranssia, mustaa ja valkoista. Elävöittämään perussävyjä voi käyttää niiden rinnalla keltaista lisäväriä. Käytössä on myös neutraaleja sävyjä, joita käytetään päävärien rinnalla kuten vaaleanharmaata ja tummanharmaata. Valkoinen tuo materiaaleihin ilmavuutta ja harmaan eritasoiset sävyt tasoittavat grafiikan värimaailmaa. (Loisto settlementin graafinen ohjeistus 2017.)

Tyttöjen Talo

Tyttöjen talon toimintaa kuvastavassa sarjakuvassa Työntekijänä toimiva kettuhahmo ohjaa osallistuu kävijöiden kanssa yhteiseen joogatuntiin ja näyttää ensimmäisenä esimerkkiä. Valitsin joogan toimintaa kuvaavaksi aiheeksi, koska siinä kuvastuu yhdessä tehdyn toiminnan kautta toiminnan tärkeimpiä arvoja kuten yhteisöllisyys, tasa-arvo ja turvallinen tila. Jokainen hahmoista voi osallistua toimintaan omana itsenään ja he tukevat toisiaan. Sarjakuvassa se näkyy siinä, miten hahmot saavat tukea toisistaan joogaasentojen tavoittelussa (kuva 25). Tyttöjen Talon toiminta on suunnattu 10-28 vuotiaille ja sen perustehtävänä on tukea tuen tarpeessa olevien tyttöjen ja nuorten naisten kasvua sekä identiteettiä yhteisöllisyyttä ja sukupuolen moninaisuutta arvostavassa ja sukupuolisensitiivisessä ympäristössä. (Loisto settlementti 2017.)



Kuva 25: Tyttöjen Talon joogatunti

JANE – jalkautuvan neuvonnan -hanke

Hankkeen toimintaa kuvataan sarjakuvan kautta Kamera Klubi -ryhmän kautta. Tarinassa eläinhahmot opettelevat yhdessä eri kameroiden käyttöä ketun ohjeistuksella. Alkuun he

ovat pulassa uuden harrastuksen parissa ja vieraiden kameroiden kanssa, mutta lopulta nauttivat yhdessä tekemisestä ja uuden oppimisesta alun vaikeuksien jälkeen (kuva 26).

Sarjakuvassa piirsin taivaalla olevat pilvet käyttämällä Brush Tool -työkalun sivellintä, joka muistutti leveää sivellintä. Pilviin sai haluttua pehmeyttä säätämällä värin peittokykyä. Toisessa ruudussa olevaan filmirullaan piirsin myös Photoshopissa piirtopöydällä filmirullan valkoiset ja harmaat pienet ruudut. Näin sarjakuvan jokaiseen ruutuun sai klinisemmän vektorigrafiikan rinnalla siveltimellä luotua pehmeyttä.



Kuva 26: Kamera Klubissa opitaan yhdessä

Loisto-chat

Digitaalisen työn kuvaamisessa päädyin Loisto-chatin kuvaamiseen. Siinä apua tarvitsevalle citykanilla on kysyttävää ja päivystävänä työntekijänä oleva kettu vastaa hänen kysymyksiinsä (kuva 27). Vaikka hän onkin eri pakassa kuin chatin toinen osapuoli – hän on kuitenkin läsnä keskustelussa ja tukee asiakasta. Sarjakuva kuvaa kuinka pitkä kestoaltaan chat-tuokio kokonaisuudessaan on ja käyttöliittymän helppokäyttöisyyttä.

Lisäsin sarjakuvaan puien tekstuurin kuvissa oleviin pöytiin, jotta sen materiaali näyttäisi puulta. Puhekupliin taas lisäsin hehkua, joka näkyy ohuena loistona chatin puhekuplien ympärillä. Tämän efektin sai luotua Layer Style -asetuksista lisäämällä efektiksi Outer Glow, joka luo ulkoisen hehkun kuvaan.



Kuva 27: Citykani saa tukea Loisto-chatista

Itä-Pasila

Pasilan asukastalon toimintaa kuvaavassa sarjakuvassa kuvataan yhteisön monipuolista ikäjakaumaa ja naapurien välistä yhteisöllisyyttä. Sarjakuvan kautta tulee ensin esille, kuinka asukastalo on helposti lähestyttävissä katutasossa. Seuraavissa ruudussa käy ilmi, kuinka päivisin samassa paikassa on aikaa vanhemmille naapureille kahviteluhetkellä ja sanomalehtien lukemiseen ja iltaisin koululaisille koulutehtävien tekoon läksyavun kautta. Kuvastettavia arvoja on yhteisö, eri sukupolvet ja toisten tukeminen (kuva 28).



