

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL BELAKANG	
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	
HALAMAN PERNYATAAN.....	
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	
HALAMAN DAFTAR ISI.....	
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	
HALAMAN GLOSARIUM.....	
HALAMAN ABSTRAK	
HALAMAN ABSTRACT	
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya.....	4
D. Tinjauan Karya.....	5
E. Landasan Teori.....	10
F. Metode Penciptaan.....	61
1. Persiapan.....	61
2. Perancangan.....	67
3. Perwujudan.....	72
4. Penyajian Karya	73
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	76
B. Proses Penciptaan	78

C. Proses Produksi.....	96
-------------------------	----

BAB III HASIL DAN ANALISA KARYA.....

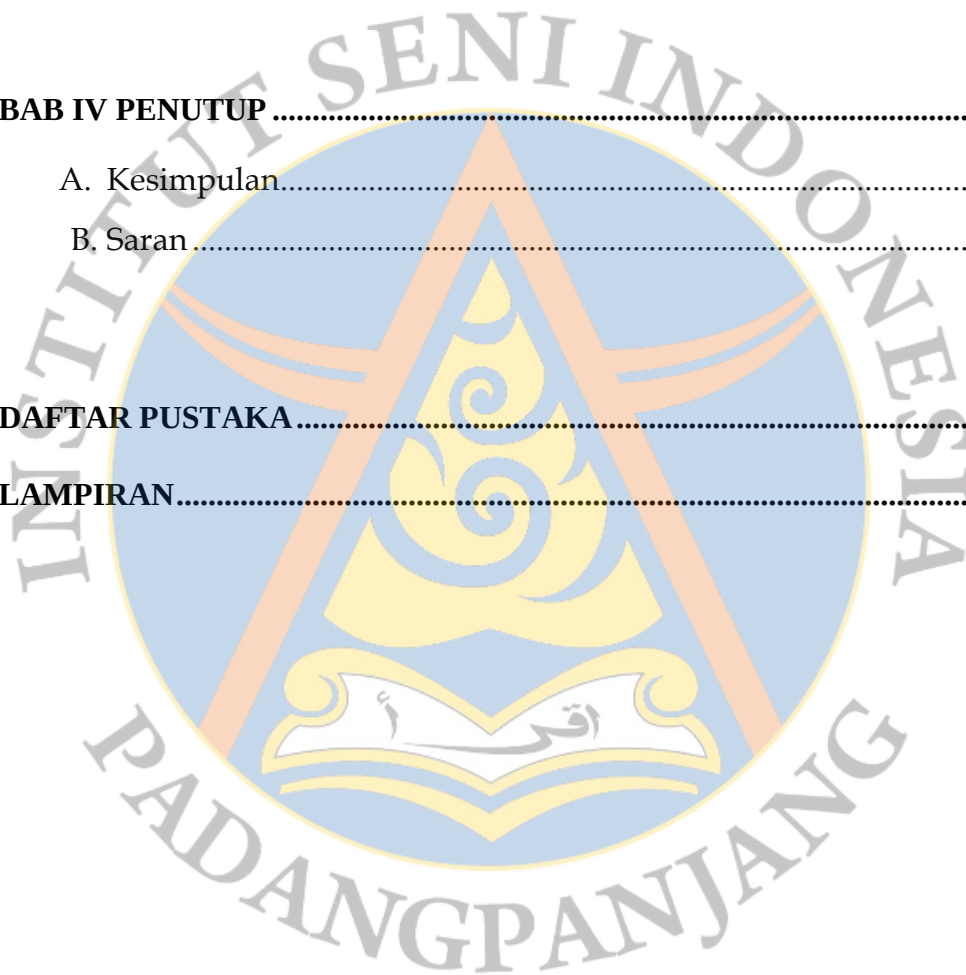
A. Hasil Karya	104
B. Analisa Karya	105

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA.....112

LAMPIRAN.....114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Cover Art Novel Tikam Samurai	7
Gambar 02 : Animasi The Ancient Silat.....	8
Gambar 03 : Komik Kamen Rider W “ <i>Detectives Fuuto</i> ”	9
Gambar 04 : Art Ilustrasi Super Hero Indonesia <i>Godam</i>	16
Gambar 05 : DC Comics “ <i>Batman</i> ”	17
Gambar 06 : Serial Tokusatsu Jepang	18
Gambar 07 : Referensi Gerak Tagak Alif “ا”	51
Gambar 08 : Referensi Gerak Tagak Ra “ر”	52
Gambar 09 : Referensi Gerak Tagak Wau “و”	52
Gambar 10 : Bima Satria Garuda dan Kamen Rider OOO (Tajador)	56
Gambar 11 : Seri Manga Shonen Terpopuler	60
Gambar 12 : Nagari Tuo Pariangan.....	62
Gambar 13 : Pengambilan Gerak dengan Gaek Sibungsu	63
Gambar 14 : Wawancara dengan Gaek Sibungsu.....	64
Gambar 15 : Diagram Kuesioner 01.....	64
Gambar 16 : Diagram Kuesioner 02.....	65
Gambar 17 : Diagram Kuesioner 03.....	65
Gambar 18 : Diagram Kuesioner 04.....	65
Gambar 19 : Diagram Kuesioner 05.....	66
Gambar 20 : Diagram Kuesioner 06.....	66
Gambar 21 : Diagram Kuesioner 07.....	66
Gambar 22 : Brainstorming.....	78
Gambar 23 : Bendera Marawa Minangkabau.....	80
Gambar 24 : Motif <i>Selembayung</i>	81
Gambar 25 : Motif <i>Pucuk Bersusun</i>	81
Gambar 26 : Motif <i>Kuntum Besanding</i>	82
Gambar 27 : Motif <i>Itik Pulang Patang</i>	82
Gambar 28 : Motif <i>Kuntum Besanding</i>	83
Gambar 29 : Topi Deta (kiri) Gonjong Rumah Gadang (kanan)	84
Gambar 30 : Sketsa Karakter An-Jin Mualim	84
Gambar 31 : Sketsa Karakter Harimau Cam-Po	85
Gambar 32 : Sketsa Karakter Kan-Bin Utan	86

