

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Metode Penciptaan .....	4
F. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	
A. Pencak Silat.....	6
1. Sikap dan Gerak .....	7
2. Teknik Aliran dan Jurus .....	8
3. Komik Silat .....	9

4. Komik.....	11
B. Komik.....	13
1. Teknik Membuat Komik Genre Komik .....	16
2. Genre Komik.....	16
3. Kata dan Tipografi dalam komik .....	16
4. Desain Komunikasi Visual dalam Komik.....	18
C. Sejarah Komik.....	19
D. Unsur-Unsur Komik.....	24
1. Cerita.....	24
2. Ilustrasi .....	25
b. Anatomi .....	25
b. Perspektif .....	29
c. Sudut Pandang dan Jarak Pandang.....	31
3. Rancangan Karakter .....	36
4. Ekspresi Wajah.....	37
5. Balon Kata .....	39
6. Bunyi Huruf (Efek Suara) .....	40
7. Panel .....	42
8. Latar ( <i>Setting</i> ) .....	44
E. Tahap Membuat Komik .....	44
F. Manga .....	46
1. Sejarah dan Karakteristik Manga .....	46
2. Tema Umum dan Tipe Karakter Manga .....	50
3. Gaya Penggambaran Manga .....	52
4. Kategori Manga.....	55
5. Aksesoris dalam Manga .....	56
G. Warna .....	60
1. Teori Brewster .....	60
2. Warna dan Kepribadian .....	61

### BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya .....	64
B. Proses Desain .....	66
C. Analisis Kebutuhan .....	66
D. Stimulus Berkarya .....	67
E. Pengolahan Ide .....	68
F. Persiapan Alat dan Bahan .....	68
G. Proses Pembuatan komik .....	72
1. Pembuatan Sinopsis .....	72
b. Tema Komik .....	72
c. Plot .....	72
d. <i>Setting</i> Cerita .....	73
e. Data komik .....	73
f. Sinopsis .....	73
2. Membuat <i>Storyline</i> .....	74
3. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	77
4. Membuat Karakter Tokoh Verbal .....	76
5. Mendesain Karakter Tokoh .....	80
6. Visualisasi Komik .....	81
a. <i>Review</i> .....	81
b. <i>Layout</i> Panel dan <i>Background</i> .....	82
c. Pewarnaan .....	84
d. <i>Screen Tone</i> dan Garis Gerak .....	87
e. Balon kata .....	91
f. Bunyi Huruf (Efek Suara) .....	93
7. Pencetakan dan Penjilidan .....	95

### BAB IV DESKRIPSI KARYA

A. Mengembangkan Ide .....	98
----------------------------	----

1. Munculnya Ide .....	98
2. Pengembangan Ide .....	99
3. Studi dan Pengolahan Ide .....	100
B. Deskripsi Komik .....	102
1. Unsur-unsur Komik .....	102
a. Cerita .....	102
b. Ilustrasi .....	104
1. Anatomi .....	105
2. Perspektif .....	106
3. Sudut Pandang dan Jarak Pandang .....	108
c. Panel .....	110
1. Jenis Panel .....	111
2. Alur Panel .....	112
3. Peralihan Panel .....	112
4. Pola Panel .....	115
d. Balon Kata .....	116
e. Bunyi Huruf (Efek Suara) .....	117
f. Garis Gerak dan <i>Screen Tone</i> .....	118
2. Pewarnaan .....	118
a. Siang Hari .....	119
b. Sore Hari .....	119
c. Malam Hari .....	120
3. Warna Tokoh .....	120
a. Elang Putera .....	120
b. Senja Purnama .....	122
c. Guru/Bapak Iman .....	123
d. Winara .....	124
e. Winari .....	125
f. Ucok .....	126

