VAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

DESAIN KOMIK DIGITAL

Dr. Mars Caroline Wibowo, ST, M.Mm.Tech.

DESAIN KOMIK DIGITAL

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Bio Data Penulis

Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan melanjutkan studi pada program studi Teknologi Multimedia pada Swinburne University of Technology Australia.

Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki jabatan fungsional Lektor 300 dan sedang proses mengajukan kenaikan jabatan fungsional menjadi Lektor Kepala. Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

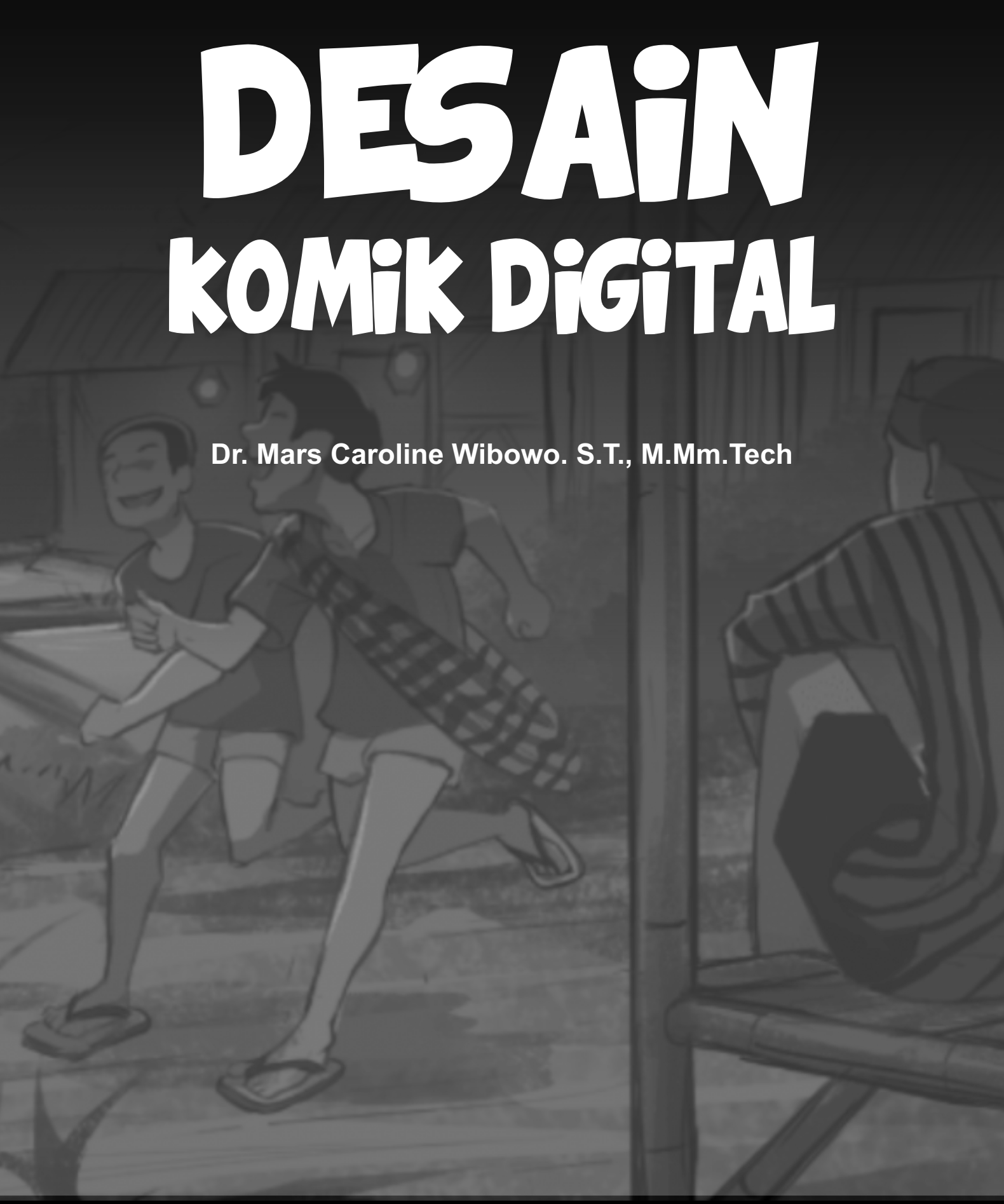
PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-5734-12-5

9 786235 734125

DESAIN KOMIK DIGITAL

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

DESAIN KOMIK DIGITAL

Penulis :
Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

ISBN : 9 786235 734125

Editor :
Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Penyunting :
Dr. Joseph Teguh Santoso, S.Kom., M.Kom.

Desain Sampul dan Tata Letak :
Irdha Yunianto, S.Ds., M.Kom

Penebit :
Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Redaksi :
Jl. Majapahit no 605 Semarang
Telp. (024) 6723456
Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :
Universitas STEKOM
Jl. Majapahit no 605 Semarang
Telp. (024) 6723456
Fax. 024-6710144
Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang
Diarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadirat Tuhan karena buku yang berjudul "Desain Komik Digital" dapat terselesaikan. Penyampaian informasi yang terjadi dalam proses pembelajaran, Bisnis maupun merambah ke Pemerintahan. Komik Digital merupakan sebuah media penyampaian informasi melalui cerita bergambar. Banyak keuntungan dalam menggambar komik melalui media komputer atau laptop, hal ini menyangkut tingkat efektifitas dan efisiensi waktu dan biaya dibandingkan kita menggambar melalu media kertas.

Dalam buku ini membahas tentang cara-cara membuat atau mendesain komik digital, serta dilengkapi dengan beberapa contoh komik digital untuk media Pembelajaran, Bisnis, Kesehatan, dan Pemerintahan. Dimulai dari dasar-dasar pembuatan komik digital, hingga membuat sebuah tokoh atau karakter dalam sebuah cerita bergambar. Buku ini juga mencakup Peralatan serta teknik-teknik dalam menggambar.

Dari beberapa kaum milenial yang menggeluti dunia digital, bahwasanya mereka lebih tertarik membaca Komik Digital dibandingkan gambar animasi. Alasannya karena Komik digital membuat pembaca melempar jauh imajinasinya masuk kedalam sebuah cerita. Oleh sebab itu dalam pembuatan Komik digital juga harus memperhatikan Gambar Penokohan yang akah dibuat. Dalam buku ini akan dibahas tentang cara – cara membuat/menggambar tokoh yang menarik, serta mengimplementasikannya dalam sebuah cerita.

Dialog merupakan hal yang terpenting dalam sebuah Komik. Penempatan dialog yang tersusun atas Balok/Balon harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga tidak merubah inti cerita yang akan disampaikan. Buku ini dilengkapi dengan cara-cara peletakan balok Dialog serta bentuk-bentuk balok dialog yang memungkinkan untuk digunakan tanpa merusak inti gambar. Akhir kata semoga buku ini bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, November 2021

Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
BAB 1 KOMIK DIGITAL
1.1 Pengertian Komik Digital 1
1.2 Dasar Menggambar Komik Digital 2
1.3 Unsur-unsur Komik 2
1.4 Teknik menggambar komik Digital 3
1.5 Peralatan 3
BAB 2 MENGAMBAR TOKOH DAN KARAKTER UNTUK KOMIK DIGITAL
2.1 Rahasia Membuat Objek Terlihat Nyata 5
2.2 Teknik Konstruksi 10
2.3 Konstruksi Bagian Tubuh 10
2.4 Konstruksi Bagian Kepala 11
2.5 Metode Model Kepala Telur 12
2.6 Ekspresi Wajah 12
2.7 Membuat Wajah Wanita Dewasa 13
2.8 Membuat Wajah Remaja 15
2.9 Membuat Wajah Laki-Laki 17
2.10 Tangan 18
2.11 Menggambar Tokoh dalam Berbagai Perspektif 27
BAB 3 PERSPPEKTIF
3.1 Perspektif Bangunan untuk Komik 37
BAB 4 TOKOH KOMIK
4.1 Menggambar Tokoh 45
4.2 Menggambar Tokoh Heroik 48
4.5 Menggambar Tokoh dalam Perspektif 53
BAB 5 KOMPOSISI DAN DIALOG
5.1 Dialog Karakter 70
5.2 Dialog Vokal dan Konsonan 74
5.3 Balon Ucapan 76
5.4 Panel dan Layout Komik 79
5.5 Halaman Komik 84
BAB 6 KOMIK DIGITAL UNTUK ANAK-ANAK
6.1 Cerita fiksi 90
6.2 Contoh komik cerita fiksi 90
BAB 7 KOMIK DIGITAL UNTUK IKLAN DAN PROMOSI PRODUK
7.1 Teleskop 104

7.2 Lego 105
BAB 8 KOMIK DIGITAL SEBAGAI SOSIALISASI KESEHATAN DAN KEBIJAKAN PEMERINTAH
8.1 Sosialisasi Cuci Tangan Pakai Sabun 114
8.2 Masker 115
8.3 Vaksin 116
8.4 Taat Pajak 117
BAB 9 KOMIK ANIMASI GRAFIS UNTUK IKLAN PRODUK
9.1 Videotron 125
9.2 Fungsi Videotron 125
9.3 Jenis Videotron 126
BAB 10 KOMIK ANIMASI GRAFIS SEBAGAI ALAT BANTU PENDIDIKAN
10.1 Media Pembelajaran 128
10.2 Penerapan Teknologi Pendidikan 128
10.3 Manifestasi Fisik dari Teknologi 129
BAB 11 PEWARNAAN DAN SAMPUL KOMIK DIGITAL
11.1 Pewarnaan Komik 133
11.2 Sampul Komik Digital 142
DAFTAR PUSTAKA 146

BAB 1
KOMIK DIGITAL

1.1 Pengertian Komik Digital

Menurut wikipedia, Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dan onomatope menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya. Ukuran dan pengaturan panel berkontribusi pada kecepatan narasi. Kartun dan bentuk-bentuk ilustrasi serupa adalah cara pembuatan gambar yang paling umum dalam komik; *fumetti* adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Bentuk umum komik termasuk strip komik, editorial dan lelucon, dan komik digital. Sejak akhir abad ke-20, volume yang terikat seperti novel grafik, album komik, dan *tankōbon* telah menjadi semakin umum, sementara webcomic telah berkembang di abad ke-21.

Sejarah komik telah mengikuti jalur yang berbeda dalam budaya yang berbeda. Para sarjana telah mengajukan pra-sejarah sejauh lukisan gua Lascaux. Pada pertengahan abad ke-20, komik tumbuh subur khususnya di Amerika Serikat, Eropa Barat (terutama di Prancis dan Belgia), dan Jepang. Sejarah komik Eropa sering ditelusuri ke strip kartun Rodolphe Töpffer pada tahun 1830-an, dan menjadi populer setelah keberhasilan strip tahun 1930-an dan buku-buku seperti *The Adventures of Tintin*. Komik Amerika muncul sebagai media massa di awal abad ke-20 dengan munculnya komik strip; Komik digital bergaya majalah mengikuti pada 1930-an, di mana genre pahlawan super menjadi menonjol setelah Superman muncul pada 1938. Sejarah komik dan kartun Jepang (*manga*) mengusulkan asal-usul pada awal abad ke-12. Strip komik modern muncul di Jepang pada awal abad ke-20, dan output majalah dan komik digital berkembang pesat di era pasca-Perang Dunia II dengan popularitas kartunis seperti Osamu Tezuka. Komik telah memiliki reputasi rendah untuk sebagian besar sejarahnya, tetapi menjelang akhir abad ke-20 mulai menemukan penerimaan yang lebih besar dengan masyarakat dan akademisi.

Istilah bahasa Inggris *comics* digunakan sebagai kata benda tunggal ketika merujuk ke medium jamak dan merujuk pada contoh-contoh tertentu, seperti strip individu atau komik digital. Meskipun istilah ini berasal dari karya humor (*comic*) yang mendominasi dalam koran komik strip Amerika, ini telah menjadi standar juga untuk karya-karya non-humor. Adalah umum dalam bahasa Inggris untuk merujuk pada komik dari budaya yang berbeda dengan istilah yang digunakan dalam bahasa aslinya, seperti *manga* untuk komik Jepang, atau *bandes dessinées* untuk komik berbahasa Prancis. Tidak ada konsensus di antara para ahli teori dan sejarawan tentang definisi komik; beberapa menekankan kombinasi gambar dan teks, beberapa urutan atau hubungan gambar lain, dan aspek historis lainnya seperti reproduksi massal atau penggunaan karakter berulang. Meningkatnya konsep penyerbukan silang dari berbagai budaya dan era komik telah membuat definisi semakin sulit.

Sedangkan, komik digital menurut Lamb & Johnson (2009) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik, Komik digital Jadi proses pembuatannya akan lebih mengandalkan perangkat komputer.

1.2 Dasar Menggambar Komik Digital

Konsep dalam menggambar komik tidak hanya menuntut kemampuan menggambar yang baik saja, tetapi juga membutuhkan keterampilan membangun karakter, tokoh dan runtutan peristiwa dari suatu kisah. Kemampuan untuk menyelaraskan pesan lewat gambar dan tertulis juga menjadi kemampuan yang harus diasah untuk menciptakan komik yang baik. Gambar harus sesuai dengan tulisan, begitu juga sebaliknya, tulisan harus mampu memberikan konteks yang tepat bagi gambar. Tanpa keselarasan, keduanya tidak akan saling membantu untuk memberikan kisah atau pesan yang ingin disampaikan dengan baik dan jelas. Gambar dan tulisan yang tidak selaras justru malah akan mengaburkan cerita yang ingin dikisahkan.

Bentuk Dasar

Menggunakan bentuk dasar adalah cara paling tepat menggambar kerangka karakter. Genggamlah pensil dengan kuat. Bentuk dasar terdiri dari garis, persegi, lingkaran, persegi panjang, segitiga dan silinder/oval.

