

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Garamond (Old Style), Baskerville (Transitional), Bodoni (Didon/Modern)	9
Gambar 2.2 : Helvetica (Sans-serif).....	9
Gambar 2.3 : Lucida Blackletter (Blackletter).....	9
Gambar 2.4 : Cló Gaelach (Gaelic).....	9
Gambar 2.5 : Courier (Monospaced)	10
Gambar 2.6 : (dari kiri ke kanan) Huruf Jepang, Vietnam, Korea, <i>Simplified Chinese</i> , <i>Taiwanese Traditional Chinese</i>	10
Gambar 2.7 : Proporsi Elemen Visual Terhadap Bidang.....	11
Gambar 2.8 : Contoh <i>Formal Balance</i>	12
Gambar 2.9 : Contoh Keseimbangan Asimetris.....	12
Gambar 2.10 : Tanpa Penggunaan Kontras dan Fokus (kiri), Menggunakan Kontras dan Fokus (kanan)	13
Gambar 2.11 : Contoh Repetisi Irama dalam Sebuah Layout.....	13
Gambar 2.12 : Contoh Unity dalam sebuah Layout.....	14
Gambar 2.13 : Single Color Image Scale.....	16
Gambar 2.14 : Color Combination Image Scale	17
Gambar 2.15 : Key Word Image Scale	17
Gambar 2.16 : <i>Local Color</i> (kiri), <i>Optical Color</i> (Tengah), <i>Arbitrary Color</i> (kanan)	18
Gambar 2.17 : Color Wheel Subtraktif (kiri) dan Additif (kanan)	19
Gambar 2.18 : RGB Color Model dalam photoshop	19
Gambar 2.19 : HSB/HSL Color Model dalam photoshop	20
Gambar 2.20 : CMYK Color Model dalam photoshop.....	20
Gambar 2.21 : Contoh Gambar Raster.....	21
Gambar 2.22 : Contoh Gambar Vektor.....	22
Gambar 2.23 : Cover Komik <i>Life of Captain Marvel Vol 2 #1</i>	23
Gambar 2.24 : <i>The Peanuts Gang</i>	24
Gambar 2.25 : Cover Komik <i>One Piece Vol. 61</i>	24
Gambar 2.26 : <i>The Big Triangle</i>	25
Gambar 2.27 : Elemen komik	27
Gambar 2.28 : Contoh transisi <i>moment to moment</i>	31
Gambar 2.29 : Contoh transisi <i>action to action</i>	32
Gambar 2.30 : Contoh transisi <i>subject to subject</i>	32
Gambar 2.31 : Contoh transisi <i>scene to scene</i>	33
Gambar 2.32 : Contoh transisi <i>aspect to aspect</i>	33
Gambar 2.33 : Contoh transisi <i>non sequitur</i>	34
Gambar 2.34 : <i>Estabilishing shot</i> yang digunakan dalam komik	35
Gambar 2.35 : <i>Extreme wide shot</i> yang digunakan dalam komik.....	36
Gambar 2.36 : <i>Wide shot</i> yang digunakan dalam komik	37
Gambar 2.37 : <i>Full shot frame</i> karakter Jinbei dan Robin.....	37
Gambar 2.38 : <i>Medium shot</i> yang digunakan dalam komik	38
Gambar 2.39 : <i>Medium-Close up shot</i> yang digunakan dalam komik	38
Gambar 2.40 : <i>Close-Up frame</i> wajah dan ekspresi karakter Luffy	39
Gambar 2.41 : <i>Extreme Close-up shot</i> yang digunakan dalam komik.....	40