Kuva 28: Rinnakkaiselo Itä-Pasilan asukastalossa

Sain sarjakuvassa näkyvän asukastalon pintaan betonisen vaikutelman lisäämällä siihen tekstuurin, joka muistutti betonia. Liitutauluun sai liitutaulumaiseksi maalaamalla vihreän pohjavärin päälle valkoisella värillä Brush Toolilla, jonka Opacity eli läpinäkymättömyys on alhainen, jolloin se ei peitä täysin alla olevaa tumman vihreää väriä.

Silmu

Silmu-toiminnan kautta saa tukea nuoreen vanhemmuuteen. Sarjakuvassa nuori naali eli napakettu työntää ylpeänä isänä lastenvaunuja ja tämä kuvastaa heti, että toiminta on tarkoitettu isille. Se tuo esille arvoiltaan myös isien muodostamaa yhteisöä ja muilta saatua turvaa ja tukea vanhemmuudessa. Tarinasta tulee esille myös isän huolenpito lastaan kohtaan ja ylpeys vanhemmuudesta (kuva 29).



Kuva 29: Naali-isä isäkahvilassa

Loisto paja

Loisto pajalla toteutetaan nuorille suunnattua työpajatoimintaa. Sarjakuvassa citykani on eksyksissä, eikä löydä omaa polkuaan. Kettu edustaa jälleen työntekijää, joka tarjoaa



apuaan ja kertoo hänelle Loisto paja -toiminnasta, jonka kautta eksynyt löytää itselleen suunnan työpajan toiminnan kautta ja innostuu siitä. Se kuvastaa myös nuorille annettua vastuuta ja suunnan näyttämistä elämässä. Oma polku voi löytyä muun muassa tapahtumien järjestämisen kautta (kuva 31).

Kuva 31: Pupu löytää oman polkunsa

Osallistava ja liikunnallinen teatteri

Hanke yhdistää esittävää taidetta, liikuntaa ja sosiaalista nuorisotyötä luovalla tavalla (Loisto setlementti 2017.) Teatteriin liittyvässä sarjakuvassa hahmot pohtivat huumorin kautta, onko heidän yhteisössään kivaa. Sarjakuva eroaa muista sillä, että sen pääpaino on humoristisessa näytelmäasetelmassa ja viittauksessa Hamlet-näytelmään. Siinä kuitenkin tulee ilmi toiminnan tavoite tällä keinolla eli itse ilmaisuna ja yhdessä tekemisellä (kuva 32).



Kuva 32: Itsensä ilmaisua teatterin kautta

Poikien Talo

Poikien Taloa käsittelevässä sarjakuvassa halusin kuvastaa yhdessä tekemistä ja yhteisöllisyyttä, jossa jokaisella on oma osansa. Tarinassa hahmot tekevät yhdessä tortilloja sekä tacoja keittiössä ja kokoontuvat lopulta yhdessä pöydän ääreen kokoontuen syömään yhdessä (kuva 33). Poikien Talon yhteisötoimintaan kuuluu yhdessä kokkaaminen kuukauden ensimmäisenä maanantaina. Esimerkiksi myös Poikien Talon Intercultural Evening -toiminnassa tehdään ruokaa erilaisista kulttuurillisista lähtökohdista tulleiden miesten kanssa ja lisätään, sitä kautta osallisuuden kokemuksia ja vahvistetaan vuorovaikutustaitoja. Poikien Talolla tehdään sosiaalista nuorisotyötä sukupuoli- ja kulttuurisensitiivisesti. Sen kohderyhmänä ovat 10-28-vuotiaat pojat ja nuoret miehet. (Loisto Setlementti 2017.)



Kuva 33: Yhteisöllisyyttä ruuanlaiton merkeissä

SaTu – Saunalahden tukiasuntoyhteisö

Sarjakuvassa harakka on vailla asuntoa kotoa pois muuttamisen takia. Hän saa apua tilanteeseen ja löytää asunnon Saunalahden tukiasuntoyhteisön kautta. Yhteisön kautta Loisto settlementti tarjoaa tukiasumispalveluita itsenäistymisvaiheessa oleville nuorille. Viimeisessä ruudussa citykani toivottaa harakan tervetulleeksi tukiasunnon yhteisötiloihin ja osaksi yhteisöä (kuva 34).

