

**KOMIK FIKSI GENRE FANTASI  
BABAD MAJAPAHIT “TERBITNYA SANG MATAHARI”**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

**Ali Budiman**

**1500276**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**KOMIK FIKSI GENRE FANTASI  
BABAD MAJAPAHIT "TERBITNYA SANG MATAHARI"**

Disusun oleh :

**Ali Budiman**

**1500276**

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I



**Dr. Taswadi, M.Sn.**

**NIP. 196501111994121001**

Dosen Pembimbing II



**Suryadi, S.Pd. M.Sn.**

**NIP. 197307142003121001**

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD-UPI



**Dr. Taswadi, M.Sn.**

**NIP. 196501111994121001**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ALI BUDIMAN**


**1500276**

**KOMIK FIKSI GENRE FANTASI**

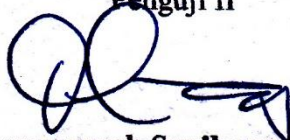
**BABAD MAJAPAHIT "TERBITNYA SANG MATAHARI"**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :**

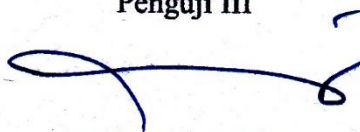
**Penguji I**

  
**Drs. Hery Santosa, M.Sn.**  
**NIP. 196506181992031003**

**Penguji II**

  
**Dewi Munawarras Sya'bany, S.Pd., M.Ds.**  
**NIP. 197807222005012002**

**Penguji III**

  
**Arief Johari, M.Ds.**  
**NIP. 920200119810122101**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah, ini :

Nama : Ali Budiman

NIM : 1500276

Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD-UPI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul KOMIK FIKSI  
GENRE FANTASI BABAD MAJAPAHIT “TERBITNYA SANG MATAHARI”

ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Ali Budiman

## ABSTRAK

**ALI BUDIMAN (1500276) 2022. KOMIK FIKSI GENRE FANTASI BABAD MAJAPAHIT “TERBITNYA SANG MATAHARI”.** Skripsi Penciptaan, Program Studi Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Latar belakang penelitian ini disebabkan oleh fenomena masyarakat muda yang lebih mengetahui sejarah dan kebudayaan asing disebabkan oleh masuknya komik asing, dengan mengolah Babad Majapahit menjadi sebuah karya komik yang sebagai bentuk media penyampaian sejarah yang dibuat dengan menggabungkan genre sejarah dengan genre fantasi. Tujuan dari penelitian ini untuk menstimulus generasi muda agar menggali lebih dalam sejarah kerajaan Indonesia. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode *Design Thinking* dengan pendekatan kualitatif. Ruang lingkup cerita komik hanya menceritakan masa peralihan Kerajaan Singhasari menjadi Kerajaan Majapahit, yang ditambahkan dengan cerita sampingan fiktif yang bergenre fantasi. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka. Pembuatan komik “Terbitnya Sang Matahari” menggunakan teknik *hybrid* dengan melalui proses sebagai berikut: 1) Pembuatan sinopsis; 2) Pembuatan *storyline*; 3) Pembuatan desain karakter; 4) Pembuatan *storyboard*; 5) *Inking* melalui proses digital; 6) Pewarnaan; 7) Pemberian balon kata. Proses tersebut menghasilkan karya komik “Terbitnya Sang Matahari” berjumlah 90 halaman. Berdasarkan hasil penciptaan dapat diketahui bahwa segmentasi komik ini ditujukan remaja berusia 16+ dan visualisasi komik ini menggunakan gaya gambar semi realis berdasarkan karakteristik komik Jepang. Rekomendasi pada penelitian ini adalah untuk menjadikan tema sejarah Indonesia yang lain sebagai sumber gagasan dalam membuat karya komik bergenre fantasi.

