

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. MASALAH PENELITIAN.....	6
C. TUJUAN PENELITIAN.....	6
D. MANFAAT PENELITIAN.....	6
E. DEFINISI OPERASIONAL.....	7
F. SISTEMATIKA PENULISAN.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. PENGERTIAN KOMIK.....	9
B. SEJARAH KOMIK	9
C. KLASIFIKASI KOMIK.....	12
D. GENRE KOMIK.....	15
E. UNSUR VISUAL KOMIK.....	20
1. Panel.....	20
a. Panel Terbuka.....	20
b. Panel Tertutup.....	21
c. Peralihan Panel.....	21
d. Komposisi Panel.....	22
e. Komposisi Halaman.....	23
f. Pengambilan Adegan.....	24
2. Gang/Parit.....	33
3. Kotak Narasi (<i>Caption</i>).....	33
4. Balon Kata.....	34
5. <i>Onomatopoeia</i> (<i>Sound Lettering</i>).....	35
6. Simbol Visual (<i>Quipu</i>).....	36
7. Tipografi.....	37

F. GAYA PENGGAMBARAN TOKOH.....	37
G. MANGA.....	38
1. Sejarah Manga.....	38
2. Karakteristik Manga.....	43
3. Visualisasi pada Manga.....	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. PENDEKATAN PENELITIAN.....	54
B. METODE PENELITIAN.....	55
C. POPULASI DAN SAMPEL.....	55
D. INSTRUMEN PENELITIAN.....	57
E. TEKNIK PENELITIAN.....	58

BAB IV PEMBAHASAN

A. KOMIK “ONE PIECE”.....	60
1. Rekor Dunia “One Piece”.....	60
2. <i>Manga, Anime</i> dan Film “One Piece”.....	63
3. Profil Eiichiro Oda.....	67
4. Sinopsis Komik “One Piece”.....	68
B. ANALISIS VISUAL KOMIK “ONE PIECE” KARYA EIICHIRO ODA	
1. Panel.....	72
a. Panel Terbuka dan Panel Tertutup.....	72
b. Peralihan Panel.....	74
c. Komposisi Panel.....	82
d. Komposisi Halaman.....	88
e. Pengambilan Adegan.....	91
2. Gang/Parit.....	108
3. Kotak Narasi (<i>Caption</i>).....	109
4. Balon Kata.....	111
5. <i>Onomatopoeia (Sound Lettering)</i>	112
6. Simbol Visual (<i>Quipu</i>).....	114
7. Tipografi.....	116

C. DESKRIPSI VISUALISASI PENGGAMBARAN TOKOH KOMIK “ONE PIECE” KARYA EIICHIRO ODA	
1. Visualisasi Tokoh.....	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	128
B. SARAN.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	130
DAFTAR ISTILAH.....	134
LAMPIRAN.....	142

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 (a) “Sailor Moon” Karya Takeuchi Naoko, (b) “Dragon Ball” Karya Akira Toriyama, (c) “Detektif Conan” Karya Aoyama Gosho..... 2
2. Gambar 1.2 Serial anime Gundam: “Gundam Seed”, “Gundam Wing”, dan “Gundam X”..... 3
3. Gambar1.3 (a) “Captain Tsubasa”Karya Yoichi Takahashi, (b) “Eyeshield 21” karya Riichiro Inagaki dan Yusuke Murata..... 4
4. Gambar 1.4 “One Piece” Karya Eiichiro Oda..... 5
5. Gambar 2.1 Permadani Bayeux..... 10
6. Gambar 2.2 (a) Tokoh-tokoh Komik Superhero Amerika, (b) “Tintin” Karya Herge, (c) “Asterix” Karya Uderzo..... 10
7. Gambar 2.3 Relief Candi Borobudur dan Wayang Beber sebagai Cikal Bakal Komik Indonesia..... 11
8. Gambar 2.4 Komik Strip “Benny & Mice” pada Koran Kompas..... 12
9. Gambar 2.5 Contoh Cover buku komik, “Bleach”Karya Tite Kubo..... 13
10. Gambar 2.6 Novel Grafis “Twilight” Karya Stephenie Meyer..... 13
11. Gambar 2.7 Majalah Mingguan *Shonen Star* yang Diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia yang Diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo..... 14
12. Gambar 2.8 Contoh *Web Comic* Karya Ryuu Majin..... 15
13. Gambar 2.9 (a) Panel Terbuka, “Naruto” Karya Masashi Kishimoto, (b) Panel Tertutup, “K-On” Karya Kakifly..... 21
14. Gambar 2.10 Peralihan Panel ke Panel Peralihan Waktu ke Waktu, (b) Peralihan Aksi ke Aksi, (c) Peralihan Subyek ke Subyek..... 22
15. Gambar 2.11 Peralihan Panel ke Panel (a) Peralihan Adegan ke Adegan, (b) Peralihan Aspek ke Aspek, (c) Peralihan Non Sequitur..... 22
16. Gambar 2.12 Gerak Obyek-Obyek dalam Panel pada Komik “Fairy Tail” Karya Hiro Mashima..... 23
17. Gambar 2.13 Komposisi Halaman dengan Ukuran Panel yang Berbeda-beda dalam Komik “Samurai X” Karya Nobuhiro Watsuki..... 24
18. Gambar 2.14 Peralihan Emosi..... 28
19. Gambar 2.15 Bahasa Tubuh yang Menunjukkan Keadaan si Karakter..... 29

