

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Manfaat Penciptaan.....	6
E. Metode Penciptaan	6
F. Sistematika Penciptaan	7
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	8
A. Permainan Tradisional	8
1. Pengertian Permainan Tradisional	10
2. Sejarah Permainan Tradisional	10
3. Jenis-jenis Permainan Tradisional Sunda	11
a. Permainan di dalam Rumah	11
1) <i>Congklak</i>	11

2) <i>Béklen</i>	13
3) <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	14
4) <i>Cingciripit</i>	15
b. Permainan di Luar Rumah	16
1) Bentengan (<i>Bébénténgan</i>)	16
2) <i>Boy-boyan</i>	17
3) Kelereng (<i>Kaléci</i>)	19
4) <i>Oray-orayan</i>	21
5) Sondah (<i>Éngklék</i>)	22
6) Egrang (<i>Jajangkungan</i>)	25
7) <i>Bebeletokan</i>	26
8) Lompat Tali (<i>Luncat Tinggi</i>)	28
9) <i>Sapintrong</i>	29
10) <i>Pérépét Jéngkol</i>	30
11) Gasing (<i>Panggal</i>)	31
12) <i>Ngadu Muncang</i>	33
13) Gobak Sodor (<i>Galah Asin</i>)	35
14) <i>Sorodot Gaplok</i>	37
15) <i>Gatrik</i>	39
16) <i>Bancakan</i>	41
B. Karakteristik Anak	43
1. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	43
2. Perkembangan Kognitif Anak	43
C. Komik	44
1. Pengertian Komik	44
2. Sejarah Komik Indonesia	46
3. Jenis-jenis Komik	49
4. Teknik Membuat Komik	50
5. <i>Genre</i> Komik	51
6. Gaya Gambar Komik	52

a. Kartun	55
b. Sejarah Kartun	56
c. Bentuk Kartun	58
7. Tipografi dalam Komik	63
D. Unsur-unsur Komik	64
1. Cerita	64
2. Anatomi	64
3. Rancangan Karakter	67
4. Ilustrasi	68
5. Prespektif	69
6. Jarak Pandang dan Sudut Pandang	71
7. Panel	76
8. Alur Panel	79
9. Peralihan Panel	79
10. Parit	80
11. <i>Splash</i>	81
12. Balon Kata	82
13. Kotak Narasi	83
14. Efek Suara	84
15. Garis Gerak	85
E. Tahap Membuat Komik	86
F. Warna	88
1. Golongan Warna	88
2. Keselarasan Warna	89
BAB III METODE PENCiptaan KARYA	90
A. Metode Penciptaan	90
1. Ide Berkarya	90
2. Prosedur Penciptaan	92
3. Analisis Kebutuhan	92

4. Stimulasi Berkarya	93
5. Pengolahan Ide	95
6. Persiapan Alat dan Bahan	96
B. Proses Pembuatan Komik	101
1. Pembuatan Sinopsis	101
a. Tema Komik	101
b. Plot	101
c. Sinopsis	111
d. Latar Cerita (<i>Setting</i>)	112
2. Membuat <i>Storyline</i>	113
3. Membuat Studi Karakter	113
a. Karakter Tokoh Verbal	113
b. Karakter Tokoh Visual	115
4. Membuat <i>Storyboard</i>	117
5. Sketsa Pensil (<i>Penciling</i>)	118
6. Penintaan (<i>Inking</i>)	121
7. Pewarnaan (<i>Colouring</i>)	121
a. <i>Blocking</i>	122
b. Pencahayaan	124
c. <i>Template</i>	126
d. Tekstur	129
8. Garis Gerak	131
9. Pemberian Teks (<i>Lettering</i>)	133
a. Balon Kata	133
b. Kotak Narasi (<i>Caption</i>)	134
c. Efek Suara	135
10. Pencetakan dan Penjilidan	136
BAB IV DESKRIPSI KARYA	138
A. Konsep Berkarya Komik Kaulinan Barudak	138

