

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- McCloud, Scott. (2001). *Reinventing comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics- Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Boneff, M. (1998). *Komik Indonesia*, Jakarta: KPG. Terjemahan: Rahayu S. Hidayat, forum Jakarta-Paris.
- Koendoro Br, Dwi. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR!mizan.
- Romita JR, John. (2006) *Wizard; How to Draw Character Creation*. New York: Wizard Entertainment
- Ismail, H.M. Arlan. (2002). *Periodisasi Sejarah Sriwijaya*. Palembang: Unanti Press.
- Syarofie, Yudhy. (2012). *Songket Palembang; Nilai Filosofis, Jejak Sejarah, dan Tradisi*. Palembang: Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan.
- Syarofie, Yudhy. (2012). *Legenda Tepian Musi*. Palembang: Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan.
- Syarofie, Yudhy. (2012). *Rumah Limas; Pengaruhnya Terhadap Arsitektur Indies di Sumatera Selatan*. Palembang: Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan.
- Coedes, G., Damais, L.-Ch., Kulke. H. dan Manguin, P.-Y. (2014). *Kedatuan Sriwijaya; Kajian Sumber Prasasti dan Arkeologi*. Depok: Komunitas Bambu.
- Purwadi *et al.* (2008). *Kamus Bahasa Sansekerta*. Indonesia: BudayaJawa. Com
- Soekmono, Dr. R. (1958). *Tentang Lokalisasi Sriwijaya*. Laporan Kongres Ilmu Pengetahuan Nasional I MIPI.
- Noerhadi, I C. (2012). *Busana Jawa Kuna*. Jakarta: Komunitas Bambu.

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia (2015). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Hatimah, Ihat, dkk.(2007). *Penelitian Pendidikan*. Bandung:UPI PRESS.

Sumber Skripsi:

Hasrullana, Anugrah. (2015). *Mari Berketerampilan Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Skripsi, Program S1, Universitas Pendidikan Indonesia.

Ar, Elwin. (2015). *Mata Elang; Komik Bertema Seni Bela Diri Pencak Silat*. Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumber Internet:

Gumelar, M. S. (2009). *Comic Making (Part 1)*. [Online]. Tersedia di: reeyaw.files.wordpress.com/2010/03/comic.pdf [Diakses 22 Maret 2015].

FuRaha. (2011) *Genre & Istilah dalam Anime & Manga* [Online]. Tersedia di: http://furahasekai.com [Diakses 19/01/2015]

Sumber Internet untuk Gambar:

<http://stat.ks.kidsklik.com>

<http://www.halilcakal.com>

<http://www.renofilms.es>

<http://thumbs.dreamstime.com>

<http://36.media.tumblr.com>

<http://www.exoticindia.com>

<http://deviant-art.com>

<https://lh6.googleusercontent.com>

<http://st.depositphotos.com>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/>

[https:// photobuckets.com](https://photobuckets.com)

<http://www.cinemaertes.com.br>

<http://www.artofvfx.com>

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<http://cdn.wegotthiscovered.com>
<http://i.imgur.com>
<https://theregularmoviegoer.files.wordpress.com>
<https://thisisyourbrainonfilm.files.wordpress.com>
<http://news.palcomtech.com>
<https://c2.staticflickr.com>
<http://www.hahastop.com>
<http://pic.templetons.com>
<http://community.mis.temple.edu>
<http://e.fastcompany.net>
<https://cdn.photographylife.com>
<http://enpundit.s3.amazonaws.com>
<http://media3.popsugar-assets.com>
<http://ww2.sinaimg.cn>
<https://mangapanda.com>
<https://mangaraw.net>
<http://mangahere.com>
<https://mangareader.net>
<https://vismanga.com>
<http://exhentai.org>
<http://cdn.klimg.com>
<http://image.tmdb.org>
<http://nerdreactor.com>
<http://www.macupdate.com>
<http://www.goldfries.com>
<http://static4.comicvine.com>
<http://vignette2.wikia.nocookie.net>
<http://www.mnc-comics.com>
<http://4.bp.blogspot.com>

<http://images5.fanpop.com>

Daftar Istilah

- 1 Antagonis : Dalam Kamus besar bahasa Indonesia ialah orang yg suka menentang (melawan dsb). Dari sudut pandang sastra tokoh dalam karya sastra yang merupakan penentang, tokoh lawan.
- 2 Digital : Hubungan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, biasanya berkaitan dengan komputer dan teknologi.
- 3 Emosional : Sebuah perasaan yang begitu mengharukan; arti lainya penuh dengan emosi.
- 4 Epilog : Bagian penutup pada karya sastra, yang fungsinya menyampaikan intisari cerita atau menafsirkan maksud karya itu oleh tokoh pada akhir cerita.
- 5 *Eye Level* : Sudut pandang yang bersifat pada pandang dengan (Inggris) kondisi mata melihat.
- 6 *Frog's eye view*: (Inggris) Sudut pandang ini dimana objek terlihat sangat besar karena terlihat dari pandangan bawah yang lebih ekstrim.
- 7 *Full Shot* (Inggris) : Pengambilan jarak pandang yang dimana objek akan terlihat secara keseluruhan (utuh) lebih dari satu objek
- 8 Gaya : Berasal dari kata latin yaitu *Stylos* atau *Stylus* yang pada mulanya menerangkan tentang gaya dari tulisan seseorang. Pengertian ini kemudian diartikan sebagai

kualifikasi suatu tulisan seseorang. *Style* juga memberikan pengertian tentang arti dan bentuk yang khas dari suatu karya. Ini merupakan suatu cara mengidentifikasi dimana karya seni nampak semakin berkembang.