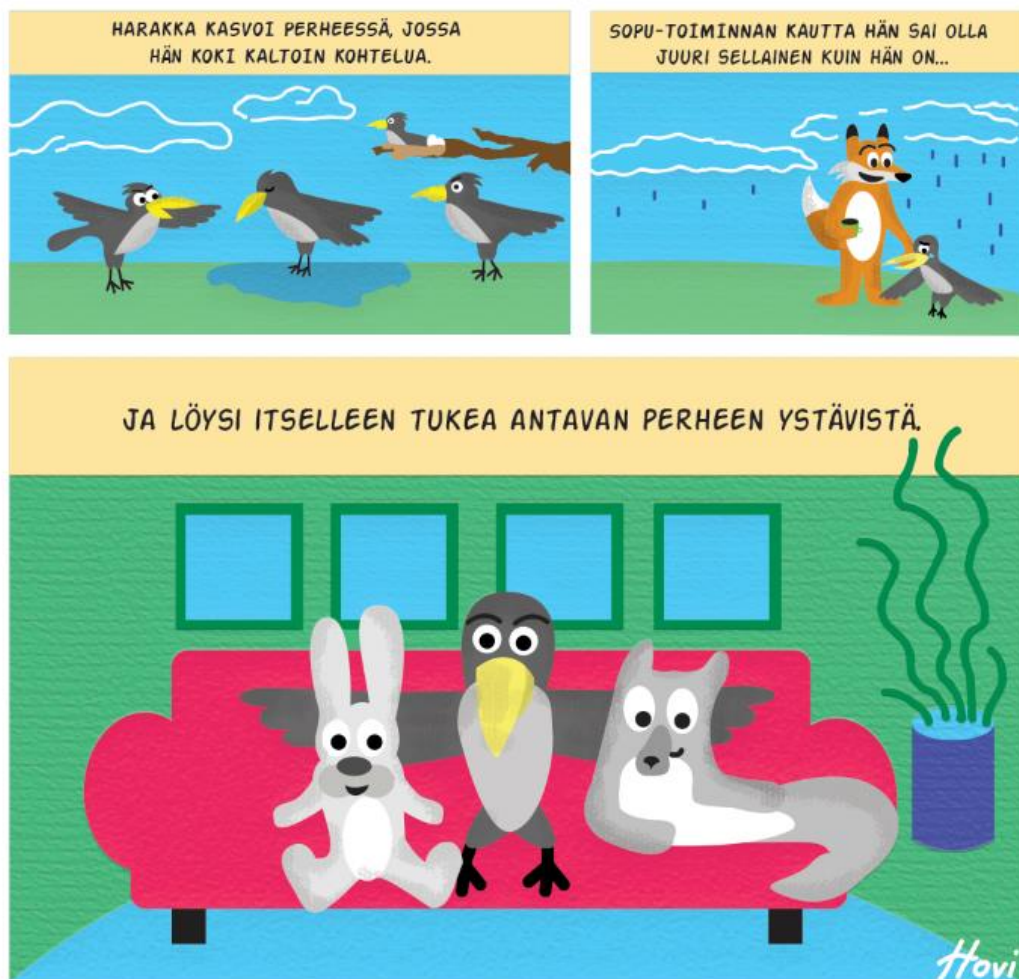


Kuva 34: Harakka löytää asunnon ja yhteisön

SOPU Kunniakäsityksiin ja -konflikteihin liittyvä työ

SOPU-hankkeen tavoitteena on ennaltaehkäistä kunniakäsitteisiin liittyviä konflikteja ja väkivaltaa perheissä ja yhteisöissä. Sarjakuvassa harakka saa turvaa ketusta, joka tarjoaa kylmettyneelle linnulle lämmintä juotavaa ja turvallisuutta. Harakka on lähtöisin väkivaltaisesta ja syrjivästä ympäristöstä ja hän löytää itselleen uuden turvallisen ”perheen” toiminnan muista jäsenistä.

Muista sarjan sarjakuvista poiketen sarjakuva on yksi ruutuinen (kuva 30), koska siinä esiintyy useassa ruudussa useita hahmoja ja ne vaativat leveydeltään enemmän tilaa, joten niiden mahduttaminen neliönmuotoiseen ruutuun olisi tehnyt kuvista ahtaan näköisiä. Siispä kolme eri muotoista ruutua muodostavat kokonaisuudessa yhden ison neliön.



