

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. .. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. .. Rumusan Masalah.....	3
C. .. Tujuan Penciptaan.....	3
D. .. Metode Penciptaan.....	3
E.... Manfaat Penciptaan.....	4
F.... Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. .. Ilustrasi.....	7
1. Pengertian Ilustrasi.....	7
2. Sejarah Ilustrasi di Indonesia	8
3. Teknik Menggambar Ilustrasi	9
a. Teknik Mengolah Karakter dalam Gaya Penggambaran.....	10
b. Teknik Mengolah Media	10
4. Cerita Bergambar	11
a. Pengertian Cerita Bergambar	11
b. Sejarah Cerita Bergambar di Indonesia	12
c. Jenis Cerita Bergambar (<i>Picture Book</i>)	13
d. <i>Pop-Up</i>	17
5. Unsur Visual Cergam.....	30
a. Warna (<i>Colour</i>)	30

b. Komposisi.....	33
c. Tata Letak (<i>Layout</i>)	33
d. Sudut Pandang	34
e. Jarak Pandang	36
f. Ekspresi Wajah.....	38
g. Tipografi	40
B. .. Cerita Prosa Rakyat.....	41
1. Kelompok Cerita Rakyat.....	41
2. Legenda.....	42
3. Legenda Daerah Setempat	43
a.	L
legenda dari Kabupaten Ciamis	43
b.	L
legenda Ciung Wanara	44
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	50
A. .. Metode Perencanaan Karya	50
1. Ide Gagasan.....	50
2. Observasi dan Studi Pustaka	50
3. Eksperimen dan Eksplorasi.....	53
4. Alat dan Bahan.....	56
B. .. Proses Pembuatan	59
1. Tahapan Pertama (Persiapan)	62
a.	Pe
mbuatan Naskah	62
b.	Pe
mbuatan <i>Storyboard</i>	62
2. Tahapan Kedua (Gambar Manual).....	63
a.	S
ketsa.....	63
b.	Pe
nebalan/ <i>Inking</i>	64

3. Tahapan Ketiga (Edit Digital).....	65
a.	Pe
mindai/ <i>Scanning</i>	65
b.	Pe
ngeditan Gambar	66
c.	Pe
warnaan Teknik Digital	67
d.	M
embuat <i>Layout</i> Gambar	68
e.	M
emasukan Teks/ <i>Lettering</i>	68
4. Tahapan Keempat (<i>Finishing</i>)	69
a.	M
elipat dan Merekatkan <i>Pop-Up</i>	69
b.	Pe
njilidan.....	71
BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA	73
A. .. Teknik Pembuatan Karya.....	73
1.....	Pr
oses Pembuatan Sketsa	74
2.....	Pr
oses Pewarnaan.....	76
3.....	Pr
oses <i>Layout</i> dan Pemasukan Teks	80
a.	Pr
oses <i>Layout</i>	80
b.	M
emilih Jenis Tipografi.....	81
c.	Pe
masukan Teks ke Dalam Gambar.....	82
4. Pembuatan Teknik <i>Pop-Up</i>	84

a.	T
teknik <i>V-fold</i>	84
b.	T
teknik <i>Pull-Up Planels</i>	86
c.	T
teknik <i>Magic Box</i>	89
d.	T
teknik <i>Multiple Layers</i>	92
e.	T
teknik <i>Moving Arm</i>	95
B. Visualisasi Karya	99
1.Karakter Pemeran Tokoh Cerita.....	99
a.	Ciu
ng Wanara.....	100
b.	Raj
a Bondan Sarati.....	101
c.	Har
iang Banga.....	102
d.	De
wi Pangrenyep	103
e.	De
wi Pohaci Naganingrum	104
f.	Aki
dan Nini Balagantrang	105
g.	Raj
a Prabu Permanadikusuma atau Ajar Sukaresi.....	106
h.	Nag
awiru	107
i.	Len
gser	107
2.Gaya Penggambaran.....	108