1.3 Unsur-unsur Komik

Komik mempunyai unsur atau elemen tertentu yang menjadi syarat dasar berupa bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh, beberapa unsur atau elemen dasar sebuah komik adalah sebagai berikut:

1. **Space**. Merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.
2. **Image**. Merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
3. **Teks**. Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
4. **Colour**. Merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama utama (biru muda, pink,

kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

5. **Voice, Sound, Audio**. Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. Sound adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. Audio lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon

Selain unsur dan elemen yang berupa aspek visual (gambar), komik juga harus menjadi sarana representasi aspek verbal (bahasa). Menurut Nurgiyantoro (2013), unsur-unsur bahasa dalam komik antara lain adalah sebagai berikut:

1. **Penokohan**. Yaitu berupa subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang akan membentuk alur.
2. **Alur**. Perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya suspense dan sureprise.
3. **Tema dan Moral**. Aspek isi yang disampaikan kepada pembaca.
4. **Gambar dan bahasa**. Unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri.

1.4 Teknik menggambar komik Digital

Digital technique atau teknik digital merupakan teknik pembuatan digital dengan bantuan alat-alat digital. Alat-alat digital yang digunakan yaitu komputer atau tablet dan software seperti Adobe Photoshop, Adobe Design, Corel Draw, dan lain-lain sesuai kebutuhan. Pembuatan komik secara digital membutuhkan kemampuan yang lebih daripada pembuatan komik secara tradisional sebab pengerjaannya yang lebih rumit.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik digital yang pertama adalah menggambar secara digital dengan menggunakan komputer atau tablet. Komputer atau tablet yang digunakan untuk menggambar tentunya telah berisi software yang telah disebutkan dalam alat-alat digital.

1.5 Peralatan

Sebelum mulai menggambar sebuah komik digital, Anda harus mengetahui tentang dasar-dasar tradisional dalam membuat komik, karena dari skill tersebut akan lebih mempermudah Anda dalam mengambar komik digita; menggunakan software digital.

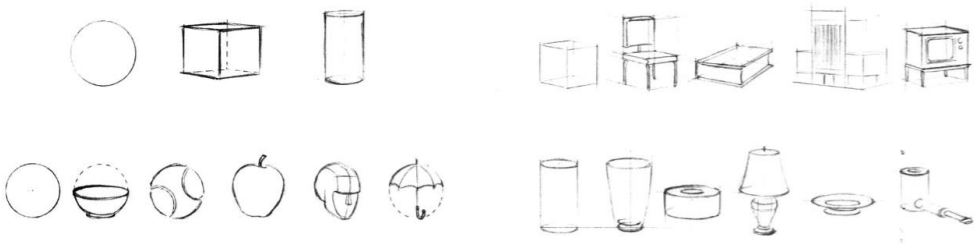
- Tradisional, sebagai base atau dasaran mengambar:
  - ¬ Pensil
  - ¬ Bolpoin/Drawing pen
  - ¬ Penghapus
  - ¬ Jangka bususr
  - ¬ Tissue/kapas
  - ¬ Kertas Ilustrasi

- Software digital
  - ¬ Comika
  - ¬ Cartoon Comic Strip
  - ¬ MediBang Paint
  - ¬ Clip Studio
  - ¬ Comic Puppets Lita
  - ¬ Comic Book Creator – Comic Maker
  - ¬ Comic and Meme Creator
  - ¬ Anitales
  - ¬ Rage Comic Creator – DocoMix
  - ¬ Comic Strip – Comic Maker

Sebelum membuat komik digital, Anda membutuhkan skill dalam menggambar.

BAB 2
MENGAMBAR TOKOH DAN KARAKTER UNTUK KOMIK DIGITAL

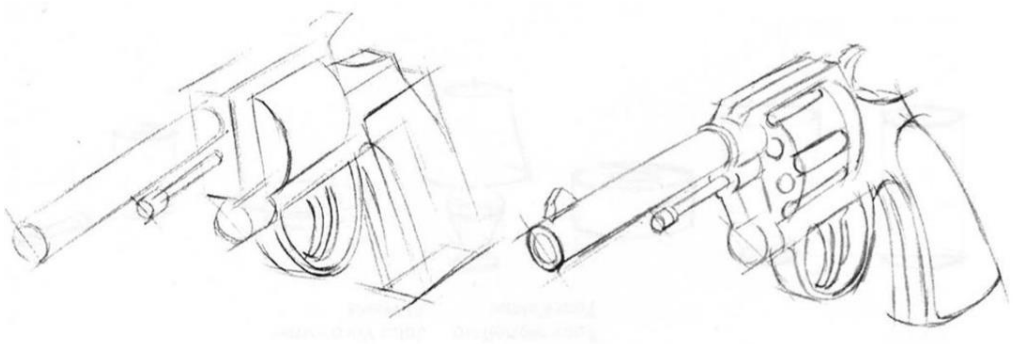
2.1 Rahasia Membuat Objek Terlihat Nyata



Gambar 2.1 Contoh Sketsa Gambar

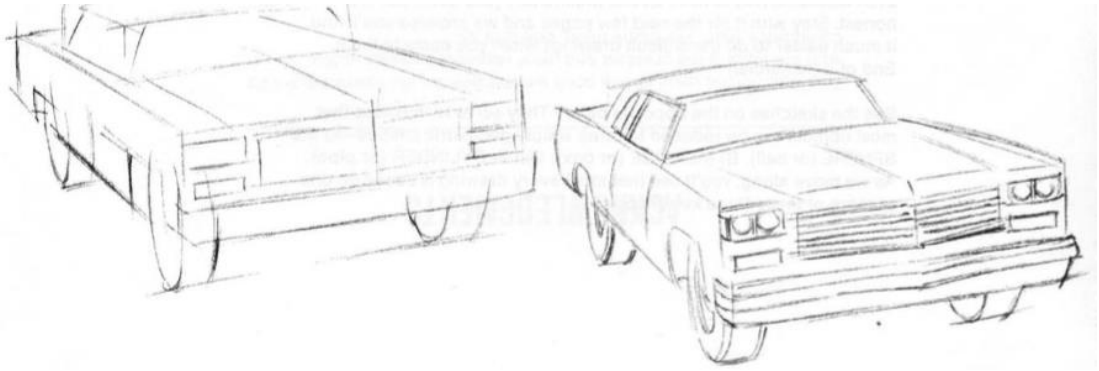
Satu hal terpenting yang dapat menghancurkan tampilan gambar adalah “flat” yakni hal yang tidak nyata dan membosankan untuk dilihat. Anda harus melatih diri Anda untuk berfikir bahwa appaun yang Anda gambar adalah suatu hal yang padat – memiiki massa, Anda harus mengecek berkali-kali dari atas gambar hingga bawah. Anda harus teliti dan bersabar, walaupun ini akan membuat Anda sangat gelisah karena akan memakan waktu begitu lama dalam menyelesaikan sebuah gambar termasuk gambar karakter.

Lihat contoh gambar diatas, hanya dengan sketsa garis yang memiliki ketebalan berbeda akan memberikan penekanan dalam ruang glep/padat, dan membuat gambar terlihat lebih nyata. Biasakan tangan Anda menggengam pensil/stylus pan (pen untuk tablet) dengan baik dan nyaman, lakukan percobaan secara terus menerus, hingga jemari Anda terbiasa dalam menggoreskan garis untuk memberntuk sebuah gambar.



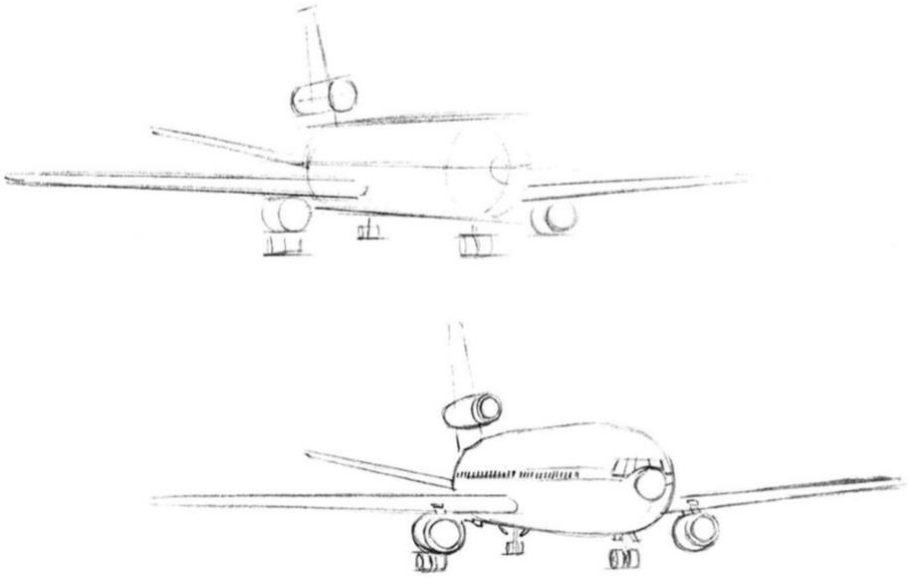
Gambar 2.2 Contoh Gambar Pistol

Contoh gambar pistol dibawah ini menunjukkan bahwa, ruang peluru adalah silinder terbungkus kubus, dan bagian penumpunya didasarkan pada bentuk dasar kubus. Jelas, bentuk luar dimodifikasi dan diubah sesuai dengan keinginan seniman dan tujuan gambar, tetapi yang perlu diingat adalah konstruksi bola-kubus-silinder yang sebenarnya di bawah gambar.



Gambar 2.3 Sketsa Gambar Mobil

Sekarang mari kita pertimbangkan mobilnya. Perhatikan bagaimana ada kubus besar yang mewakili area jendela dan atap. Adapun roda-silinder, tentu saja. Pesawat adalah ekuitas mudah. Seperti yang Anda lihat, itu terdiri dari sejumlah silinder sederhana.

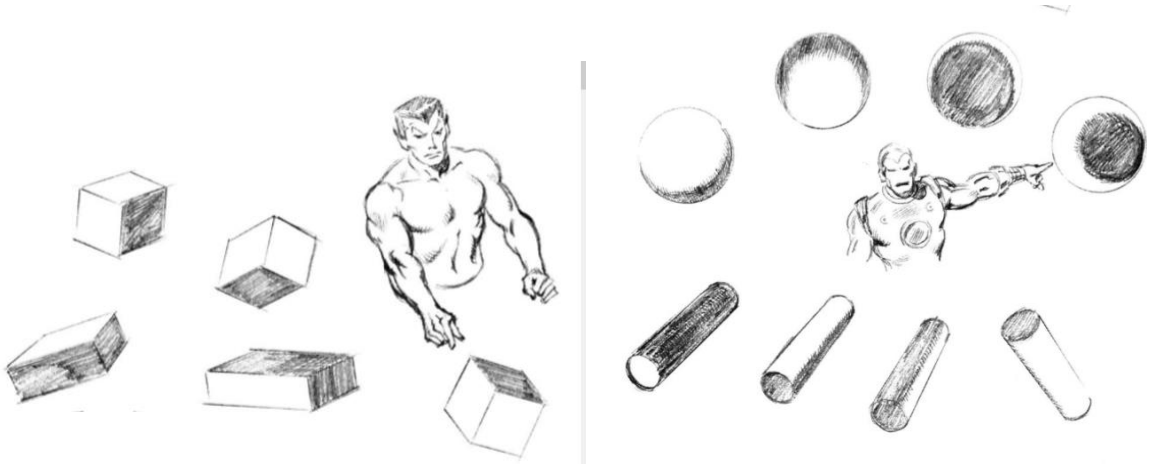


Gambar 2.4 Sketsa Gambar Pesawat

Tujuan dari latihan kecil ini adalah untuk melatih Anda "memikirkan" objek yang Anda lihat, objek yang ingin Anda gambar. Jangan hanya melihatnya apa adanya, tetapi lihatlah mereka sebagai gabungan dari tiga bentuk dasar kita. "Bentuk, kubus dan silinder".

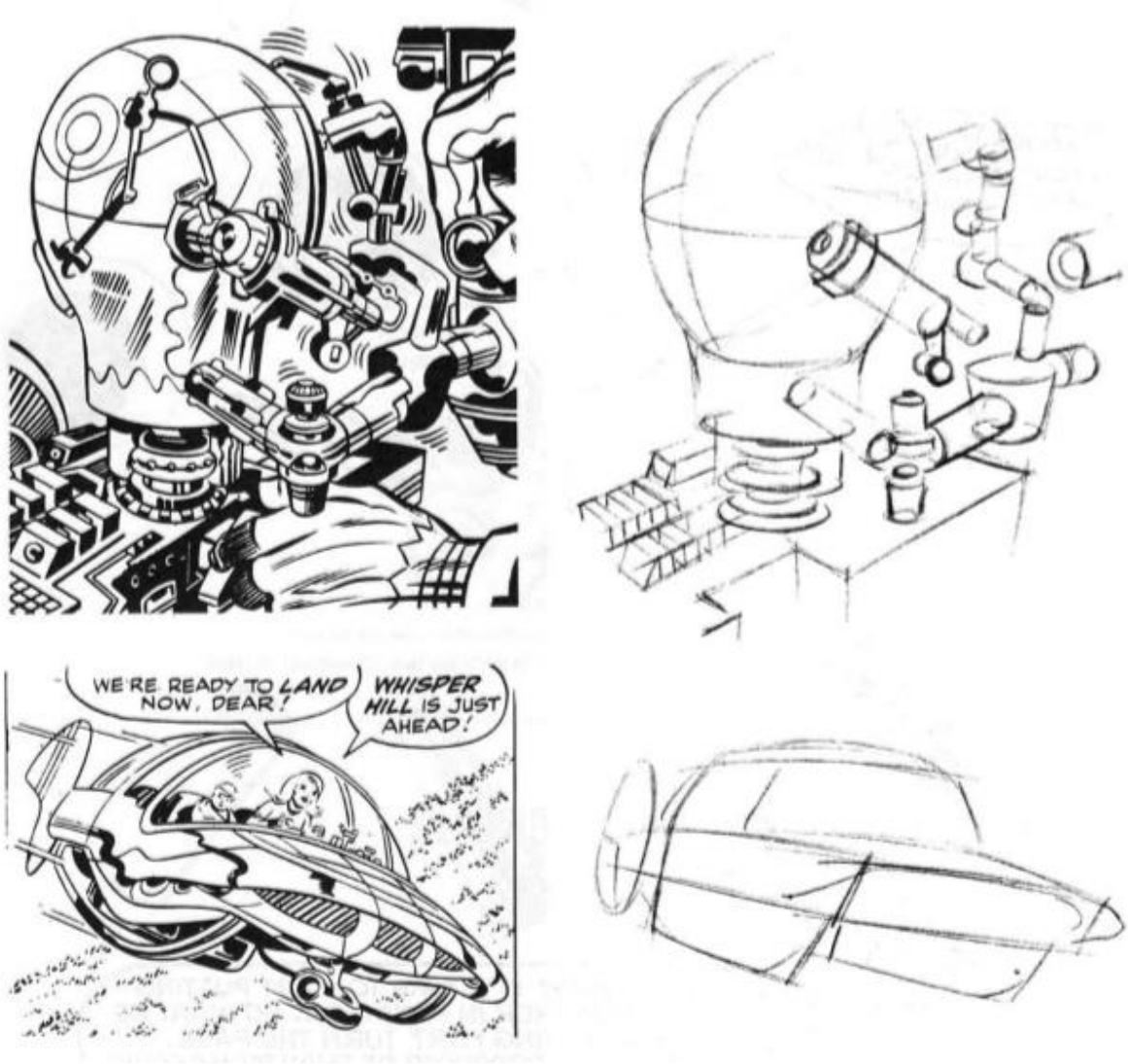
Gambar 2.5 Gambar Sketsa awal tokoh Daredevil

Mari kita lihat, dengan sosok manusia, dalam sketsa singkat Daredevil ini, perhatikan dia memiliki kubus untuk tulang rusuk dan area pinggul, sementara silinder membentuk konstruksi dasar lengan dan kakinya. Bahkan pita kecil di sekitar pahanya mengikuti bentuk silinder. Hal yang sama berlaku untuk wajah. Yang ini juga didasarkan pada silinder - yang telah dipotong di samping.