Kuva 30: Harakka löytää perheen ja saa tukea

7 Julkaisujen tekeminen sosiaalisessa mediassa

Julkaisun tekemistä molempiin kanaviin samanaikaisesti helpottaa Instagram-tilin yhdistäminen Facebook-profiiliin. Tällöin julkaisun voi tehdä samanaikaisesti. Instagramin tiliasetuksista näkee linkitetyt Facebook-tilit. Tällöin julkaisu julkaistaan myös henkilökohtaisella Facebook-aikajanalla. Hallinnoitavaan Facebook-sivun käyttäjä voi jakaa sen valitsemalla valinnan ”Jaa kohteeseen”. (Facebook, 2019)

Instagram on sosiaalisen median palveluna sopiva alusta strippisarjakuvien julkaisemiseen. Instagramissa kuvat ovat usein neliön muotoisia kuten sarjakuvissa käytetyt ruudut. Instagram-julkaisussa voi julkaista useita eri kuvia samassa julkaisussa, jolloin oikealla olevaan seuraavaan kuvaan siirrytään pyyhkäisemällä sormella vasemmalle (kuva 35). Tämä sopii sarjakuvan vasemmalta oikealle kulkevaan kerrontatyyliin.

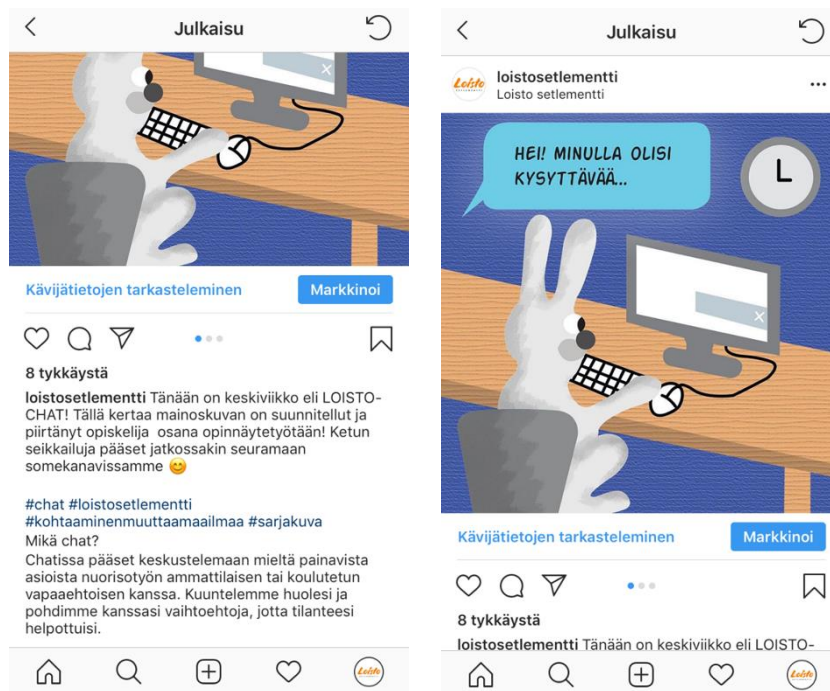


Kuva 35: Näkymä julkaistusta Instagram-julkaisusta (Loisto settlementti - Instagram, 2019)

Julkaisunteko Instagramissa

Julkaisunteko Instagramissa tapahtuu pääsääntöisesti mobiiliapplikaation kautta (kuva 36). Yhdessä Instagram-julkaisussa voi julkaista 10 kuvaa samanaikaisesti. Oletuksena Instagramia käyttäessä tietokoneella selaimessa julkaisuominaisuuksia ei ole käytettävissä. Julkaisu suoraan tietokoneelta onnistuu kuitenkin selaimen kautta esimerkiksi

