

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	
<i>Storyline</i> Komik.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	
Alur Kerja Proses Pembuatan Karya.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	
Perbandingan Manusia Secara Proporsional oleh Andrew Loowis.....	18
Gambar 2.2	
Karakter Astro Boy dalam Komik Jepang.....	19
Gambar 2.3	
Komik TINTIN.....	19
Gambar 2.4	
Karakter Superman.....	20
Gambar 2.5	
Gambar Perspektif, dengan Titik Hilang.....	21
Gambar 2.6	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Eye Level</i>	22
Gambar 2.7	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>High Angel</i>	22
Gambar 2.8	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Low Level</i>	23
Gambar 2.9	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Frog Eye</i>	23
Gambar 2.10	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Bird Eye View</i>	24
Gambar 2.11	
Macam-Macam Jarak pandang.....	25
Gambar 2.12	
Alur Antar Panel.....	26
Gambar 2.13	
Contoh Bentuk Peralihan Panel.....	27
Gambar 2.14	

Contoh Bentuk Balon Kata.....	28
Gambar 2.15	
Contoh Bentuk Bunyi Huruf.....	29
Gambar 2.16	
Contoh Bentuk Garis Gerak dalam Komik.....	30
Gambar 2.17	
Lingkaran Warna Brewster.....	34
Gambar 3.1	
Pohon Maja yang Berada di Depan Pendopo Majalengka.....	41
Gambar 3.2	
Buah Maja.....	42
Gambar 3.3	
Pintu Gerbang Taman Makam Pangeran Muhammad.....	42
Gambar 3.4	
Pintu Gerbang Patilasan Nyi Rambut Kasih.....	43
Gambar 3.5	
Makam Siti Armilah atau Mbah Badori (Istri Pangeran Muhammad).....	43
Gambar 3.6	
Pendopo Majalengka yang Konon Merupakan Pusat Pemerintahan Nyai Rambut Kasih Dahulu	44
Gambar 3.7	
<i>Adobe Photoshop CS6</i>	44
Gambar 3.8	
<i>Corel Draw X4</i>	45
Gambar 3.9	
Kertas Multiguna atau HVS ukuran A.....	45
Gambar 3.10	
Pensil dan pensil mekanik 2B <i>Faber Castel</i>	46
Gambar 3.11	

Penghapus Pensil Hitam.....	46
Gambar 3.12	
Printer TX111.....	47
Gambar 3.13	
Pen Tablet <i>Wacom Bamboo</i> Model CTL-470.....	47
Gambar 3.14	
Perangkat Komputer dengan Spesifikasi Yang Cukup Untuk Desain.....	48
Gambar 3.15	
Salah Satu Halaman Dalam <i>Storyboard</i> Komik	53
Gambar 3.16	
Desain Semua Karakter dalam Komik	55
Gambar 3. 17	
Jendela pada <i>Adobe Photoshop CS6</i> untuk Memulai Lembar Kerja Baru ..	56
Gambar 3.18	
Membuat Garis Tepi	57
Gambar 3.19	
Jendela Keterangan untuk Membuat <i>Layer</i> Baru	57
Gambar 3.20	
Pola Dasar Panel	58
Gambar 3.21	
Panel Komik Halaman 44	58
Gambar 3.22	
Jendela Pada <i>Layer Style</i> untuk Membuat <i>Outline</i>	59
Gambar 3.23	
Garis Maya untuk Membuat Perspektif dengan <i>Pen Tool</i>	59
Gambar 3.24	
Garis Perspektif dengan <i>Brush Tool</i>	60
Gambar 3.25	
Sketsa pada <i>Layer</i> Baru.....	60
Gambar 3.26	

Bidang Kompleks atau Siluet	61
Gambar 3.27	
Gambar yang Telah Diberi Warna	62
Gambar 3.28	
Gambar yang Telah Diberi Kedua dan Ketiga	62
Gambar 3.29	
Gambar yang Telah Diberi Detail	63
Gambar 3.30	
Gambar yang Telah Diberi Pencahayaan.....	63
Gambar 3.31	
Komik Halaman 44 Secara Utuh yang Telah Diberi Pencahayaan.....	64
Gambar 3. 32	
Menyeleksi Bagian yang Akan Diberikan Efek Gerak pada Halaman 27	65
Gambar 3.33	
Jendela Pengaturan Efek Gerak	65
Gambar 3.34	
Hasil Gambar yang Telah Diberi Efek Gerak.....	66
Gambar 3.35	
Penggandaan <i>Layer</i> pada Jendela Panel	66
Gambar 3.36	
<i>Layer</i> yang Telah Diberi Efek <i>Find Edges</i>	67
Gambar 3.37	
Pembuatan Balon Suara dan Kotak Narasi.....	67
Gambar 3.38	
Jendela <i>Layer Style</i>	68
Gambar 3.39	
Balon Kata yang Dapat Dimasukkan Teks.....	68
Gambar 3.40	
Hasil Pembuatan Bunyi Huruf.....	69