g. Samudera .....	127
h. Rama .....	128
i. Ketua/Subroto.....	129
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	130
B. Saran .....	131
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	
Alur Kerja Proses Pembuatan Karya .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	
Teknik dan Istilah Pencak Silat Nasional .....	8
Tabel 2.2	
Klasifikasi Genre Komik yang Beredar antara April dan Juli 1971 .....	12
Tabel 2.3	
Klasifikasi Judul Komik Silat dan Roman Remaja Berdasarkan Tahun Terbit..	12
Tabel 2.4	
Sejarah Perkembangan Komik Modern .....	19
Tabel 2.5	
Evolusi Komik di Indonesia, Prasejarah dan Tahap-tahap Utama .....	21
Tabel 2.6	
Tahap-tahap Membuat Komik .....	44
Tabel 2.7	
Tipe Karakter Khas Manga .....	50
Tabel 2.8	
Warna dan Kepribadiannya .....	62
Tabel 3.1	
Contoh <i>Storyline</i> Komik Mata Elang Chapter Ke-1 .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	
Proporsi Tema Cerita dalam Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008 .....	13
Gambar 2.2	
Gambar Anatomi Laki-laki .....	26
Gambar 2.3	
Anatomi Wanita .....	27
Gambar 2.4	
Perbedaan Ukuran Bahu, Pinggang dan Kaki .....	27
Gambar 2.5	
Karakter-karakter dalam Komik Naruto .....	28
Gambar 2.6	
Komik Shi Heilong .....	28
Gambar 2.7	
Komik Si Buta dari Gua Hantu .....	29
Gambar 2.8	
Perspektif Satu Titik Hilang .....	30
Gambar 2.9	
Perspektif Dua Titik Hilang .....	30
Gambar 2.10	
Perspektif Tiga Titik Hilang .....	31
Gambar 2.11	



Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Eye Level</i> .....	32
Gambar 2.12	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>High Angle</i> .. .....	32
Gambar 2.13	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Low Angle</i> .....	33
Gambar 2.14	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Frog Eyes</i> .....	33
Gambar 2.15	
Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Bird Eyes View</i> .....	34
Gambar 2.16	
Contoh Gambar dengan Jarak Pandang <i>Long Shot</i> .....	34
Gambar 2.17	
Contoh Bentuk Gambar dengan Jarak Pandang <i>Full Shot</i> .....	35
Gambar 2.14	
Contoh Bentuk Gambar dengan Jarak Pandang <i>Medium Shot</i> .....	35
Gambar 2.19	
Contoh Bentuk Gambar dengan Jarak Pandang <i>Close Up</i> .....	36
Gambar 2.20	
Contoh Bentuk Gambar dengan Jarak Pandang <i>Big Close Up</i> .....	36
Gambar 2.21	
Ekspresi Wajah .....	38
Gambar 2.22	
Balon Kata .....	39
Gambar 2.23	
Bunyi Huruf (Efek Suara) .....	41

Gambar 2.24	
Contoh Bentuk Garis Gerak dalam Komik .....	42
Gambar 2.25	
Contoh Bentuk Peralihan Panel .....	43
Gambar 2.26	
Alur Baca, Panel-panel Biasanya di Baca dari Kanan ke Kiri .....	43
Gambar 2.27	
Boy's Ninja dan Women .....	47
Gambar 2.28	
Kabuki Cinderella .....	47
Gambar 2.29	
Yoshio's Glove .....	48
Gambar 2.30	
Komik One Piece .....	49
Gambar 2.31	
Proporsi Anatomi Tipe Karakter <i>Super Deformed</i> .....	53
Gambar 2.32	
Proporsi Anatomi Tipe Karakter Chibi .....	53
Gambar 2.33	
Proporsi Anatomi Tipe Karakter Realistis .....	54
Gambar 2.34	
Proporsi Anatomi Tipe Karakter Semi Realistis .....	54
Gambar 2.35	
Macam-macam Tipe Mata dalam Manga .....	56

