

TARI TOPENG WONOCAKI SEBAGAI INSPIRASI PEMBUATAN KOMIK

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh

Mifta Allen Frameswari

NIM 09206244037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul "*Tari Topeng Wonocaki Sebagai Inspirasi Pembuatan Komik*" yang disusun oleh Mifta Allen Frameswari, NIM 09206244037 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 4 Agustus 2016

Dr. I Wayan Suardana, M.Sn

NIP 19611231 198812 1 001

PENGESAHAN

Tugas akhir karya seni berjudul *Tari Topeng Wonocaki Sebagai Inspirasi Pembuatan Komik* ini telah dipertahankan didepan penguji pada 5 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn	Ketua Penguji		12 Agustus
Drs. Kuncoro W.D, M.sn	Penguji Utama		12 Agustus
Aran Handoko, S.Sn. M.sn	Sekretaris Penguji		12 Agustus

Yogyakarta, 12 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widrastuti Purbani, M.A.

(NIP.19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Mifta Allen Frameswari

NIM : 09206244037

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya seni ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan yang lazim.

Yogyakarta, Agustus 2016

Penulis,



Mifta Allen Frameswari

MOTTO

Nothing is Impossible, Impossible is Nothing

PERSEMBAHAN

1. Tuhan Yang Maha Kuasa
2. Rasulullah Nabi Muhammad SAW utusan Allah SWT sebagai panutan dan junjungan seluruh umat manusia.
3. Kakek dan Nenek yang selalu setia mendukung sepenuh hati.
4. Ayah sama Bunda yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.
5. Sahabat – sahabat yang selalu tanpa henti memberikan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayahNya akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

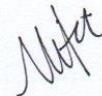
Penciptaan karya seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas bahasa dan seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi – tinginya saya sampaikan kepada pembimbing, yaitu Drs I Wayan Suardana, yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti – hentinya di sela – sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman sejawat yang telah memberikan dorongan, dukungan moral dan bantuan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya dengan baik.

Yogyakarta, Agustus 2016

Penulis,



Mifta Allen Frameswari

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	7
A. Kajian Sumber.....	7
1. Pengertian Ilustrasi.....	7
1.1 Dasar – dasar gambar ilustrasi.....	10
1.2 Unsur utama gambar ilustrasi.....	11
2. Pengertian Komik.....	13
2.1 Sejarah Komik Dunia.....	15
2.2 Sejarah Komik Indonesia.....	21
2.3 Ciri – ciri Komik.....	27
2.4 Jenis – Jenis Komik.....	28
2.5 Gaya Komik.....	31
3. Deskripsi Topeng Wonocaki.....	35

B. Metode Penciptaan.....	38
1. Metode Penciptaan.....	38
2. Pendekatan Karya.....	31
3. Alat, bahan dan teknik menggambar komik.....	34
 BAB III PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA.....	44
A. Konsep dan Tema Penciptaan Komik.....	44
1. Konsep Penciptaan Komik.....	44
2. Tema Komik.....	44
B. Proses Visualisasi.....	44
1. Bahan, alat, dan teknik.....	44
C. Penciptaan Karya.....	50
1. Deskripsi Tema.....	50
2. Sinopsis.....	50
3. Storyline.....	51
4. Desain Cover.....	60
5. Desain Karakter.....	63
 BAB IV PENUTUP.....	69
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN KARYA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lukisan Dinding Gua Leang Leang.....	8
Gambar 2. Lukisan Dinding Gua Arguni dan Sosorra.....	8
Gambar 3. Lukisan Dinding Gua Leang Metandono.....	8
Gambar 4. Lukisan Dinding Gua Luvat.....	9
Gambar 5. Wayang Beber.....	9
Gambar 6. Proporsi Tubuh Manusia.....	11
Gambar 7. Proporsi Tubuh Hewan.....	12
Gambar 8. Bentuk Tumbuhan dan Benda.....	12
Gambar 9. Understanding Comic Book.....	14
Gambar 10. Lukisan Gua Lascaux.....	15
Gambar 11. Gambar Manusia Menggiring Kuda Buatan Ergotimos dan Kleitias.....	16
Gambar 12. A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot by Francis Barlow.....	16
Gambar 13. The Adventures of Obadiah Oldbuck by Rudolf Thopffer.....	17
Gambar 14. Half Holiday by Ally Slopers.....	18
Gambar 15. Hogan's Alley by R.F Outcault.....	19
Gambar 16. Tintin by Herge.....	20
Gambar 17. Asterix by R.Goscinnny and A.Uderzo.....	20
Gambar 18. Shinjatarajima by Osamu Tezuka.....	21
Gambar 19. Put On by Sin Po.....	22

Gambar 20. Sri Asih by RA Kosasih.....	23
Gambar 21. Manik Kangkeran.....	23
Gambar 22. Si Buta Dari Gua Hantu by Ganes Th.....	24
Gambar 23. Jaka Sembung by Djair.....	25
Gambar 24. Panji Tengkorak by Hans Jaladara.....	25
Gambar 25. Gundala Putera Petir by Hasmi.....	26
Gambar 26. Godam by Wid NS.....	26
Gambar 27. Asterix & Obelix R.Goscinny dan A. Uderzo.....	32
Gambar 28. Captain America by Marvel Comics.....	33
Gambar 29. Kaichou wa Maid Sama ! by Fujiwara Hiro.....	34
Gambar 30. Sosok Wonocaki.....	35
Gambar 31. Tari Topeng Wonocaki 1.....	36
Gambar 32. Tari Topeng Wonocaki 2.....	36
Gambar 33. Upacara Adat Jangkrik Genggong 1.....	37
Gambar 34. Upacara Adat Jangkrik Genggong 2.....	37
Gambar 35. Hanayamata by Sou Hamayumiba.....	41
Gambar 36. Akagami No Shirayukihime by Sorata Akizuki.....	42
Gambar 37. Paperline Gold 100 grm.....	46
Gambar 38. Pensil Mekanik.....	47
Gambar 39. Penghapus.....	47
Gambar 40. Penggaris.....	48

Gambar 41. Drawing Pen.....	49
Gambar 42. Scanner.....	49
Gambar 43. Adobe Photoshop Software.....	50
Gambar 44. Manga Studio Software.....	50

TARI TOPENG WONOCAKI SEBAGAI INSPIRASI PEMBUATAN KOMIK

Oleh Mifta Allen Frameswari

NIM 09206244037

ABSTRAK

Penciptaan karya ini bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum, terutama para generasi muda, bahwa sepatutnya kita menghargai dan mencintai budaya dari Negara kita sendiri, jangan biarkan budaya kita sendiri terkikis dengan maraknya kebudayaan barat yang semakin mendominasi di Negara ini. Mengetahui dan mengikuti perkembangan jaman yang semakin modern, bukan berarti kita menjauh dari kebudayaan kita yang sudah melekat sejak jaman dahulu.

Penciptaan karya ini merupakan penciptaan dengan subjek tarian topeng wonocaki yang berasal dari Pacitan, karakter wonocaki merupakan seorang yang gagah dan berani dalam mengabdikan sepenuh jiwa dan raga kepada Negeri. Proses penciptaan karya dilakukan dengan teknik penggambaran secara semi realis dan manual, sebelum proses selanjutnya dilakukan dengan transfer gambar manual ke dalam komputer untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan secara digital.

Hasil dari penciptaan karya seni ini berupa media utama (*Prime Media*), media utama yaitu berwujud komik yang akan ditempelkan pada bingkai yang telah disiapkan, isi yang terkandung didalamnya berisi cerita utama dari karya seni tersebut. Penggambaran komik dengan gaya Jepang digunakan dalam pembuatan komik tersebut. Keseluruhan cerita dalam Tari Topeng Wonocaki Sebagai Inspirasi Pembuatan Komik ini dibuat dengan tujuan mengenalkan tari tersebut, serta mengajak generasi muda untuk mencintai budaya Indonesia, khususnya tari.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Seni menggambar komik pada masa kini cukup berkembang dengan pesat, terutama dikalangan anak muda yang sangat menggemari cerita bergambar yang disusun sedemikian rupa membentuk plot cerita menarik perhatian. Tidak tanggung – tanggung ketika sebuah komik dirasa sukses dipasaran, selalu ada perusahaan yang mewujudkannya dalam sebuah film animasi. Komik memiliki banyak perbedaan dengan novel atau buku cerita bergambar lainnya, komik lebih mudah dimengerti karena setiap adegan digambarkan sedemikian rupa, pembaca tidak perlu membaca banyak deretan teks demi mengerti isi dari cerita, karena semua dikemas dalam adegan-adegan yang digambarkan beserta teks dan efek suara, sehingga hal itu memudahkan pembaca dalam berimajinasi saat membacanya. Banyak tempat kursus membuat komik berdiri demi memenuhi permintaan para anak muda ataupun dewasa yang memiliki keinginan untuk menjadi seorang komikus atau hanya sekedar menyalurkan hobi mereka. Dari lingkungan Yogyakarta sendiri, komikus menemukan beberapa tempat kursus untuk menggambar komik. Komik sendiripun memiliki berbagai macam genre dan tema, sehingga pembaca tidak kesulitan ataupun khawatir dalam memilih cerita yang mereka inginkan.

Mengikuti jejak kepopuleran komik, mendorong komikus untuk merancang sebuah komik bertema tarian yang digambarkan secara semi-realis yang

diwujudkan kedalam cerita remaja sebagai konsep komik, hal ini sesuai dengan kesenangan komikus dalam menggambarkan cerita. Mengambil tema tarian tradisional, komikus ingin mengenalkan salah satu bagian dari budaya Indonesia tersebut dengan lebih mudah pada khalayak umum, khususnya untuk para remaja Indonesia. Melalui komik, komikus ingin mengajak para remaja untuk lebih dekat dengan budaya mereka sendiri, salah satunya tarian – tarian tradisional. Banyak cara dilakukan agar para remaja mengenal akan tarian Indonesia, contohnya melalui media cetak, acara televisi ataupun dari pelajaran seni budaya, akan tetapi penulis belum menemukan komik sebagai media pengenalan tarian nusantara.

Komikus ingin mengangkat tarian tradisional dalam cerita menjadi tema utama pembuatan komik. Hal tersebut semakin kuat, karena komikus menyadari akan minimnya pengenalan tarian tradisional saat ini, dimana salah satu budaya Indonesia tersebut tergerus akan budaya barat yang semakin mendominasi, hal tersebut membuat generasi muda semakin jauh dari budaya nusantara. Bahkan tak sedikit dari mereka yang bahkan tidak mengetahui tarian – tarian nusantara. Maka dari itu melalui komik yang dikemas sebagus mungkin, komikus berharap bisa menarik perhatian para generasi muda.

Berawal dari kegemaran komikus menonton film animasi, komikus menemukan film animasi berseri yang mengambil tema salah satu tarian khas negeri Jepang, “Yosakoi” berjudul “Hanayamata”, komikus mendapatkan inspirasi ide dan tema untuk tugas akhir. Yosakoi merupakan tari dengan ciri khas gerakan tangan dan kaki yang dinamis, tarian yang berkembang sebagai bentuk modern dari tarian musim panas “Awa odori” . Setiap tahun di Jepang selalu

diadakan festival Tari Yosakoi, di salah satu kota, yaitu Kochi, Prefecture Kochi, Jepang, dan biasanya dilangsungkan selama 4 hari berturut – turut.

Dengan menyesuaikan tempat dimana komikus menghabiskan masa kecil yaitu disebuah kota kecil yang terletak di Timur Jawa , yang masih kental akan budaya dan mitosnya yaitu kota Pacitan , komikus mengambil tarian kota tersebut sebagai tari utama yang akan komikus gambarkan dalam komik.

Tujuan yang bermanfaat dan bisa dibaca oleh seluruh kalangan, entah generasi muda ataupun yang telah dewasa, komikus memutuskan tema tarian tradisional untuk diwujudkan dalam bentuk komik. Komikus berpikir bagaimana caranya agar komik tersebut terlihat menarik perhatian, kegemaran komikus akan karakter Jepang menjadi ide lain untuk diterapkan kedalam komik. Desain karakter yang unik dan cantik, merupakan daya tarik tersendiri, ditambah dengan warna yang akan dipadukan dalam komik, membuat komikus yakin bahwa hal tersebut pasti menjadi daya tarik tersendiri.