**Kata Kunci:** Genre Fantasi, Babad Majapahit, Komik, Pembuatan Komik “Terbitnya Sang Matahari”

## ABSTRACT

**ALI BUDIMAN (1500276) 2022. FICTIONAL COMIC FANTASY GENRE THE CHRONICLE OF MAJAPAHIT “THE RISING OF THE SUN” Thesis of Creation, Department of Fine Arts Education Study Program, Faculty of Art and Design Education, University of Education Indonesia, Bandung.**

The background of this research is due to the phenomenon of the younger generation, who appreciating foreign history and its culture more than their own, by processing the history of Majapahit into a comic work which is a form of historical delivery media made by combining the historical genre with the fantasy genre. The purpose of this research is to stimulate the younger generation to dig deeper into the history of the Indonesian kingdom. The creation method used in this research is using Design Thinking theory with a qualitative approach. The Scope of the comic story will only tell the transitions of the Singhasari Kingdom into the Majapahit Kingdom, which is added with fictitious side story of the fantasy genre. Data collection techniques using literature studies related to Majapahit history, the comic making of “The Rise of the Sun” is using a hybrid technique by going through the following processes: 1) Synopsis; 2) Storyline creation; 3) Creation of character designs; 4) Storyboarding; 5) Inking through a digital process; 6) Coloring; 7) Giving word balloons. This process produced a 90 pages of comic entitled “The Rise of The Sun”. Based on the creation, it can be seen that the segmentation of this comic is aimed at teenagers aged 16+ and the visualization of this comic uses a semi-realist drawing style based on the characteristics of Japanese comics. The recommendation in this study is to use another Indonesian history as a source of ideas in creating fantasy genre comics.

**Keywords:** Fantasy Genre, Chronicle of Majapahit, Fictional Comic, Comic Making of “The Rising of The Sun”

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah untuk Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi penciptaan ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penulisan skripsi penciptaan ini, hambatan dan kesulitan merupakan hal yang tidak dapat diabaikan kehadirannya, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya permasalahan tersebut dapat teratasi.

Mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi penciptaan ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Semoga skripsi penciptaan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

*Wassalamu' allaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bandung, Agustus 2022

Ali Budiman

## UCAPAN TERIMAKASIH

Mengingat berbagai keterbatasan, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, walaupun sudah berusaha semaksimal mungkin. Dengan keterbatasan itulah tersirat dalam hati penulis semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua orang setidaknya untuk diri sendiri. Dalam segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan, serta bimbingan, sehingga penulisan skripsi ini terselesaikan. Di atas kertas ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah mengizinkan penulis menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
2. Keluargaku, Bapak Castro dan Ibu Warini untuk kasih sayang serta dukungan yang selama ini diberikan baik moril ataupun materil.
3. Bapak Dr. Taswadi, M.Sn. selaku ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Dr. Taswadi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Suryadi, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak Agus Nursalim, selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Seluruh Dosen, Staff, dan pegawai di Departemen Pendidikan Seni Rupa.
8. Lisna Siti Rohaeni selaku orang istimewa terimakasih untuk *support* serta bantuan serta motivasinya, sehingga skripsi penciptaan ini dapat terselesaikan dengan seiring berjalannya waktu.
9. Semua pihak yang telah berjasa yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, kalian dalam ingatan.

Terimakasih, semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih.  
Amin.

Bandung, Agustus 2022

Ali Budiman



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	4
E. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II.....	7
LANDASAN PENCIPTAAN.....	7
A. Komik.....	7
1. Gaya Gambar Komik .....	13
a. Gaya Gambar Kartun ( <i>Cartoon</i> ).....	14
b. Gaya Gambar Semi Realis.....	14
c. Gaya Gambar Realis .....	15
d. Gaya Gambar <i>Fine Art</i> .....	16
2. Jenis-Jenis Komik .....	16
a. Komik Strip.....	16
b. Komik Buku.....	17
c. Komik Digital/ <i>Webcomics</i> .....	17
d. Novel Grafis.....	18