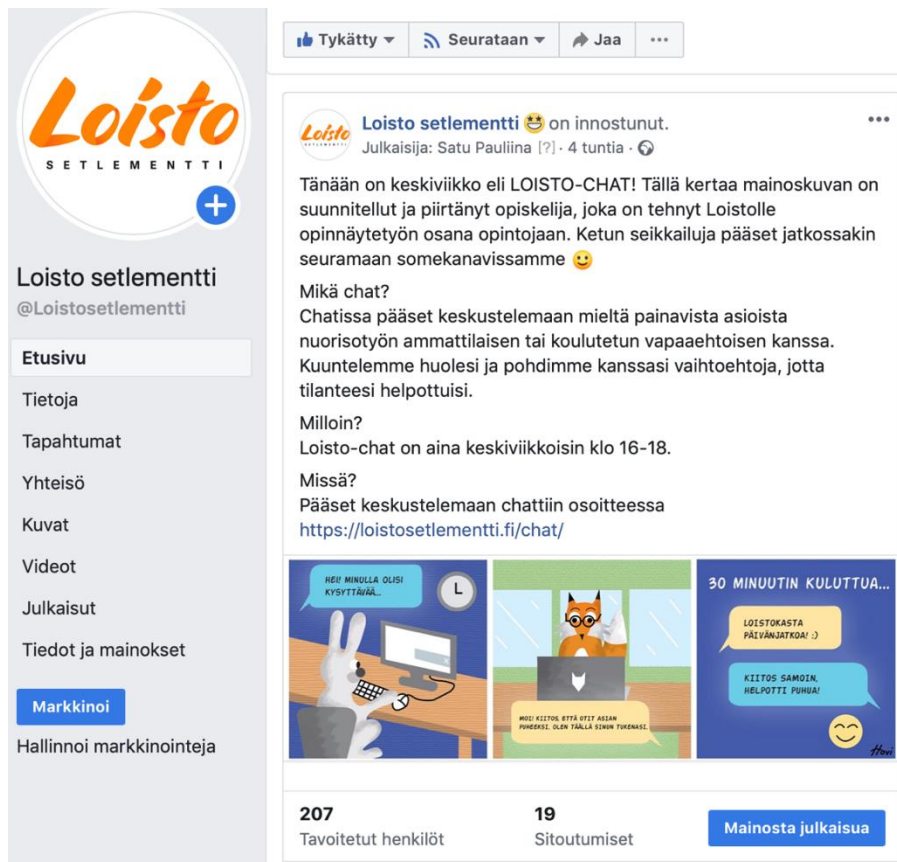
Google Chromessa kehittäjän työkalujen kautta valitsemalla käytettäväksi mobiilitilan sivustolle ja lataamalla sivusto uudelleen. Tietokoneella voi kuitenkin ladata vain yhden kuvan kerrallaan Instagram-julkaisuun tätä kautta. (Digi-Kuva 2018)



Kuva 36: Näkymä Instagramin julkaisunäkymästä mobiiliversiossa (Loisto settlementti - Instagram, 2019)

Julkaisunteko Facebookissa

Facebookissa sarjakuva julkaistaan yhtenä kokonaisena kuvana eikä kolmessa osassa (kuva 37). Julkaisun voi tehdä sekä tietokoneella että mobiililaitteella.



Kuva 37: Näkymä Facebook julkaisusta (Loisto settlementti - Facebook, 2019)

7.1 Yhdistyksen viestintäsuunnitelma

Viestintäsuunnitelmaltaan yhdistyksen Facebook-tili eroaa kohderyhmältään Instagramista. Facebookissa kohderyhmänä ovat pääosin aikuiset, jotka ovat kiinnostuneita yhdistyksen toiminnasta. Sen tarkoituksena on esitellä koko yhdistyksen eri toimintamuotoja ja mahdollisesti ottaa kannanottoja eri ilmiöihin. Sisällöltään se on virallisempi sosiaalisen median kanavia vertaillen. Instagram on enemmän nuorille suunnattu kanava, koska sitä kautta myös tavoittaa nuoret paremmin.

Lisäksi sarjakuvia voisi hyödyntää uutiskirjeissä virallisemmän tekstin ohessa. Blogi-julkaisuissa sarjakuva taas toimisi kuvituskuvana, jolloin työntekijät voisivat luoda blogijulkaisun sarjakuvan toiminnan, arvojen ja tarinan ympärille. Julkaistun blogijulkaisun voisi jakaa

eteenpäin muissa sosiaalisen median kanavissa. Sarjakuvat ovat siis hyvin monipuolisia hyödyntämistavoiltaan ja helposti kierrätettävissä toimeksiantajan viestinnässä.

Laajuudeltaan toimeksiannon kokonaisuus on 10 sarjakuvaa, joten sarjakuvasarja mahdollistaa jatkuvuutta viestintäsuunnitelmaan esimerkiksi 10 viikoksi, jos valitaan julkaisu-tyyliksi yksi sarjakuva viikossa.

