

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Contoh transisi momen ke momen
- Gambar 2.2 Contoh transisi aksi ke aksi
- Gambar 2.3 Contoh transisi subyek ke subyek
- Gambar 2.4 Contoh transisi lokasi ke lokasi (tempat dan waktu)
- Gambar 2.5 Contoh transisi aspek ke aspek
- Gambar 2.6 Contoh transisi non-sequitur
- Gambar 2.7 Balon kata dan beberapa jenisnya
- Gambar 2.8 Efek suara yang menjelaskan secara grafis
- Gambar 2.9 Hal-hal yang dibutuhkan oleh karakter yang hidup
- Gambar 2.10 Ekspresi-ekspresi yang muncul dari raut wajah
- Gambar 2.11 Bahasa tubuh yang mengungkapkan penolakan
- Gambar 2.12 Warna dalam komik
- Gambar 2.13 Piramida Freytag
- Gambar 3.1 Logo M&C!
- Gambar 3.2 Logo Koloni
- Gambar 3.3 Ilustrasi Hayam Wuruk
- Gambar 3.4 Ilustrasi Gajah Mada
- Gambar 3.5 Macam-macam iket Sunda
- Gambar 3.6 Wid NS dan cuplikan halaman komik Merebut Kota Perjuangan
- Gambar 3.7 Ilustrasi Suryaraka dalam Kosmik Mook
- Gambar 4.1 Kover majalah Shonen Fight
- Gambar 4.2 Contoh pengaplikasian gaya manga
- Gambar 4.3 Palet warna untuk komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda
- Gambar 4.4 Desain karakter Hayam Wuruk
- Gambar 4.5 Desain karakter Daha
- Gambar 4.6 Desain karakter Gajah Mada
- Gambar 4.7 Desain karakter Putri Sunda
- Gambar 4.8 Desain karakter Raja Sunda dan Anepaken
- Gambar 4.9 Tahap pengerjaan dari draft hingga coloring

Gambar 4.10 Desain standing figure

Gambar 4.11 Desain X-Banner

Gambar 4.12 Desain pin

Gambar 4.13 Desain postcard

Gambar 4.14 Desain poster

Gambar 4.15 Laman media sosial untuk promosi

Gambar 4.16 Desain kaos