Gambar 33 : Sketsa Karakter Ku-Cin Siam.....	87
Gambar 34 : Sketsa Karakter Dubalang	88
Gambar 35 : Sketsa Terpilih Untuk Logo Komik Pandeka	89
Gambar 36 : Logo Komik PANDEKA.....	90
Gambar 37 : Pallette Warna	91
Gambar 38 : Story Board Komik PANDEKA.....	95
Gambar 39 : Proses Digitalisasi Karakter An-Jin Mualim Full Body.....	96
Gambar 40 : Proses Digitalisasi Karakter An-Jin Mualim.....	97
Gambar 41 : Proses Digitalisasi Karakter Harimau Cam-Po Full Body	97
Gambar 42 : Proses Digitalisasi Karakter Harimau Cam-Po.....	98
Gambar 43 : Proses Digitalisasi Karakter Kan-Bin Utan Full Body.....	98
Gambar 44 : Proses Digitalisasi Karakter Kan-Bin Utan.....	99
Gambar 45 : Proses Digitalisasi Karakter Ku-Cin Siam Full Body.....	99
Gambar 46 : Proses Digitalisasi Karakter Ku-Cin Siam.....	100
Gambar 47 : Proses Digitalisasi Karakter Dubalang Full Body.....	100
Gambar 48 : Proses Digitalisasi Karakter Dubalang	101
Gambar 49 : Proses Digitalisasi Komik PANDEKA.....	102
Gambar 50 : Proses Digitalisasi Komik PANDEKA.....	102
Gambar 51 : Proses Digitalisasi Komik PANDEKA.....	103
Gambar 52 : Sample Digitalisasi Komik Pandeka.....	104
Gambar 53 : Buku Komik Pandeka.....	105
Gambar 54 : Poster Komik PANDEKA Dubalang (Kiri) Pandeka (Kanan).....	106
Gambar 55 : Banner Komik PANDEKA.....	107
Gambar 56 : Stiker Komik Pandeka.....	108
Gambar 57 : Topi Komik Pandeka.....	108
Gambar 58 : T-Shirt Komik Pandeka (Hitam).....	109
Gambar 59 : T-Shirt Komik Pandeka (Putih)	109
Gambar 60 : Cover Depan Komik Pandeka.....	114
Gambar 61 : Cover Belakang Komik Pandeka.....	115
Gambar 62 : Halaman 1 Komik Pandeka	116
Gambar 63 : Halaman 2 Komik Pandeka	117
Gambar 64 : Halaman 3 Komik Pandeka	118
Gambar 65 : Halaman 4 Komik Pandeka	119
Gambar 66 : Halaman 5 Komik Pandeka	120

Gambar 67 : Halaman 6 Komik Pandeka	121
Gambar 68 : Halaman 7 Komik Pandeka	122
Gambar 69 : Halaman 8 Komik Pandeka	123
Gambar 70 : Halaman 9 Komik Pandeka	124
Gambar 71 : Halaman 10 Komik Pandeka	125
Gambar 72 : Halaman 11 Komik Pandeka	126
Gambar 73 : Poster DEKAVERS	127
Gambar 74 : Banner DEKAVERS	127
Gambar 75 : Pembukaan Pameran DEKAVERS	128
Gambar 76 : Suasana Pameran	128
Gambar 77 : Berfoto Bersama Bapak Ferry Fernando Selaku Pembimbing 1 ...	129
Gambar 78 : Perbincangan Bersama Bapak Anin Ditto	129
Gambar 79 : Photo Booth Pengunjung Pameran	130
Gambar 80 : Photo Booth Bersama Teman	130
Gambar 81 : Photo Booth Bersama Teman	131
Gambar 82 : Photo Booth Bersama Teman	131
Gambar 83 : Ujian Komperensif	132
Gambar 84 : Ujian Komperensif	132
Gambar 85 : Ujian Komperensif	133
Gambar 86 : Ujian Komperensif	133
Gambar 87 : Ujian Komperensif	134
Gambar 88 : Ujian Komperensif	134
Gambar 89 : Ujian Komperensif	135
Gambar 90 : Undangan	135
Gambar 91 : CV Syahjehan Viscot	136