Membuat komik menjadi hal menyenangkan tersendiri bagi komikus, disetiap goresan pensil dan *drawing pen*, komikus mencurahkan segala ide dan imajinasi, mengambil konsep semi-realis juga merupakan hal yang bagus bagi komikus karena tidak dibebani akan suatu bentuk gambar yang harus dibuat secara realis. Menggunakan konsep *semi-realis* juga merupakan ciri khas yang dimiliki komikus selama ini dimana komikus lebih banyak menghabiskan pensil dan kertas untuk menggambar karakter *semi-realis* lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, komikus mengidentifikasi beberapa hal, diantaranya :

1. Tarian tradisional merupakan salah satu budaya yang harus tetap dilestarikan dan jangan dibiarkan tergerus akan modernisasi yang semakin mendominasi
2. Gerakan yang khas dan unik menarik perhatian untuk dijadikan daya tarik utama dalam membuat komik.
3. Pentingnya terus mempertahankan budaya nusantara menjadi ide yang mendasari perancangan komik.
4. Metode, proses visual, dan teknik dalam perancangan karya berwujud komik bertema tarian tradisional.
5. Bentuk komik bertemakan tarian tradisional digambarkan secara semi-realis.
6. Ketertarikan akan melestarikan budaya Indonesia merupakan tujuan utama yang ingin komik sampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah tersebut, maka komikus membuat batasan masalah sebagai berikut :

Cerita bertema tarian tradisional sebagai inspirasi pembuatan karya melalui metode Improvisasi dan visualisasi yang kemudian diwujudkan dalam bentuk cerita bergambar, yaitu komik. Tarian Topeng Wonocaki yang merupakan tarian Yang berasal dari kota Pacitan, sebagai contoh dalam pembuatan komik.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang berkaitan dengan perancangan komik, antara lain :

1. Bagaimana konsep komik yang terinspirasi dari tarian tradisional di Pacitan ?
2. Bagaimana tema komik yang terinspirasi dari tarian tradisional di Pacitan ?
3. Bagaimana proses visualisasi perancangan komik yang terinspirasi dari tarian tradisional di Pacitan ?
4. Bagaimana teknik perancangan komik yang terinspirasi dari tarian tradisional Pacitan ?
5. Bagaimana bentuk komik yang terinspirasi dari tarian tradisional Pacitan.

E. Tujuan Penulisan

1. Mendeskripsikan konsep komik yang terinspirasi dari tarian tradisional di Pacitan.
2. Mendeskripsikan tema komik yang terinspirasi dari tarian tradisional di Pacitan.
3. Mendeskripsikan proses visualisasi perancangan komik yang terinspirasi dari tari tradisional di Pacitan.
4. Mendeskripsikan teknik perancangan komik yang terinspirasi dari tari tradisional Pacitan
5. Mendeskripsikan bentuk komik yang terinspirasi dari tarian tradisional Pacitan.

F. Manfaat Penulisan

Manfaat penulisan dari tugas akhir karya seni ini adalah :

1. Bagi komikus dapat memberikan pengetahuan tentang berbagai macam tarian khas Pacitan dan berbagai macam jenis gerakannya.
2. Bagi komikus bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sarana komunikasi melalui media gambar.
3. Bagi komikus dapat memperkuat konsep dalam komik yang telah dibuat
4. Bagi komikus dapat dijadikan pedoman dalam proyek komik berikutnya.
5. Bagi komikus dapat memberikan referensi bagi penciptaan komik khususnya mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta dan masyarakat umumnya.
6. Bagi pembaca, ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dalam dunia seni rupa khususnya dan masyarakat pada umumnya.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. KAJIAN SUMBER

1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *Illustrate* yang berarti menjelaskan. Di dalam bahasa Inggris adalah *illustration* yang bermakna menghiasi dengan gambar – gambar. Berdasarkan makna tersebut gambar ilustrasi merupakan suatu lukisan atau gambar yang berfungsi sebagai penghiasan yang ditambah dengan teks penjelasan, kalimat, naskah, dan lain – lain pada buku, majalah, iklan atau yang sejenis agar dapat dipahami serta dimengerti maksud dan tujuannya. Menggambar ilustrasi adalah cara menggambar yang lebih mengutamakan fungsi gambar itu sendiri sebagai bahasa untuk menyampaikan atau menjelaskan suatu hal.

Indonesia sudah mengenal ilustrasi sejak lama, sejarah membuktikan bahwa nenek moyang kita pada jaman prasejarah sudah mengenal ilustrasi. Hal ini terbukti dengan banyak ditemukannya gambar pada dinding – dinding gua, salah satunya di Gua Leang – Leang, Maros, Sulawesi Selatan pada jaman Paleolithikum. Gambar tersebut merupakan penjiplakan telapak tangan pada dinding gua, didapati juga warna – warna yang dibuat dari tanah liat dicampur dengan lemak binatang. Bentuk gambarnya berupa seekor babi rusa. Di Gua Arguni dan Sosorra (Papua), Gua Muna (Sulawesi Tenggara) , serta Gua Kei Kecil (Maluku) juga ditemukan lukisan dinding berupa gambar manusia dan perahu.



Gambar 1. *Lukisan dinding Gua Leang – Leang*

Maros, Sulawesi Selatan

Sumber (Uniqpost.com)



Gambar 2. *Lukisan dinding Gua Arguni dan Sosorra*

Papua

Sumber (sejarah-budaya.blogspot.co.id)



Gambar 3. *Lukisan dinding liang metandono* , Sulawesi Tenggara



Gambar 4. *Lukisan dinding Gua Luvat*

Kei Kecil, Maluku

Sumber (Vlohenapessy)

Setelah manusia mulai mengenal tulisan, mulailah ilustrasi yang dibuat dari daun lontar menyertai teks, yang berisi ajaran – ajaran tertentu. Contoh ilustrasi lainnya adalah wayang beber. Wayang beber merupakan gambar wayang dua dimensi yang dibeber (dibentang), yang ceritanya dituturkan oleh dalang.



Gambar 5. *Wayang Beber*

Sumber (Budaya-indonesia.org)

Seni ilustrasi modern berkembang sejak masa penjajahan Belanda, pada tahun 1917, bermunculan ilustrator – ilustrator Indonesia yang bekerja di Penerbit Balai Pustaka, seperti Ardisoma, Abdul Salam, Kasidi dan Nasroen. Pada masa pendudukan Jepang, terkenal para ilustrator ternama, seperti Karjono, Norman Kamil, dan Soerono yang bekerja pada majalah Asia Raya.

Indonesia membuat ilustrasi untuk uang kertas sejak masa orde lama. Ilustrasi tersebut di buat oleh Oesmand Effendi dan Abdul Salam. Pada masa orde baru, ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat, terutama ilustrasi buku – buku cerita maupun buku ilmu pengetahuan, dari berbagai penerbit. Para ilustrator ternama pada masa itu, diantaranya adalah Henk Ngantung, Delsy Syamsumar, G. M Sidharta, Teguh Santoso, S. Prinka, MAN, dan Jan Mintaraga.

1.1 Dasar – Dasar Pembuatan gambar ilustrasi

Agar gambar ilustrasi dapat dibuat dengan baik dan memenuhi sarannya, maka harus memperhatikan hal – hal berikut

1.1.1 Penguasaan Teknik dalam pembuatannya

Tampilan gambar yang menarik sangat ditentukan oleh keahlian pembuatnya. Pembuatan objek ilustrasi dibuat dengan penguasaan menggambar bentuk yang baik dan menarik.

1.1.2 Pesan yang tercantum Didalamnya.

Gambar ilustrasi yang ditampilkan relevan (sesuai) atau satu kesatuan dengan isi cerita. Pesan yang terdapat dalam cerita dapat ditampilkan secara tepat melalui gambar.

1.1.3 Mudah dipahami

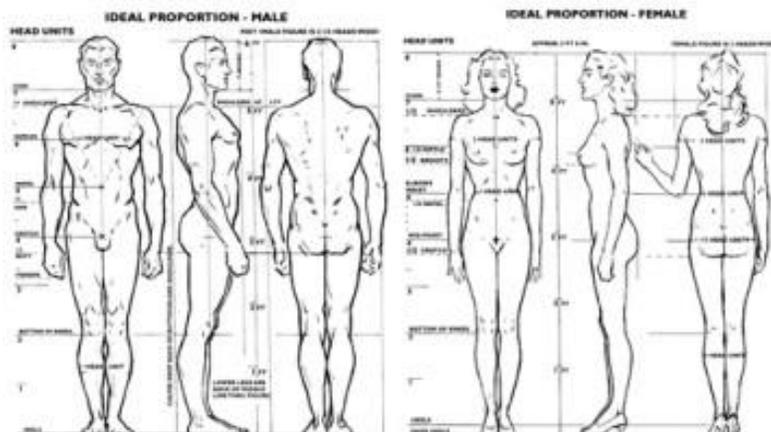
Sebuah gambar yang menarik memiliki satu kesatuan unsur yang harmonis. Gambar yang menjadi titik pusat perhatian dapat ditampilkan dengan jelas atau dominan. Dengan kata lain tampilan gambar mempunyai kekuatan sebagai daya tarik terhadap penikmat atau pembacanya.

1.2 Unsur utama gambar Ilustrasi

Berikut adalah unsur – unsur utama dalam gambar ilustrasi

1.2.1 Gambar Manusia

Untuk dapat menggambar tokoh manusia yang baik, kita perlu mengetahui dan menguasai proporsi dan anatomi tubuh manusia. Proporsi artinya perbandingan bagian per bagian dengan keseluruhan. Sedangkan anatomi kedudukan struktur tulang dan otot yang menentukan besar kecil dan cekung – cembung tubuh manusia sehingga menentukan bentuk keseluruhan tubuh.

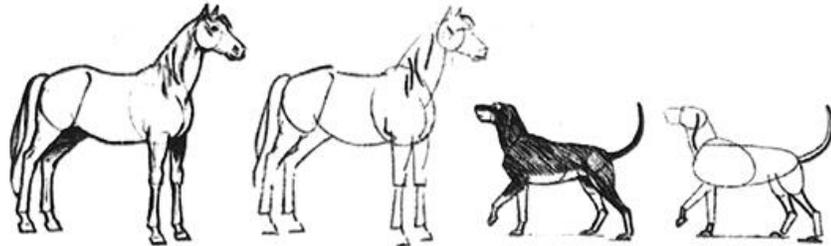


Gambar 6. *Proporsi tubuh Manusia*

Sumber ([setohandoko.blogspot](http://setohandoko.blogspot.com))

1.2.2 Gambar Binatang

Dalam menggambar binatang juga perlu diperhatikan proporsi dan anatominya

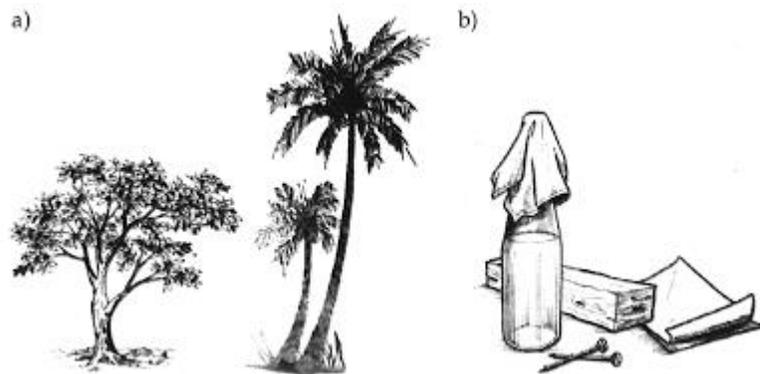


Gambar 7. *Proporsi gambar binatang*

Sumber (senikary.com)

1.2.3 Gambar Tumbuhan

Tumbuhan beragam jenisnya dan masing – masing memiliki bentuk yang berbeda. Pohon mangga mempunyai bentuk khas, lain dengan pohon jeruk dan nangka. Pohon kelapa memiliki bentuk khas yang lain dari pohon jati dan sebagainya. Perbedaan – perbedaan itu , antara lain pada proporsi secara keseluruhan bentuk , bentuk cabang , dan ranting , bentuk batang , dan bentuk helaian daun.



Gambar 8 . *Bentuk tumbuhan dan benda*

Sumber (senikary.com)

1.2.4 Gambar Benda

Terdapat beragam benda disekitar kita , baik benda alam ataupun buatan manusia. Masing – masing benda pun memiliki karakter dan bentuk yang berbeda.

2. Pengertian Komik

Secara umum Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (www.wikipedia.com) . Sementara menurut beberapa ahli pengertian dari komik itu sendiri berbeda – beda.