1. Munculnya Ide	138
2. Pengembangan Ide	139
3. Judul Komik	140
4. Cerita	140
5. Latar Cerita (<i>Setting</i>)	140
6. Karakter	141
a. Deskripsi Karakter	141
b. Visualisasi Karakter	142
7. Studi dan Pengolahan Ide	143
B. Visualisasi Komik Kaulinan Barudak	145
1. Identifikasi Karya	145
2. Sampul	145
3. Halaman Pendukung	147
a. Judul Dalam	147
b. Lembar Penyunting	148
c. Sampul Dalam	149
d. Perkenalan Tokoh	150
e. Daftar Isi	151
f. Bab (<i>Chapter</i>)	152
g. Gambar Tambahan	155
h. Keterangan Bahasa	156
i. Profil Komikus	157
4. Unsur Visual	158
a. Cerita	158
b. Ilustrasi	159
1) <i>Congklak</i>	159
2) <i>Béklen</i>	160
3) <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	160
4) <i>Cingciripit</i>	160
5) <i>Bebentengan (Bébénténgan)</i>	160

6) <i>Boy-boyan</i>	161
7) <i>Kelereng (Kaléci)</i>	161
8) <i>Oray-orayan</i>	162
9) <i>Sondah (Éngklék)</i>	162
10) <i>Egrang (Jajangkungan)</i>	162
11) <i>Bebeletokan</i>	163
12) <i>Lompat Tali (Luncat Tinggi)</i>	164
13) <i>Sapintrong</i>	164
14) <i>Pérépét Jéngkol</i>	164
15) <i>Gasing (Panggal)</i>	165
16) <i>Ngadu Muncang</i>	165
17) <i>Gobak Sodor (Galah Asin)</i>	165
18) <i>Sorodot Gaplok</i>	166
19) <i>Gatrik</i>	166
20) <i>Bancakan</i>	167
c. <i>Anatomi</i>	167
d. <i>Prespektif</i>	168
e. <i>Jarak Pandang</i>	169
1) <i>Jarak Pandang Jauh (Long Shot)</i>	169
2) <i>Jarak Pandang Utuh (Full Shot)</i>	170
3) <i>Jarak Pandang Menengah (Medium Shot)</i>	171
4) <i>Jarak Pandang Dekat (Extreme Close Up, Big Close Up)</i>	171
5) <i>Jarak Pandang Sangat Dekat (Extreme Close Up, Big Close Up)</i>	172
f. <i>Sudut Pandang</i>	172
1) <i>Sudut Pandang Bawah (Low Angle)</i>	173
2) <i>Sudut Pandang Sejajar dengan Mata (Eye Level)</i>	173
3) <i>Sudut Pandang Atas (High Angle)</i>	174
4) <i>Sudut Pandang Mata Burung (Brid's Eye View)</i>	174
5) <i>Sudut Pandang Mata Katak (Frog Eye View)</i>	175

g. Panel	176
1) Alur Panel	179
2) Peralihan Panel	181
a) Waktu ke Waktu	181
b) Aksi ke Aksi	181
c) Subyek ke Subyek	182
d) Adegan ke Adegan	183
h. Parit	183
i. <i>Splash</i>	184
j. Balon Kata	185
k. Kotak Narasi	188
l. Efek Suara	188
m. Garis Gerak	195
5. Tipografi	195
6. Pewarnaan	197
a. Pewarnaan Komik	197
1) Pewarnaan Suasana Pagi Hari	197
2) Pewarnaan Suasana Siang Hari	198
3) Pewarnaan Suasana Sore Hari	199
4) Pewarnaan Suasana Cuaca Mendung	199
5) Pewarnaan Suasana Gerimis	200
6) Pencahayaan dalam Ruangan	201
b. Pewarnaan Karakter	201
C. Hasil Uji Coba Komik	208
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	210
A. Kesimpulan	210
B. Saran	211

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH
LAMPIRAN