Loisto settlementin viestinnästä vastaavan järjestökoordinaattorin mukaan luomani sarjakuvat olisivat hyvin monikäyttöisiä. Niitä voisi hyödyntää Loisto settlementin omilla Facebook- ja Instagram-tileillä sekä blogijulkaisuissa. Lisäksi yhdistyksen eri toiminnot voisivat hyödyntää myöhemmin itse sarjakuvia ja julkaista niitä omissa sosiaalisen median kanavissaan. Painotuotteissa mahdolliset materiaalit voisivat olla esimerkiksi esitteet tai vuosikertomus, jossa ne toimisivat keventävä elementtinä virallisemmän tekstin yhteydessä kuvituskuvina.

7.2 Ohjeistus kuvien julkaisemiseen toimeksiantajalle

Instagram

Sarjakuvat suositellaan julkaistavaksi Instagramissa erillisinä kuvina järjestyksessä eli kolmen kuvan sarjana. Vaihtoehtoisesti neljäntenä kuvana voi vielä olla kuva, jossa ovat yhdessä kaikki kolme kuvaa. Tämä on tyypillinen julkaisutapa strippisarjakuville Instagramissa. Kuvat ovat 1080x1080 resoluution kuvakoossa RGB-värimuodossa 72 dpi tarkkuudella JPEG-tiedostoina. Poikkeuksena muihin sarjakuviin on SOPU-työn sarjakuva, joka tulee julkaista yksiruutuisena.

Facebook

Facebookissa kuva voi kokonaisena julkaisumuodossa eikä kolmena erillisenä kuvana. Suositus on 72 dpi tarkkuudella RGB-värimuodossa PNG- tai JPEG-tiedostoina.

Painotuotteet

Painotuotteissa kuvat tulee olla korkeampi laatusina 300 dpi tarkkuudella CMYK-värimuodossa. Painotuotteita ovat esimerkiksi julisteet, esitteet ja vuosikertomukset. PNG- tai JPEG-tiedostoja voidaan käyttää painoon meneviin PDF-tiedostoihin. Voidaan toimittaa myös alkuperäiset Adoben ohjelmien ai- ja psd-tiedostot.

8 Pohdinta

Opinnäytetyön tuloksena tutustuin hyvin perusteellisesti digitaalisen sarjakuvan tekoprosessiin graafisen suunnittelun, käsikirjoittamisen ja sosiaalisen median julkaisemisen osalta. Suunnittelun osuus vei paljon aikaa prosessissa. Vektorointiin siirryttäessä grafiikan luominen piirtotyökalulla luonnoksien päälle oli paikoin aikaa vievää, jos kuvissa oli useita eri hahmoja ja esineitä. Tämä johtui siitä, että jokainen niistä tuli piirtää omiksi objekteikseen.

Kolmiruutuinen sarjakuva on muodoltaan sopiva taidemuoto kiteyttämään yhdistyksen tai yrityksen toiminnan arvoja helposti ymmärrettävästi sekä kiinnostavasti. Sarjakuvia voi myös hyödyntää monissa eri kanavissa, sosiaalisessa mediassa, Power-Point -esityksissä, blogissa tai erilaisissa painotuotteissa kuten esitteissä, zine-lehtisissä tai julisteissa.

Sarjakuvat herättävät lukijan mielenkiinnon helpommin kuin pelkkä tekstimuotoinen esitys ja tekee aiheista helpommin lähestyttäviä huumorin kautta. Molempien ohjelmien, Illustratorin ja Photoshopin, ominaisuuksia käyttämällä sarjakuvan teossa voi saada aikaan viimeistellymmän kokonaisuuden.

Toimeksiantajan kommentit

Tutustuin laajasti eri tietolähteisiin ja katsoin sarjakuvan tekoa monelta eri näkökannalta verrattuna siihen, miten aikaisemmin sen näin. Erityisesti vektorigrafiikalla toteutettu sarjakuva vei aikaa, mutta sen käyttömahdollisuudet ovat laajat myöhemmin ja laatu tarkkaa.