3.....	Visualisasi Isi Cerita Bergambar	109
a.....	Hal	
	aman 1 dan 2.....	109
b.....	H	
	alaman 3 dan 4.....	110
c.....	H	
	alaman 5 dan 6.....	111
d.....	H	
	alaman 7 dan 8.....	112
e.....	H	
	alaman 9 dan 10.....	113
f.....	H	
	alaman 11 dan 12.....	114
g.....	H	
	alaman 13 dan 14.....	115
h.....	H	
	alaman 15 dan 16.....	116
i.....	H	
	alaman 17 dan 18.....	117
j.....	H	
	alaman 19 dan 20.....	118
4.....	Sa	
	mpul Luar	119
5.....	Sa	
	mpul Dalam	120
6.....	Kep	
	emilikan Buku	121
7.....	Pen	
	genalan Tokoh	121
8.....	K	
	eterangan Buku.....	122

C. .. Pesan dan Nilai Moral.....	122
BAB V KESIMPULAN.....	124
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	126
DAFTAR ISTILAH	129
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR BAGAN

Bagan I Proses Penciptaan Karya	60
Bagan II Proses Penciptaan Karya Cerita Bergambar Teknik <i>Pop-Up</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup

DAFTAR GAMBAR

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
Gambar 2.1 Karakter Tokoh Sponge Bob Bersama Temannya Patrick Bintang Laut	9
Gambar 2.2 Karakter Tokoh Avatar	9
Gambar 2.3 Karakter Tokoh Gundala	10
Gambar 2.4 Ilustrasi Cerita Bergambar “Tongkat yang Menjadi Ular” Karya Junior Pages Publications	11
Gambar 2.5 Komik Put On.....	12
Gambar 2.6 Cerita Bergambar “ Perjalanan di Negeri Rimba” Karya Tony Wolf dan Pascale Dupre	13
Gambar 2.7 Contoh Buku Gambar Teks Pendek “My Friend Tiger &Pooh”, Karya Bonnie Brooke	13

Gambar 2.8 Contoh Buku Gambar Tanpa Teks	14
Gambar 2.9 Ilustrasi Buku Bergambar <i>Pop-Up</i> “Dongeng”, Karya Derek Matthews	15
Gambar 2.10 Contoh Buku Bantal	16
Gambar 2.11 Ilustrasi Buku Bergambar <i>Pop-Up</i> “Dongeng”, Karya Derek Matthews	18
Gambar 2.12 Buku <i>Pop-Up Jump-Up Jolly</i>	19
Gambar 2.13 Contoh Teknik <i>Multiple layers</i>	20
Gambar 2.14 Contoh Teknik <i>Multiple layers</i>	20
Gambar 2.15 Contoh Teknik <i>Floating layers</i>	21
Gambar 2.16 Contoh <i>Floating Layers</i>	21
Gambar 2.17 Contoh Teknik <i>V-fold</i>	22
Gambar 2.18 Contoh <i>V-Fold</i>	22
Gambar 2.19 Contoh Teknik <i>Magic Box</i>	23
Gambar 2.20 Contoh <i>Magic Box</i>	23
Gambar 2.21 Contoh Teknik <i>Moving Arm</i>	24
Gambar 2.22 Contoh <i>Moving Arm</i>	24
Gambar 2.23 Contoh Teknik <i>Rotating Disc</i>	25
Gambar 2.24 Contoh <i>Rotating Disc</i>	25
Gambar 2.25 Contoh Teknik <i>Sliding Motion</i>	26
Gambar 2.26 Contoh <i>Sliding Motion</i>	26
Gambar 2.27 Contoh Teknik <i>Pull-Up Planes</i>	27
Gambar 2.28 Contoh <i>Pull-Up Planes</i>	27
Gambar 2.29 Contoh Teknik <i>Pivoting Motion</i>	28
Gambar 2.30 Contoh Teknik <i>Pivoting Motion</i>	28
Gambar 2.31 Contoh Teknik <i>Dissolving Scanes</i>	29
Gambar 2.32 Gambar Kangguru Sebelum Ditarik Menggunakan Teknik <i>Dissolving Scanes</i>	29
Gambar 2.33 Proses Perubahan Gambar Kangguru dengan Teknik <i>Dissolving Scanes</i>	29
Gambar 2.34 Gambar Kangguru Telah Berubah Gambarnya	30