Gambar 2.6 Contoh Arsiran pada Bangun Ruang

Jadi sekarang, mari kita sedikit berjalan lebih jauh lagi. Bola, kubus, dan silinder dapat diberikan beberapa arsiran. (warna gelap/hitam) untuk memperkuat perasaan dimensi. Perhatikan, bagaimana penggunaan objek shading rasa soliditas. Mereka tampaknya memiliki kedalaman, kebulatan, dan massa.



Gambar 2.7 Sketsa Gambar Awal Berdasarkan Bangun Ruang

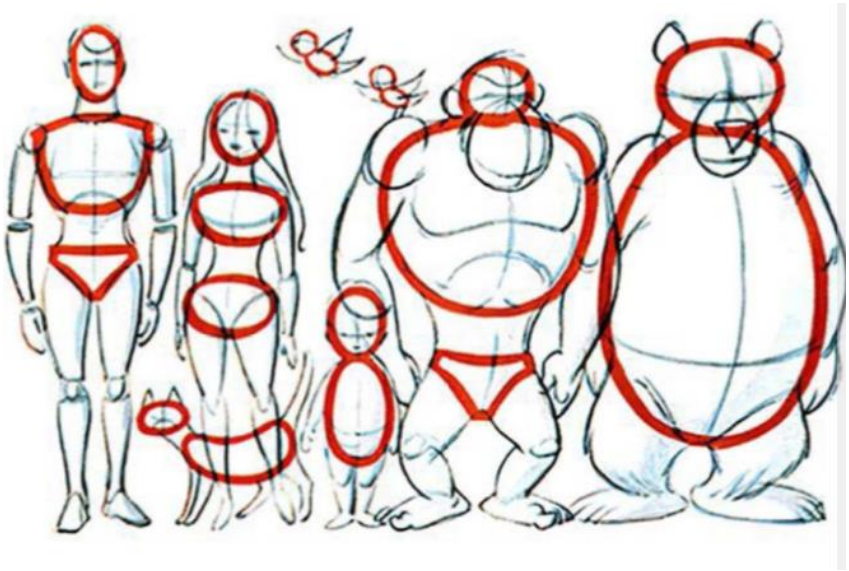
Di bawah, di gambar 2.7 sebelah sisi kiri, Anda akan melihat dua panel khas yang dibuat dengan gaya Marvel. Selanjutnya, di sebelah kanan, kami mencoba menunjukkan apa yang telah kami katakan untuk halaman tampilan sebelumnya. Gambar atas jelas terdiri dari bola, ditambah sejumlah silinder, dengan kubus di bagian bawah. Panel lainnya menggambarkan sebuah mobil terbang yang, meskipun bentuknya unik dan aneh, namun tetap didasarkan pada kubus lama kami, agak dimodifikasi untuk memastikannya.

Gambar 2.8 Modifikasi Gambar Berdasarkan Bangun Ruang

Yang penting dari semua ini adalah melatih Anda untuk berpikir dalam bentuk bola, kubus, dan silinder setiap kali Anda melihat atau menggambar objek apa pun. Setelah menjadi kebiasaan dengan Anda, Anda akan menemukan gambar Anda akan mulai menganggap yang tepat dari yang tampaknya membuat mereka menjadi hidup.

2.2 Teknik Konstruksi

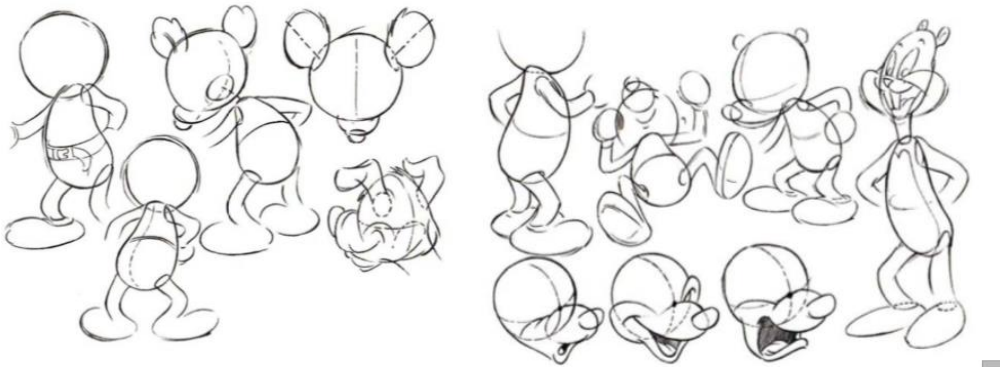
Setelah kubus dan lingkaran, mari kita lanjut ke konstruksi bentuk lainnya. Salah satu faktor terpenting dalam mempertimbangkan pembuatan objek/karakter adalah proporsisi. Anda harus mengingat ukuran relatif dari bagian tubuh, karena proporsi tertentu digunakan untuk membuat tipe karakter. misalnya, Karakter yang berat dan garang memiliki kepala kecil, area dada atau tubuh besar, lengan dan kaki yang berat, dan rahang dan dagu yang normallu menonjol, karakter imut didasarkan pada penggambaran bayi dengan kepala besar sebanding dengan tubuh oval. Dahi yang tinggi, area mulut/mata/dagu yang kecil, tipe "screwball" memiliki bagian dan fitur yang berlebihan.



Gambar 2.9 Kontruksi Ukuran Tokoh

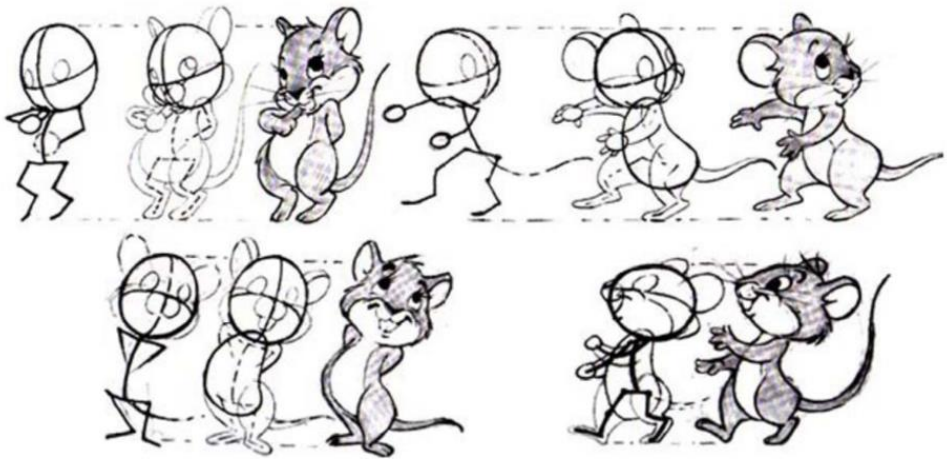
2.3 Konstruksi Bagian Tubuh

Tubuh dibuat dari bentuk melingkar dan bulat demi mempermudah proses, misalkan :



Gambar 2.10 Kontruksi Proporsional Karakter

Bangun karakter objek dari kerangka kasar, tetapi jangan berharap untuk selalu mendapatkan kerangka yang benar pada percobaan pertama, tidak ada tubuh yang melakukannya. Eksperimen - Buang - Buat beberapa gambar, lalu pilih yang terbaik. Pastikan untuk bekerja secara longgar saat membangun karakter. berikut tipsnya : Latih kerangka, bangun massa tubuh di sekitarnya, lalu bangun detail di atas massa.



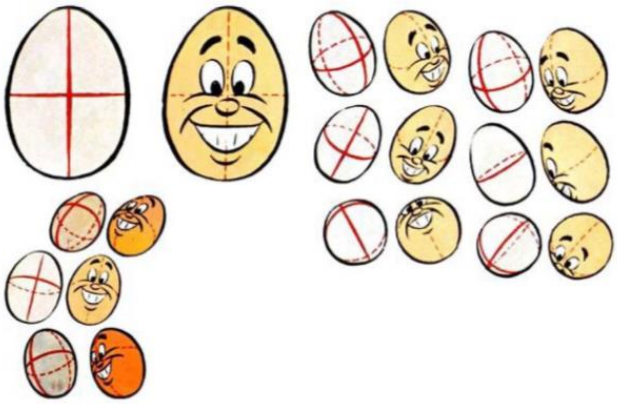
Gambar 2.10 Kontruksi karakter Proporsional dalam Beberapa Gambar

2.4 Konstruksi Bagian Kepala

Anda harus membayangkan kepala sebagai massa bulat: Bisa berbentuk bola, berbentuk buah pir atau berbentuk telur. Sederhananya, kerangka kerja dalam perspektif yang tepat harus digambar terlebih dahulu, kemudian detailnya dibangun di atas. Mari kita coba untuk membuat kontruksi kepala mickey mouse.

Gambar 2.11 Kontruksi Kepala Karakter

1. Karakter ini diawali dengan bentuk bola
2. Gambar garis elips di sekitar bentuk pertama yang akan membagi wajah di tengah memanjang. Ini menentukan kemiringan kepala
3. Gambarkan garis mata di sudut kanan ke lingkaran kedua. Ini mengatur wajah ke atas atau ke bawah.
4. Pangkal mata dan bagian atas hidung mengikat ke dalam garis mata. Perspektif membuat mata kiri lebih besar dari mata kanan.

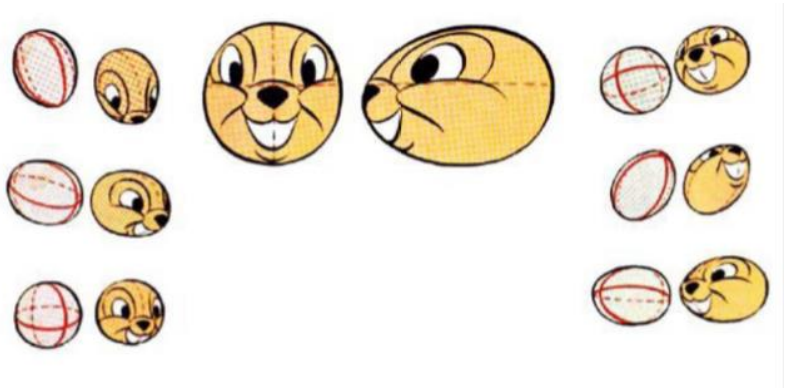


Gambar 2.12 Kontruksi Kepala dari beberapa Sudut

Cobalah untuk membuat konstruksi kepala seperti gambar 2.12 diatas.

2.5 Metode model kepala telur

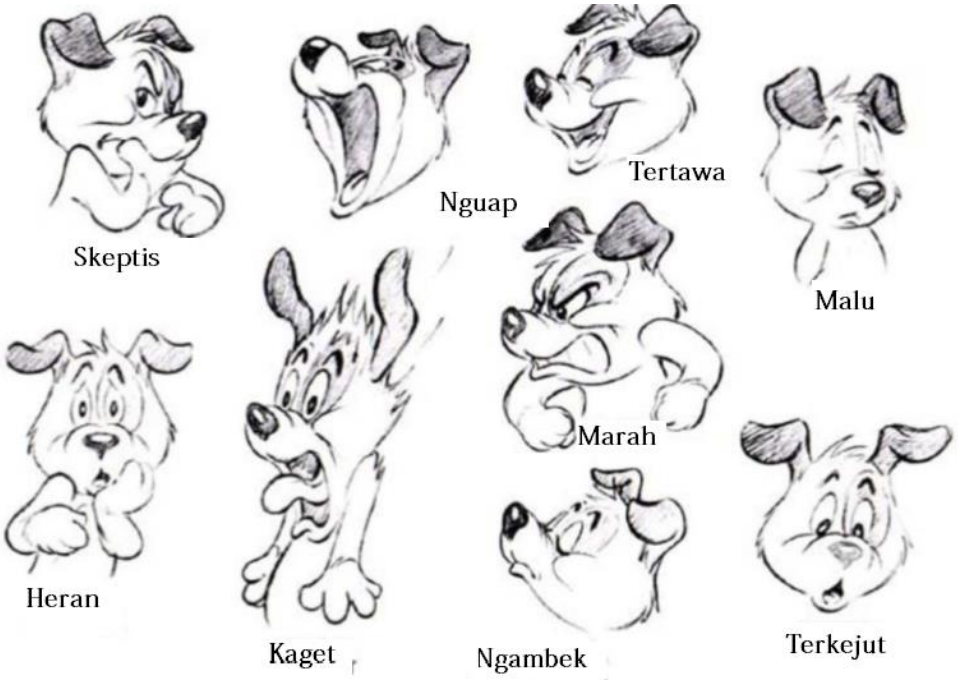
Telur adalah dasar dari banyak kepala kartun menggambar telur seperti ini dan mempelajarinya dari semua sudut. Tambahkan detail dan rancang beberapa kepala asli Anda sendiri. Perhatikan perubahan perspektif saat Anda memiringkan atau memiringkan model telur. Mengikuti garis panduan tengah dan tengah akan membantu Anda membuat kepala. Dari gambar dibawah ini dapat Anda kembangkan lagi, menambah telinga, rambut dan bagian lainnya dengan berbagai perspektif.