Sain toimeksiantajalla työskentelevältä graafiselta suunnittelijalta palautetta, että yleisilme sarjakuvissa oli hyvä. Huomioitavaksi seikaksi työtä viimeistettäessä mainittiin kuinka kuvien varjostukset ja tekstuurit tulee olla tasapainossa keskenään jokaisessa sarjakuvassa, jotta kokonaisuus ei näytä keskeneräiseltä vaan yhtenäiseltä. Toimeksiantajan mielestä tein hyvää työtä sarjakuvien parissa ja lopputulokseen oltiin tyytyväisiä.

Sain palautetta toimeksiantajan digitaalisen nuorisotyön koordinaattorilta, että olen saanut hyvin kolmeen ruutuun kuvattua pienen tarinan toiminnoista. Sarjakuvissa oli hänen mukaansa positiivinen, kohtaava ja maanläheinen yleisvaikutelma, joka kuvastaa yhdistystä.

Sarjakuvia tehdessä tuli huomioida myös, että missä rooleissa eri hahmot esiintyvät. Esimerkiksi työntekijän roolissa esiintyvä kettu ei voi esiintyä tarinassa asiakkaan roolissa eikä mielellään pääroolissa vaan sivuhahmona, joka auttaa asiakkaita.

Osaamisen kehitys

Sarjakuvia tehdessä näkyi myös oma kehitys sarjakuvien teossa ja tekstuuriin käytössä. Ensimmäisenä sarjakuvana työstin Tyttöjen talon sarjakuvan ja viimeisenä SOPU:n sarjakuvan. Niitä vertaillen näkyi, kuinka viimeisessä sarjakuvassa on käytetty enemmän graafisia elementtejä ja monipuolisemmin eri tekstuureja ja värejä. Johtopäätöksenä voisi tehdä, että opinnäytetyö ja toimeksiannon teko kehittivät minua graafisessa suunnittelussa ja digitaalisten sarjakuvien teossa. Tein opinnäytetyössä 10 kolmen ruudun sarjakuvaa, joten yhteensä loin 30 erilaista kuvaa. Työmäärään laajuus yllätti työtä tehdessä, mutta sarjakuvien tekemisen myötä syntyi rutiini, jonka vuoksi pystyin tekemään sarjakuvia nopeammalla työtahdilla loppua kohden. Lopputuloksena syntyi graafiselta ilmeeltään yhtenäinen kokonaisuus, joka noudatti toimeksiantajan toiveita.

Lähdeluettelo

Adobe 2017. Creating Patterns. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/creating-patterns.html>. Luettu: 21.5.2019.

Adobe 2017. InDesign - Valintamenetelmien yleiskuvaus. <https://helpx.adobe.com/fi/indesign/using/selecting-objects.html>. Luettu: 22.5.2019.

Adobe 2017. InDesign Käyttöopas – Värien käyttö. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/indesign/using/color-1.html>. Luettu: 3.5.2019.

Adobe 2017. Photoshop Käyttöopas - Käyrien yleiskuvaus. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/curves-adjustment.html>. Luettu: 22.5.2019.

Adobe 2018. Adobe Photoshop Käyttöopas - Kuvan koko ja tarkkuus. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/image-size-resolution.html>. Luettu: 22.5.2019.

Adobe 2018. Illustrator Käyttöopas – Brushes. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/illustrator/using/brushes.html>. Luettu: 3.5.2019.

Adobe 2018. Illustrator Käyttöopas – Drawing with the Pen Tool. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/illustrator/using/drawing-pen-curvature-or-pencil.html>. Luettu: 18.3.2019.

Adobe 2018. Illustrator Käyttöopas - Layers. <https://helpx.adobe.com/fi/illustrator/using/layers.html>. Luettu: 17.4.2019.

Adobe 2018. Photoshop Käyttöopas - Älykkäiden objektien kuvaus. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/create-smart-objects.html>. Luettu: 3.5.2019.

Adobe 2019. Illustrator. Luettavissa: <https://www.adobe.com/fi/products/illustrator.html>. Luettu 22.5.2019.

Adobe. Adobe Photoshop. Luettavissa: <https://www.adobe.com/fi/products/photoshop.html>. Luettu: 10.4.2019.

Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. BTJ Kustannus, Helsinki.

Cloudscape 2011. An Introduction to Graphic Novels: Character Design. Luettavissa: <https://www.cloudscapecomics.com/2011/07/20/an-introduction-to-graphic-novels-character-design/>. Luettu: 22.5.2019.

Creative Bloq 2019. How to create mood boards that inspire: 20 pro tips. Luettavissa: <https://www.creativebloq.com/graphic-design/mood-boards-812470>. Luettu: 17.4.2019.