Gambar 2.42 : <i>Overshoulder shot</i> yang digunakan dalam komik.....	40
Gambar 2.43 : <i>Point of View shot</i> yang digunakan dalam komik.....	41
Gambar 2.44 : <i>Group Shot Frame</i> yang digunakan di dalam komik.....	41
Gambar 2.45 : <i>Worm-eye view</i> yang digunakan dalam komik.....	42
Gambar 2.46 : <i>Bird-eye view</i> yang digunakan dalam komik	43
Gambar 2.47 : <i>Flip-flopping Angle</i> yang digunakan pada dialog antar 2 karakter	43
Gambar 2.48 : Karakter Luffy dari komik One Piece (kiri), Karakter Saitama dari komik One Punch Man	45
Gambar 2.49 : Berbagai macam <i>bust</i> karakter Laharl dalam game Disgaea	46
Gambar 2.50 : Berbagai macam ekspresi wajah karakter Asagi dalam game Makai Wars	46
Gambar 2.51 : <i>Word specific</i> yang digunakan dalam komik	47
Gambar 2.52 : <i>Picture specific</i> yang digunakan dalam komik	48
Gambar 2.53 : <i>Duo specific</i> yang digunakan dalam komik	48
Gambar 2.54 : <i>Intersecting</i> yang digunakan dalam komik	49
Gambar 2.55 : <i>Interdependent</i> yang digunakan dalam komik	49
Gambar 2.56 : <i>Parallel</i> yang digunakan dalam komik	50
Gambar 2.57 : <i>Montage</i> yang digunakan dalam komik	50
Gambar 3.1 : Logo Dishubpar	52
Gambar 3.2 : Teknik Sentilan Jempol.....	55
Gambar 3.3 : Teknik Tangan Mengatup/Telunjuk Penopang.....	56
Gambar 3.4 : Teknik Sentilan Pegang	57
Gambar 3.5 : Teknik Lontaran Telunjuk	58
Gambar 3.6 : Teknik Sentilan Tahan	59
Gambar 3.7 : Variasi Teknik Sentilan Tahan.....	59
Gambar 3.8 : Tembakan Menyusur dan Tembakan Timpa	60
Gambar 3.9 : Permainan Jenis anak Panah (a).....	61
Gambar 3.10 : Permainan Jenis anak Panah (b).....	62
Gambar 3.11 : Permainan Jenis anak Panah (c).....	63
Gambar 3.12 : Permainan Jenis Lingkaran	63
Gambar 3.13 : Permainan Jenis Kubah.....	65
Gambar 3.14 : Permainan Jenis Lubang	66
Gambar 3.15 : Permainan Jenis Pot	67
Gambar 3.16 : Gaya Gambar 1, Gaya Gambar 2, Gaya Gambar 3.....	80
Gambar 3.17 : <i>Thumbnail Cover Webcomic</i> “Kisah Usil Si Juki Kecil”	85
Gambar 3.18 : <i>Thumbnail Cover Webcomic</i> “Warisan Budaya”	85
Gambar 3.19 : Cover Depan Jilid ke-4 Komik “ <i>Bandai Kaname wa Asobitai</i> ”	86
Gambar 4.1 : Pewarnaan <i>Webcomic</i>	93
Gambar 4.2 : Font Corbel	94
Gambar 4.3 : Ilustrasi <i>Webcomic</i>	95
Gambar 4.4 : Desain Karakter Budi.....	97
Gambar 4.5 : Desain Karakter Ilham	98
Gambar 4.6 : Desain Karakter Kakak	98
Gambar 4.7 : Desain Karakter Kakek	99
Gambar 4.8 : Draft Ide Cerita	99
Gambar 4.9 : Draft Pembabakan Cerita & Garis Besar Tiap Episode	100

Gambar 4.10 : Sebagian Draft Storyline.....	100
Gambar 4.11 : Sebagian Draft Ide Karakter	101
Gambar 4.12 : Sebagian Draft Storyboard.....	102
Gambar 4.13 : Sebagian Sketsa Digital	103
Gambar 4.14 : Sebagian Lineart Digital	104
Gambar 4.1 : Episode 1 Yang Telah Diwarnai dan Diberi Teks	106
Gambar 4.2 : Episode 2 Yang Telah Diwarnai dan Diberi Teks	106
Gambar 4.3 : Episode 3 Yang Telah Diwarnai dan Diberi Teks	107
Gambar 4.4 : Tampilan Penerbitan Serial Pada Line Webtoon.	108
Gambar 4.5 : Tampilan Penambahan Episode Pada Line Webtoon	109
Gambar 4.6 : Tampilan Serial <i>Webcomic</i> Yang Telah Berhadil Di Terbitkan	109