

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Variasi pembatas panil | 11 |
| Gambar 2.2 Variasi balon kata dari Will Eisner | 12 |
| Gambar 2.3 Variasi teks dari Frak Cho, Frank Miller, dan Mike Allred | 12 |
| Gambar 2.4 Kisi-kisi 4 x 4 dalam komik Amazing Spider-man 3#..... | 13 |
| Gambar 2.5 Variasi panil pada komik modern Batwoman, Dc Comics | 13 |
| Gambar 2.6 Sikap tubuh dan ekspresi karakter | 15 |
| Gambar 2.7 Armor ,kostum ketat dan kostum berteknologi | 17 |
| Gambar 2.8 Pahlawan super berdasarkan ukuran tubuh | 18 |
| Gambar 3.1 Logo Gramedia Pustaka Utama | 27 |
| Gambar 3.2 Motif ornament Dayak memakai stilasi burung enggang pada Sampe (kiri) dan kombinasi enggang dengan wajah leluhur pada Tameng | 35 |
| Gambar 3.3 Motif ornament Dayak memakai stilasi naga pada caping. | 35 |
| Gambar 3.4 Kumi ,maskot Mozilla Indonesia dengan memakai visual mewakili Kalimantan dari Dayak. | 36 |
| Gambar 3.5 Penggayaan motif lereng pada batik. | 37 |
| Gambar 3.6 Gatotkaca dalam wayang kulit Jawa tengah, wayang golek Jawa Barat dan dalam seni pertunjukkan | 38 |
| Gambar 3.7 Kumi ,maskot Mozilla Indonesia dengan memakai visual mewakili Jawa dari wayang Gatotkaca..... | 38 |
| Gambar 3.8 Kamen Rider Hibiki dan Taiko | 40 |
| Gambar 3.9 Power Rangers Super Samurai | 41 |
| Gambar 3.10: Godam dan Gundala oleh Wid.ns | 42 |
| Gambar 3.11 Komik Volt | 45 |
| Gambar 3.12 Halaman Komik Volt #5 dan Karakter antagonis dalam komik Volt 6# | 45 |
| Gambar 3.13: Bima Satria Garuda..... | 47 |
| (Gambar 3.14: Halaman Komik Bima Satria Garuda | 47 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.15: Bandung Toys & Kids Expo & Toyzibit | 51 |
| Gambar 4.1 : Referensi pengayaan komik pahlawan super | 68 |
| Gambar 4.2 : Referensi desain karakter pahlawan super yang digemari khalayak sasaran. | 68 |
| Gambar 4.3 : Referensi pengayaan untuk desain monster jahat. | 69 |
| Gambar 4.4 : Pokemon sebagai referensi pengayaan desain karakter untuk desain roh alam baik. | 69 |
| Gambar 4.5 : Peter parker dan Maryjane dalam serial Ultimate Spider-man sebagai referensi karakter manusia..... | 70 |
| Gambar 4.6 : Identitas Visual Dayak yang mewakili Kalimantan sebagai indikator visual desain karakter | 70 |
| Gambar 4.7 : Identitas Visual yang mewakili Jawa sebagai indikator visual desain karakter | 71 |
| Gambar 4.8 : Referensi Identitas visual budaya lokal yang telah dimodernisasi | 71 |
| Gambar 4.9 : Proses pembuatan Logotype | 73 |
| Gambar 4.10 : Skema Warna | 74 |
| Gambar 4.11 : Proses perancangan karakter Didit..... | 76 |
| Gambar 4.12 : Proses perancangan karakter dan kostum Jagara | 77 |
| Gambar 4.13 : Desain final karakter / kostum Jagara | 78 |
| Gambar 4.14 : Konsep Jagara menggunakan kekuatan tambahan dari roh alam Jawa..... | 79 |
| Gambar 4.15 : Proses perancangan karakter Kirana hingga visualisasinya pada komik..... | 80 |
| Gambar 4.16 : Sketsa alternative karakter Jimba dan Tetuko | 81 |
| Gambar 4.17 : Desain final Jimba dan Tetuko | 81 |
| Gambar 4.18 : Sketsa karakter monster roh alam jahat | 83 |
| Gambar 4.19 : Desain final monster roh alam jahat | 83 |
| Gambar 4.20 : Proses sketsa komik hingga finishing colouring dan merapihkan panel menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> | 84 |
| Gambar 4.21 : Cover komik Jagara volume 1 | 85 |
| Gambar 4.22 : Isi komik halaman 1 - 11..... | 86 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.23 : Isi komik halaman 12 - 19..... | 87 |
| Gambar 4.24 : Isi komik halaman 20 - 24..... | 88 |
| Gambar 4.25 :Cover komik Jagara volume 2 | 89 |
| Gambar 4.26 : Poster promosi rilis komik dan pengaplikasiannya di Indomaret | 89 |
| Gambar 4.27 : Poster Event Goes to School..... | 90 |
| Gambar 4.28 : Standee dan pengaplikasiannya pada event | 90 |
| Gambar 4.29 : Kipas topeng untuk dibagikan gratis..... | 91 |
| Gambar 4.30: Lembar mewarnai, Papercraft, pin, gantungan kunci, topeng kertas dan stiker sebagai bonus tiap edisi komik..... | 91 |
| Gambar 4.31 : Jadwal pelajaran dan label buku pelajaran..... | 92 |
| Gambar 4.32 : Merchandise untuk dijual..... | 92 |