

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penciptaan.....	3
D. Manfaat Penciptaan.....	3
E. Metode Penciptaan.....	3
F. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Foklor dan Babad Indramayu.....	5
a. Foklor	5
b. Babad Indramayu	6
B. Visual Komik.....	7
1. Komik	7
a. Definisi Komik.....	7
b. Sejarah Komik	10
c. Unsur-unsur Pembentukan pada Komik.....	12
1) Cerita	13
2) Ilustrasi.....	20
a) Rancangan Karakter.....	20
b) Ekspresi Karakter	21
c) Gaya Gambar.....	21
d) Balon Kata.....	26

e) Bunyi Huruf (Efek Suara)	26
f) Panel	27
g) Latar.....	31
h) Tahap Membuat Komik.....	32
2. Warna	36
a. Teori Brewster	37
b. Warna dan Kepribadian	37
c. Susunan Warna Selaras	38
C. Kajian Faktual dan Empirik	40
1. Kajian Faktual.....	40
2. Kajian Empirik	40
BAB III METODEDE PENCIPTAAN	42
A. Ide Berkarya.....	42
B. Analisis Kebutuhan.....	44
C. Stimulus Berkarya	45
D. Pengolahan Ide.....	45
E. Persiapan Alat dan Bahan.....	45
F. Proses Pembuatan Komik.....	50
1. Pembuatan Sinopsis	50
a. Judul.....	50
b. Premis	50
c. Synopsis	51
d. memuat <i>Storyline</i>	51
e. membuat <i>Storyboard</i>	54
f. Karakter.....	54
g. Visualisasi Karakter	58
2. Visualisasi Komik.....	60
a. <i>Review</i>	60
b. Sketsa	60
c. Penintaan.....	61
d. Pemberian Warna (<i>Coloring</i>).....	62
e. Pemberian Teks (<i>Lettering</i>).....	65

f. Pencetakan dan Penjilidan.....	68
BAB IV DESKRIPSI KARYA	69
A. Mengembangkan Ide.....	69
1. Munculnya Ide	69
2. Pengembangan Ide	72
3. Studi dan Pengolahan Ide Hingga Menjadi Komik.....	73
a. Pengolahan Ide menjadi <i>Storyline</i>	75
b. Pengolahan <i>Storyline</i> menjadi <i>Storyboard</i>	81
c. Proses pengolahan dari <i>Storyboard</i> sampai karya yang sudah ditinta (<i>Inking</i>)	83
d. Proses pengolahan karya yang sudah ditinta ke pengolahan Digital.....	83
B. Deskripsi Komik.....	84
1. Unsur-unsur Komik	84
a. Cerita	84
b. Ilustrasi.....	84
1) Anatomi.....	85
2) Sudut Pandang dan Jarak Pandang	86
c. Panel	89
1) Jenis Panel	89
2) Alur Panel.....	91
3) Peralihan Panel	92
d. Balon Kata.....	95
e. Bunyi Huruf (Efek Suara)	96
f. Garis Gerak dan <i>Screen Tone</i>	97
2. Pewarnaan.....	98
3. Warna Tokoh.....	99
a. Raden Arya Wiralodra	99
b. Paman Tinggil (Ki Tinggil).....	101
c. Larawana.....	103
d. Nyi Endang Dharma Ayu	104
e. Ki Sidum.....	105