20. Gambar 2.16 Contoh Garis untuk Menunjukkan Gerak.....	29
21. Gambar 2.17 Efek Gerak dalam Manga.....	30
22. Gambar 2.18 Efek Visual Garis yang Menunjukkan Emosi dalam Komik “Fairy Tail” Karya Hiro Mashima.....	31
23. Gambar 2.19 Perspektif dalam Komik “Gantz” Karya Oku Hiroya.....	32
24. Gambar 2.20 <i>Background</i> Berupa Bangunan pada Komik “Fairy Tail” Karya Hiro Mashima.....	33
25. Gambar 2.21 Gang/Parit pada Komik “K-On” Karya Kakifly.....	33
26. Gambar 2.22 Kotak Narasi (<i>Caption</i>) pada Komik “Fairy Tail” Karya Hiro Mashima.....	34
27. Gambar 2.23 Jenis-jenis Balon Kata.....	35
28. Gambar 2.24 Jenis-jenis <i>Onomatopoeia</i>	36
29. Gambar 2.25 Contoh <i>Quipu</i> dalam Komik Berupa Keringat dan Asap pada Komik “One Piece” Karya Eiichiro Oda.....	36
30. Gambar 2.26 Salah Satu Karya Katsushika Hokusai.....	38
31. Gambar 2.27 (a) “Astro Boy” (1951), (b) Osamu Tezuka.....	39
32. Gambar 2.28 (a) “Sazae-san” (1946), (b) Machiko Hasegawa.....	40
33. Gambar 2.29 (a) “Naruto” Karya Masashi Kishimoto, (b) “Bleach” Karya Tite Kubo.....	40
34. Gambar 2.30 “One Piece” Karya Eiichiro Oda.....	41
35. Gambar 2.31 “Death Note” Karya Takeshi Obata dan Tsugumi Ohba versi <i>Live Action</i>	41
36. Gambar 2.32 “Meitantei Conan” (Detektif Conan) Karya Aoyama Gosho versi <i>Live Action</i>	42
37. Gambar 2.33 (a) “Dragon Ball” Karya Akira Toriyama yang Dibuat versi <i>Live Action</i> Amerika, (b) “Rurouni Kenshin” Karya Watsuki Nobuhiro versi <i>Live Action</i>	42
38. Gambar 2.34 “Vagabond” Karya Inoue Takehiko.....	43
39. Gambar 2.35 Gaya Visualisasi Karakter Manga yang Mengalami Efek Distorsi (Perpanjangan), “Code Geass” Karya Clamp	47
40. Gambar 2.36 Perbandingan Dasar Proporsi Tubuh dalam Manga.....	48
41. Gambar 2.37 “Bleach” Karya Tite Kubo dengan Gaya Gambar <i>Chibi</i>	48

42. Gambar 2.38 “K-On!!” Karya KakiFly dengan Gaya Gambar <i>Super Deformed</i>	48
43. Gambar 2.39 Karakter Wajah dalam Manga “Mirai Nikki” Karya Sakae Esuno	50
44. Gambar 2.40 Penggambaran Rambut dengan Blok dalam Komik “Captain Tsubasa” Karya Yoichi Takahashi	50
45. Gambar 2.41 Penggambaran Rambut dengan Bentuk Daun, “Dragon Ball” Karya Akira Toriyama	51
46. Gambar 2.42 Penggambaran Rambut dengan Bentuk Benang dalam Komik “Azura” Karya Rie Nakamura	51
47. Gambar 2.43 Macam-macam Ekspresi dalam Manga	51
48. Gambar 2.44 Simbol Urat Amarah	52
49. Gambar 2.45 Simbol Keringat	52
50. Gambar 2.46 Simbol Asap	53
51. Gambar 4.1 Situs Resmi Oricon	60
52. Gambar 4.2 Penjualan Komik “One Piece” di Jepang	61
53. Gambar 4.3 Poster Selebrasi atas Penjualan 200 Juta <i>Copy</i> Manga “One Piece” di Jepang	62
54. Gambar 4.4 Eiichiro Oda	67
55. Gambar 4.5 Raja Bajak Laut, Gold D. Roger	69
56. Gambar 4.6 Buah Iblis (<i>Devil Fruit</i>)	70
57. Gambar 4.7 Sampel Komik “One Piece”	72
58. Gambar 4.8 Jenis Panel Terbuka dan Panel Tertutup	74
59. Gambar 4.9 Peralihan Waktu ke Waktu	75
60. Gambar 4.10 Peralihan Aksi ke Aksi	77
61. Gambar 4.11 Peralihan Subyek ke Subyek	79
62. Gambar 4.12 Peralihan Adegan ke Adegan	80
63. Gambar 4.13 Komposisi Sentral	82
64. Gambar 4.14 Komposisi Simetris	84
65. Gambar 4.15 Komposisi Asimetris	85
66. Gambar 4.16 Komposisi Diagonal	87
67. Gambar 4.17 Komposisi Satu Panel Terbuka dalam Dua Halaman Penuh	89