GLOSARIUM

Mangaka (Japan) memiliki arti orang yang menggambar komik

Shounen (Japan) memiliki arti laki-laki

Shoujo (Japan) memiliki arti perempuan

Seinen (Japan) memiliki arti laki-laki dewasa

Josei (Japan) memiliki arti perempuan dewasa

Kodomo (Japan) memiliki arti anak-anak

Mecha (Japan) memiliki arti segala sesuatu tentang robot

Moe (Japan) memiliki arti menceritakan cewek lucu/imut

Kamen Raida (Jepang) memiliki arti pengendara bertopeng

Kamen (Japan) memiliki arti topeng

Henshin (Japan) memiliki arti berubah

Tokusatsu (Japan) memiliki arti serial televisi di jepang

Ultraman (Japan) memiliki arti pahlawan raksasa dari jepang

Super Sentai (Japan) memiliki arti pahlawan pasukan khusus dari jepang

Rider (English) memiliki arti pengendara

Progressive (English) memiliki arti progresif

Adventure (English) memiliki arti petualangan

Comedy (English) memiliki arti komedi

Horror (English) memiliki arti kengerian

Mystery (English) memiliki arti misteri

Action (English) memiliki arti aksi

Girls (English) memiliki arti cewek-cewek

Super Hero (English) memiliki arti pahlawan super

Super (English) memiliki arti luar biasa

Hero (English) memiliki arti pahlawan

Special Effect (English) memiliki arti efek spesial

Special (English) memiliki arti istimewa

Effect (English) memiliki arti memengaruhi

Ancient (English) memiliki arti kuno

Detectives (English) memiliki arti detektif

Driver (English) memiliki arti pengendara

Belt (English) memiliki arti ikat pinggang

Hybrid (English) memiliki arti hibrida

Style (English) memiliki arti gaya

Colour (English) memiliki arti warna

Splash (English) memiliki arti guyuran

Space (English) memiliki arti ruang

Image (English) memiliki arti gambar

Voice (English) memiliki arti suara /ucapan

Traditional (English) memiliki arti tradisional

Technique (English) memiliki arti teknik

Digital (English) memiliki arti digital

Sketching (English) memiliki arti membuat sketsa

Inking (English) memiliki arti memberi tinta

Lettering (English) memiliki arti tulisan

Shape (English) memiliki arti bentuk

Genre (English) memiliki arti ragam

Colorful (English) memiliki arti penuh warna

Inset (English) memiliki arti sisipan

Frame (English) memiliki arti bingkai

Body (English) memiliki arti badan

Armor (English) memiliki arti baju zirah



ABSTRAK

Sumatera Barat terkenal dengan seni beladiri *Silek* (Silat) yang mana diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Dengan kemajuan teknologi pada saat sekarang ini ditambah dengan hadirnya media hiburan yang dapat mereka akses kapan saja, membuat remaja Minangkabau saat ini secara perlahan mulai terpengaruh dan lebih memilih hal tersebut dibandingkan budaya *Silek* itu sendiri. Pada dasarnya remaja sekarang bukan tidak berminat terhadap budayanya sendiri, akan tetapi saat ini kemasannya harus bisa disesuaikan dengan kondisi seperti sekarang ini, sehingga tidak terkesan membosankan. Oleh sebab itu, melalui perancangan ini, diharapkan bisa menjadi tandingan di antara maraknya konten-konten luar tersebut. Maka dari itu keluarlah sebuah ide untuk membuat komik silek bertemakan super hero dengan memadukan budaya Minangkabau di dalamnya, kemudian dianalisa menggunakan 5W+1H untuk mengetahui seperti apa perancangan yang akan dibuat apakah akan sesuai dengan target audience.

Hasil dari penelitian yakni desain karakter serta sebuah buku komik fisik yang menjadi media utama dalam perancangan ini. Aplikasi yang digunakan *Adobe Photoshop 2022*, *Clip Studio Paint* dan *Adobe Illustrator*. Proses yang dilakukan adalah pengerjaan sketsa dan digitalisasi kemudian diproses menjadi sebuah buku komik.

Kata Kunci : Komik, Ilustrasi, Karakter

ABSTRACT

West Sumatra is famous for the martial art Silek (Silat) which is passed down from generation to generation. With the advancement of technology at this time coupled with the presence of entertainment media that they can access at any time, making Minangkabau youth today are slowly starting to be influenced and prefer it to Silek culture itself. Basically, today's youth are not uninterested in their own culture, but nowadays the packaging must be adapted to current conditions, so it doesn't seem boring. Therefore, through this design, it is hoped that it can become a match among the rampant external content. Therefore, an idea came out to make a super hero-themed silek comic by combining Minangkabau culture in it, then analyzed using 5W + 1H to find out what kind of design will be made whether it will suit the target audience.

The results of the research are character designs and a physical comic book which are the main media in this design. Applications used are *Adobe Photoshop 2022, Clip Studio Paint and Adobe illustrator*. The process carried out is sketching and digitizing which is then processed into a comic book.

Keywords : Comic, Illustration, Character