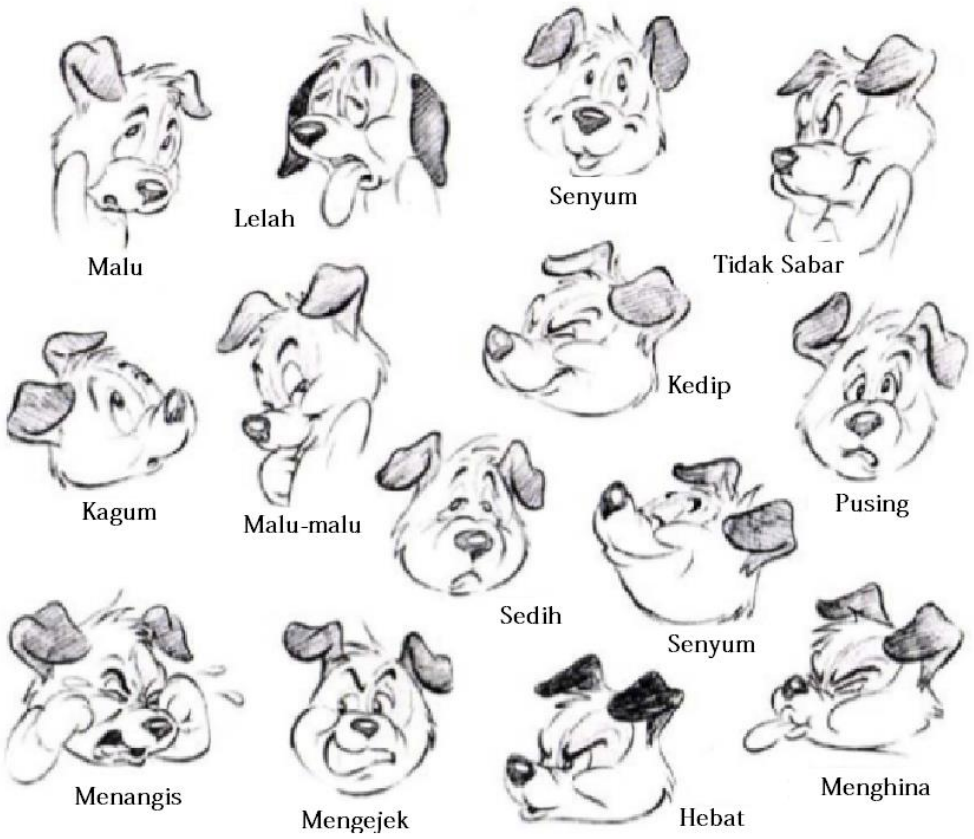


Gambar 2.12 Kontruksi Kepala Telur

2.6 Ekspresi wajah

Tugas komikus digital sama dengan tugas aktor dalam film live action, keduanya harus menguasai penggambaran emosi. Mempelajari seringai Anda sendiri di cermin adalah suatu keharusan. Pilih karakter yang Anda kenal dan lihat ekspresinya bersamanya, seperti yang saya lakukan di sini dengan anak anjing kecil saya.

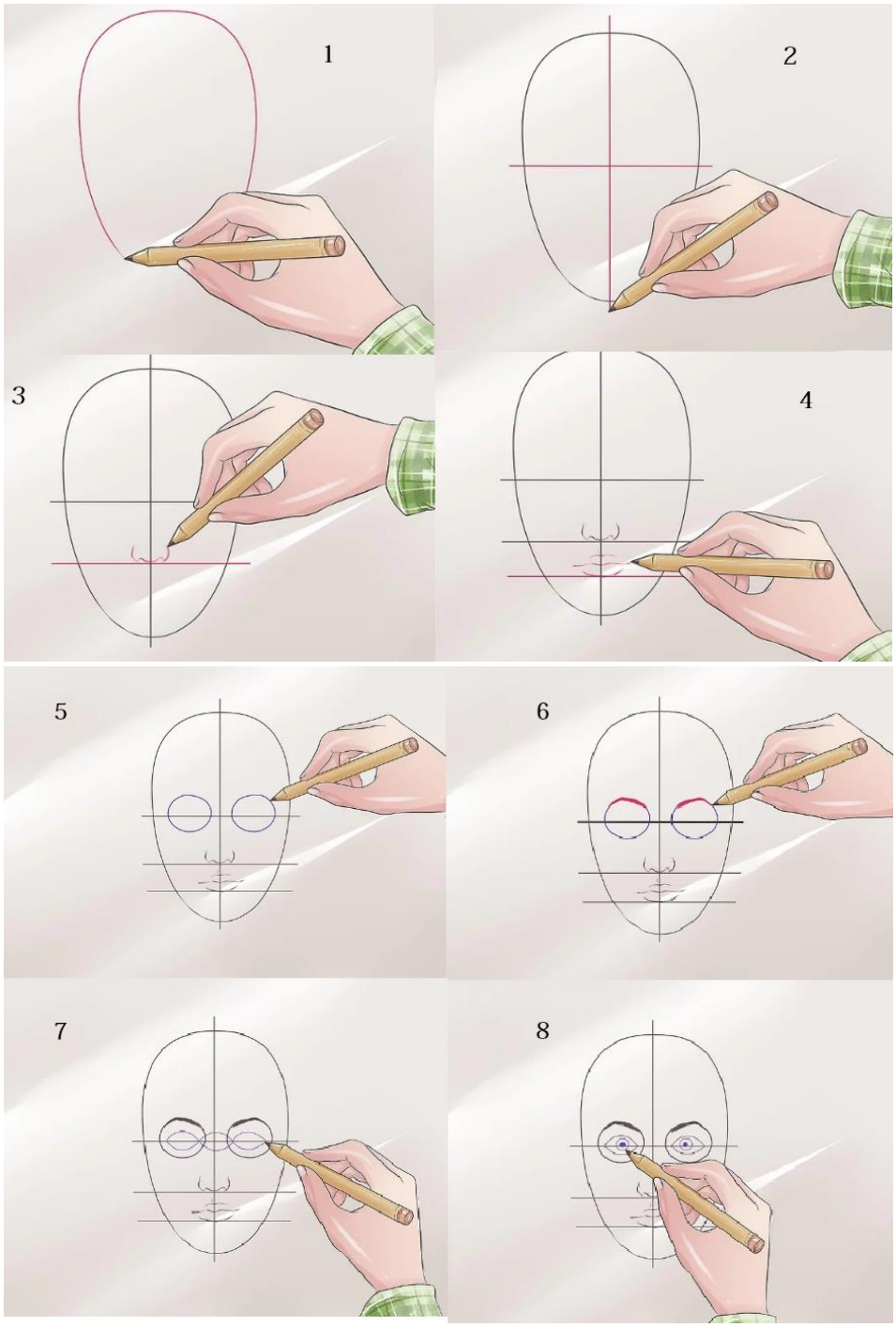




Gambar 2.13 Expresi wajah

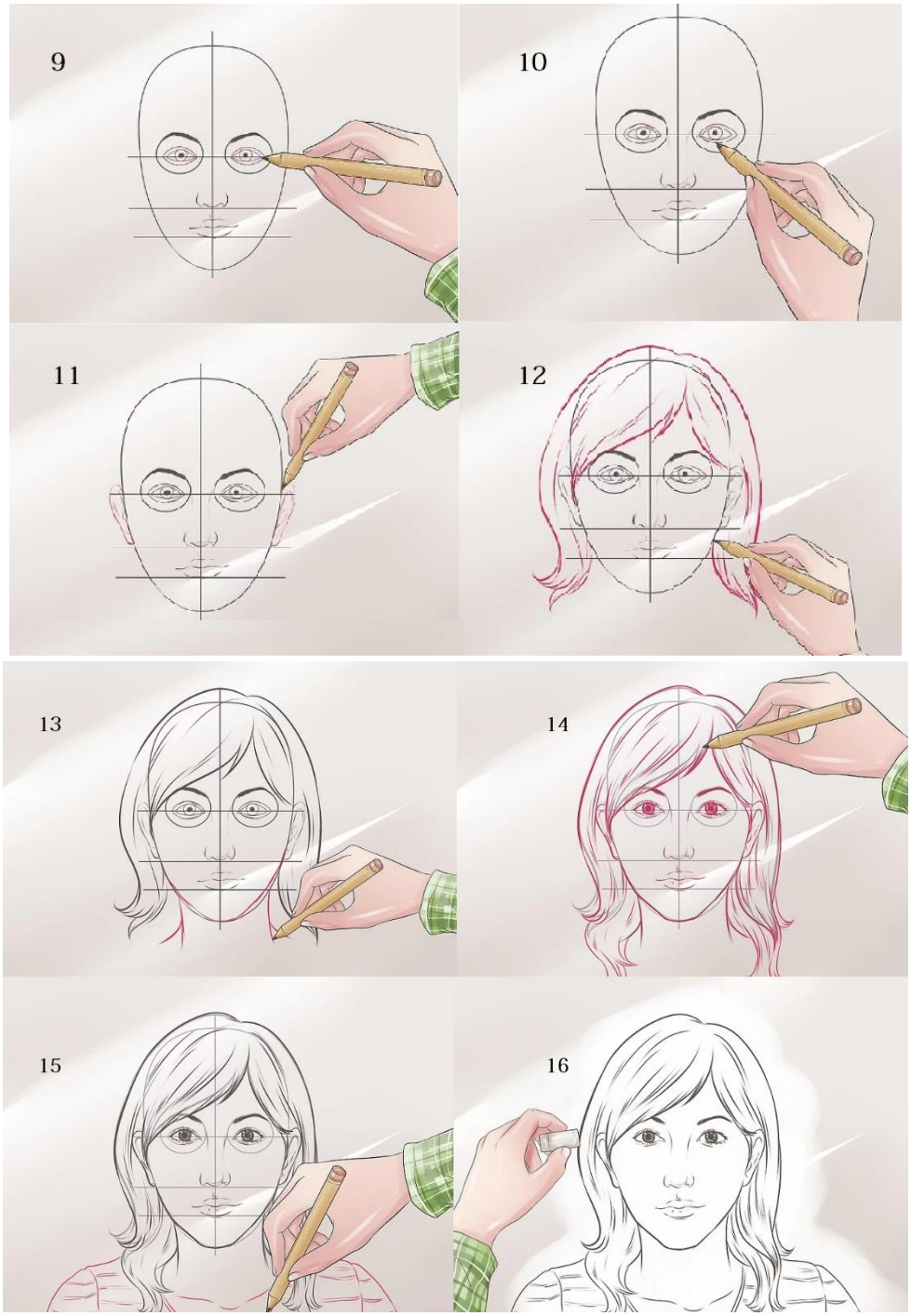
2.7 Membuat Wajah Wanita Dewasa

Pertama, buatlah lingkarang dengan garis tepi seperti bentuk alpukat terbalik, atau seperti telur ayam, yakni sebelah sisi lingkarang berbantuk lebih kecil dibanding sisi lainnya. Langkah kedua, buatlah garis verikal dan horizontal dengan proporsisi sama, gari ini akan berfungsi sebagai baris pemisah, agar proporsisi wajah yang akan digambar seimbang. Langkah ketiga adalah membuat gambar hidung, anda buatlah dari titik tengah ke kiri dan ke kanan, agar bentuk hidung seimbang dan memiiki besar yang sama, tambhakan lubang hidung setelah menggambar garis luar hidung. Langkah ke empat adalah membuat mulut. gambar garis terlebih dahulu sebagai dasar dari bibir, lalu gambar bibir dengan dasar garis pemisah tersebut. Selanjutnya, kelima adalah menggambar mata, gambarlah lingkaran di kanan dan kiri garishorisontal dengan ukuran yang proporsisional, mulai dengan rongga mata. untuk bagian atas lignkaran tambahkan alis tepat digaris satas lignkaran, dan bagian bawah lingkaran adalah untuk tulang pipi.



Gambar 2.14-a Urutan Melukis Wajah Dewasa

Langkah selanjuta setelah alis dibuat adalah menggambar bola mata, perlu diingat bahwa mata memiliki banyak bentuk, ada yang sipit, kecil dan aja juga yang melebar atau bulat, serta jarak antara kedua mata selebar lebar mata. Setelah membuat bola mata, gambalah pupil yang berwarna hitam pekat, berikan warna putih dibeberapa garis dalam pupil. Tambahkan gambar bayarngan didalamnya dengan memeberi arsir sebagian dengan gelap, dan untuk bagian yang lain biarkan sedikit terang agar terlihat lebih nyata.