Gambar 2.35 Lingkaran Warna	31
Gambar 2.36 Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Bird's Eye View</i>	34
Gambar 2.37 Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>High Angle</i>	35
Gambar 2.38 Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Low Angle</i>	35
Gambar 2.39 Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Eye Level</i>	36
Gambar 2.40 Contoh Bentuk Gambar dengan Sudut Pandang <i>Frog's Eye View</i>	36
Gambar 2.41 Contoh Jarak Pandang Jauh	37
Gambar 2.42 Contoh Jarak Pandang Sedang	37
Gambar 2.43 Contoh Jarak Pandang Dekat.....	38
Gambar 2.44 Menunjukkan Ekspresi Wajah Menggunakan Alis Mata	39
Gambar 2.45 Menunjukkan Ekspresi Wajah Menggunakan Mata.....	39
Gambar 2.46 Menunjukkan Ekspresi Wajah Menggunakan Mulut	40
Gambar 2.47 Tipografi	41
Gambar 2.48 Situs Karangkamulyan.....	45
Gambar 2.49 Contoh Komik Ciung Wanara Karya A.R.....	48
BAB III METODE PENCIPTAAN	50
Gambar 3.1 Foto Penulis Ketika Mengunjungi Situs Karangkamulyan	51
Gambar 3.2 Gerbang Pakungwati Cirebon.....	52
Gambar 3.3 Rumah Adat Kasepuhan	52
Gambar 3.4 Mahkota Binokasih.....	53
Gambar 3.5 “Dora The Explorer”	54
Gambar 3.6 Deformasi bentuk	54
Gambar 3.7 Perbandingan Bentuk.....	55
Gambar 3.8 Contoh Percobaan Ilustrasi <i>Pop-Up</i> Halaman Tujuh	55
Gambar 3.9 Meretrospektif Kostum Karakter Tokoh Cerita.....	56
Gambar 3.10 Foto Pensil, Penghapus dan Penggaris	57
Gambar 3.11 Buku Gambar	57
Gambar 3.12 <i>Drawing Pen</i>	58
Gambar 3.13 <i>Scanner</i>	58
Gambar 3.14 <i>Laptop</i>	59
Gambar 3.15 <i>Cutter</i> , Gunting dan <i>Double Tape</i>	59

Gambar 3.16 Pembuatan Naskah	62
Gambar 3.17 Pembuatan <i>Storyboard</i> halaman 13-14 dan 15-16	63
Gambar 3.18 Contoh Pembuatan Sketsa	64
Gambar 3.19 Proses <i>Inking</i>	65
Gambar 3.20 Proses Pemindai.....	66
Gambar 3.21 Pengeditan Gambar dengan <i>Photoshop</i>	66
Gambar 3.22 Pengeditan Gambar dengan <i>Photoshop</i>	67
Gambar 3.23 Contoh Pemisahan <i>Layer</i> untuk Pewarnaan Debu dengan <i>Background</i>	67
Gambar 3.24 Proses <i>Layout</i>	68
Gambar 3.25 Memasukan Teks Cerita	69
Gambar 2.26 Penyatuan Gambar <i>Pop-Up</i> dengan Halaman Buku	69
Gambar 3.27 Pengguntingan Gambar dan Pola <i>Pop-Up</i>	70
Gambar 3.28 Pemasangan Kepala Ayam dengan Pola <i>Pop-Up</i>	70
Gambar 3.29 Penyatuan <i>Pop-Up</i> Kepala Ayam dengan Buku.....	71
Gambar 3.30 Ilustrasi <i>Pop-Up</i> Halaman Tujuh	71
Gambar 3.30 Penjilidan	72
BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA	73
Gambar 4.1 Sketsa Pensil	74
Gambar 4.2 Sketsa Penintaan	75
Gambar 4.3 Pemindai dan Pengeditan di <i>Photoshop</i>	76
Gambar 4.4 Seleksi Gambar	76
Gambar 4.5 Penggunaan <i>Paint Bucket Tool</i>	77
Gambar 4.6 Pemberian Warna Hijau.....	77
Gambar 4.7 Pembuatan Tekstur Menggunakan <i>Brush Tool</i>	78
Gambar 4.7 Pembuatan Tekstur Menggunakan <i>Brush Tool</i>	78
Gambar 3.8 Penggunaan <i>Burn Tool</i>	79
Gambar 3.9 Hasil Pewarnaan	79
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Garis Pembantu	80
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Kotak Narasi.....	81
Gambar 4.12 Proses Pemasukan Teks.....	82