Menurut Hikmat Darmawan dalam bukunya menyatakan bahwa komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa-gambar yang tersusun (2012:5). Pada tahun 1986, Will Eisner memberikan pemahaman bahwa komik merupakan “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi” suatu ide, yang terangkum dalam buku yang berjudul *Comics and Sequential Art*. Selanjutnya Will Eisner mengembangkan definisinya dan menyampaikan bahwa komik merupakan sebuah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah buku komik dan terangkum dalam buku yang terbit pada tahun 1996 dengan judul *Graphic Storytelling*. Sedangkan menurut Adi Kusriato, memiliki pengertian bahwa komik merupakan gambar yang dirangkai dan disusun untuk menggambarkan sebuah cerita (2007:164).

Pada tahun 1993, seorang tokoh komik populer yang bernama Scott McCloud, mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-

lambang yang berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud, 2002:20). Di sana para ahli berpendapat bahwa komik merupakan sebuah urutan tatanan gambar yang menciptakan sebuah alur guna mencapai titik dalam pemahaman sebuah cerita.



Gambar 9. *Understanding Comic*

Sumber (<https://mahacopia.blogspot.com>)

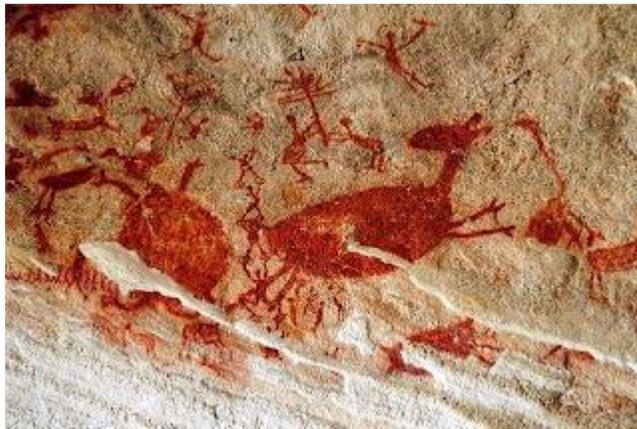
Sedangkan R.A. Kosasih menyampaikan secara singkat bahwa komik adalah media atau alat untuk bercerita. Dalam bahasa Inggris, komik merupakan segala sesuatu yang lucu dan bersifat menghibur. Awalnya komik digambar dengan metode batasan-batasan gambar, namun tetap ingin menyampaikan sebuah rangkaian cerita yang berurutan dan sering disebut dengan panel. Panel-panel yang terdapat dalam komik menjadi lebih dinamis dan tidak terpatok ke dalam sebuah aturan tertentu.

Dari beberapa pengertian yang telah dijabarkan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Komik adalah tatanan gambar yang tidak bergerak, yang

menceritakan sebuah kisah, yang disusun berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu, dengan balon – balon kata ditata untuk menggambarkan kisah tersebut.

2.1 Sejarah Komik Dunia

Komik telah menjadi bagian dari budaya manusia di seluruh dunia sejak zaman dahulu, bahkan sebelum manusia mengenal tulisan. Di Prancis Selatan, para arkeolog menemukan gambar – gambar berwarna pada dinding Goa Lascaux yang diperkirakan sudah ada kurang lebih 17.000 tahun yang lalu. Gambar hewan seperti bison, banteng dan kerbau yang ada di dinding goa itu diduga menjadi media komunikasi bagi masyarakat yang hidup pada masa tersebut dan dianggap sebagai “komik” paling kuno dunia.



Gambar 10. *Lukisan Goa Lascaux*, Prancis Selatan

Sumber (Ernasusilawati.blogspot.co.id)

Ada pula lukisan pada dinding piramida di Mesir yang diperkirakan dibuat pada tahun 1300 SM. Gambar yang melekat pada makam raja – raja Mesir tersebut menjadi bukti bahwa di masa itu manusia sudah mengenal cara berkomunikasi nonverbal. Sama halnya dengan gambar berupa beberapa sosok manusia tengah

menggiring kuda yang tertera pada guci klasik buatan Ergotimos dan Kleitias dari Yunani, yang kira – kira dibuat pada 579 SM. Di Prancis, para peneliti purbakala menemukan permadani sepanjang 76 meter yang menggambarkan rangkaian kronologis tentang peristiwa penaklukan pasukan Norman atas Inggris yang berawal dari tahun 1066 M. Jadi, kapan tepatnya komik muncul di dunia tidak bisa disebutkan dengan pasti.



Gambar 11. *Manusia menggiring kuda buatan Ergotimos dan Kleitias*

Sumber (Ernasusilawati.blogspot.co.id)

Menurut Roger Sabin, penulis dunia komik yang juga pengajar di sebuah universitas ternama di Inggris, komik cetak pertama yang pernah ada adalah komik berjudul “ A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot” karya Francis Barlow yang dibuat pada tahun 1682.



Gambar 12. *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* by Francis Barlow

Sumber (lambiek.net)

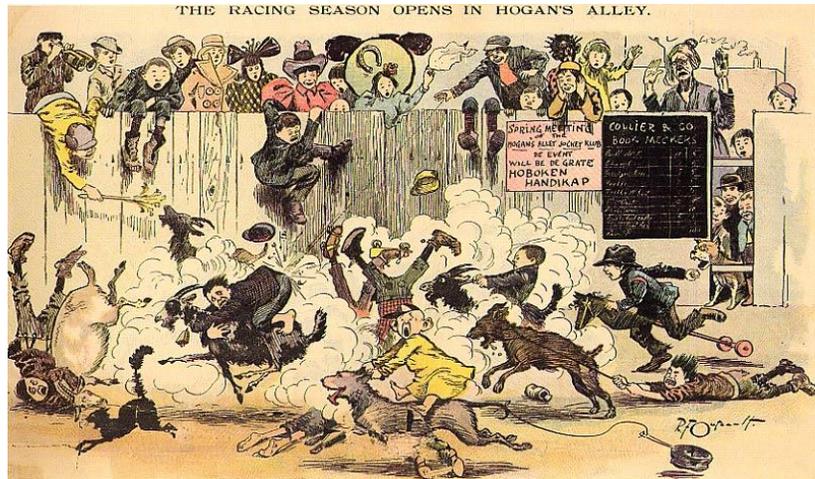
Tapi Pernyataan Sabin dibantah oleh Eddie Campbell, seorang komikus dan kartunis asal Skotlandia. Menurut Campbell, hasil karya Francis Barlow itu adalah gambar kartun, sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782 yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi. Karya para kartunis itu lebih tepat disebut sebagai gambar yang dinarasikan.

Di Eropa, pada tahun 1873, seorang komikus berkebangsaan Swiss, Rudolphe Topffer, menyelesaikan pembuatan komiknya yang berjudul “ *The Adventures of Obadiah Oldbuck*”. Ia lalu mengklaim komik itu sebagai komik pertama di Eropa, bahkan Dunia.



Gambar 13 . *The Adventures of Obadiah Oldbuck* by Rudolphe Topffer

Sumber (www.dartmouth.edu)



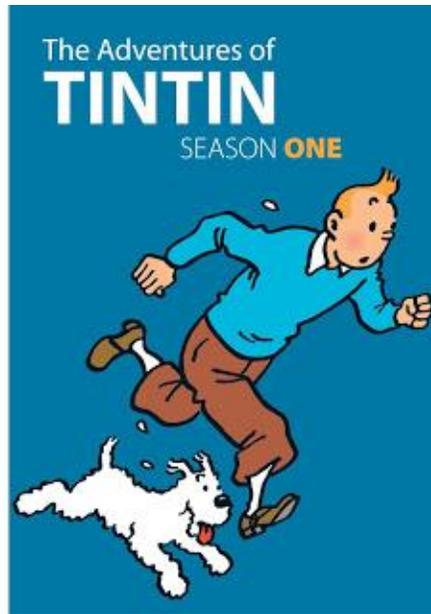
Gambar 15. *Hogan's Alley* by R.F Outcault (1896)

Sumber

(http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_racingday.htm)

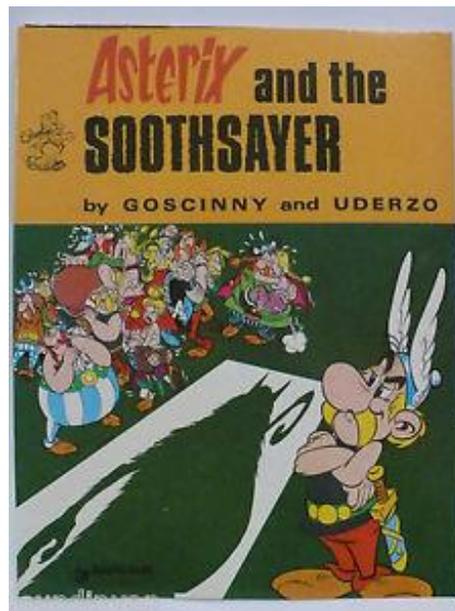
Satu tahun kemudian, pada tahun 1896, Richard Felton Outcault meluncurkan buku yang kemudian dianggap sebagai buku komik pertama di dunia. Dalam buku berjudul “ The Yellow Kid “ itu, Outcault menerapkan inovasi baru yang belum pernah dilakukan oleh komikus pada zaman itu. “The Yellow Kid “ kemudian dianggap sebagai titik tolak komik modern dunia yang kemudian diikuti oleh anjungan keemasan komik pada tahun 1930-an. Pada masa itu, bermunculan karakter komik yang kemudian menjadi legenda sampai sekarang, seperti Flash Gordon, Dick Tracy, Tarzan, Superman, hingga Batman dan Captain Marvel.

Sementara itu, di Eropa, pada tahun 1929 muncul sebuah karya komik populer berjudul “Tintin” yang dikarang oleh Herge, seorang seniman dan komikus berkebangsaan Belgia. “Tintin” yang memiliki genre drama petualangan itu mampu mendominasi pasar, hingga tahun 1970-an. Selain “Tintin” komik Eropa lainnya yang juga terkenal adalah “ Asterix” karya R.Goscinnny dan A. Uderzo.



Gambar 16. *Tintin* by Herge (1929)

Sumber (<https://topxtopics.wordpress.com/>)



Gambar 17. *Asterix* by R.Goscinny and A.Uderzo

Sumber (<http://www.omgbeaupeep.com/>)

Sedangkan di Asia, komik mulai marak setelah perang dunia kedua. Dunia Komik Asia diwakili oleh Jepang, produsen komik terbesar di kawasan Asia,

Osamu Tezuka dianggap sebagai pelopor komik Jepang yang terkenal karena karyanya “Shintakarajima”. Di Jepang, perkembangan komik sangatlah cepat dan kondusif karena ditunjang oleh pengadaan buku kompilasi yang didukung para komikus muda dan tua.

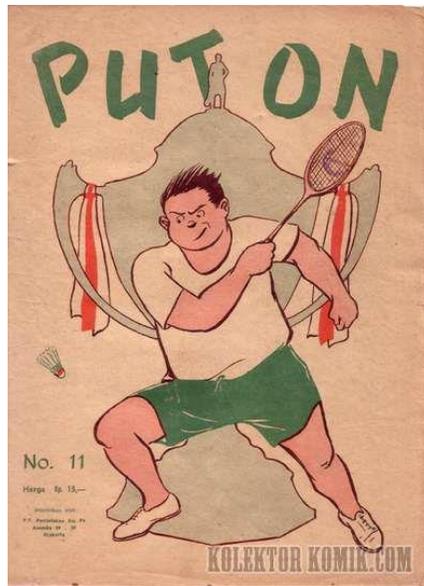


Gambar 18. Shinjatarajima by Osamu Tezuka (1947)

Sumber (<http://tezukainenglish.com/>)

2.2 Sejarah Komik Indonesia

Dalam berkembangnya komik – komik Dunia, Indonesia pun ikut berperan dalam mengembangkan cerita bergambar tersebut. Ada beberapa pendapat soal komik Indonesia yang pertama. Salah satunya meyakini bahwa komik yang paling pertama adalah komik strip tokoh Put On di harian Tiongkok Sin Po pada tahun 1931. Ini berseberangan dengan kesimpulan peneliti Marcel Roneff, bahwa komik pertama yang dibukukan adalah komik Sri Asih karangan RA Kosasih tahun 1954.



Gambar 19. *Put On* by Sin Po (1931)

Sumber (<http://www.papillonstudios.org/>)



Gambar 20. *Sri Asih* by RA Kosasih (1954)

Sumber (<https://planetsuperhero.wordpress.com>)

Seorang kolektor komik Henry Ismono juga memiliki bukti dalam koleksinya terdapat komik “ Manik Kangkeran” dengan kata pengantar bertanggal April 1953. Dan besar kemungkinan ada lagi komik – komik yang lebih tua namun belum ditemukan lagi atau hilang.