Gambar 3.41	
Gambar Komik Halaman 44 yang Sudah Selesai.....	69
Gambar 3.42	
Proses Pembuatan Ilustrasi dengan <i>Adobe Photoshop CS6</i>	70
Gambar 3.43	
<i>Dummy</i> Komik.....	71
Gambar 3.44	
Ilustrasi <i>Layout</i> Halaman.....	71
Gambar 3.45	
Proses Proses <i>Layout</i> Halaman dengan <i>Corel Draw x4</i>	72
Gambar 3.46	
Mesin Cetak Deveop Ineo+ 65.....	72
Gambar 3.47	
Hasil Komik yang Telah Dibukukan.....	73
Gambar 4.1	
Cerita Rakyat Majalengka Secara Singkat pada Halaman 1 dan 2.....	75
Gambar 4.2	
Dokumentasi dan Artikel Penulis Halaman 5 Patilasan Pangeran Muhammad dan Siti Armilah, Halaman 13 Buah Maja.....	75
Gambar 4.3	
Dokumentasi dan Artikel Penulis Halaman 25 Kidang Emas, Halaman 35 Nyai Rambut Kasih.....	76
Gambar 4.4	
Cover Komik Legenda Pohon Maja.....	77
Gambar 4.5	
Perbandingan Antar Tokoh.....	78
Gambar 4.6	

Sketsa Perspektif Pola Satu Titik Hilang Pada Komik Halaman 7.....	78
Gambar 4.7	
Hasil akhir Komik Halaman 7.....	79
Gambar 4.8	
Sketsa Perspektif dan Hasil Akhir Komik Halaman 10 Panel ke Tiga.....	79
Gambar 4.9	
Sketsa Perspektif dan Hasil Akhir Komik Halaman 44 Panel ke Dua.....	80
Gambar 4.10	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Eye Level</i> dengan Jarak Pandang <i>Close Up</i> (Panel Atas), <i>Medium Shot</i> (Panel Tengah), <i>dan Long Shot</i> (Panel Bawah)	81
Gambar 4.11	
Penggunaan Sudut Pandang <i>High Angel</i> Pada Komik Halaman 50 Panel ke Lima.....	82
Gambar 4.12	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Low Angel</i> Pada Komik Halaman 43 Panel ke Tiga.....	82
Gambar 4.13	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Frog Eye</i> Pada Komik Halaman 21 Panel ke Dua.....	83
Gambar 4.14	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Bird Eye</i> Pada Komik Halaman 39-40.....	83
Gambar 4.15	
Contoh Bentuk Panel Oval dalam Komik.....	84
Gambar 4.16	
Contoh Bentuk Panel Kotak, Trapesium, dan Jajar Genjang	84
Gambar 4.17	
Panel Tertutup Sebelah Kiri dan Panel Terbuka Sebelah Kanan.....	85
Gambar 4.18	
Alur Panel dalam Komik Legenda Pohon Maja.....	85

Gambar 4.19	
Bentuk Peralihan Panel dari Momen ke Momen.....	86
Gambar 4.20	
Bentuk Peralihan Panel dari Aksi ke Aksi.....	86
Gambar 4.21	
Bentuk Peralihan Panel dari Subjek ke Subjek.....	87
Gambar 4.22	
Bentuk Peralihan Panel dari Lokasi ke Lokasi.....	87
Gambar 4.23	
Panel Tunggal.....	88
Gambar 4.24	
Panel Jamak/Majelmuk 2-10 Panel.....	88
Gambar 4.25	
<i>Splash</i>	89
Gambar 4.26	
Contoh Bentuk Balon Kata dan <i>Caption</i> dalam Komik.....	90
Gambar 4.27	
Bentuk Efek Suara dalam Komik.....	91
Gambar 4.28	
Garis Gerak denga efek <i>Radial Blur</i>	91
Gambar 4.29	
Garis Gerak denga efek <i>Motion Blur</i>	92
Gambar 4.30	
Suasana dan Pencahayaan di Siang Hari.....	93
Gambar 4.31	
Suasana dan Pencahayaan di Pagi Hari.....	93
Gambar 4.32	
Suasana dan Pencahayaan di Sore Hari.....	94
Gambar 4.33	

Suasana dan Pencahayaan di Malam Hari.....	94
Gambar 4.34	
Suasana dan Pencahayaan di Negeri Nirwana.....	95
Gambar 4.35	
Komik SI DODOL Karya Cep Dolfo.....	96
Gambar 4.36	
Gambar Tokoh pada Komik Legenda Pohon Maja yang Diambil dari Karakter Komik Si Dodol.....	96
Gambar 4.37	
Tokoh Hasan dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	97
Gambar 4.38	
Tokoh Nyi Rambut Kasih dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	98
Gambar 4.39	
Tokoh Nisa dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	99
Gambar 4.40	
Tokoh Dodo dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	100
Gambar 4.41	
Gambar Karakter dalam <i>Game Angry Bird</i>	100
Gambar 4.42	
Tokoh Budi dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	101
Gambar 4.43	
Tokoh Kidang Emas dan 6 Cahaya Biru Beserta Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	102
Gambar 4.44	
Tokoh Kidang Emas Raksasa dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	103
Gambar 4.45	
Tokoh Serigala dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	103
Gambar 4.46	
Tokoh Ibu Hasan dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	104
Gambar 4.47	

Tokoh Sesepeuh di Gunung Margatapa dan Kode Warna
dalam *Colour Picker*..... 105