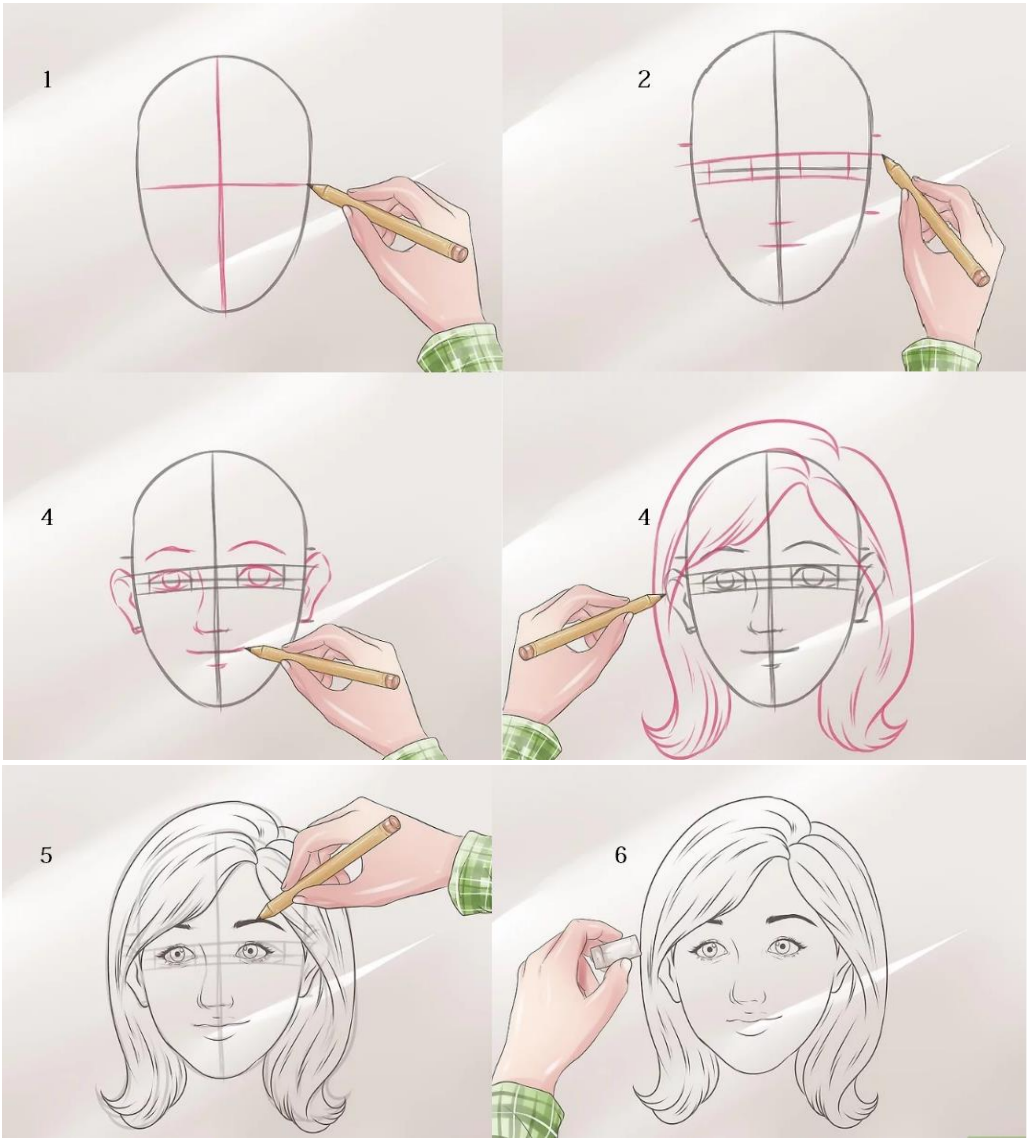
Gambar 2.14-b Urutan Melukis Wajah

Gambar kelopak mata di sisi mata bagian atas dan bawah, ingat, jangan terlalu tebal agar hasilnya lebih bagus dan maksimal. Tambahkan bayangan dibawah gambar mata, dan tambahkan juga d bagian perbatasan antara mata dan hidung untuk memperteas rongga mata. Tambahkan garis yang tajam dibawah kelopak mata untuk menciptakan tampilan lelah. Setelah bagian mata selesai, lanjutkan untuk menggambar telinga. Bagian dasar dan bagian atas telinga harus sejajar dengan dasar hidung dan dasar mata agar proporsisi bentuk telinga dengan wajah seimbang. Sebelum memberi sentuhan terakhir, gambar rambut terlebih dahulu. Rambut seorang wanita dewasa memiliki banyak macam, jadi Anda bebas dapat

menggambar gaya rambut seperti apapun. Tambahkan gambar leher dari pertemuan titik horisontal di bagian bawah dan ujung wajah. Setelah semuanya selesai, buatlah detail dari gambar Anda, berikan garis-garis tebal atau tipis tergantug bentuk wajahnya.. Anda dapat memberikan garis tebal dibawah hidung adan disampingnya agar hidung terlihat lebih mancung, Anda juga dapat menambah garis lebih tebal lagi di bawah bibir, kelopak mata, dagu, dan bagian rambut agar terligat lebih nyata dan emmiliki ekspresi. Tambahkan juga gambar baju yang dikenakan. Langkah terakhir, hapus semua garis-garis tipis yang sudah tidak diperlukan.

2.7 Membuat wajah remaja

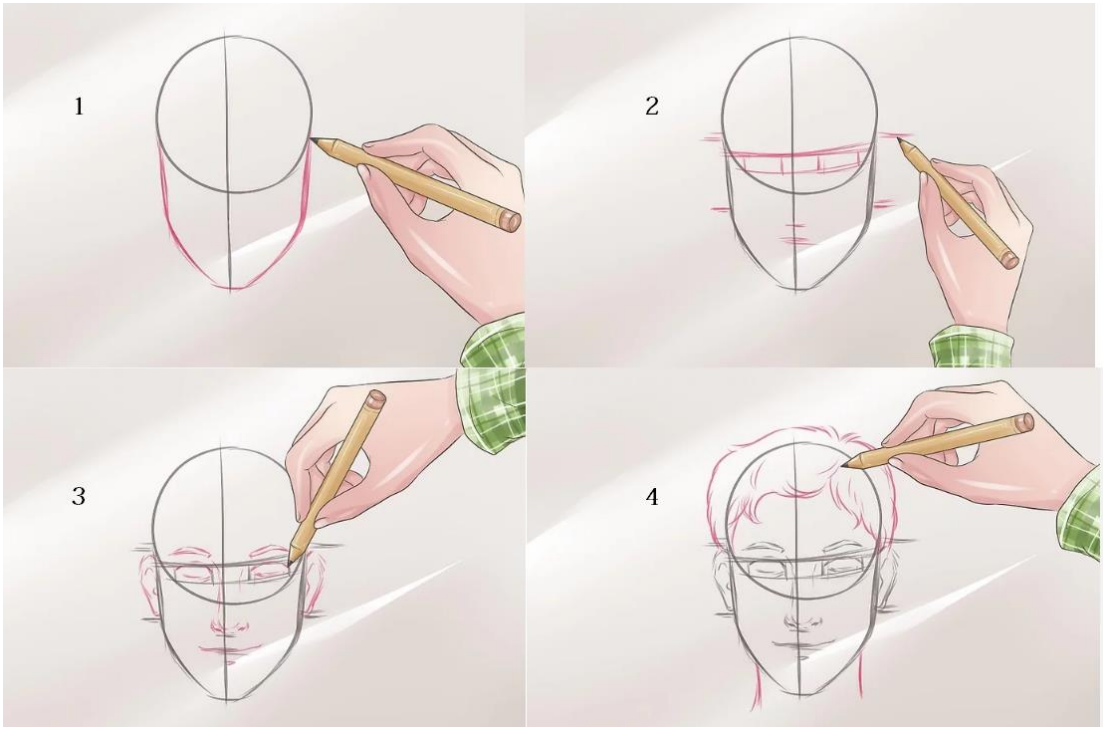
Langkah pertama, buatlah garis horizontal dan vertikal pada lingkaran oval sebagai dassar mata. Langkah kedua, buatlah garis bantu untuk membuat seberapa lebar dan panjang mata akan dibuat, buat juga garis bantu untuk membuat mulur dan teliga.



Gambar 2.15 Gambar Wajah Remaja

Buatlah sketsa bentuk mata didalam ruang yang sudah anda batasi dengan garis sebelumnya, buat juga sketsa tipisuntuk alis, hidung, bibir dan telinga dengan proporsisi ukuran yang pas dari garis bantu. Langkah selanjutnya, gambarlah leher dan rambut, gara rambut bebas seperti pada gambar wanita dewasa sebelumnya. Berilah arsiran pada alis dan pupil mata, berikan beberapa garis tipis untuk hidung, bibir, dan mata agar lebih menonjol dan terlihat lebih nyata. Langkah terakhir hapus semua garis bantu dan garis-garis yang sudha tidak diperlukan lagi. Sekarang mari kita coba untuk membuat karakter seorang laki-laki. Pertama kali yang harus Anda lakukan adalah membuat lingkaran bulan, lalu buat garis hingga membetuk wajah seorang laki-laki. Selanjutnya tambahkan garis bantu dibagian mata, telinga, hidung, dan bibir. Ini berfungsi sebagai gari yang akan membantu anda dalam menentukan ukuran untuk masing-masing bagian wajah tersebut.

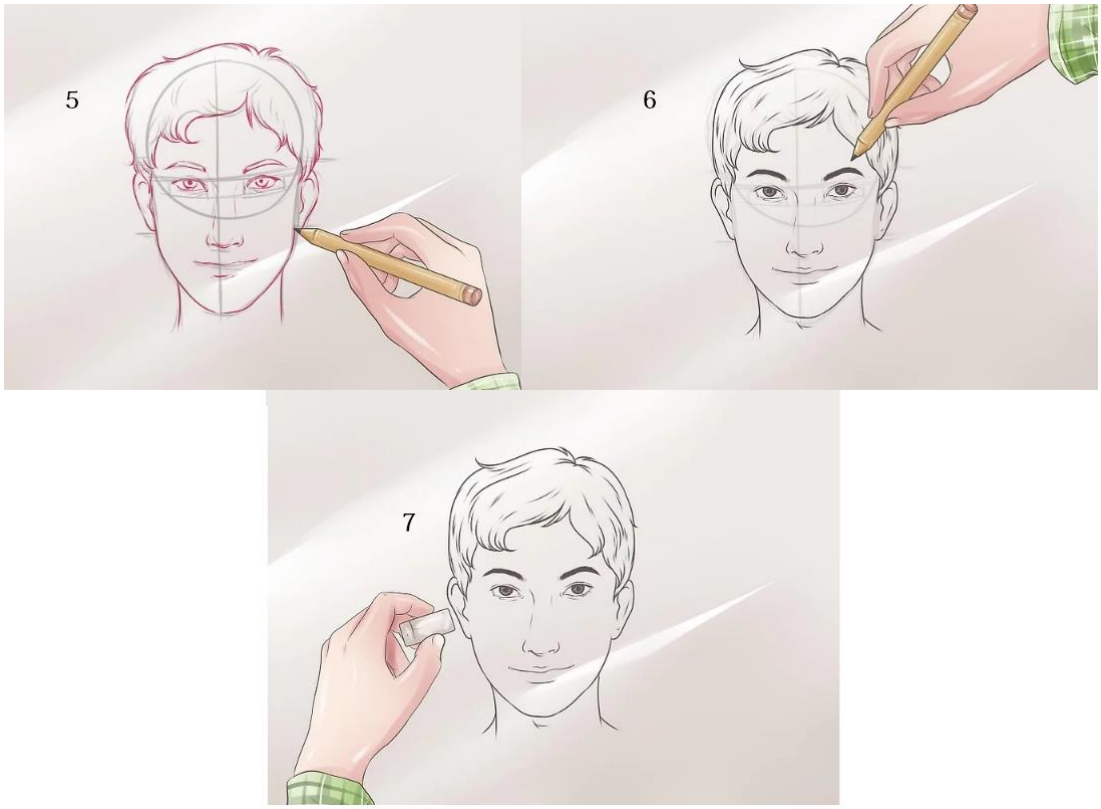
2.9 Membuat Wajah laki-laki



Gambar 2.16-a Membuat Sketsa Wajah Laki-laki

Langkah selanjutnya adalah membuat mata, alis, telinga, hidung dan bibir. Buatlah sketsa tipis-tipis untuk membentuk bagian-bagian wajah secara proporsisional, pastikan semua ukurang dari masing-masing seimbang. Lanjutkan untuk membuat rambut dari lingkaran, buat sketsa dengan hati-hati dan bentuk semirip mungkin dengan gaya rambut seorang laki-laki sesuai yang Anda inginkan.

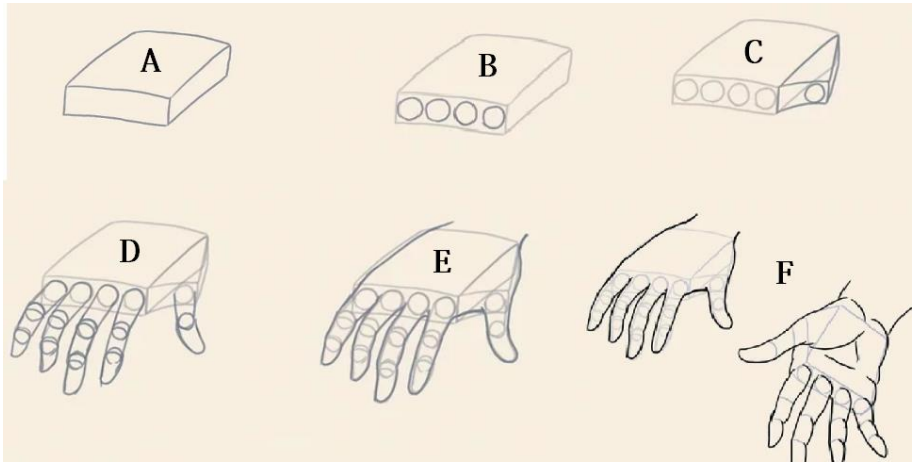
Langkah selanjutnya adalah memberikan ggaris tebal disetiap sisi luar objek yang digambar, berikan garis tebal-tipis sesuai bentuk wajah, berikan warna hitam pada alis secara merata, berikan garis tipis juga di bagian dasar hidung agar terlihat lebih tegas. Dan terakhir, hapus semua garis-garis yang sudah tidak digunakan lagi.