Gambar 2.36	
Macam-macam Tipe Rambut Dalam Manga .....	57
Gambar 2.37	
Tanda Luka dalam Manga .....	57
Gambar 2.38	
Tanda Luka dalam Manga .....	58
Gambar 2.39	
Jenis-jenis Aksesoris Kacamata dalam Manga .....	59
Gambar 2.40	
Jenis-jenis Aksesoris Kepala dalam Manga .....	59
Gambar 2.41	
Lingkaran Warna Brewster .....	61
Gambar 3.1	
Film Merantau dan “The Raid Redemption .....	67
Gambar 3.2	
Film “The Raid 2 .....	68
Gambar 3.3	
Kertas HVS Ukuran A4 .....	69
Gambar 3.4	
Pensil 2B dan HB .....	69
Gambar 3.5	
Penghapus Pensil .....	70
Gambar 3.6	

<i>Drawing Pen</i> 0,3 dan 0,1 .....	70
Gambar 3.7	
Spidol .....	71
Gambar 3.8	
Laptop .....	71
Gambar 3.9	
Salah Satu Halaman dalam <i>Storyboard</i> Komik .....	78
Gambar 3.10	
Desain Karakter dalam Komik .....	80
Gambar 3.11	
Desain Karakter dalam Komik .....	81
Gambar 3.12	
Desain Karakter dalam Komik .....	81
Gambar 3.13	
Jendela pada <i>Adobe Photoshop CS4</i> untuk Memulai Lembar Kerja Baru .....	82
Gambar 3.14	
Memasukan Gambar ke dalam <i>Adobe Photoshop CS4</i> . .....	82
Gambar 3.15	
Membuat Warna Hitam Solid .....	83
Gambar 3.16	
Membuat Garis <i>Grid</i> .....	83
Gambar 3.17	
Membuat <i>Layer Background</i> Diblok Hitam .....	84
Gambar 3.18	
Jendela Keterangan untuk Membuat <i>Layer</i> Baru .....	84

Gambar 3.19	
Gambar yang Telah Diberi Warna .....	85
Gambar 3.20	
Gambar yang Telah Diberi Pencahayaan .....	86
Gambar 3.21	
Foto Awan .....	86
Gambar 3.22	
Komik Halaman ke-2 Secara Utuh yang Telah Diberi Pencahayaan dan Foto..	87
gambar 3.23	
menyeleksi Screen Tone yang Akan Dipakai Efek dalam Komik .....	88
Gambar 3.24	
Memindahkan <i>Screen Tone</i> ke Lembar Komik .....	88
Gambar 3.25	
Merapihkan dan Menghapus <i>Screen Tone</i> .....	89
Gambar 3.26	
Hasil Gambar yang Telah Diberi efek <i>Screen Tone</i> .....	89
Gambar 3.27	
Garis Gerak .....	90
Gambar 3.28	
Hasil Gambar yang Telah Diberi Efek <i>Screen tone</i> dan Garis Gerak .....	91
Gambar 3.29	
Bentuk-bentuk Balon Kata .....	91
Gambar 3.30	
Menyeleksi Balon Kata yang Diinginkan .....	92

Gambar 3.31	
Memindahkan Balon Kata ke Lembar Komik .....	92
Gambar 3.32	
Balon Kata yang Dapat Dimasukkan Teks .....	93
Gambar 3.33	
Hasil Pembuatan Bunyi Huruf .....	93
Gambar 3.34	
Gambar Komik Halaman ke-2 yang Sudah Selesai .....	94
Gambar 3.35	
Proses Pewarnaan dengan <i>Adobe Photoshop CS4</i> .....	93
Gambar 3.36	
<i>Dummy</i> Komik .....	96
Gambar 3.37	
Ilustrasi Layout Halaman .....	96
Gambar 3.38	
Proses <i>Layout</i> Halaman dengan <i>Adobe Photoshop CS4</i> .....	97
Gambar 3.39	
Hasil Komik yang Telah Dibukukan .....	97
Gambar 4.1	
Gaya Gambar dalam Komik “Air Gear” dan Komik “Sky Edge .....	100
Gambar 4.2	
Komik “Shi Heilong” dan Gambar Komik Hell Boy Dengan Blok Hitam.....	101
Gambar 4.3	