3.	Teknik Pembuatan Komik.....	19
a.	Teknik Tradisional.....	19
b.	Teknik Digital.....	19
c.	Teknik Campuran/ <i>Hybrid</i> .....	20
4.	Alat dan Bahan Pembuatan Komik.....	21
a.	Komik Tradisional.....	21
b.	Komik Digital.....	21
5.	Unsur-Unsur Komik.....	23
a.	Unsur Cerita dalam Komik.....	23
b.	Unsur Visual dalam Komik.....	29
6.	Warna.....	42
a.	Jenis-jenis Warna.....	43
b.	Dimensi-dimensi Warna.....	43
c.	Lingkaran Warna ( <i>Color Wheel</i> ).....	45
d.	Karakteristik Warna.....	45
e.	Karakter dan Simbolisasi Warna.....	46
8.	Segmentasi Usia Komik.....	47
9.	Kajian Faktual dan Empiris Komik.....	48
a.	Kajian Faktual.....	48
b.	Kajian Empirik.....	48
B.	Babad Majapahit.....	50
1.	Babad Majapahit Menurut Nagarakertagama.....	50
2.	Babad Majapahit Menurut Serat Pararaton.....	51
a.	Serat Pararaton Bagian VI.....	52
b.	Serat Pararaton Bagian VII.....	52
BAB III.....		54
METODE PENCIPTAAN.....		54
A.	Metode Penciptaan.....	54

B. Penciptaan Komik “Terbitnya Sang Matahari”.....	56
1. <i>Emphatize</i> .....	56
a. Ide Berkarya.....	56
b. Stimulasi Berkarya.....	57
2. <i>Define</i> .....	57
a. Kebutuhan Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	57
b. Pasar Komik Digital.....	62
3. <i>Ideate</i> .....	65
a. Pembuatan Sinopsis .....	65
b. Pembuatan <i>Storyline</i> .....	68
4. <i>Prototype</i> .....	70
a. Desain Karakter .....	70
b. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	78
c. Pembuatan Panel.....	78
d. <i>Inking</i> /Penintaan .....	79
e. Pemberian <i>Shade/Screentone</i> .....	79
f. Proses Pewarnaan Komik .....	80
g. Pemberian Balon Kata dan Teks.....	81
h. Pencetakan/Penjilidan .....	82
5. <i>Test</i> .....	82
BAB IV .....	83
DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA .....	83
A. Mengembangkan Ide.....	83
B. Deskripsi Komik .....	84
1. Unsur Cerita dalam Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	84
<b>2. Unsur Visual Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....</b>	<b>85</b>
a. Analisis Visual Desain Karakter Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	85
b. Ilustrasi <i>Cover</i> /Sampul Depan Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	101

c.	Deskripsi Perspektif Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	110
d.	Deskripsi Sudut Pandang dan Jarak Pandang .....	113
e.	Deskripsi Alur Panel .....	116
f.	Deskripsi Transisi Panel .....	118
g.	Deskripsi Balon Kata .....	121
h.	Deskripsi Efek Suara dan <i>screentone</i> .....	123
i.	Deskripsi Garis Gerak dan <i>Screen Tone</i> .....	124
	<b>BAB V</b> .....	126
	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	126
A.	Kesimpulan .....	126
B.	Saran.....	127
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvi
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	xviii

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Gambar pada Dinding Gua Lascaux.....	8
<b>Gambar 2. 2</b> Lukisan di Makam “Menna” .....	9
<b>Gambar 2. 3</b> <i>Bayeux Tapestry</i> .....	9
<b>Gambar 2. 4</b> <i>Eight Deer Jaguar Claw/Ocelot’s Claw</i> .....	9
<b>Gambar 2. 5</b> Lukisan pada Gua Leang-leang .....	10
<b>Gambar 2. 6</b> Relief pada candi Prambanan .....	10
<b>Gambar 2. 7</b> Komik <i>Put On</i> .....	11
<b>Gambar 2. 8</b> <i>Flippie Flink</i> .....	11
<b>Gambar 2. 9</b> Komik <i>Johnny Hazard</i> .....	11
<b>Gambar 2. 10</b> Komik Roro Mendoet .....	12
<b>Gambar 2. 11</b> Komik Mahabarata karya R.A. Kosasih .....	12
<b>Gambar 2. 12</b> Komik <i>Dragon Ball</i> .....	13
<b>Gambar 2. 13</b> Komik Si Juki karya Faza Meonk .....	13
<b>Gambar 2. 14</b> Gambar Karakter Donald Duck .....	14
<b>Gambar 2. 15</b> Gambar Karakter Ichigo dalam komik Bleach .....	15
<b>Gambar 2. 16</b> Gambar Karakter Musashi dari komik Vagabond .....	15
<b>Gambar 2. 17</b> Komik strip Tahilalats .....	16
<b>Gambar 2. 18</b> Komik One Piece karya Eiichiro Oda .....	17
<b>Gambar 2. 19</b> Komik <i>Solo Leveling</i> karya Chugong.....	18
<b>Gambar 2. 20</b> Komik <i>The Raid</i> karya R. Amdani dan John G. Reinhart .....	18
<b>Gambar 2. 21</b> Gambar Alat dan Bahan Pembuatan Komik Tradisional .....	21
<b>Gambar 2. 22</b> Tablet Toshiba T100X tahun 1993 .....	22
<b>Gambar 2. 23</b> Pen Tablet Wacom Cintiq 22 tahun 2019.....	22
<b>Gambar 2. 24</b> Komik One Piece Karya Eiichiro Oda.....	24
<b>Gambar 2. 25</b> Komik <i>Shuumatsu no Valkyrie</i> .....	24
<b>Gambar 2. 26</b> Komik Pangeran Diponegoro .....	25
<b>Gambar 2. 27</b> Transisi <i>Moment to Moment</i> .....	29
<b>Gambar 2. 28</b> Transisi <i>Action to Action</i> .....	30
<b>Gambar 2. 29</b> Transisi <i>Subject to Subject</i> .....	30
<b>Gambar 2. 30</b> Transisi <i>Scene to Scene</i> .....	31