Gambar 2.16-a Membuat Sketsa Wajah Laki-laki

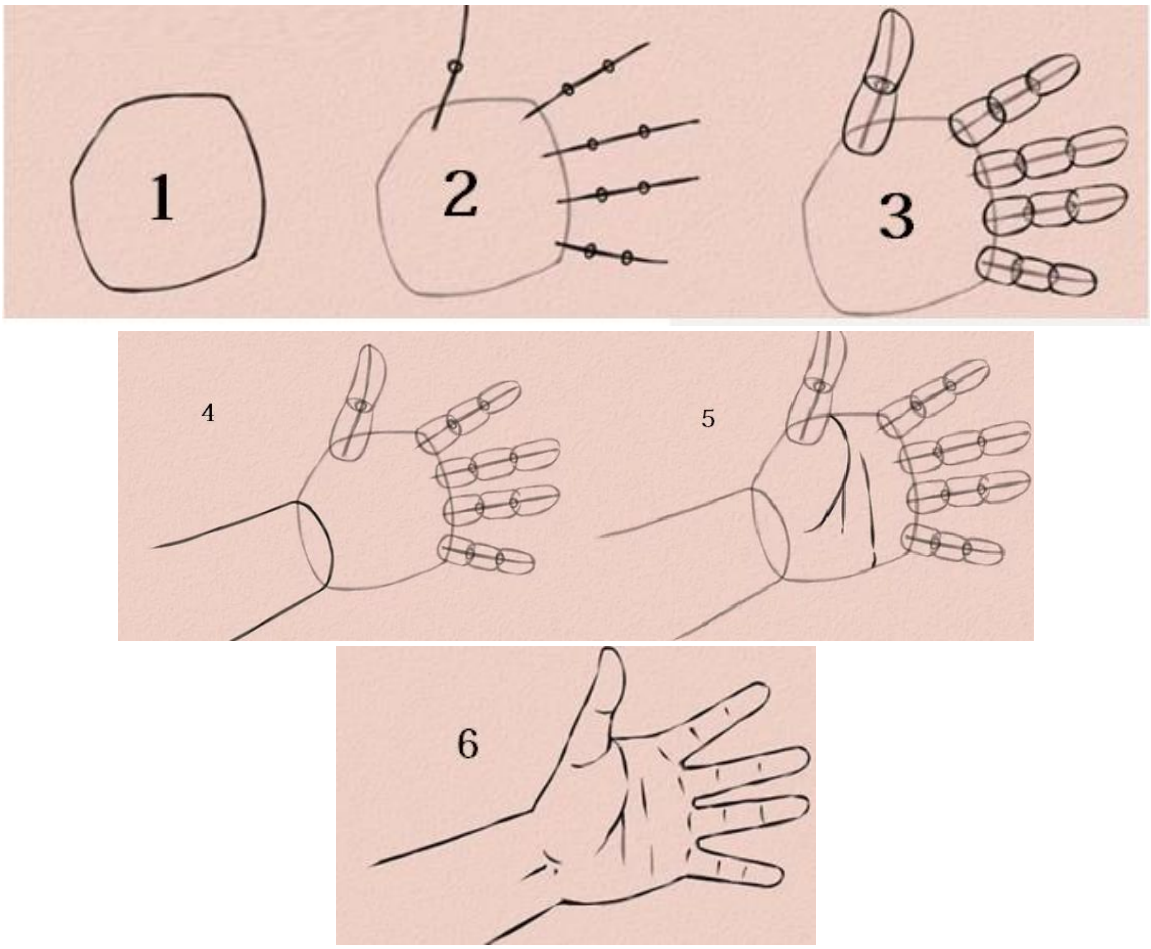
2.10 Tangan

Tangan terbentuk dari bola, kubus dibentuk menjadi boks. Anda harus mempelajari tentang proporsisi tangan dan bentuk terlebih dahulu, buatlah sketsa kotak seperti gambar A. Lalu buat sketsa longkaran sebagai tempat jari (gambar B) lanjut membuat sketsa pasak disisi kiri sebagai body untuk ibu jari (gambar C). Buat sketsa jari dari 4 lingkaran (gambar B) hingga membentuk jari, buat garis tebal di sisi luar sketsa untuk menggambar tangan (gambar E) , gunakan teknik yang sama seprti sebelumnya untuk membuat tangan lainya (Gambar F).



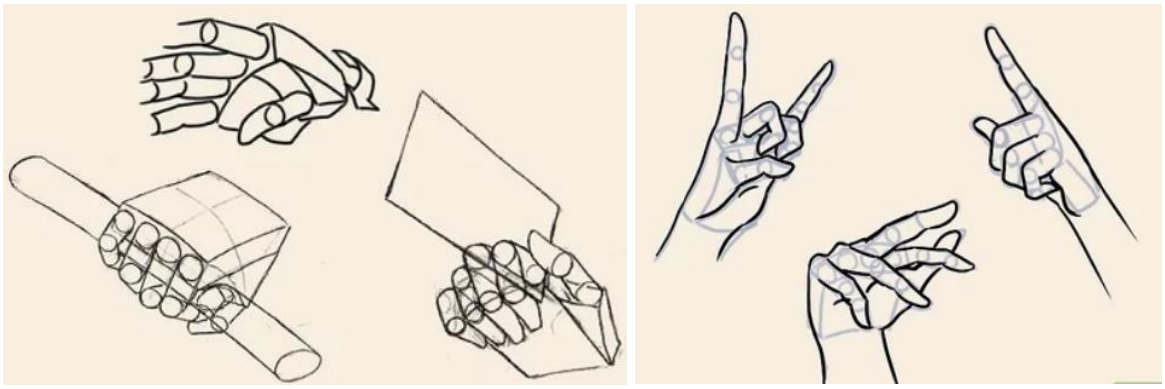
Gambar 2.17 Sketsa Serta Langkah Pembuatan Tangan

Mari kita coba tips lainnya. Lihat Gambar 2.18. Pertama buat garis membentuk telpak tangan seperti gambar 1, lalu berikan 5 garis di sisi atas telapak tangan dan berikan masing-masing titik sebagai tulang sendi jari pada gambar 2. Selanjutnya buat lingkaran panjang dimulai dari titik sendi jari hingga sendi jari lainnya/pangkal jari hingga membentuk gambaran jari secara kasar seperti gambar 3. Setelah Anda membuat sketsa hingga gambar ke 3 maka tambahkan garis setengah silinder di pangkal telapak tangan yang nantinya akan menjadi lengan tangan seperti gambar 4. Tambahkan garis pada telapak tangan seperti pada gambar 5, dan terakhir berilah garis-garis tebal untuk semua bagian tangan sambil melihat struktur garis tangan Anda dan hapus semua garis yang sudah tidak di perlukan lagi,



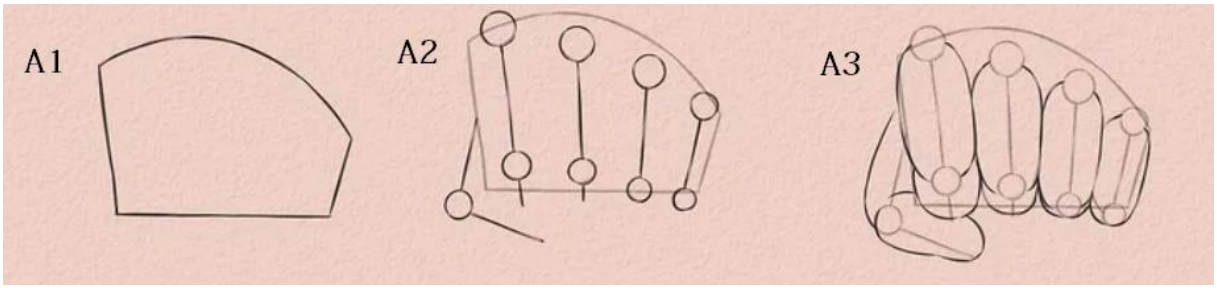
Gambar 2.18 Sketsa Serta Langkah Pembuatan Tangan (2)

Gunakan tangan Anda sendiri untuk mengamati bagaimana cara jemari dan tangan bergerak, seperti mengepal, gerakan menunjuk dan lain-lainnya. Lakukan percobaan untuk beberapa gerakan tangan yang Anda lakukan, dengan mempraktikkan langkah yang sudah Anda pelajari diatas, dan jangan lupa untuk mencoba improvisasi dalam menggambar tangan.



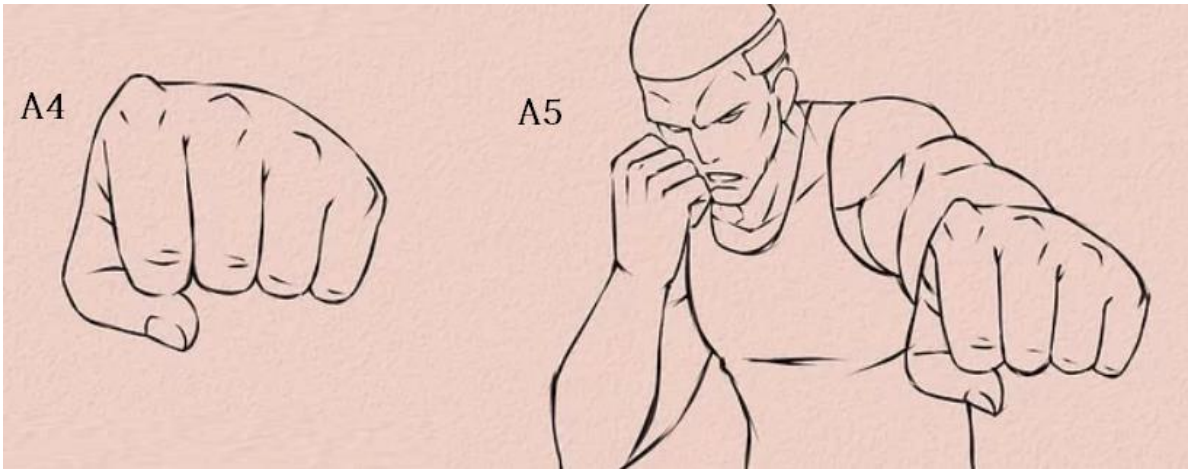
Gambar 2.19 Sketsa Macam-Macam Gerakan Tangan

Sekarang mari kepalkan tangan kita dengan kuat, foto kepalan tangan Anda tampak dari depan, lalu cobalah membuat sketsa seperti pada gambar A1, lanjutkan memberi garis yang diikuti dengan bola kecil sebagai tulang jari (gambar A2).



Gambar 2.20 Sketsa Tangan Mengepal

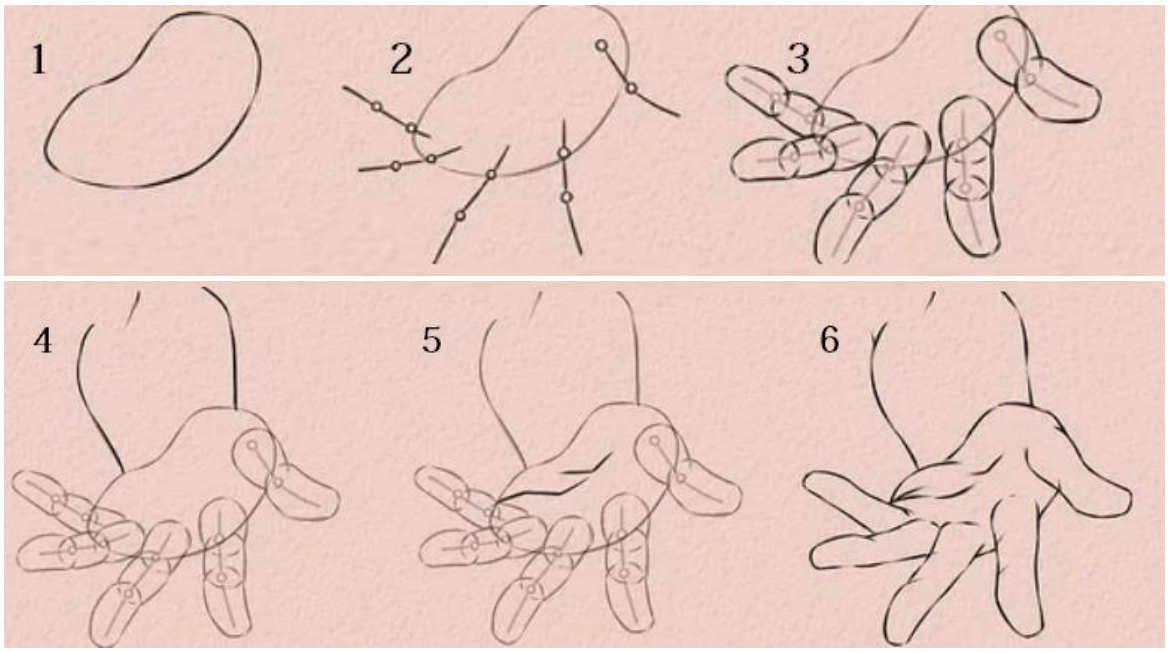
Tambah silinder sebesar yang dibutuhkan sesuai tangan Anda (gambar A3). Step terakhir sebelum membuat karakter buatlah garis tebal diluar sketsa dan beri garis-garis untuk membuatnya terlihat lebih nyata (gambar A4). Setelah selesai aplikasikan pada karakter anda sesuai yang Anda inginkan.