f. Malihwarman	106
g. Arya Dila (Pangeran Guru).....	107
h. Tanujiwa dan Tanujaya.....	108
i. Budi Paksa.....	110
j. Bujawarsih.....	111
k. Werdinata.....	112
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	113
A. Simpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	
DAFTAR ISTILAH.....	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1, Tahap-tahap Membuat Komik.....	34
Bagan 3.1, Proses Kerja	43
Bagan 4.1. Pengembangan Ide.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1, Bentuk Komik	9
Tabel 2.2, Sejarah Perkembangan Komik Modern	11
Tabel 2.3, Tema dalam Cerita	13
Tabel 2.4, Klasifikasi Genre Komik yang Beredar antara April sampai Juli 1971.....	19
Tabel 2.5, Gaya Gambar.....	21
Tabel 2.6, Jenis Kartun.....	24
Tabel 2.7, Komik Bentuk Transisi Panel.....	28
Tabel 2.8, Jenis Sudut Pandang.....	30
Tabel 2.9, Teknik Pembuatan Komik.....	32
Tabel 2.10, Tahap-tahap Pembuatan Komik	35
Tabel 2.11, Warna dan Kepribadiannya.....	38
Tabel 3.1, Gambaran Tokoh Secara Verbal.....	55
Tabel 4.1, Bentuk Cerita Sebelum dan Sesudah Diolah	75
Tabel 4.2, Lembar Komik yang Terinspirasi dari Komik Bone.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk Komik Strip.....	9
Gambar 2.2. Bentuk Buku Komik.....	9
Gambar2.3. Bentuk Novel Grafis	9
Gambar 2.4. bentuk Komik Kompilasi	10
Gambar 2.7 bentuk Komik Online.....	10
Gambar 2.8. Bentuk Komik <i>horror</i>	13
Gambar 2.7. Bentuk Komik <i>Science Fiction</i>	14
Gambar 2.8. Bentuk Komik <i>Fantasy</i>	14
Gambar 2.9. Bentuk Komik <i>Drama</i>	14
Gambar 2.10. Bentuk Komik <i>Comedy</i>	15
Gambar 2.11. Bentuk Komik <i>Wizards</i>	15
Gambar 2.12. Bentuk Komik <i>Mysteri</i>	15
Gambar 2.13. Bentuk Komik <i>True Story</i>	16
Gambar 2.14 Bentuk Komik <i>Epos</i>	16
Gambar 2.15. Bentuk Komik <i>History</i>	16
Gambar 2.16. Bentuk Komik <i>Fable</i>	17
Gambar 2.17. Bentuk Komik <i>Sex</i>	17
Gambar 2.18. Bentuk Komik <i>Hybrid Themes</i>	17
Gambar 2.19. Bentuk Komik <i>Action</i>	17
Gambar 2.20. Bentuk Komik <i>Legend</i>	18
Gambar 2.21. Bentuk Ekspresi Wajah.....	21
Gambar 2.22. Bentuk <i>semi cartoon style</i>	22
Gambar 2.23. Bentuk <i>realism style</i>	22
Gambar 2.24. Bentuk <i>fine art style</i>	22
Gambar 2.25. Bentuk <i>Cartoon style</i>	23
Gambar 2.26. Bentuk Kartun Gag.....	24
Gambar 2.27. Bentuk Kartun Editorial	25
Gambar 2.28. Bentuk Kartun Karikatur.....	25
Gambar 2.29. Bentuk Kartun Animasi.....	25

Gambar 2.30. Bentuk Jenis Balon Kata	26
Gambar 2.31. Bentuk Bunyi Efek	27
Gambar 2.32. Bentuk Alur Baca Komik Barat	27
Gambar 2.33. Bentuk Panel Momen ke momen.....	28
Gambar 2.34. Bentuk Panel Aksi ke aksi.....	28
Gambar 2.35. Bentuk Panel Subyek ke subyek.....	29
Gambar 2.36. Bentuk Panel Lokasi ke lokasi.....	29
Gambar 2.37. Bentuk Panel Aspek ke aspek.....	29
Gambar 2.38. Bentuk Panel Non-sequitur.....	29
Gambar 2.39. Bentuk sudut pandang <i>Bird Eye View</i>	30
Gambar 2.40. Bentuk sudut pandang <i>High Angle</i>	30
Gambar 2.41. Bentuk sudut pandang <i>Low Angle</i>	31
Gambar 2.42. Bentuk sudut pandang <i>Eye Level</i>	31
Gambar 2.43. Bentuk sudut pandang <i>Frog Eye</i>	31
Gambar 2.44. Bentuk <i>Traditional Technique</i>	32
Gambar 2.45. Bentuk <i>Hybrid Technique</i>	33
Gambar 2.46. Bentuk <i>Digital Technique</i>	33
Gambar 2.47. Bentuk Lukisan Gua	36
Gambar 2.48. Bentuk Lingkaran Warna Brewster	37
Gambar 2.49. Bentuk Warna Monokromatik.....	39
Gambar 2.50. Bentuk Warna Triads	39
Gambar 2.54. Bentuk Cover Komik Wiralodra karya Syam.MT.....	40
Gambar 2.55. Tugas ilustrasi 1 “Perjanjian Merpati “ dan ilustrasi 2 “ Berpetualang di Dunia Wimpy”.....	41
Gambar 2.56. Karya penulis “Danger Komik” dan “Virtual Space”.....	42
Gambar 3.1. Bentuk Kertas.....	46
Gambar 3.2. Bentuk Pensil 2B.....	46
Gambar 3.3. Bentuk Penggaris.....	47
Gambar 3.4. Bentuk Penghapus.....	47
Gambar 3.5. Bentuk <i>Drawing Pen</i>	48
Gambar 3.6. Bentuk Meja Jiplak	48
Gambar 3.7. Bentuk Printer Scanner.....	49