Gambar 21. *Manik Kangkeran* (April 1953)

Sumber (<https://ferdfound.wordpress.com>)

Bahkan Ahli Kelirumologi Jaya Suprana menyatakan bahwa “*komik tertua sesungguhnya ada di Indonesia, yakni yang terdapat dalam relief candi Borobudur. Walau tanpa kata – kata, relief tersebut menggambarkan kisah yang luar biasa* “ .

Era 1950-an jadi awal popularitas komik local. Tak hanya kora Bandung dengan komikus RA Kosasih, komik juga menyebar ke Jakarta, Tasikmalaya, Surabaya, bahkan Medan. Melalui karyanya yang populer, sosok RA Kosasih berjasa besar sebagai penyebar tren komik era awal.

Di awal perkembangannya banyak komik yang beradaptasi dan berkiblat pada komik barat. Menurut hasil penelitian Masrcel Bonneff, situasi ini memunculkan kritik masyarakat khususnya dunia pendidikan. Atas kritik ini, penerbit Melodie

merespon dengan menerbitkan komik wayang karya RA Kosasih. Komik ini mengambil cerita epos Mahabharata dan Ramayana. Pada masanya, banyak komikus lain yang mengikuti karya Kosasih ini.

Selanjutnya, berkembang era komik roman dengan tokoh terdepan seperti Jan Mintaraga, juga Ganes Th yang membuat “Si Buta dari Goa Hantu “ dengan genre silat. Sukses besar si Buta menumbuhkan perkembangan luar biasa komik silat. Muncul cerita silat legendaris seperti Panji Tengkorak (Hans Jaladara), juga komik Jaka Sembung dan Si Tolol, yang bertema nasionalisme.



Gambar 22. *Si Buta Dari Gua Hantu* by Ganes Th

Sumber (www.goodreads.com)



Gambar 23. *Jaka Sembung* by Djair

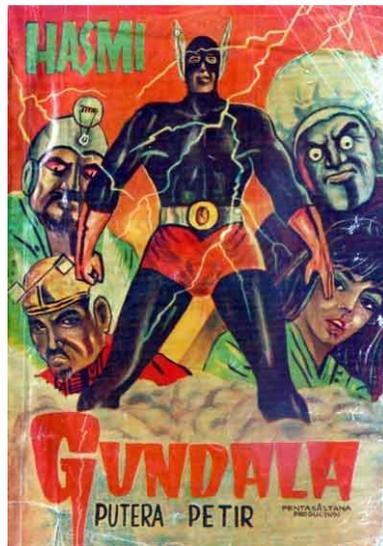
Sumber (www.goodreads.com)



Gambar 24. *Panji Tengkorak* by Hans Jaladara

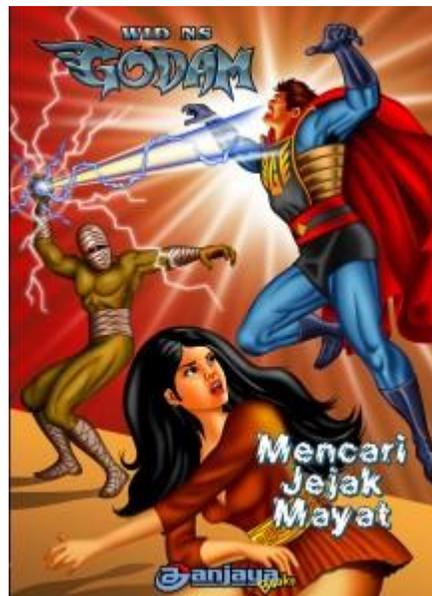
Sumber (www.komiktua.blogspot.com)

Di tengah maraknya cerita silat muncul tema superhero, ada Gundala (Hasmi) dan Godam (Wid NS), umumnya berupa cerita futuristic para hero loka melawan musuh dengan teknologi senjata canggih. Secara garis besar, alur cerita berupa pertarungan antara kebenaran versus kejahatan.



Gambar 25. *Gundala Putera Petir* by Hasmi

Sumber (pustaka78.blogspot.com)



Gambar 26. *Godam* by Wid NS

Tema Humor juga muncul dengan maraknya komik tokoh Punakawan. Berbeda dengan cerita silat yang pada umumnya berlatar kejadian masa lalu, cerita punakawan digarap dengan unsur lebih kekikian. Ada juga komik – komik yang merupakan adaptasi cerita anak dunia.

Pada tahun 1966, kementerian Penerangan RI Direktorat Visuil menerbitkan komik berjudul “Sejarah Revolusi Indonesia”. Kata pengantar komik adalah kutipan tulisan Bung Karno dari buku Lukisan Revolusi Indonesia. Komik karya Illustrator Wahyu Hidayat Rafli ini berisi kronologi sejarah perjuangan. Diawali dengan perjuangan oleh Pangeran Diponegoro, Tuanku Imam Bonjol, Pangeran Hidayat, Teuku Cik Di Tiro, Sultan Hasanudin dan Patimura. Dari babakan ini, langsung masuk ke masa tahun 1945.

2.3 Ciri – Ciri Komik

Sebagaimana sama halnya dengan buku bacaan fiksi (dalam hal tertentu juga nonfiksi) komik sendiri juga memiliki ciri tersendiri. Berbeda dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi yang menyampaikan cerita secara teks verbal, komik hadir lewat gambar dan bahasa, menggunakan teks verbal ataupun non verbal. Keterkaitan antara teks verbal dan nonverbal dalam komik sedemikian erat dan tidak dapat dipisahkan tanpa kehilangan roh cerita. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga diungkapkan lewat gambar dan bahasa, maka gambar-gambar yang ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel itu mesti berurutan, yang satu hadir sesudah yang lain dan berhubungan secara makna. Dalam cerita komik panel-panel gambar lebih dominan daripada teks verbal, dan bahkan banyak panel gambar yang sudah berbicara tanpa unsur bahasa atau dengan unsur bahasa yang terbatas.

2.3.1 Bersifat Proposional

Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik menjadi pelaku utama.

2.3.2 Bahasa Percakapan

Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari – hari. Jadi pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan komik. Bahasa komik tidak menggunakan kata yang sulit untuk dipahami.

2.3.3 Bersifat Kepahlawanan

Umumnya isi cerita yang ada didalam komik akan cenderung membuat pembaca mempunyai rasa atau sikap kepahlawanan.

2.3.4 Penggambaran watak

Penggambaran watak dalam komik, digambarkan secara sederhana. Penggambaran secara sederhana dilakukan agar pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh – tokoh yang terlibat dalam komik tersebut.

2.3.5 Menyediakan Humor

Humor kasar yang tersaji dalam komik akan mudah dipahami seseorang karena memang humor sudah melekat dimasyarakat

2.4 Jenis – Jenis Komik

Sama halnya dengan bacaan lain yang memiliki berbagai jenis dan genre, komik juga memiliki berbagai jenis. Berikut ini adalah jenis – jenis komik dan pengertiannya.

2.4.1 Kartun/ karikatur (Cartoon)

Komik kartun adalah komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan – tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar/kartun/tokoh dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas, sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

2.4.2 Komik Potongan (Comic strip)

Komik potongan adalah penggalan – penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dan ceritanya tidak harus selesai, bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung. Komik ini biasanya terdiri dari 3 – 6 panel bahkan lebih. Komik potongan ini biasanya ditampilkan dalam surat kabar harian atau mingguan, majalah maupun tabloid.

2.4.3 Komik tahunan (comic annual)

Komik ini biasanya diterbitkan setiap bulan, ataupun setiap setahun sekali. Penerbit biasanya menerbitkan cerita ini secara langsung tamat, ataupun berseri.

2.4.4 Komik online (Webcomic)

Selain media cetak, adapula media online. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan daripada komik media cetak, karena dengan biaya

yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

2.4.5 Buku Komik (comic book)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar- gambar, tulisan, dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku komik ini sering kita jumpai bahkan mungkin sering kita baca. Buku komik sering disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman. Komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero(pahlawan).

Adapun berdasarkan jenis ceritanya , komik dapat dibagikan menjadi beberapa jenis sebagai berikut :

a) Komik Edukasi

Komik Edukasi memiliki 2 fungsi :

- Pertama adalah fungsi hiburan
- Kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak untuk bertujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang biasa dibawanya.

b) Komik promosi

Komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan

promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero.

c) **Komik Wayang**

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70-an dengan beberapa komik yang mengawali masa ini yaitu; Lahirnya Gatotkatja (Keng Po), Raden Palasara karya Johnlo, Mahabharata karya R.A Kosasih yang sangat terkenal terbitan melodi dari Bandung.

d) **Komik Silat**

Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Misalkan Jepang dengan ninja dan samurainya atau China dengan kungfunya. Sebut saja Naruto.

2.5 Gaya Komik

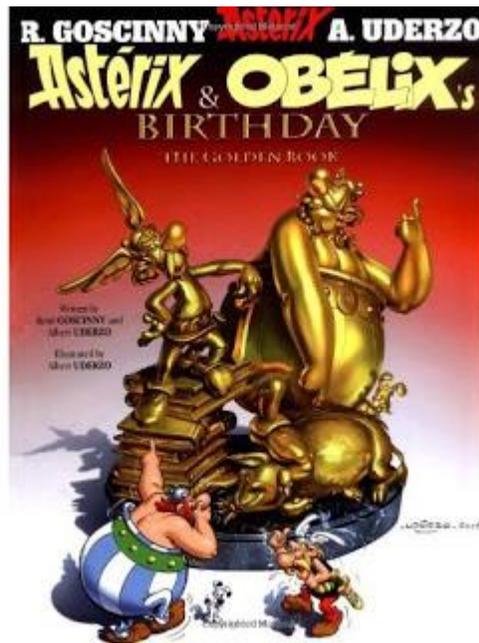
Dengan berkembangnya komik – komik yang didunia tentu para komikus ingin membuat komik dengan gaya dari masing – masing Negara. Berikut ini adalah gaya para komik dunia.

2.5.1 Gaya Eropa

Komik gaya Eropa pada umumnya, ceritanya tidak bersambung alias sekali baca langsung habis. Gambar tokohnya seperti karikatur. Dalam bahasa Italia 'caricare' yang artinya melebih-lebihkan. Wajah

manusia digambarkan dengan melebih-lebihkan bagian tertentu dari wajahnya. Misalnya hidung besar, mulut lebar, dagu panjang. Di Eropa, komik-komik yang terkenal secara meluas di seluruh dunia adalah Tintin, Asterix, Smurf, Agen Polisi, Si Bob, Steven Sterk, Johan dan Pirlouit, dan masih banyak lagi.

Contoh :



Gambar 27. Asterix & Obelix

R.Goscinny dan A. Uderzo

2.5.2 Gaya Amerika

Komik bergaya Amerika sering disebut comics. Tokoh-tokohnya digambarkan berbadan kuat, berotot, dengan proporsi tubuh yang realis. Contoh gaya komik Amerika adalah Superman, Batman, Spider-Man, Aquaman, The Flash, Wonder Woman, dan masih

banyak lagi. Ukuran komik gaya Amerika biasanya besar, hampir sebesar majalah. Ceritanya selalu bersambung dan terbit teratur.

Contoh :



Gambar 28. Captain America

Marvel Comics

2.5.3 Gaya Jepang

Dalam Bahasa Jepang, komik Jepang biasa disebut Manga (dibaca manga atau mangga) artinya adalah 'komik'. Sementara orang yang menggambar manga disebut Mangaka. Para mangaka membuat tokoh-tokohnya bermata besar, raut wajah halus, pipi bulat, hidung yang kecil dan bibir tipis. Latar belakang gambarnya dibuat senyata mungkin dan sangat detail. Mereka rela memotret sebuah objek gambar berkali-kali dari berbagai sudut pandang, agar bisa menjiwai tempat itu. Manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan

arah tulisan kanji Jepang. Komik jenis ini kebanyakan bersambung dan terbit teratur.

Contoh :



Gambar 29. Kaichou wa Maid Sama!

Fujiwara Hiro

2.5.4 Gaya Indonesia

Tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai "gaya gambar" dan "gaya cerita" Komik Indonesia. Belakangan, Komik Indonesia yang banyak diterbitkan oleh KOLONI, salah satu lini penerbitan komik milik m&c Gramedia Grup, lebih banyak menampilkan komik Indonesia dengan gaya gambar "manga".

3. Tari Topeng Wonocaki

Tari Topeng Wonocaki merupakan seni tari yang bersumber dari kearifan lokal yang berada di Kota Pacitan. Tarian ini merupakan tari yang menggambarkan punggawa kerajaan Glandhang Plawangan. Karakter Wonocaki adalah seorang gagah berani yang mengabdikan sepenuh jiwa dan raga kepada Negeri. Induk cerita Wonocaki berasal dari upacara adat jangkrik genggong yang dilaksanakan di daerah Tawang, Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Pacitan.