Gambar 2.21 Sketsa Gambar Tangan dan Pengaplikasiannya

Membuat tangan dengan gerakan lainnya

Sekarang, cobalah untuk membuat gaya tangan dengan gerakan seperti diatas, Anda dapat memulainya dengan membuat telapak tangan terlebih dahulu, untuk gambar ke 7 Anda dapat memberikan karakter apapun agar tangan menjadi lebih hidup, jangan lupa untuk mengecek dan mengaplikasikan proporsisi, karena ini akan sangat penting untuk sebuah ukuran dan dapat menjadi pembeda antara tangan laki-laki dan tangan perempuan, atau tangan yang kurus, tangan berisi ataupun tangan gemuk

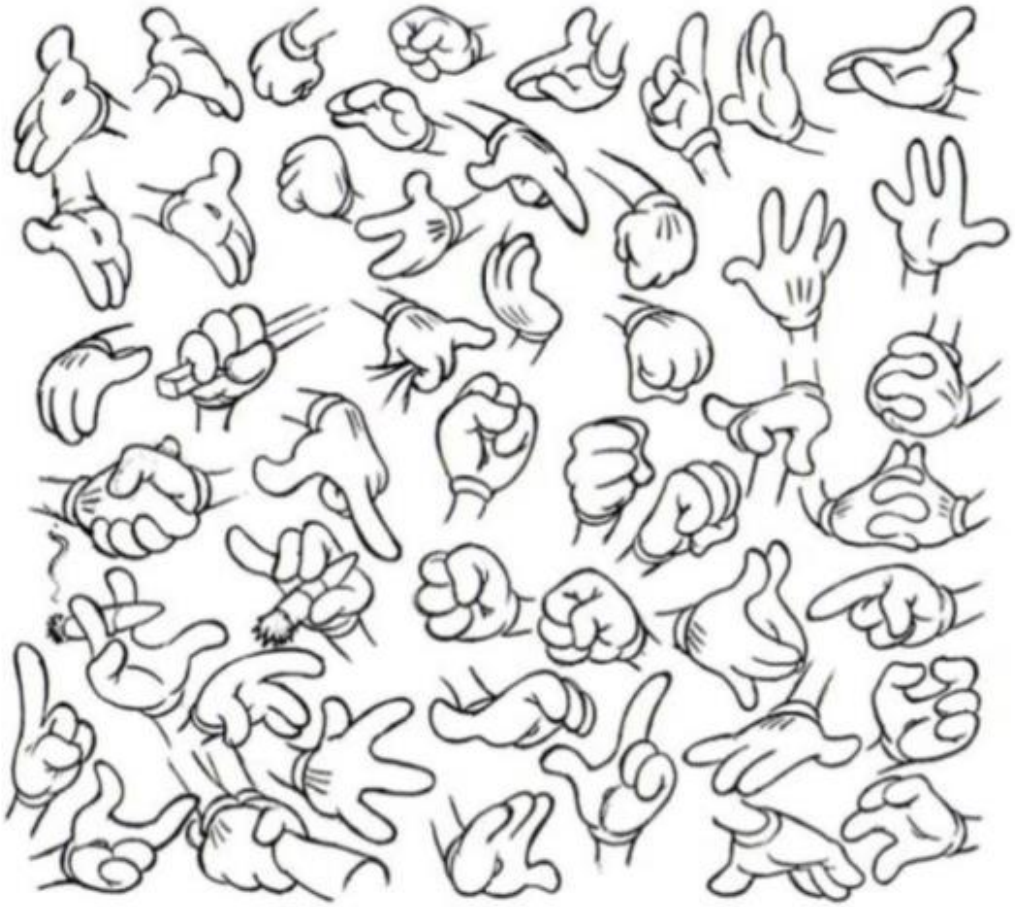


Gambar 2.22 Gambar Sketsa Tangan (lanjutan)

Selain gambar karakter manusia, binatang atau kartun sejenis, perlu kita ketahui. Tangan sulit untuk digambar, pelajari tangan yang ditunjukkan di bawah ini. Jari-jari harus ditempatkan secara tidak rata untuk mencegah kualitas yang monoton.

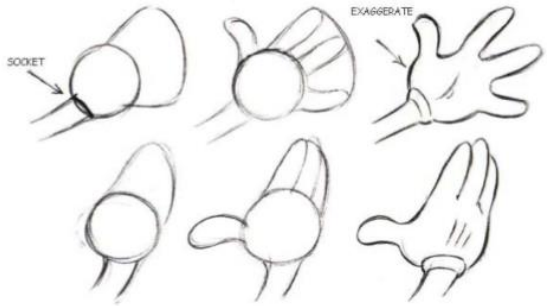
Gambar 2.23 Sketsa Tangan Karakter Kartun

Untuk menggambar tangan, mulailah seolah-olah itu adalah sarung tangan (A & B), lalu tambahkan dua jari tengah dengan mengikuti bentuk ini (C). Sekarang letakkan di jari kelingking, ubah posisinya untuk mencegah monoton (D), Ini juga merupakan ide yang baik untuk melebih-lebihkan pangkal ibu jari.

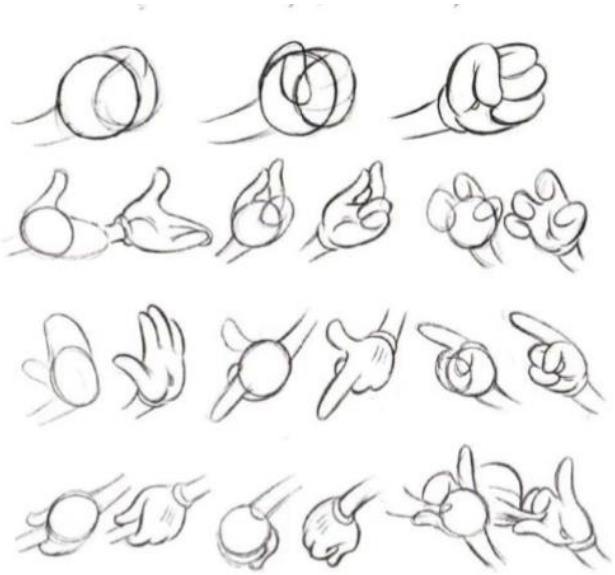


Gambar 2.24 Sketsa Macam-Macam Gerakan Tangan

Jadi sekarang, mari kita coba untuk membuat gambar tangan selain tangan manusia dengan melihat gambar dibawah ini, semua gambar tangan diawali dengan lingkaran dan pembuatan lengan kecil serta harus bantu setengah oval sebagai dasaran dari jari tangan.



Gambar 2.25 Langkah-Langkah Gambar Tangan Karakter Kartun

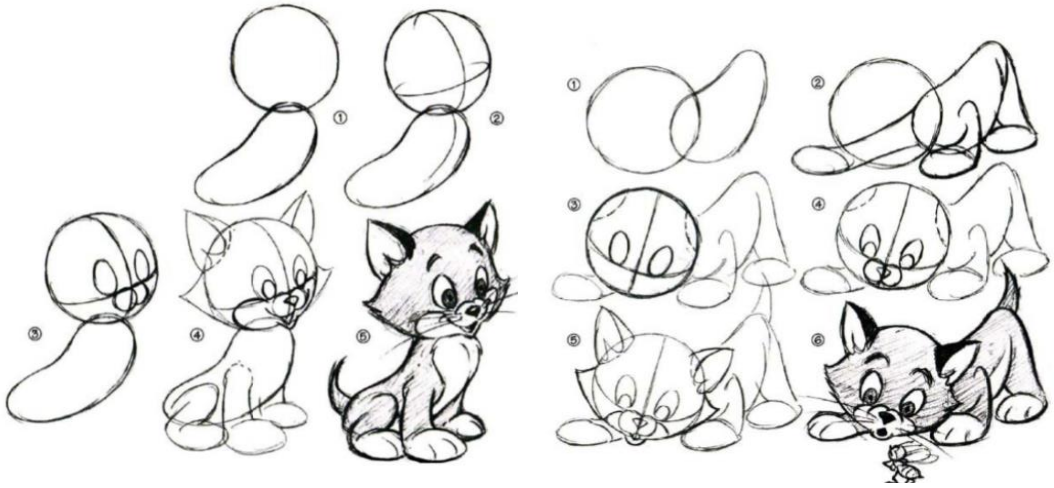


Gambar 2.25 Langkah-Langkah Sketsa Macam-Macam Tangan Karakter Kartun (Lanjutan)

Berikut ini beberapa contoh untuk tokoh dan karakter, Amda dapat mencoba untuk menggambar beberapa karakter untuk melemaskan otot jemari Anda.

1. Kucing

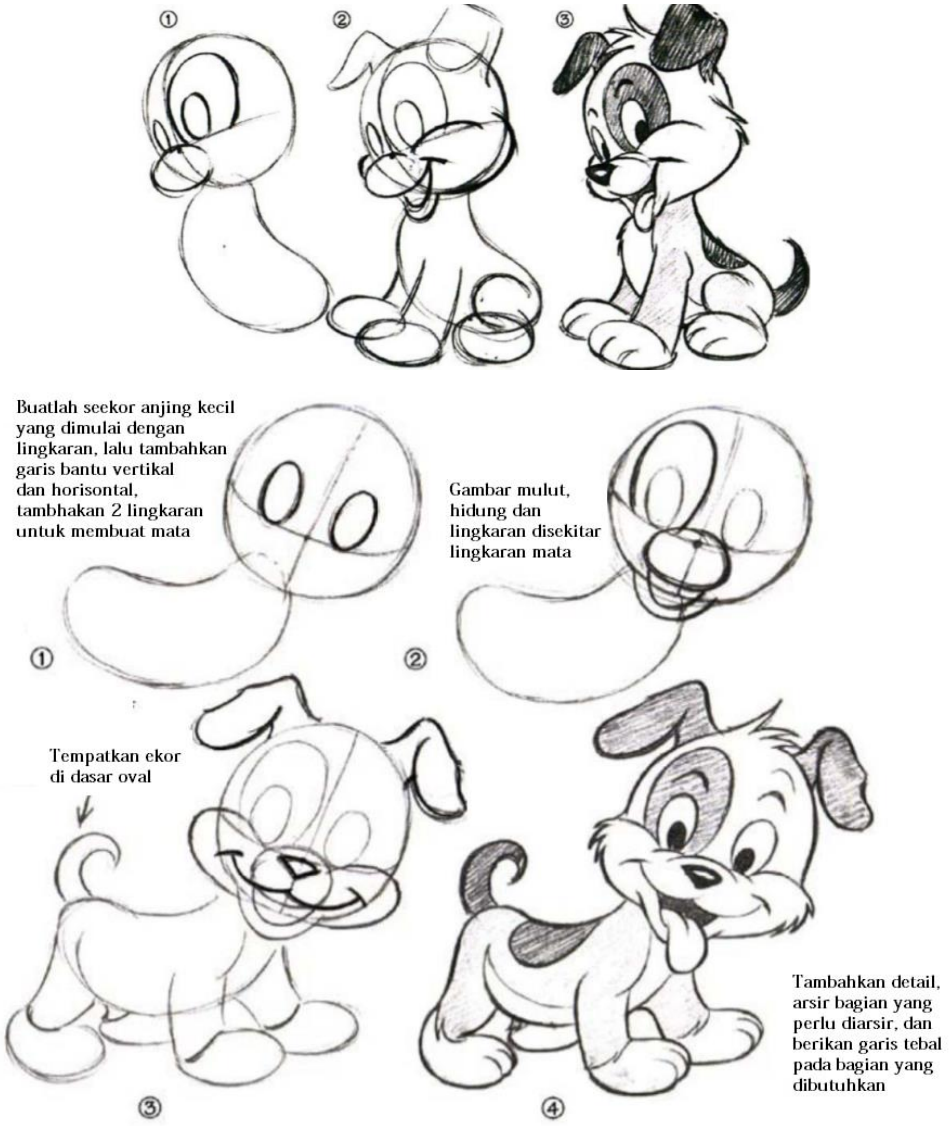
Mulailah dengan membuat lingkaran dan tambahkan lingkaran berbentuk mentimun seperti gambar dibawah ini, buat garis bantu dan goreskan sketsa untuk membuat karakter seekor kucing yang lucu.



Gambar 2.26 Sketsa Kartun Kucing

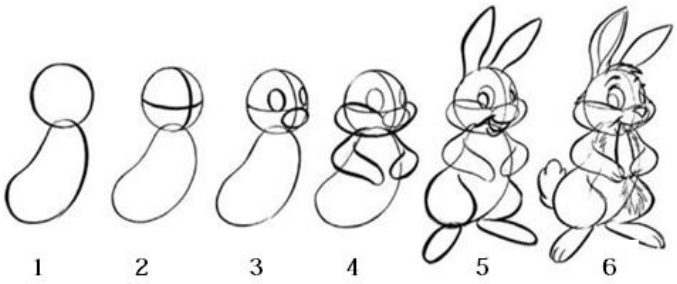
2. Anjing

Diawali dengan konstruksi dasar lingkaran dan oval, kemudia buatlah gambar perspektif tempatkan di luar sisi atau didalam sisioval sesuai dengan gambar yang Anda inginkan. Perhatikan bahwa lidah menonjolkan ekspresi bahagia dari mulut, dan pipi tumpang tindih dengan mata, menonjolkan ekspresi, pandangan ke samping seperti ini adalah ekspresi "imut".