Gambar Komik “Long Hu Men .....	101
Gambar 4.4	
Tokoh Elang Putera <i>Line Art</i> dan <i>Colouring</i> .....	102
Gambar 4.5	
Sejarah Singkat Pencak Silat .....	103
Gambar 4.6	
Penanda <i>Chapter</i> (Jurus-jurus Dasar) .....	103
Gambar 4.7	
Penanda <i>Chapter</i> (Jurus-jurus Dasar) .....	104
Gambar 4.8	
Penanda <i>Chapter</i> (Jurus-jurus Dasar) .....	104
Gambar 4.9	
<i>Cover</i> Komik Mata Elang .....	105
Gambar 4.10	
Perbandingan Antartokoh.....	106
Gambar 4.11	
Sketsa Perspektif pada Komik Halaman ke-56 .....	106
Gambar 4.12	
Hasil Akhir Komik Halaman 56 .....	107
Gambar 4.13	
Sketsa Perspektif pada Komik Halaman 47 .....	107
Gambar 4.14	
Hasil Akhir Komik Pada Halaman 47 .....	108
Gambar 4.15	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Eye Level</i> , <i>Close Up</i> dan <i>Long Shot</i> .....	108

Gambar 4.16	
Penggunaan Sudut Pandang <i>High Angle</i> pada Komik Halaman 82 .....	109
Gambar 4.17	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Low Angle</i> pada Komik Halaman 33 .....	109
Gambar 4.18	
Penggunaan Sudut pandang <i>Frog Eye's View</i> pada Komik Halaman 76 .....	109
Gambar 4.19	
Penggunaan Sudut Pandang <i>Bird Eye's View</i> pada Komik Halaman 78 .....	110
Gambar 4.21	
Contoh Bentuk Panel Segitiga .....	111
Gambar 4.22	
Contoh Panel Tertutup .....	111
Gambar 4.23	
Alur Panel dalam Komik Mata Elang .....	112
Gambar 4.24	
Bentuk Peralihan Panel Momen ke Momen .....	113
Gambar 4.25	
Bentuk Peralihan Panel dari Aksi ke Aksi.. .....	113
Gambar 4.26	
Bentuk Peralihan Panel dari Subjek ke Subjek .....	114
Gambar 4.27	
Bentuk Peralihan Panel dari Lokasi ke Lokasi .....	114
Gambar 4.28	
Panel Tunggal .....	115



Gambar 4.29	
Panel Jamak/Panel Majemuk 2-5 Panel .....	116
Gambar 4.30	
Contoh Bentuk Balon kata dan <i>Caption</i> .....	117
Gambar 4.31	
Bentuk Efek Suara dalam Komik .....	118
Gambar 4.32	
Garis Gerak dengan <i>Efek Radial Blur</i> dan <i>Zoom Line Screen Tone</i> .....	118
Gambar 4.33	
Suasana dan Pencahayaan di Siang Hari .....	119
Gambar 4.34	
Suasana dan Pencahayaan di Sore Hari .....	120
Gambar 4.35	
Suasana dan Pencahayaan di Malam Hari .....	120
Gambar 4.36	
Tokoh Elang Putera dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	121
Gambar 4.37	
Tokoh Senja Purnama dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	122
Gambar 4.38	
Tokoh Bapak Iman dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	123
Gambar 4.39	
Tokoh Winara dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	124
Gambar 4.40	
Tokoh Winari dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	125

Gambar 4.41	
Tokoh Ucok dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	126
Gambar 4.42	
Tokoh Samudera dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	127
Gambar 4.43	
Tokoh Rama dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	128
Gambar 4.44	
Tokoh Ketua/Subroto dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i> .....	129