Gambar 30. Sosok Wonocaki

Sumber (Dok sanggar Edhi-Peni)



Gambar 31. *Tari Topeng Wonocaki*

Sumber (dok Pacitan)



Gambar 32. *Tari Topeng Wonocaki*

Sumber (Dok Pacitan)

Upacara adat Jangkrik Genggong sendiri merupakan upacara adat di Dusun Tawang desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Pacitan. Upacara adat ini dilaksanakan sekali dalam setahun sekali, yaitu setiap hari selasa kliwon (anggoro kasih) bulan selo (longkang/ Dzulqo'dah). Penamaan jangkrik Genggong diambil dari gendhing tayub *klangenan* (kesukaan) dari wonocaki, salah satu sosok yang dipercaya warga setempat sebagai *danyang punden* (makhluk halus penunggu tempat yang dikeramatkan)



Gambar 33. Upacara Ada Jangkrik Genggong

Sumber (Dok. Pacitan)

Pelaksanaan upacara Jangkrik Genggong dilengkapi dengan sesaji yang berupa *krawon kemadhuk* , *bothok iwak pajung* (kakap merah), dan *tlethong jaran putih* (kotoran kuda putih). Sesaji yang ada nantinya akan dibawa untuk prosesi doa oleh sesepuh adat daerah setempat.



Gambar 34. Upacara adat jangkrik genggong 2

Sumber (Dok. Pacitan)

Cerita rakyat Jangkrik genggong dilator belakangi oleh adanya beberapa *pepunden* di daerah Tawang, Sidomulyo. Setipan *pepunden* tersebut memiliki sosok penguasa (dalam bahasa jawa disebut *Seng Mbahurekso*) masing – masing, misalnya Rogo bahu penguasa Glandhang Pawangan, Gadhung Mlati menguasai Sumur Gedhe, Mangku Negara menguasai Sumur Pinggir, dan Wonocaki menguasai Teren. Masing – masing sosok tersebut akan merasa nyaman jika masyarakat setempat melakukan agenda tahunan bersih desa dan dilanjutkan dengan tayuban. Setiap sosok penguasa memiliki gendhing Klengenan masing – masing sesuai dengan karakter dan selera sosok *seng mbahurekso* tersebut.

B. METODE PENCIPTAAN

1. Metode Penciptaan

1.1 Observasi

Observasi menjadi tindakan sebelum diciptakannya sebuah karya komik. Observasi lapangan dilakukan untuk mengamati, mencari, dan mengetahui bagaimana suasana/kondisi suatu tempat yang akan menjadi latar belakang dalam penciptaan komik.

Observasi merupakan peninjauan secara cermat. Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Jika dikaitkan dengan penciptaan suatu karya seni, observasi dapat bermakna pengamatan/penelitian terkait berbagai bentuk

dukungan atau konsep, pengetahuan awal maupun unsur-unsur yang terkait dalam karya seni (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:794).

Komikus melakukan observasi dengan mengamati langsung latar belakang tempat yang akan dijadikan objek pembuatan komik, setelah menentukan konsep cerita dan tema yang akan digunakan, kemudian menangkap gambarnya dengan memanfaatkan kamera untuk mengabadikan setiap latar tempat.

1.2 Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik dan sebagainya atau proses perubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Mikke Susanto, 2011 : 427).

Tahapan ini dimulai dengan memikirkan akan karakter yang akan digambarkan dalam komik, lay out background , konsep dan alur cerita yang akan divisualisasikan diatas kertas dan mewarnai dengan teknik digital, menggunakan computer dan software khusus untuk pewarnaan tersebut.

2. Pendekatan Karya

Dalam proses berkarya, Komikus biasanya melakukan pengamatan terhadap sebuah sejarah masa lalu, kejadian sehari – hari, ataupun cerita fiksi yang menginspirasi komikus untuk menggambarkannya diatas kertas menjadi sebuah buku komik yang dikembangkan dengan kemampuan imajinasi masing – masing dan menggambarkannya dengan aliran gaya yang sesuai keinginan komikus.

Gaya (Style) berasal dari kata latin yaitu : *Stylos* atau *Stylus* yang pada mulana menerangkan tentang gaya 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. Dengan demikian pengertian Style memiliki tempat tersendiri, sedangkan karya seni merupakan suatu bentuk kebulatan yang menyeluruh (utuh) yang dengan sendirinya menunjukkan adanya suatu gaya atau style.

Dalam kamus Umum Bahasa Indonesia (1976) disebutkan bahwa “gaya adalah corak (rupa bentuk dan sebagainya) yang khusus, ragam, lagak, laku, cara dan irama (berbunyi, berkata dan sebagainya) “ (h. 206). Pengertian gaya dapat diartikan sebagai suatu pendekatan pada suatu teknik tertentu dari penciptaan seni.

Dalam hal penciptaan karya komik ini, komikus melakukan pendekatan *Semi-realism* karya dari So Hamayumiba dan Sorata Akizuki, secara ide, maupun teknik penciptaan karya.

2.1 So Hamayumiba

So Hamayumiba adalah seorang komikus asal Jepang, yang menciptakan komik Jepang berjudul Hanayamata, yang diterbitkan di majalah Hobunsha Seinen Manga sejak juni 2011. Karya beliau juga telah diadaptasi menjadi seri anime oleh Madhouse yang tayang di Jepang dari Juli hingga September 2014. Komik tersebut menceritakan tentang seorang gadis berusia 14 tahun, Sekiya Naru yang selalu mengagumi cerita dongeng dan berharap agar bisa hidup didunia indah seperti dalam dongeng. Hingga suatu hari seorang warga Negara asing yang dia anggap seperti peri, Hana N. Fountainstand, yang saja pindah ke

Jepang, menariknya dari dunia yang biasa saja ke dunia yang lain, yaitu dunia tarian Yosakoi.



Gambar 35. *Hanayamata* by So Hamayumiba

Inspirasi yang saya dapatkan akan kisah tersebut adalah kecintaan Hana akan salah satu tarian khas dari Jepang bernama Yosakoi meski dia bukan dari Jepang. Memberikan ide untuk membuat kisah yang sama tentang tarian khas Indonesia Khususnya Jawa Timur.

2.2 Sorata Akizuki

Sorata Akizuki merupakan komikus yang berasal dari Jepang, dengan komik miliknya yang berjudul *Akagami No Shirayukihime* atau biasa disebut *Snow White with The Red Hair*. Komik miliknya diterbitkan dalam majalah bulanan Haksensha. Komik miliknya juga di adaptasi kedalam sebuah animasi yang tayang pada 6 juli 2015 hingga 21 september 2015, yang kemudian dilanjutkan untuk season kedua pada 11 Januari 2016 lalu.



Gambar 36. *Akagami No Shirayukihime* by Sorata Akizuki

Inspirasi yang saya dapat dalam komik ini adalah penggambarannya yang sederhana tanpa detail yang terlalu rumit, desain karakter dan gaya rambutnya juga tampak sederhana.

3. Alat , Bahan dan Teknik Menggambar Komik

3.1 Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) , alat merupakan benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam pembuatan komik , alat tersebut disebut dengan media, berupa pensil, kuas , penghapus , *ballpoint* , *drawing pen* , penggaris , dan lain sebagainya.

3.2 Bahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) , bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi suatu benda tertentu. Dalam pembuatan komik, berupa Tinta bak , kertas , dan lain – lain.

3.3 Teknik

Teknik adalah cara komikus mengerjakan sesuatu melalui medium rupa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Dalam membuat komik, teknik dapat dibagi menjadi 2 , yaitu teknik manual dan teknik digital.

3.3.1 Teknik Manual

Teknik manual merupakan teknik pembuatan komik dengan menggambar menggunakan pensil diatas kertas, yang kemudian diperjelas dengan menggunakan kuas dan tinta, dalam pewarnaannya pun juga menggunakan kuas dan tinta warna ataupun hitam. Komik dengan cara pembuatan seperti banyak kita kita temukan pada komik umum seperti biasanya.

3.3.2 Teknik Digital

Teknik Digital merupakan pembuatan komik dengan media elektrik seperti komputer, dengan menggunakan *software* khusus dalam pewarnaan. Komikus bisa langsung menggambar dengan komputer menggunakan *pen tablets* atau menggambar secara manual terlebih dahulu menggunakan pensi dan kertas , yang kemudian menebali garis pensil menggunakan *drawing pen* ,

kemudian menggunakan *scanner* untuk *scan* gambar tersebut sebelum siap untuk diwarnai dalam komputer.

BAB III

PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep dan Tema Penciptaan Komik

1. Konsep Penciptaan Komik

Konsep komik adalah tentang cerita remaja yang disuguhkan dalam panel – panel gambar dengan balon teks.

2. Tema Komik

Tema komik yang diambil adalah tentang tarian tradisional bagian dari budaya daerah yang menyusun kebudayaan nasional Indonesia. Tarian yang memiliki banyak makna dan sejarah dibalik terinspirasi penciptaan tarian tersebut.

B. Proses Visualisasi

Proses visualisasi merupakan proses perubahan dari bahan dengan menggunakan alat, menjadi bentuk komik. Proses visualisasi meliputi bahan dan alat, serta teknik menggambar komik :

1. Bahan, Alat dan Teknik

Dalam pembuatan komik hal pertama yang komikus lakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan.

1.1 Bahan

Bahan – bahan yang digunakan meliputi : Kertas HVS *Paperline Gold*
100 gsm



Gambar 37. *Paperline Gold* 100 gsm

(sumber : <https://arabic.alibaba.com>)

Pembuatan komik menggunakan kertas dengan menggunakan kertas HVS secara manual sebelum memberikan ketebalan pada gambar menggunakan *drawing pen* dan scanner untuk di edit menggunakan software editing.

1.2 Alat

Alat – alat yang digunakan meliputi : Pensil Mekanik, penghapus, penggaris, *Drawing pen*, Scanner, software editing *Photoshop* atau *Paint Tool SAI*

1.2.1 Pensil Mekanik



Gambar 38. Pensil Mekanik

(Sumber : dok. Mifta Allen)

Pensil Mekanik adalah pensil yang didalamnya terdapat mekanisme dimana bila di tekan akan mengeluarkan grafit kecil melalui lubang kecil yang menonjol di bawahnya.

Penggunaan pensil mekanik tidak diharuskan dalam membuat komik, karena menggunakan pensil biasapun bisa. Hanya saja penulis memilih pensil jenis ini untuk mempermudah dalam menggambar.

1.2.2 Penghapus

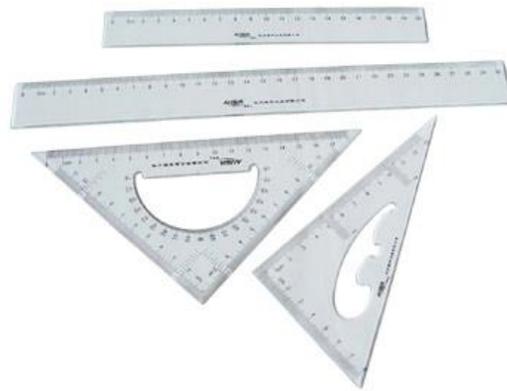


Gambar 39. Penghapus Faber Castell

(Sumber : www.faber-castell.co.id)

Penghapus adalah perlengkapan alat tulis berupa karet lembut untuk menghilangkan tanda yang dihasilkan oleh pensil. Penggunaan alat ini di tujuan untuk menghilangkan goresan – goresan pensil yang salah dalam penggambaran komik.

1.2.3 Penggaris



Gambar 40. Penggaris

(sumber : dok Mifta Allen)

Penggaris merupakan bagian dari peralatan tulis untu membentuk garis lurus yang lebih rapi. Penggaris tersebut bermanfaat untuk membuat kotak – kotak panel dalam komik.

Dalam hal ini, selain menggunakan penggaris diatas, komikus juga menggunakan penggaris yang memiliki lingkaran – lingkaran lonjong di bagian tengah untuk membuat balon teks pada komik.

1.2.4 Drawing Pen



Gambar 41. Drawing Pen

(sumber : dok. Mifta Allen)

Drawing pen digunakan untuk memberikan ketebalan pada gambar, sebelum dilanjutkan pada proses *scanning* agar garis lebih terlihat jelas saat proses *editing* dalam komputer.

1.2.5 Scanner



Gambar 42. Scanner Epson

(sumber : www.epson.com)

Scanner digunakan untuk pengiriman gambar kedalam komputer sebelum dilakukan editing menggunakan software tertentu.