68. Gambar 4.18 Komposisi Satu Panel Tertutup dalam Satu Halaman.....	89
69. Gambar 4.19 Latar Belakang berupa Tempat/Bangunan.....	106
70. Gambar 4.20 Gang Vertikal dan Gang Horizontal.....	108
71. Gambar 4.21 Gang Berwarna Abu-abu dan Hitam.....	109
72. Gambar 4.22 Kotak Narasi pada Komik “One Piece”.....	110
73. Gambar 4.23 Jenis Huruf <i>Roman</i> , (a) <i>Times New Roman</i> , dan (b) <i>Bodoni MT Black</i>	117
74. Gambar 4.24 Jenis Huruf <i>Egyptian</i> , <i>Rockwell</i>	117
75. Gambar 4.25 Jenis Huruf <i>Sans Serif</i> , (a) <i>Arial</i> , (b) <i>Comic Sans MS</i> , (c) <i>Balloon</i>	118
76. Gambar 4.26 Jenis Huruf <i>Miscellaneous</i>	119
77. Gambar 4.27 (a) Distorsi, (b) <i>Chibi</i> , (c) <i>Super Deformed</i>	120
78. Gambar 4.28 Penggambaran Ukuran Tubuh dengan efek (a) Distorsi, dan (b) <i>Chibi</i> pada Karakter Utama	121
79. Gambar 4.29 Karakter Wajah dalam “One Piece”.....	121
80. Gambar 4.30 Karakter Wajah dalam “One Piece” dengan Berbagai Macam Hidung.....	122
81. Gambar 4.31 Karakter dalam Komik “One Piece” dengan Mulut Lebar (a) Gigi Ompong dan (b) Gigi Rapi	123
82. Gambar 4.32 Penggambaran Rambut, (a) Blok, (b) Benang, (c) Daun.....	123

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 GENRE KOMIK.....	15
2. Tabel 2.2 JARAK PANDANG.....	25
3. Tabel 2.3 SUDUT PANDANG.....	27
4. Tabel 2.4 BENTUK-BENTUK EFEK VISUAL GARIS.....	30
5. Tabel 2.5 TIPOGRAFI.....	37
6. Tabel 2.6 KLASIFIKASI MANGA.....	44
7. Tabel 3.1 PENGKLASIFIKASIAN CERITA (SAGA) DAN CERITA MINOR (ARC) DALAM KOMIK “ONE PIECE”.....	57
8. Tabel 3.2 INSTRUMEN PENELITIAN.....	57
9. Tabel 4.1 PENJUALAN KOMIK DI JEPANG.....	62
10. Tabel 4.2 FILM “ONE PIECE”.....	64
11. Tabel 4.3 PROFIL EIICHIRO ODA.....	67
12. Tabel 4.4 PENGKLASIFIKASIAN CERITA (SAGA) MANGA “ONE PIECE” DAN BAGIAN CERITA YANG LEBIH KECIL (ARC).....	70
13. Tabel 4.5 PENGKLASIFIKASIAN CERITA (SAGA)	71
14. Tabel 4.6 JUMLAH PANEL TERBUKA DAN PANEL TERTUTUP.....	73
15. Tabel 4.7 JUMLAH PERALIHAN PANEL.....	75
16. Tabel 4.8 KOMPOSISI MULTIPANEL.....	90
17. Tabel 4.9 JARAK PANDANG.....	92
18. Tabel 4.10 SUDUT PANDANG.....	95
19. Tabel 4.11 EKSPRESI WAJAH.....	98
20. Tabel 4.12 BAHASA TUBUH.....	102
21. Tabel 4.13 EFEK VISUAL GARIS.....	103
22. Tabel 4.14 BALON KATA.....	111
23. Tabel 4.15 EFEK SUARA (ONOMATOPOEIA).....	112
24. Tabel 4.16 SIMBOL VISUAL (QUIPU).....	114
25. Tabel 4.17 MATRIKS HASIL PENELITIAN.....	124