Gambar 3.8. Bentuk <i>Pen Tablet</i>	49
Gambar 3.9. Bentuk <i>Laptop</i>	50
Gambar 3.10. Salah satu halaman dalam <i>Storyboard</i> komik.....	54
Gambar 3.11. Desain karakter dalam komik	59
Gambar 3.12. Desain karakter dalam komik	59
Gambar 3.13. Desain karakter dalam komik	60
Gambar 3.14. Desain karakter dalam komik	60
Gambar 3.15. Bentuk Sketsa Komik	61
Gambar 3.16. Bentuk Komik setelah penintaan.....	61
Gambar 3.17. Bentuk Proses Pewarnaan.....	62
Gambar 3.18. Motif Batik <i>Sekar Niem</i> yang digunakan tokoh Wiralodra.....	62
Gambar 3.19. Hasil Proses <i>Template</i> Motif Batik.....	63
Gambar 3.20. Bentuk <i>Screen tone</i>	64
Gambar 3.21. Proses Pemberian <i>Screen Tone</i>	64
Gambar 3.22. Proses Pemberian <i>Screen Tone</i>	64
Gambar 3.23. Proses Pemberian <i>Screen Tone</i>	65
Gambar 3.24. Bentuk-bentuk balon kata.....	65
Gambar 3.25. Proses Pemberian Teks.....	66
Gambar 3.26. Proses Pemberian Teks.....	66
Gambar 3.27. Proses Pemberian Teks.....	66
Gambar 3.28. Proses Pemberian Teks.....	67
Gambar 3.29. Proses Pemberian Teks.....	67
Gambar 3.30. Proses Pewarnaan Komik	68
Gambar 4.1. Karya Randy Bishop	73
Gambar 4.2. Contoh Pewarnaan komik yang menggunakan Teknik Blok Komik Donal Bebek.....	73
Gambar 4.3. Contoh Pewarnaan komik yang menggunakan Teknik Blok Cover Komik Doraemon, Cover Komik Hellboy	74
Gambar 4.4. Proses Pewarnaan.....	74
Gambar 4.5. Inspirasi Adegan dari Komik Bone karya Jeff Smith	80
Gambar 4.6. Storyboard dari halaman satu sampai empat	81
Gambar 4.7. Storyboard halaman 19	81

Gambar 4.8 Storyboard. halaman 30	82
Gambar 4.9. Inspirasi Adegan dari Komik Bone karya Jeff Smith	82
Gambar 4.10. Hasil Karya yang Terinspirasi dari Komik	82
Gambar 4.11. Pengolahan Digital menjadi Komik.....	83
Gambar 4.12 Perbedaan Ukuran Tiap Karakter.....	85
Gambar 4.13 Penggunaan Sudut Pandang <i>Eye Level</i> pada komik	86
Gambar 4.14 Penggunaan Sudut Pandang <i>High Angle</i> pada Komik.....	87
Gambar 4.15 Penggunaan Sudut Pandang <i>Low Angle</i> pada Komik.....	87
Gambar 4.16 Penggunaan Sudut Pandang <i>Frog Eye's View</i> pada Komik.....	88
Gambar 4.17 Penggunaan Sudut Pandang <i>Bird Eye's View</i> pada Komik.....	88
Gambar 4.18. Contoh bentuk panel terbuka.....	89
Gambar 4.19. Contoh bentuk panel yang disesuaikan dengan latar.....	90
Gambar 4.20. Contoh bentuk panel kotak.....	90
Gambar 4.21 Alur Panel dalam Komik	91
Gambar 4.22 Bentuk Peralihan Panel Momen ke Momen.....	92
Gambar 4.23. Bentuk Peralihan Panel dari Aksi ke Aksi.....	93
Gambar 4.24. Bentuk Peralihan Panel dari Subjek ke Subjek	93
Gambar 4.25. Bentuk Peralihan Panel dari Lokasi ke Lokasi.....	94
Gambar 4.26. Contoh Bentuk Balon Kata dan <i>Caption</i>	95
Gambar 4.27. Jenis-jenis Efek Suara yang Digunakan.....	96
Gambar 4.28. Jenis-jenis Screentone yang Digunakan.....	97
Gambar 4.29. Adanya Perubahan Warna pada Background menandakan Perubahan Waktu	98
Gambar 4.30. Tokoh Wiralodra dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	99
Gambar 4.31. Tokoh Wiralodra dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	100
Gambar 4.32. Tokoh Ki Tinggil dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	101
Gambar 4.35. Tokoh Ki Tinggil dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	102
Gambar 4.34 Tokoh Larawana dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	103
Gambar 4.35. Tokoh Nyi Endang Dharma dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	104
Gambar 4.36. Tokoh Ki Sidum dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	105
Gambar 4.37. Tokoh Malihwarman dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	106

Gambar 4.38. Tokoh Arya Dila dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	107
Gambar 4.39. Tokoh Tanujiwa dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	108
Gambar 4.40. Tokoh Tanujaya dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	109
Gambar 4.41. Tokoh Budi Paksa dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	110
Gambar 4.42. Tokoh Bujawarsih dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	111
Gambar 4.43. Tokoh Werdinata dan Kode Warna dalam <i>Colour Picker</i>	112