<b>Gambar 2. 31</b> Transisi <i>Aspect to Aspect</i> .....	31
<b>Gambar 2. 32</b> Transisi <i>Non-sequitur</i> .....	32
<b>Gambar 2. 33</b> Parit Komik pada Manga One Piece.....	32
<b>Gambar 2. 34</b> Proporsi Ideal Tubuh Berdasarkan Umur .....	34
<b>Gambar 2. 35</b> Ekspresi Wajah Primer .....	36
<b>Gambar 2. 36</b> Ekspresi Wajah .....	36
<b>Gambar 2. 37</b> Panel Komik Tawur.....	37
<b>Gambar 2. 38</b> Panel Komik <i>Fire Force</i> .....	37
<b>Gambar 2. 39</b> Panel Komik <i>Air Gear</i> .....	38
<b>Gambar 2. 40</b> Sudut Pandang <i>Fish Eye</i> .....	38
<b>Gambar 2. 41</b> Perspektif Satu Titik Pusat .....	40
<b>Gambar 2. 42</b> Perspektif Dua Titik Pusat .....	40
<b>Gambar 2. 43</b> Perspektif Tiga Titik Pusat .....	40
<b>Gambar 2. 44</b> Balon Kata Komik .....	41
<b>Gambar 2. 45</b> Efek Suara.....	42
<b>Gambar 2. 46</b> HSV Slider pada <i>Software Paint Tool SAI</i> .....	44
<b>Gambar 2. 47</b> <i>Color Wheel</i> .....	45
<b>Gambar 2. 48</b> Komik <i>King of Shuttle</i> .....	49
<b>Gambar 2. 49</b> Gambar <i>Splash Art</i> Karakter “Wanderer” .....	49
<b>Gambar 3. 1</b> Kertas HVS Ukuran A4.....	58
<b>Gambar 3. 2</b> Pensil 2B dan Rautan Pensil .....	58
<b>Gambar 3. 3</b> Penggaris .....	59
<b>Gambar 3. 4</b> Penghapus .....	59
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Printer</i> dan <i>Scanner</i> .....	60
<b>Gambar 3. 6</b> Laptop ASUS.....	60
<b>Gambar 3. 7</b> Tablet Grafis Wacom.....	61
<b>Gambar 3. 8</b> Paint Tool SAI.....	61
<b>Gambar 3. 9</b> Aplikasi Medibang .....	62
<b>Gambar 3. 10</b> <i>Shortcut Software Paint Tool SAI</i> .....	70
<b>Gambar 3. 11</b> Menu <i>File</i> Paint Tool SAI .....	71
<b>Gambar 3. 12</b> Pengaturan Ukuran Bidang Gambar.....	71