1.2.6 Adobe Photoshop atau Manga Studio



Gambar 43. Adobe Photoshop

(Sumber : graphicsriver.net)



Gambar 44. Manga Studio

(Sumber : amazon.com)

Adobe Photoshop dan *Manga Studio* merupakan *software* khusus untuk *editing* ataupun *coloring* gambar dan foto. Melalui *software* tersebut komikus bisa memberi warna gambar yang telah di scan sebelumnya untuk diwarnai.

1.3 Teknik

Teknik merupakan cara dalam menggambar komik di atas kertas. Teknik yang komikus gunakan dalam membuat sketsa di atas kertas adalah teknik manual, dimana komikus menggambar secara langsung menggunakan pensil. Sementara dalam proses berikutnya, komikus menggunakan teknik secara digital, dimana hasil gambar yang telah dipertebal selanjutnya dikirimkan melalui scanner kedalam komputer untuk diberi pewarnaan secara digital menggunakan *software* tertentu.

C. Penciptaan Karya

1. Deskripsi Tema

Dalam penciptaan karya penulis mengambil tema budaya khususnya tarian tradisional dalam pembuatan komik , dengan latar belakang kehidupan anak remaja yang tengah melewati masa dimana mereka dalam proses pendewasaan.

2. Sinopsis

Tari Topeng Wonocaki Sebagai Inspirasi Pembuatan Komik

Reina berharap dapat bergabung dengan klub tari modern seperti di sekolah sebelumnya, namun yang ia temukan justru sebuah klub tari yang baginya sangat ketinggalan jaman. Karena hal tersebut dia berniat untuk membuat klubnya sendiri, sang ibu memberinya ijin, namun dengan syarat

tertentu, yang membuat Reina mengharuskan bergabung dengan klub tari tradisional yang kurang ia sukai.

3. Storyline

Panel 1

Terlihat Reina yang tengah berlatih tari. Senyumnya yang lebar tampak jelas menunjukkan bagaimana dia sangat suka menari.

Panel 2

Karena sang ibu yang dipindah tugaskan, Reina terpaksa pindah dan meninggalkan klub tari yang sudah lama dia tekuni, sahabatnyapun memberikan dukungan dan berharap Reina dapatkan klub yang lebih baik lagi.

Panel 3

Sebuah kota Kecil di pesisir pantai selatan Jawa Timur, menjadi tempat tinggal baru bagi Reina, sekolah barupun menanti, akan tetapi....

Panel 4

Terlihat 2 teman Reina di sekolah baru mengenakan topeng seperti kera menari dengan gerakan bebas, diikuti dengan Reina, yang tampak tidak suka berada ditempat itu.

Panel 5

Salah satu teman tersebut melepas topengnya dan mengajak Reina untuk bergabung dengan mereka namun Reina menolaknya.

Panel 6

Teringat akan Reina yang berdiskusi dengan sang ibu untuk membentuk klub baru karena ia tidak menyukai klub tari di sekolah barunya.

Panel 7

Reina menjelaskan ketidak sukannya dengan klub tari tersebut, sementara sang ibu hanya tersenyum, sebelum ia duduk dan menyetujui keputusan Reina membentuk klub baru dengan syarat tertentu.

Panel 8

Reina tidak menyangka jika sang ibu memintanya untuk bergabung dengan klub tari yang tidak ia sukai, mengikuti kompetisi tari tingkat nasional dan harus memenangkannya sebagai syarat membentuk klub baru. Reina bertekad akan berusaha keras agar keinginannya tercapai, mengajak kelima anggota klub termasuk dirinya untuk latihan, namun ia menyadari sesuatu.

Panel 9

Reina menghitung setiap anggota diruangan tersebut dan hanya ada 4 orang, sementara satu orang tidak terlihat.

Panel 10

Salah satu anggota yang bernama Nawang, menjelaskan siapa yang tidak hadir diruang klub, yaitu Aria, ketua klub tari yang super sibuk dengan kegiatan organisasinya.

Panel 11

Reina terkejut dan berkata jika mereka tidak punya banyak waktu, karena kompetisi tari nasional tersebut akan diadakan 1 bulan lagi. Anggota klub lain yang bernama Raras menyela dan berkata jika dia tak perlu khawatir itu. Karena Aria bukan orang yang biasa.

Panel 12

Raras berkata jika Aria pasti akan datang dan mendapatkan ide untuk menentukan tarian apa yang akan mereka gunakan saat lomba jadi tak perlu khawatir hal tersebut. Sementara Nawang menyela dan berkata jika Reina harusnya menkhawatirkan dirinya sendiri.

Panel 13

Reina terdiam sesaat, tak mengerti apa yang Nawang katakan, hingga ia berkata bahwa Reina sama sekali tidak bisa menari tradisional, bahkan dasarnya saja tidak tahu, yang ia tahu hanya tarian yang saat ini banyak dikagumi kaum muda semacam tarian modern. Reina tidak dapat menyangkal hal tersebut karena dia memang tidak mengetahui dasar dari tarian tradisional. Sementara Lisa menyadari sesuatu saat ia menatap Reina.

Panel 14

Di sebuah minimarket, Reina membeli sekaleng minuman ringan, membayar di kasir sembari memikirkan apa yang baru saja Nawang katakan padanya. Dia memang tidak memberi tahunkan apa tujuan dia bergabung dengan klub tersebut karena dia rasa itu tidak diperlukan.

Panel 15

Reina menghela nafas berat sebelum seseorang meniup telinganya yang membuat ia terperanjat kaget. Lisa tersenyum polos menatapnya, ia berkata kebetulan lewat dan bertemu Reina disana yang tengah melamun. Lisa bertanya kenapa dia melamun seperti itu.

Panel 16

Reina menjawab jika ia tak perlu tahu tentang yang ada dipikirannya saat ini. Namun Lisa berkata ia mengetahui bahwa Reina memiliki tujuan tertentu bergabung di klub tari tersebut, Reina hanya terperanjat dan Lisa berkata jika ingin merombak klub tari, bukan masalah baginya, karena klub tersebut memang tengah terancam bubar karena kurangnya anggota. Yang bertahan hanya mereka berlima termasuk Reina, dan kemungkinan tahun berikutnya tidak akan ada lagi klub tari karena lulusnya 2 anggota klub Aria dan juga Raras.

Panel 17

Lisa menanyakan tidakkah Reina memikirkan perasaan keduanya, jika mereka tahu seseorang dari klub berniat untuk menghilangkan klub saat ini dan menggantinya dengan klub baru ? Lisa berharap Reina memikirkan hal tersebut.

Panel 18

Reina hanya terdiam saat seseorang mengetahui tujuan dia. Tiba - tiba Lisa memberikan secarik kertas dan meminta Reina mendatangi tempat tersebut. Dan mengatakan untuk memberitahukan dia jika Reina berubah pikiran.

Panel 19

Reina menatap langit – langit kamarnya sembari memegang kertas yang diberikan Lisa padanya. Tercantum 2 nama yaitu nama Raras dan yang kedua bernama Nagazawa Aria.

Panel 20

Membaca nama awal dari Aria, Reina menyadari jika itu adalah nama asing, dan menarik perhatian Reina. Ia pun berniat mendatangi rumah Aria

Panel 21

Berhenti disisi jalan, Reina mencoba untuk mencari alamat Aria, hingga ia temukan gerbang besar dengan pintu berukiran jawa.

Panel 22

Tanpa ragu, Reina memencet tombol rumah tersebut, dan dari dalam seorang ibu – ibu separuh baya mengenakan Kimono, pakaian khas Jepang membuka gerbang. Ibu tersebut menanyakan tujuan Reina kerumah tersebut sebelum mempersilahkan masuk.

Panel 23

Ibu tersebut berkata jika Aria masih sibuk akan sesuatu, namun ia bisa menunggunya didalam jika ia mau. Melewati koridor ruang, Reina melihat sebuah bangunan pendopo khas jawa.

Panel 24

Dengan secangkir teh hijau dihadapannya dan cemilan ringan Reina menunggu Aria dengan sabar. Ia temukan kembali ukiran jawa pada sisi pojok meja dihadapannya.

Panel 25

Seseorang memasuki ruang tamu, ia seorang gadis mengenakan kimono menyambut Reina dengan senyum lebarinya.

Panel 26

Reina pun menanyakan soal ukiran yang ia temukan dirumah Aria, Aria dengan tersenyum mengatakan jika keluarganya memang menyukai hal – hal berbau khas Jawa.

Panel 27

Pembicaraan mereka terputus saat ibu yang menyapa Reina di gerbang memasuki ruangan dan mengatakan jika guru les tari Aria sudah datang. Aria menjelaskan dia memiliki jadwal les tari hari ini, dan jika Reina mau dia bisa ikut bergabung. Reina mengiyakan.

Panel 28

Reina berdecak kagum saat ia melihat Aria berlatih tari, gerakan tubuhnya tampak gemulai, Aria juga tampak meresapi setiap gerakan yang dia lakukan.

Panel 29

Saat mendapatkan jeda waktu untuk beristirahat, Reina mendekati Aria dan mengungkapkan kekagumannya.

Panel 30

Reina menanyakan kenapa Aria menyukai tari tradisional dari Indonesia, Aria menjawab jika dia sangat mencintai Indonesia, setiap budaya Indonesia ia sangat menyukainya, termasuk tariannya.

Panel 31

Aria tiba – tiba berkata, jika dia heran dengan anak muda jaman sekarang yang terasa semakin menjauh dari budaya Indonesia, padahal budaya dari Indonesia adalah budaya terindah yang ia temukan. Hal tersebut membuat Reina terdiam sesaat.

Panel 32

Aria meneruskan jika seharusnya kita bangga akan budaya yang begitu kaya, yang tidak akan ditemukan di Negara manapun, Aria melanjutkan, Jika tarian adalah suatu benda, dia akan mencurinya.

Panel 33

Reina menanyakan alasan Aria berkata begitu, Aria tersenyum dan berkata, karena tarian itu indah dan berharga.

Panel 34

Reina pun kembali teringat tujuan dia datang ke tempat Reina, ia menanyakan apakah Reina tahu soal kompetisi tari nasional yang akan diadakan sebulan lagi. Aria menjawab sudah.

Panel 35

Reina melanjutkan, apa Aria sudah menentukan tarian apa yang akan mereka bawakan saat kompetisi. Aria menjawab jika dia sama sekali belum menentukan, tapi dia pastikan esok sudah dapatkan tarian apa yang akan ditampilkan.

Panel 36

Esoknya Aria memberi tahu jika mereka akan menampilkan tarian topeng wonocaki. Raras bertanya, kenapa memilih wonocaki, bukankah masih banyak tarian lain yang lebih menjanjikan kemenangan dan apa yang Aria suka dari tarian tersebut.

Panel 37

Aria menjelaskan, jika tarian lain itu sudah biasa ditampilkan, daripada menggunakan tarian yang biasa ditampilkan, bukankah lebih baik mengenalkan tarian yang justru masih jarang ditampilkan.

Panel 38

Hari kompetisi menyambut, terlihat seluruh orang tengah berkumpul di lapangan bola Alun – alun kota Pacitan. Panggung besarpun berdiri kokoh. Setiap penari menunjukkan tarian mereka dengan baik.

Panel 39

Tiba giliran kelompok Reina yang dipanggil dan dipersilahkan menuju panggung.

Panel 40

Tarian merekapun dimulai dan berakhir dengan lancar.