Creative Bloq. Moodboards. Luettavissa: <https://www.creativebloq.com/graphic-design/mood-boards-812470>. Luettu: 21.5.2019.

Digikuva. Valokuvat Instagramiin selaimelta tai Lightroomista. Luettavissa: <https://digikuva.fi/kuvankasittely/valokuvat-instagramiin-selaimelta-tai-lightroomista>. Luettu: 18.3.2019.

Digimarkkinointi. Sosiaalisen median kanavan valitseminen. <https://www.digimarkkinointi.fi/blogi/sosiaalisen-median-kanavan-valitseminen>. Luettu: 9.4.2019.

Fontsquirrel. Action-Man. Luettavissa: <https://www.fontsquirrel.com/fonts/Action-Man>. Luettu: 21.5.2019.

Graafinen. Värijärjestelmät. Luettavissa: <https://www.graafinen.com/suunnittelu/varit/varijarjestelmat/>. Luettu: 21.4.2019.

Helsingin Yliopiston Blogi - Opiskelijan digitaidot - lisälukemisto. Perustietoa vektorigrafiikan tuottamisesta. Luettavissa: <https://blogs.helsinki.fi/opiskelijan-digitaidot-lisalukemisto/kuvien-kasittely-tietokoneella/vektorigraafinen-piirto/perustietoa-vektorigrafiikan-tuottamisesta/>. Luettu: 22.5.2019.

Instagram 2019. Ohje- ja tukikeskus. Luettavissa: https://www.facebook.com/help/instagram/176235449218188?helpref=related_ Luettu: 3.5.2019.

Jyväskylän yliopisto 2010. Materiaalikansio. Luettavissa: <https://koppa.jyu.fi/kurs-sit/98770/materiaalikansio/>. Luettu: 22.5.2019.

Kerminen, Juha: Bittikarttakuvien vektorointi. Insinööriyö, Lahden Ammattikorkeakoulu, 2009. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/2663/Kerminen_Juha.pdf Luettu: 17.3.2019.

Kirkko ja Kaupunki. Kamala luonto -sarjakuva syntyi SM-liigan innoittamana. Luettavissa: <https://www.kirkkojakaupunki.fi/-/kamala-luonto-sarjakuva-synty-sm-liigan-innoittamana>. Luettu: 23.5.2019.

Koskela, I. 2018. Uusi Sarjakuvantekijän Oppikirja. Arktinen Banaani. Viro.

Könkkölä, Tietohallintokeskus 2011. Grafiikka julkaisuun. Luettavissa: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/thk/vaitoskirja/grafiikka/grafiikka-julkaisuun>. Luettu: 21.5.2019.

Loisto settlementti 2019. Meistä. Luettavissa: <https://loistosetlementti.fi/meista/kalliolan-nuoret-ry/> Luettu: 17.3.2019.

McCloud, S. 1994. Sarjakuva - Näkymätön taide. Painatuskeskus Oy, Suomi.
Pinterest. Ohjekeskus. Luettavissa: <https://help.pinterest.com/fi/guide/all-about-pinterest>.
Luettu: 7.4.2019.

Webopedia. Digitizing tablet. Luettavissa: https://www.webopedia.com/TERM/D/digitizing_tablet.html. Luettu: 21.5.2019.

WikiHow. How to Make a Comic. Luettavissa: <https://www.wikihow.com/Make-a-Comic>.
Luettu: 3.5.2019.

Wikimedia Commons 2016. Bitmap vs vector. Luettavissa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bitmap_vs_vector.svg. Luettu: 22.5.2019.

Wikimedia Commons 2017. Moodboard. Luettavissa: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Moodboard.jpg>. Luettu: 22.5.2019.

WWF 2018. Naali. Luettavissa: <https://wwf.fi/elainlajit/naali/>. Luettu: 20.4.2019.

Yhdistystoimijat. Sosiaalinen media. <https://www.yhdistystoimijat.fi/sosmedia/>. Luettu: 7.4.2019.

Liitteet

Liite 1. Tekoprosessissa käytetyt ohjelmat ja välineet

Välineet

Wacom Bamboo Pen CTL-470 -piirtopöytä

Micron Fineliner -tussit

Mac-pöytätietokone

Skanneri

Windows-kannettava tietokone

Ohjelmat

Adobe Illustrator CS6

Adobe Photoshop CC 2015