- 9 Hardware : Adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. Biasanya terdiri dari intruksi pengaturan berdasarkan papan ic.
- 10 Hibrida : Turunan yang digabung dari dua jenis yg berlainan, dalam seni, seperti penggabungan teknik tradisional dan digital menghasilkan teknik baru
- 11 *High angle* (Inggris) : Pandangan yang berpusat pada objek yang terlihat dari atas kebawah dan akan tampak kecil atau jauh
- 12 Imajinasi : Daya pikir untuk membayangkan (angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang
- 13 *Lettering* : (Inggris) pemberian kata
- 14 *Long Shot* (Inggris) : Jarak pandang jauh, biasanya digunakan untuk menunjukkan latar depan atau belakang, tergantung penggunaan.
- 14 *Low Angle* (Inggris) : Sudut pandang ini sering digunakan untuk menggambarkan kegagahan dan kepahlawanan.
- 15 Observasi : Sebuah kegiatan mengawasi atau mengamati dengan cermat. Baik terencana ataupun tidak.
- 16 Prolog : Pendahuluan; peristiwa pendahuluan (dalam sebuah cerita) yang biasa di ucapkan tokoh utama atau narator

- 17 *Setting* : Pengaturan, biasa berhubungan dengan teknik, (Inggris) operasional dan benda elektronik
- 18 Seleksi : Proses kegiatan pemilihan (untuk mendapatkan yg terbaik)
- 19 *Software* : Adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan (Inggris) diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah
- 20 *Storyboard* : Papan cerita yang terdiri dari tata letak, adegan, (Inggris) percakapan, sudut pandang dan komposisi sebelum menjadi gambar sketsa.
- 21 *Storyline* : Proses pemetaan alur cerita, yang bertujuan menentukan (Inggris) gambar, sudut pandang dan percakapan sebelum pada proses *storyboard*
- 22 Verbal : Secara lisan atau tidak tertulis
- 23 Visual : Proses pengamatan berdasarkan penglihatan dengan indra penglihat (mata)
- 24 Manga : Komik khas Jepang, biasanya diperuntukan buat remaja maupun dewasa, bergaya seni tinggi dan beragam
- 25 Manhwa : Komik khas Korea, diadaptasi dari gaya manga
- 26 *Layout* : Proses mengatur tata letak dalam berkarya (inggris) :
- 27 *Waterproof* : Tahan air atau anti air (inggris) :
- 28 *Traditional* : Proses dengan menggunakan cara manual, menggunakan (inggris) : peralatan pada umumnya
- 29 *Monochromatic* : Nada warna tunggal, penggunaan satu warna, contoh (inggris) hanya hitam
- :

- 30 *Flashback* (inggris) : Adegan mengulang atau mengingat kejadian yang pernah terjadi pada suatu cerita
- 31 *Saduran* : Menyusun kembali cerita secara bebas tanpa merusak garis besar cerita
- 32 *Density* (inggris) : Kepadatan suatu ruang, massa ruang
- 33 *Bleed* (inggris) : Penggunaan panel secara berlebih yang memungkinkan untuk keluar dari batas panel
- 34 *Backbone (Essence) of Story* (inggris) : Rangka utama dalam sebuah cerita
- 35 *Inking* (inggris) : Proses penintaan dalam berkarya
- 36 *Explicit* (inggris) : Tema terbatas yang mengandung konten “kasar” dalam suatu komik dan karya serupa
- 37 *Story Theme* (inggris) : Tema dalam sebuah cerita
- 38 *Outline* (inggris) : Garis bentuk dalam sebuah gambar
- 39 *Screen Tone* (inggris) : Nada dari pola yang terdapat di layar
- 40 *Zig Zag* (inggris) : Berbelok-belok
- 41 *Material* (inggris) : Bagian bahan atau alat yang digunakan dalam piranti lunak *Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5*
- 42 *Grayscale* (inggris) : Skema warna yang memiliki sedikit urutan warna, biasanya dimulai dari putih ke hitam
- 43 *Pen Tablet* (inggris) : Pena gambar yang dipakai untuk menggambar secara digital

- 44 *Sketchbook* (inggris) : Buku gambar, biasanya digunakan untuk membuat sketsa gambar
- 45 *Siddhayatra* : Kegiatan suci pertapaan yang sering dilakukan oleh pendekar atau petapa pada zaman dahulu
- 46 *Graphic Novel* (inggris) : Novel grafis yang biasanya berbentuk komik strip
- 47 *Mahapatih* : Jabatan dalam sebuah kerajaan di Nusantara, serupa dengan gelar Panglima besar atau jenderal perang
- 48 *Chapter* (inggris) : Babak dalam suatu cerita
- 49 *Dot / Circle* (inggris) : Pola berbentuk lingkaran yang terdapat pada pilihan *screen tone*
- 50 *Soft Cover* (inggris) : Bungkus pada suatu buku, berbahan halus, masih berbentuk kertas
- 51 *Blending* (inggris) : Proses mencampur suatu warna dalam membuat karya
- 52 *Level* (inggris) : Tingkat dari sebuah fitur pengukuran pencahayaan maupun pengukuran kontras warna di piranti lunak desain
- 53 *Clear* (inggris) : Menghilangkan suatu gambar atau benda dalam proses berkarya
- 54 *Pattern* (inggris) : Pola dalam suatu gambar
- 55 *Coloring* (inggris) : Proses mewarnai suatu karya
- 56 *Mastermind* (inggris) : Otak atau dalang yang merencanakan sesuatu dari suatu peristiwa
- 57 *Fill* (inggris) : Mengisi suatu ruang kosong dengan media warna
- 58 *Skip* (inggris) : Adegan melewati atau memotong suatu peristiwa dengan

maksud mempersingkat cerita