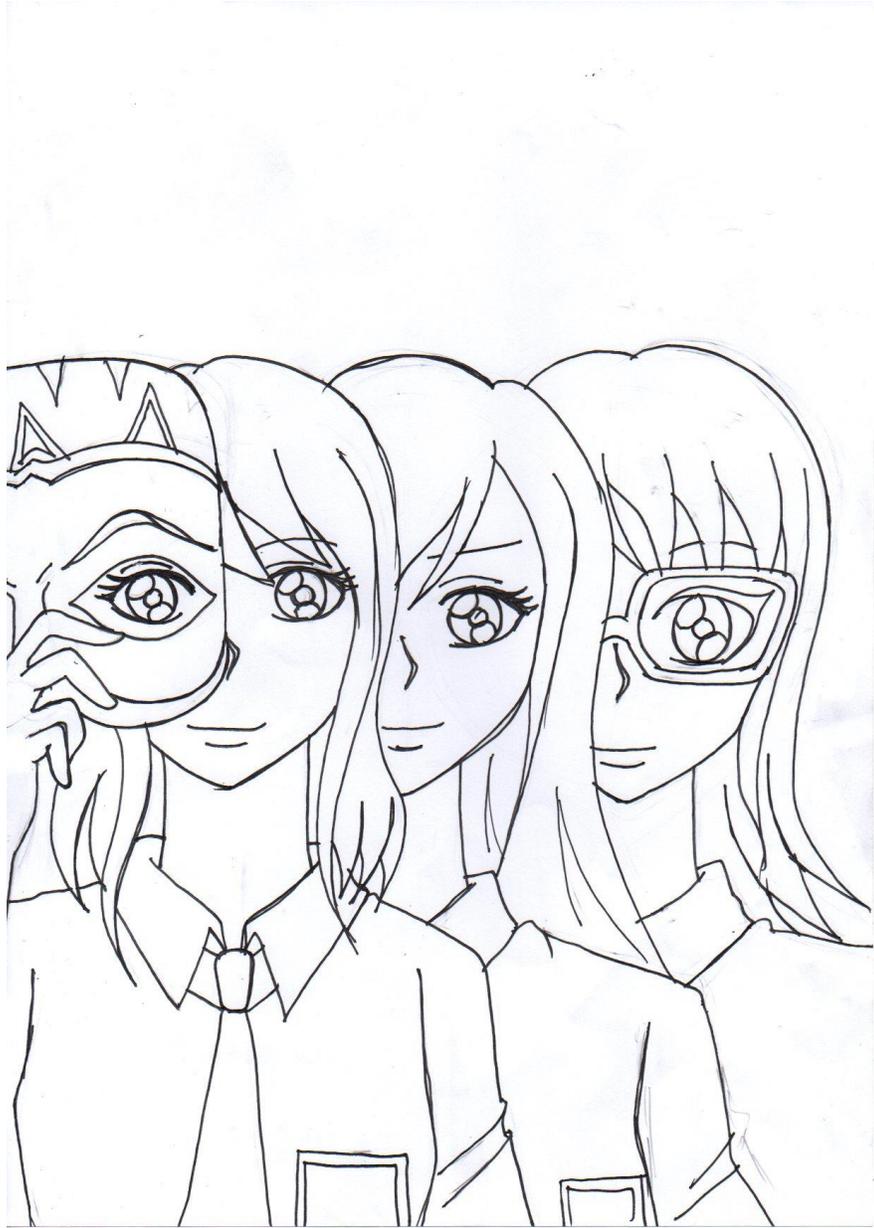
Panel 41

Sebuah piala terpajang pada etalase klub tari. Mereka benar – benar tidak menyangka jika mereka akan mendapatkan juara ketiga kompetisi tersebut. Sementara Reina terus menatap piala tersebut.

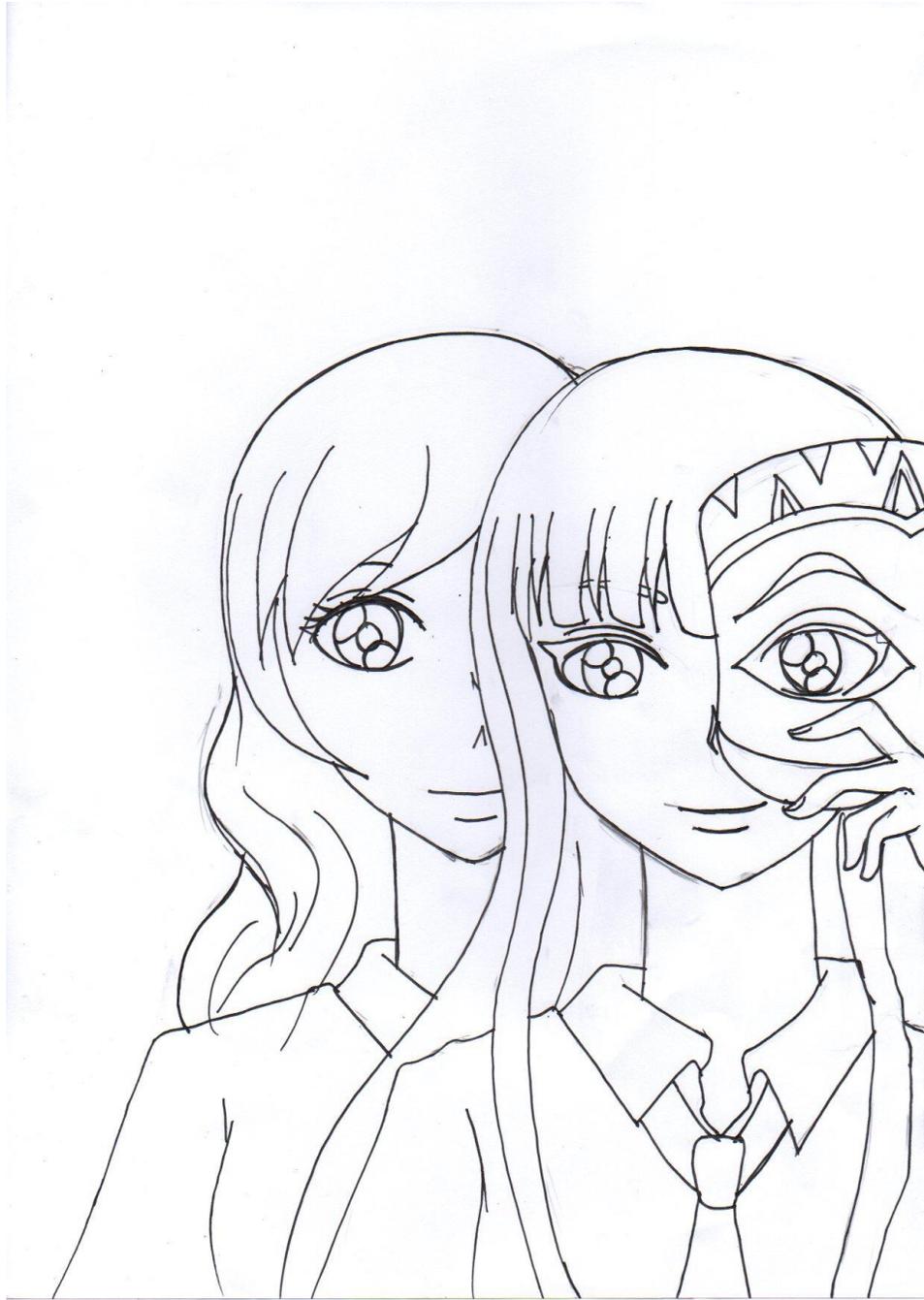
Panel 42

Lisa tiba – tiba bertanya, bagaimana ? apakah Reina akan tetap dengan tujuannya ? Reina menjawab, dia tidak ingat memiliki tujuan, yang dia tahu saat ini. Dia menyukai klub ini.

4. Desain Cover



Desain Cover Depan



Desain Cover Belakang



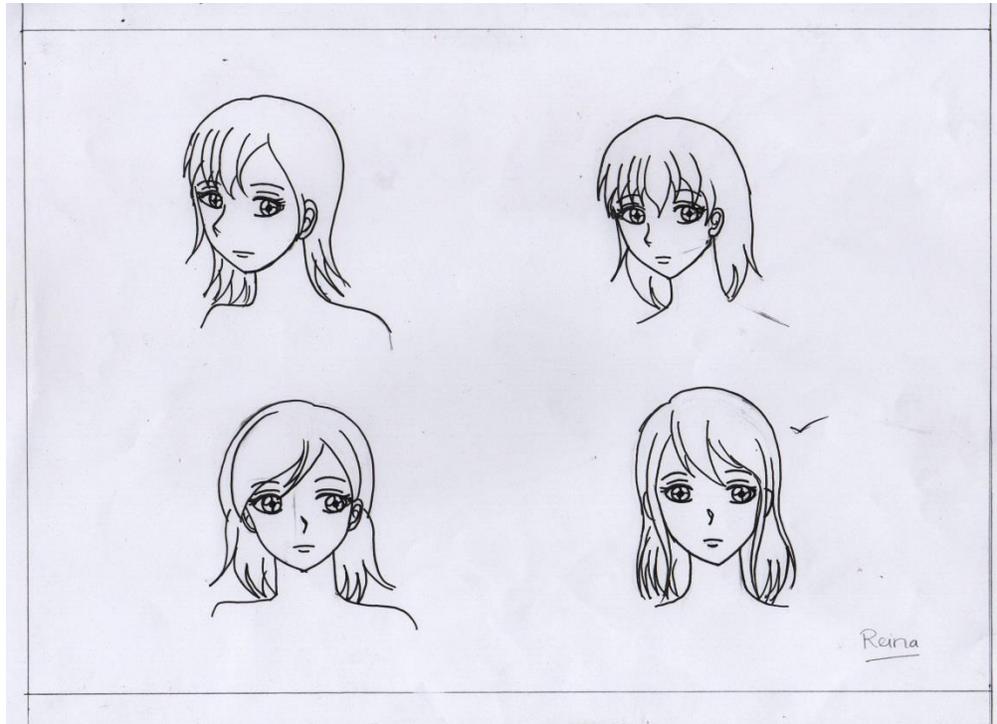
Desain cover depan dan Belakang



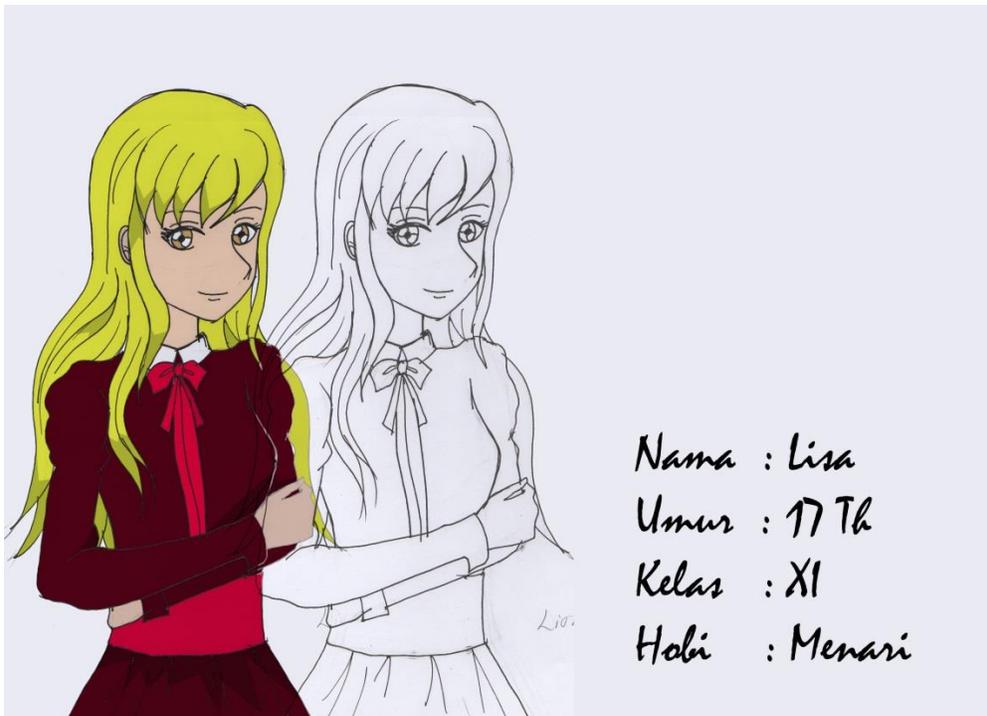
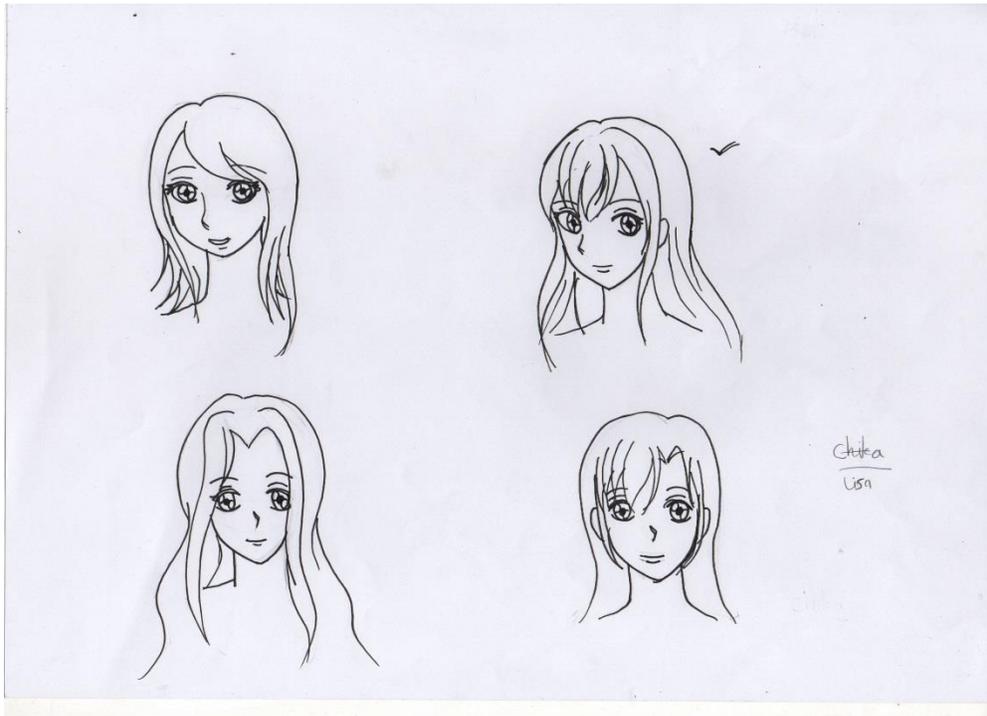
Desain Cover Final