<b>Gambar 3. 13</b> Tampilan <i>Layer</i> Baru .....	72
<b>Gambar 3. 14</b> Sketsa Proporsi 8 Kepala .....	72
<b>Gambar 3. 15</b> Sketsa Kasar Karakter.....	73
<b>Gambar 3. 16</b> Sketsa Kasar Karakter Chandra .....	73
<b>Gambar 3. 17</b> <i>Tools Brush Paint Tool SAI</i> .....	74
<b>Gambar 3. 18</b> Tahap Penintaan Karakter Chandra .....	74
<b>Gambar 3. 19</b> Membuat <i>Layer</i> Baru dan Pewarnaan Dasar .....	75
<b>Gambar 3. 20</b> Fungsi Opsi <i>Clipping Group</i> .....	76
<b>Gambar 3. 21</b> Proses Pemberian Warna Dasar Menyeluruh .....	76
<b>Gambar 3. 22</b> Proses <i>Shading</i> Karakter.....	77
<b>Gambar 3. 23</b> Desain Karakter Chandra.....	77
<b>Gambar 3. 24</b> <i>Storyboard</i> Komik “Terbitnya Sang Matahari” hal.64 dan 65 .....	78
<b>Gambar 3. 25</b> Pembuatan Panel Komik.....	78
<b>Gambar 3. 26</b> Proses <i>Inking</i> Komik .....	79
<b>Gambar 3. 27</b> Pemberian <i>Shade/Screentone</i> pada Komik.....	79
<b>Gambar 3. 28</b> Proses Pemberian Warna Dasar pada Komik .....	80
<b>Gambar 3. 29</b> Proses Pemberian <i>Shade</i> Warna pada Komik.....	80
<b>Gambar 3. 30</b> <i>Shape Brush Tool</i> pada Medibang.....	81
<b>Gambar 3. 31</b> Memasukkan Teks ke dalam Balon Kata .....	81
<b>Gambar 3. 32</b> Membuat Efek Suara .....	82
<b>Gambar 4. 1</b> Karakter Chandra.....	85
<b>Gambar 4. 2</b> Karakter Birendra .....	86
<b>Gambar 4. 3</b> Karakter Bhaluka .....	87
<b>Gambar 4. 4</b> Karakter Wahisa Lohita.....	88
<b>Gambar 4. 5</b> Karakter Nagini .....	89
<b>Gambar 4. 6</b> Karakter Jalahastin.....	90
<b>Gambar 4. 7</b> Karakter Raja Swatantra .....	91
<b>Gambar 4. 8</b> Karakter Aruna .....	92
<b>Gambar 4. 9</b> Karakter Lodya .....	93
<b>Gambar 4. 10</b> Karakter Raja Kertanegara .....	94
<b>Gambar 4. 11</b> Karakter Jayakatwang.....	95

<b>Gambar 4. 12</b> Karakter Arya Wiraraja .....	96
<b>Gambar 4. 13</b> Karakter Raden Wijaya.....	97
<b>Gambar 4. 14</b> Karakter Arya Nambi .....	98
<b>Gambar 4. 15</b> Karakter Ranggalawe.....	99
<b>Gambar 4. 16</b> Karakter Sora .....	100
<b>Gambar 4. 17</b> Ilustrasi pada <i>Cover</i> Depan Komik “Terbitnya Sang Matahari”	101
<b>Gambar 4. 18</b> Perspektif Satu Titik Pusat .....	111
<b>Gambar 4. 19</b> Perspektif Dua Titik Pusat .....	112
<b>Gambar 4. 20</b> Perspektif Tiga Titik Pusat .....	112
<b>Gambar 4. 21</b> <i>Extreme Close Up</i> .....	114
<b>Gambar 4. 22</b> <i>Medium Shot</i> .....	115
<b>Gambar 4. 23</b> <i>Normal Shot</i> .....	115
<b>Gambar 4. 24</b> <i>Long Shot View</i> .....	116
<b>Gambar 4. 25</b> Alur Membaca Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	117
<b>Gambar 4. 26</b> Transisi Momen ke Momen .....	119
<b>Gambar 4. 27</b> Transisi Subjek ke Subjek .....	119
<b>Gambar 4. 28</b> Transisi Aspek ke Aspek .....	120
<b>Gambar 4. 29</b> Transisi Aksi ke Aksi.....	120
<b>Gambar 4. 30</b> Transisi <i>Scene to Scene</i> .....	121
<b>Gambar 4. 31</b> Balon Kata .....	122
<b>Gambar 4. 32</b> Penggunaan Balon Kata Percakapan .....	122
<b>Gambar 4. 33</b> Penggunaan Balon Kata Berteriak.....	123
<b>Gambar 4. 34</b> Efek Suara.....	123
<b>Gambar 4. 35</b> Penggunaan Efek Suara dan Screentone.....	124
<b>Gambar 4. 36</b> Contoh Garis Gerak .....	124
<b>Gambar 4. 37</b> Halaman Berwarna Komik “Terbitnya Sang Matahari”.....	125