Gambar 4.13 Tipografi Buku	83
Gambar 4.14 Proses Pemisahan Gambar.....	84
Gambar 4.15 Pemotongan Gambar Pop-Up.....	85
Gambar 4.16 Lipatan Menyerupai Huruf V	85
Gambar 4.17 Menempel Bagian <i>Pop-Up</i> dengan Buku.....	86
Gambar 4. 18 Ilustrasi <i>Pop-Up</i> Istana Galuh	86
Gambar 4.19 Pemisahan Gambar	87
Gambar 4.20 Pengguntinga Pola <i>Pop-Up</i>	87
Gambar 4.21 Masukan Bagian <i>Pop-Up</i> dengan Buku	88
Gambar 4.22 Ilustrasi <i>Pop-Up</i> Bayi Ciung Wanara.....	88
Gambar 4.23 Pemisahan Gambar	89
Gambar 4.24 Menggunting Gambar <i>Pop-Up</i>	90
Gambar 4.25 Penyatuan Rumah	90
Gambar 4.26 Cara Menempel Atap Jerami dengan Rumah	91
Gambar 4.27 Penyatuan <i>Pop-Up</i> dengan Halaman Buku	91
Gambar 4.28 Ilustrasi <i>Pop-Up</i> Rumah Gubuk	92
Gambar 4.29 Pengelompokam Gambar	92
Gambar 4.30 Proses Pengguntingan.....	93
Gambar 4.31 Lipatan Pola <i>Multiple Layers</i>	93
Gambar 4.32 Menempel Bagian <i>Pop-Up</i> dengan Buku.....	94
Gambar 4.33 Ilustrasi Didalam Hutan.....	94
Gambar 4.34 Pemisahan Gambar	95
Gambar 4.35 Menggunting Pola.....	96
Gambar 4.36 Melipat Pola <i>Pop-Up</i>	96
Gambar 4.37 Menempelkan Kepala Ayam dengan Pola.....	96
Gambar 4.38 Pemotongan Halaman Buku	97
Gambar 4.39 Penempelan Pola <i>Pop-Up</i>	97
Gambar 4.40 Menempel Bagian <i>Pop-Up</i> dengan Buku	98
Gambar 4.41 Menyatukan Pola dengan Gambar <i>Pop-Up</i>	98
Gambar 4.42 Ilustrasi Sabung Ayam.....	98

Gambar 4.43 Karakter Tokoh Ciung Wanara.....	100
Gambar 4.44 Karakter Tokoh Aria Kebondan	101
Gambar 4.45 Karakter Tokoh Hariang Banga.....	102
Gambar 4.46 Karakter Tokoh Dewi Pangrenyep	103
Gambar 4.47 Karakter Tokoh Dewi Pohaci Naganingrum	104
Gambar 4.48 Karakter Tokoh Aki dan Nini Balagantrang.....	105
Gambar 4.49 Karakter Tokoh Permanadikusuma atau Ajar Sukaresi.....	106
Gambar 4.50 Karakter Tokoh Nagawiru	107
Gambar 4.51 Karakter Tokoh Lengser	107
Gambar 4.52 Gaya Penggambaran	108
Gambar 4.53 Ilustrasi <i>Pop-Up</i> Istana	109
Gambar 4.54 Ilustrasi Naganingrum	110
Gambar 4.55 Ilustrasi Menghanyutkan Bayi.....	111
Gambar 4.56 Ilustrasi Rumah Gubuk.....	112
Gambar 4.57 Ilustrasi Di Dalam Hutan.....	113
Gambar 4.58 Ilustrasi Nagawiru.....	114
Gambar 4.59 Ilustrasi Sabung Ayam.....	115
Gambar 4.60 Ilustasi Penangkapan Bondan Sarati dan Pangrenyep.....	116
Gambar 4.61 Ilustrasi Pertempuran.....	117
Gambar 4.62 Ilustrasi Pembagian Kekuasaan	118
Gambar 4. 63 Sampul Luar	119
Gambar 4.64 Sampul Dalam	120
Gambar 4.65 Kepemilikan Buku	121
Gambar 4.66 Pengenalan Tokoh	121
Gambar 4.67 Kolofon dan Keterangan Buku	123

Larasita Puji Daniar, 2014

Legenda Ciung Wanara

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