5. Desain Karakter

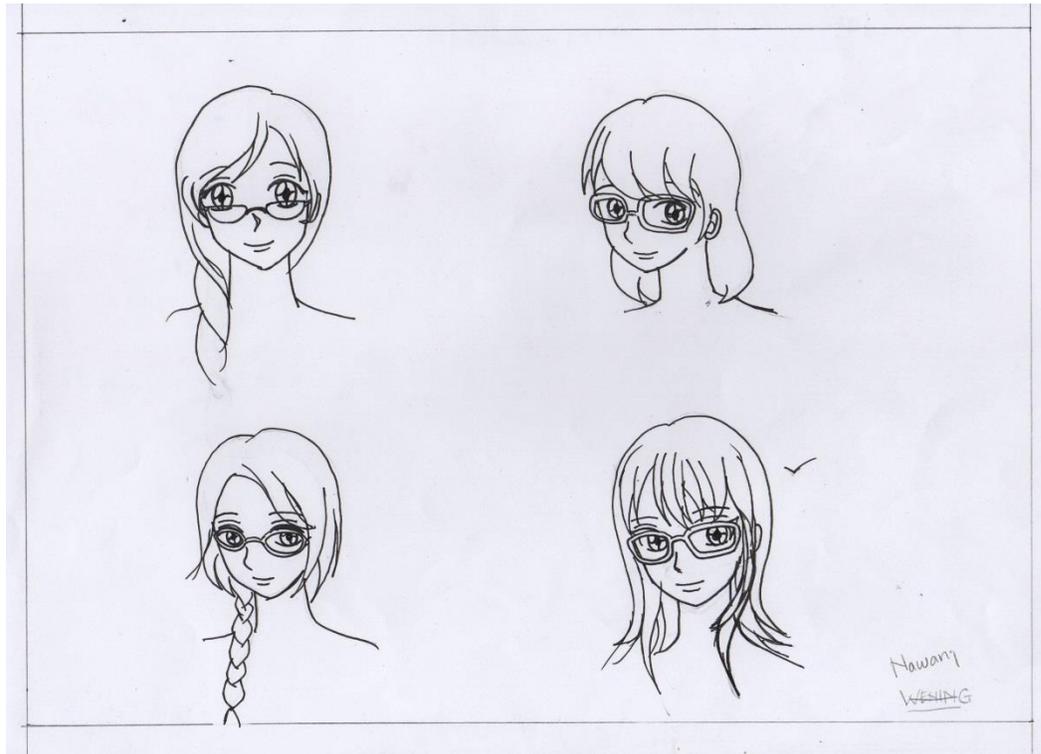
- REINA



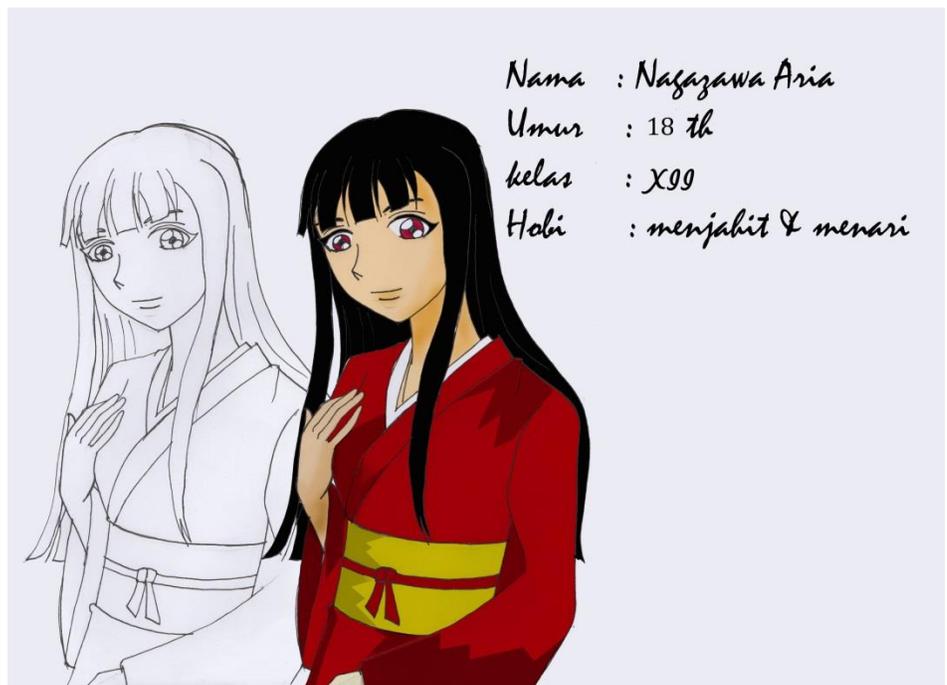
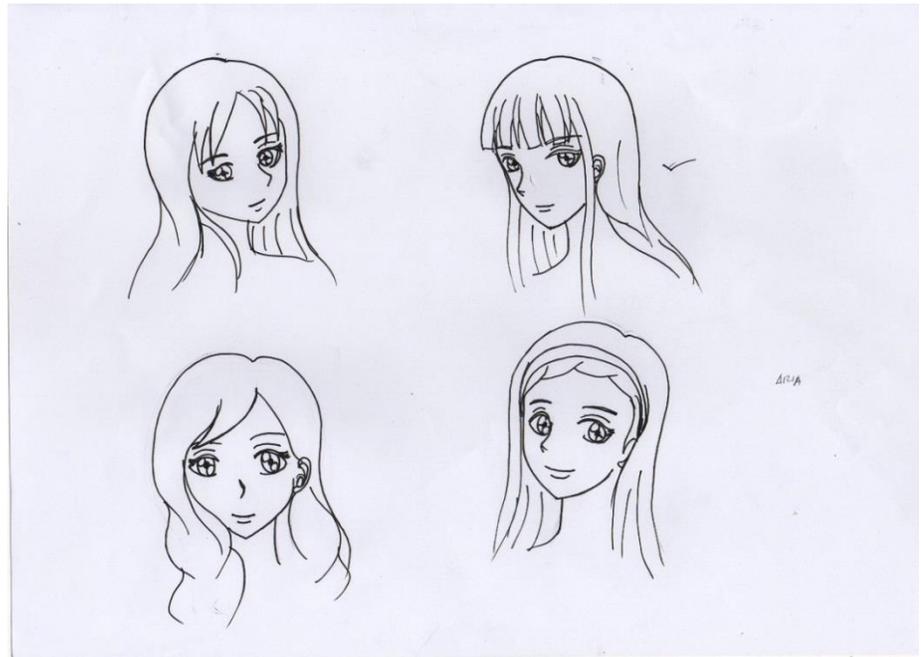
• LISA



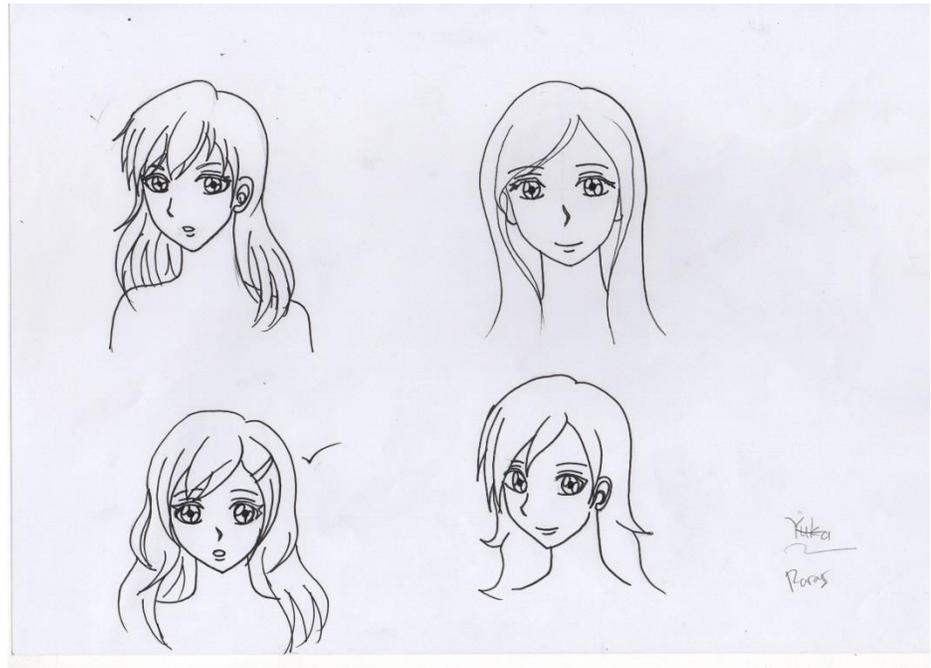
• NAWANG



- **ARIA**



- RARAS



BAB IV

PENUTUP

Dari proses dan pembahasan di atas disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penciptaan komik dengan konsep budaya yang dikemas dalam cerita remaja dalam wujud panel – panel dan balon teks. Konsep yang memberi komikus inspirasi dalam membuat cerita dengan gambar dan teks yang menyenangkan untuk dibaca.
2. *Subject matter*/tema cerita dengan mengambil salah satu dari bagian budaya Indonesia yaitu tarian tradisional yang menarik bagi pelukis karena tarian memiliki gerakan yang indah dan sejarah yang patut diceritakan awal dari tarian tersebut.
3. Proses visualisasi diawali dari komikus yang menonton salah satu cerita anime yang menurut komikus sangat menarik dan memberi inspirasi untuk ide tugas akhir. Yaitu Anime *Hanayamata*, anime televisi yang mengangkat kebudayaan tarian khas dari Jepang, yaitu *Yosakoi*. Cerita yang sangat sederhana, bertemakan tarian yang mengajak kita untuk menyukai budaya dari Negara sendiri.
4. Teknik pewarnaan menggunakan pewarnaan digital, yaitu dengan memindahkan gambar ke dalam komputer, melalui *scanner* dan mewarnainya menggunakan software khusus dalam editing gambar atau foto. Memberikan warna dasar dan sedikit bayangan agar terlihat lebih menarik.

5. Teknik penggambaran menggunakan teknik *semi-realis* dimana penggambaran dari setiap karakter dalam komik tidak terlalu realis atau benar – benar nyata. Menggunakan perubahan pada bentuk mata, hidung, bibir dan bahkan bentuk wajah yang tidak realis. Serta, penggambaran rambut yang tak begitu detail agar mempermudah dalam pewarnaan. Karya yang dibuat sebanyak 47 halaman termasuk desain cover dan desain karakter dari komik.

DAFTAR PUSTAKA

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics The Invisible Art*. United State of America
- Fudou. 2015. *Cara Mudah Menggambar Manga Menggunakan Pensil*. Jakarta : Transmedia
- Studio13. 2006. *How to Draw and Creat Manga : Expansion pack Character Maker*.
Surabaya : Triexs Media Inc.
- Susiani, Lusia. 2007. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adoube Photoshop*.
Yogyakarta : Andi Publisher
- MADCOMS. 2011. *Pasti bisa! Belajar sendiri adobe photoshop cs5*.
Yogyakarta : Andi Publisher
- Rohmanabdul, Irvan, 2015. *Drawing Magic : Panduan Menggambar Ilustrasi dan Wajah
Dengan Pensil*. Jakarta : Mediakita
- Studio, A .R . 2011. *Magic Drawing : Panduan Menggambar Dengan Pensil*.
Jakarta : Mediakita
- Osa, Amanokawa. 2006. *Guide To Draw Manga Volume 2 : Menggambar Tubuh*.
Yogyakarta : Andi Publisher
- Esmeralda. 2008. *Guide To Draw Manga Plus : Wanita Cantik (Bishoujou)*.
Yogyakarta : Andi Publisher

LAMPIRAN KARYA