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Periodisasi Sejarah Komik Indonesia.....	10
<b>Tabel 2. 2</b> Jenis-Jenis Pewarnaan Digital .....	20
<b>Tabel 2. 3</b> Kategori Tema Cerita dalam Komik .....	24
<b>Tabel 2. 4</b> Genre Cerita Komik .....	25
<b>Tabel 2. 5</b> Karakteristik Warna Panas dan Warna Dingin .....	45
<b>Tabel 2. 6</b> Karakter dan Simbolisasi Warna.....	46
<b>Tabel 2. 7</b> Segmentasi Komik Amerika .....	47
<b>Tabel 3. 1</b> Survey Komik Digital Terpopuler Tahun 2022.....	62
<b>Tabel 3. 2</b> <i>Storyline</i> Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	68
<b>Tabel 4. 1</b> Deskripsi Halaman Panel Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	102

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 3. 1</b> Tahapan Berkarya Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	55
--	----

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 4. 1</b> Penggunaan Persepektif pada Komik “Terbitnya Sang Matahari” ...	111
<b>Grafik 4. 2</b> Sudut Pandang dan Jarak Pandang dalam Komik “Terbitnya Sang Matahari”.....	113
<b>Grafik 4. 3</b> Analisis Komposisi Panel Komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	116
<b>Grafik 4. 4</b> Analisis transisi komik “Terbitnya Sang Matahari” .....	118

## DAFTAR PUSTAKA

### SUMBER BUKU

- Darmawan, H., 2020. *How to Make Comic*-Menurut Para Master Komik Dunia, Plotpoint.
- Maharsi, I. 2016. *Ilustrasi*. BP ISI: Yogyakarta.
- Mccloud, S. 2008. *Mencipta Ulang Komik: Bagaimana Imajinasi dan Teknologi Merevolusi Seni Komik*, Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hendriyana, H. 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Jakarta: ANDI.
- Sadjiman, E.S. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalasutra.

### SUMBER INTERNET

- Imansyah Lubis, *Komik Fotokopian Indonesia 1998-2001*, ITB Journal Of Visual Art and Design, 2009, diakses dari : <https://journals.itb.ac.id/index.php/jvad/article/view/732> pada tanggal : 10 Mei 2022
- Kohno, T, *Lensa Fisheye: yang Wajib diketahui Semua Pemula*, SNAPSHOT, 2017, Diakses dari <https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo-fisheye-lenses-what-every-beginner-must-know> pada tanggal 22 Mei 2022
- Millot, Jimm. *Japan Well-known Manga Company Publisher Based PW's Global Ranking 2018-2019*. Publisherweekly; 2020. Diakses dari <https://publishersweekly.com> pada tanggal 22 Juni 2022
- M.S Gumelar, *Comic Making Part 1*, PT INDEKS. 2011, Diakses dari : <https://adoc.pub/comic-making-part-1.html> pada tanggal 10 Mei 2022
- Mccloud, S., 1994. *Understanding Comics The Invisible Arts, Perfection Learning*,. Unduhan dari : <http://mm12.johncaserta.info/?s=Understanding+comics#> pada tanggal : 08 Mei 2022
- Mccloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novel*, Harper, diunduh dari : [http://yorku.ca/yamlau/readings/Making\\_Comics.pdf](http://yorku.ca/yamlau/readings/Making_Comics.pdf) pada tanggal : 20 April 2022

Van As, Trevor., 2020. *What's the deal with comic book age ratings?*. How to love comics. Diakses dari : <https://www.howtolovecomics.com/2020/02/10/comic-book-age-ratings/> pada tanggal : 29 Agustus 2022

Zul'asri., 2017. *Generasi Muda dan Sejarah*, Diakses dari: <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/generasi-muda-dan-sejarah/#> pada tanggal : 16 September 2022