Gambar 2.27 Sketsa Kartun Anjing

3. Kelinci

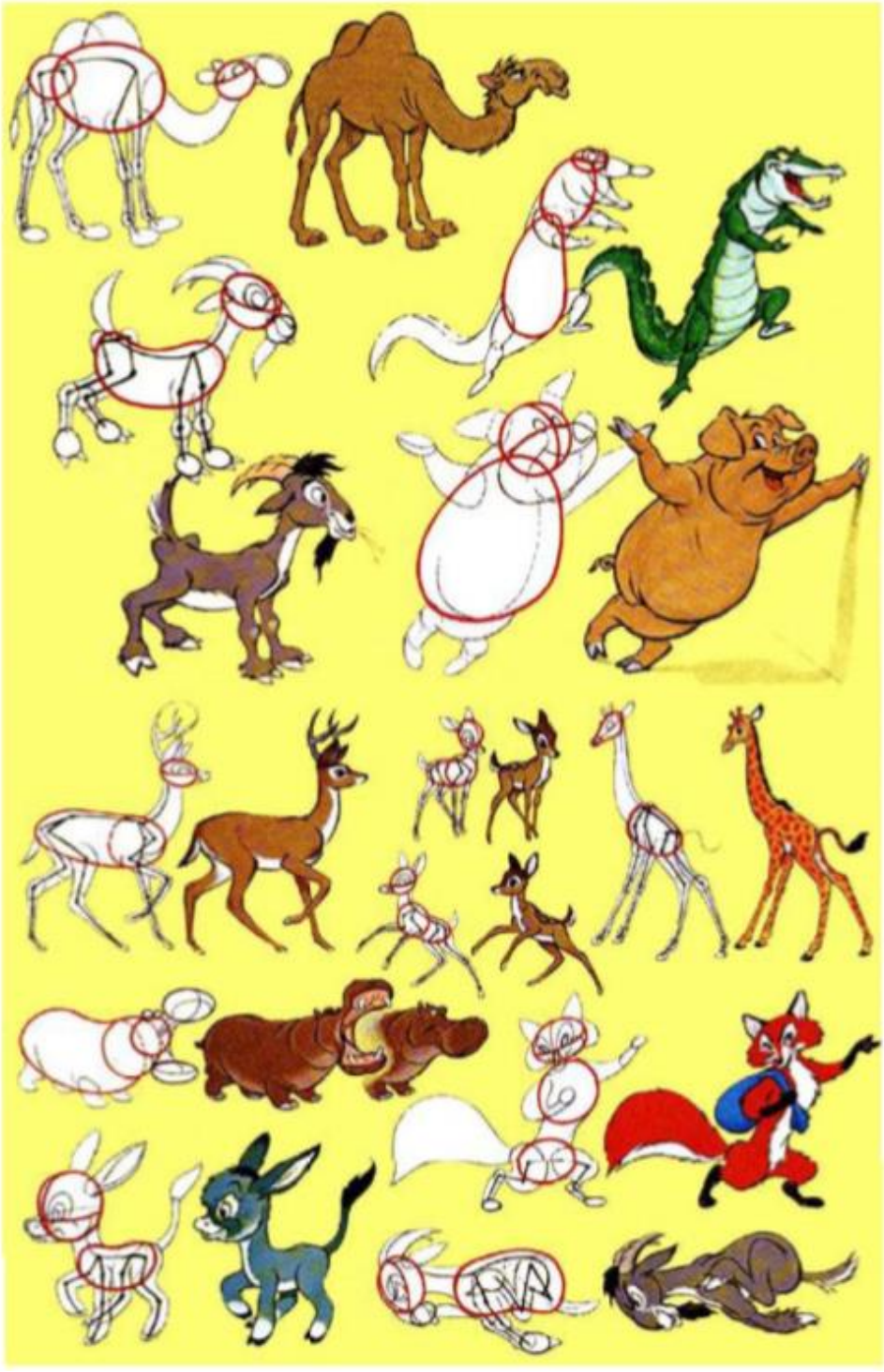


Gambar 2.28 Sketsa Kartun Kelinci

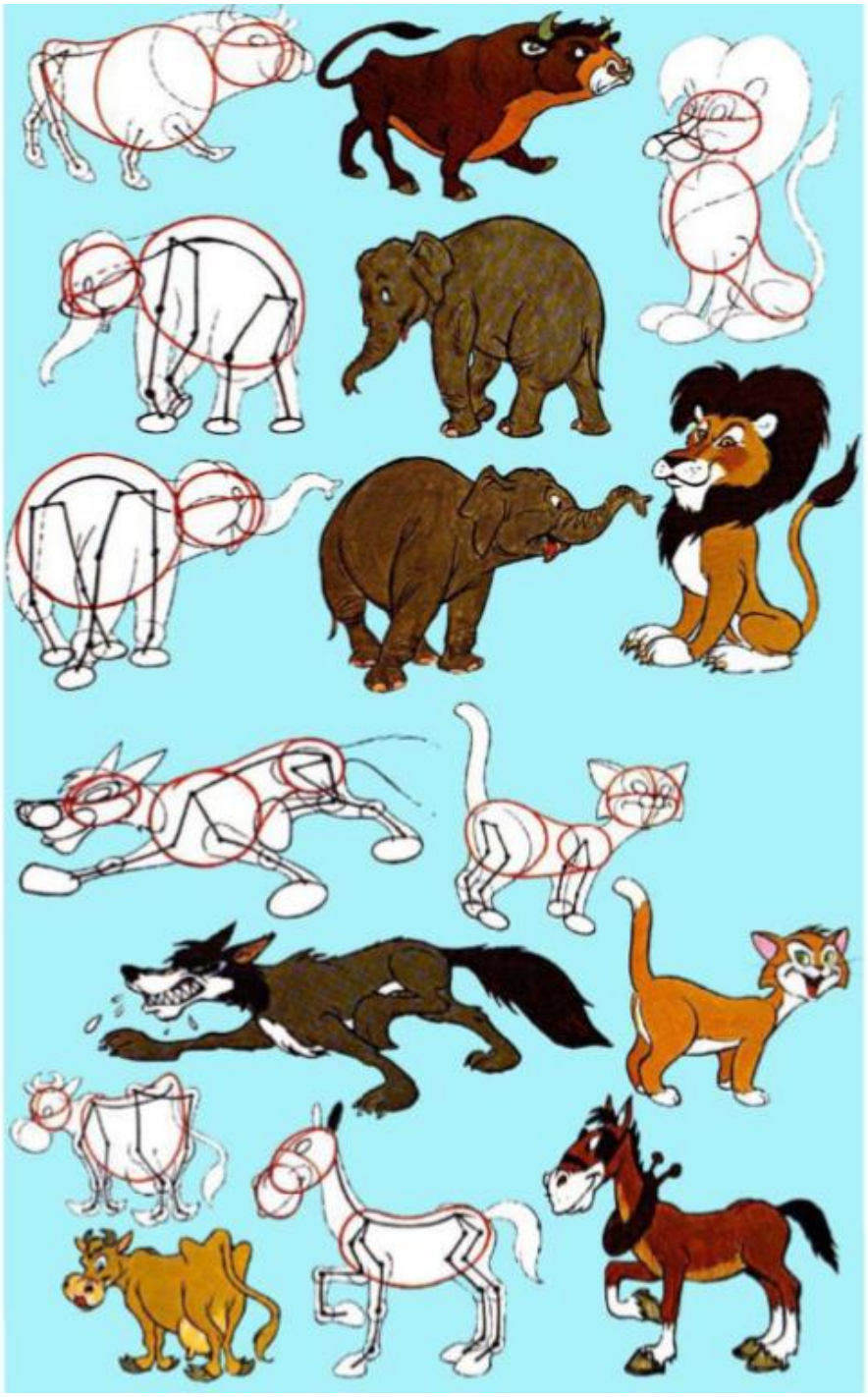
Gambar 1 : Gambar sebuah lingkaran penuh untuk membuat kepala kelinci dan gambar sebuah pear sebagai badan kelincii, lanjutkan untuk membuat garis perspektif dari garis horisontal dan vertikal di lingkaran kepala kelinci (gambar no 2). Buat 2 lingkaran kecil sebagai mata kelinci tepat dibawah garis horisontal, gambar hidung diantara garis

bersilangan (lihat gambar 3). Tambahkan pipi dan buat lengan kecildiatas badan kelinci (gambar 4), selanjutnya gambar telinga, mulut, mata dan kaki (lihat gambar 5) dan dilanjutkan memberikan garis-garis detail, terakhir hapus garis-garis yang sudah tidak digunakan, dan hasilnya ada pada gambar 6.

Karakter hewan lainnya : Cobalah untuk membuat beberapa karakter hewan seperti dibawah ini.



Gambar 2.30 Gambar karakter Kartun Hewan lain

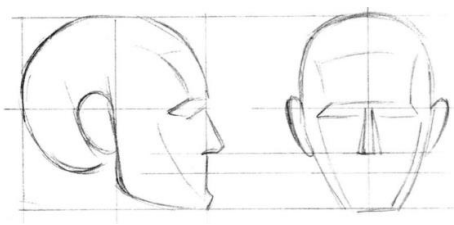


Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

Gambar 2.31 Gambar Kartun Hewan lain (Lanjutan)

2.11 Menggambar Tokoh dalam Berbagai Perspektif

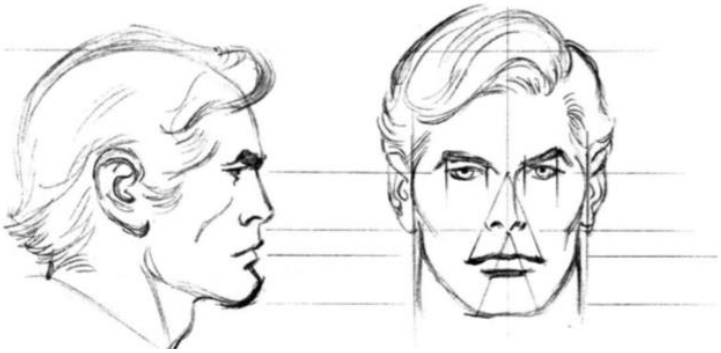
Hampir semua orang bisa menggambar wajah dan kepala—bahkan jika kepalanya hanya lingkaran sederhana dengan dua titik untuk mata dan garis lurus untuk mulut. (Kadang-kadang jika Anda menghilangkan hidung dalam sketsa seperti itu, tidak ada yang akan melewatkannya)



Gambar 2.32 Sketsa Perspektif Kepala

Namun, waktunya telah tiba bagi kita untuk mempelajari gambar kepala. Perhatikan, bahwa mata biasanya muncul di tengah tengkorak, antara bagian atas kubah dan bagian bawah rantai. Jika Anda membagi tengkorak menjadi empat bagian genap, dari atas ke bawah, hidung biasanya berada di bagian kedua, dari atas ke bawah, hidung biasanya berada di bagian kedua dari dagu - dengan telinga jatuh sekitar tingkat yang sama.

Seperti yang juga Anda lihat, dalam pandangan penuh, kepala bukanlah oval yang sempurna karena rahang memiliki kemiringan yang membuat bagian bawah tengkorak jauh lebih sempit daripada bagian atas. Simpan gambar-gambar ini yang menggambarkan tengkorak dalam sudut yang berbeda, dan gunakan sebagai panduan untuk latihan berikutnya. Setelah Anda terbiasa dengan konstruksi dasar ini, Anda akan dapat menangani hampir semua jenis kepala yang bisa dibayangkan.



Gambar 2.33 Sketsa Wajah Dari 2 Sudut Secara Proporsional

Kepala umumnya lima mata lebar, ada jarak satu mata antara dua mata. Untuk menentukan lebar mulut, gambarlah segitiga sama sisi, mulai dari bagian atas (jembatan) hidung. Segitiga turun, menyentuh lubang hidung di bagian luar lubang hidung, kan? Tentu saja! Nah, lebar mulut ditentukan oleh di mana dua garis melintasi garis mulut! Pintasan yang sama berlaku untuk dagu.

Cukup mulai segitiga Anda di bawah hidung, melalui bibir bawah (di mana mulai muncul). Pada tahap ini, jaga agar wajah Anda tetap sederhana. Perhatikan tidak ada garis tambahan di dahi atau di sekitar hidung atau dagu. Jaga agar hidung agak kecil dan buat dagu kuat dan kencang. Beri rambut tubuh dan ketebalan. Jangan biarkan itu tergeletak begitu saja di kepala. Jaga mulut tetap sederhana. Perhatikan lekukan bibir atas-dan hanya garis sederhana kecil untuk bibir bawah.

Gambar 2.34 Sketsa Wajah dari berbagai sudut.

Apakah Anda dapat melihat, ada banyak jenis laki-laki tampan, baik itu manusia, amfibi, atau apa pun. Namun, poin penting untuk diingat adalah - jika Anda biasanya mengikuti aturan yang kami berikan, Anda akan dapat membuat karakter apa pun terlihat heroik, tidak peduli apa asalnya atau ekspresi wajahnya.

Gambar 2.31 Gambar figur Orang Baik / Pahlawan

Menggambar orang baik adalah, seperti yang mungkin bisa Anda katakan, tugas yang agak diformulasikan. Tapi menggambar orang jahat-ah, di situlah kesenangannya! Di situlah Anda dapat membiarkan imajinasi Anda mengamuk dan benar-benar melakukan pekerjaan Anda!

Seperti yang Anda ketahui, rata-rata penjahat keji dan keji Anda hadir dalam berbagai ukuran, bentuk, dan kategori. Jadi, saat membuat kepalanya, Anda dapat menggunakan bentuk apa pun yang menarik Anda-persegi, bulat, lebar, sempit, berbentuk buah pir, apa

pun. Tentu saja Anda harus yakin bahwa penampilannya sesuai dengan karakter dan kepribadiannya. Mereka jenis penjahat yang tersedia untuk Anda hampir tidak terbatas. Ada yang kuat, yang licik, yang gila, yang paranoid, yang tidak jujur, yang aneh, yang menipu, yang asing, dan terlalu banyak pita mesin tik!

Gambar 2.32 Sketsa Gambar Tokoh Jahat

Jadi, jika Anda berani membuka halaman, kami akan memberi Anda pilihan tipe sederhana, dengan berbagai ukuran kepala dan bentuk kepala yang berbeda. Anda membayar uang Anda dan Anda mengambil pilihan Anda.

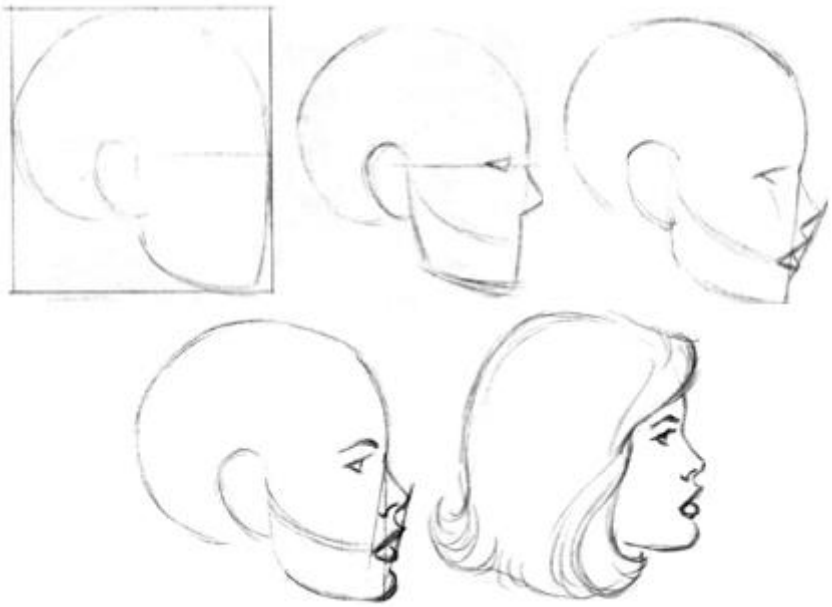
Sekarang kita sampai pada bagian favorit hampir semua orang yaitu menggambar wajah seorang gadis cantik. Catatan : Kami akan mencurahkan sedikit ruang untuk bagian ini, karena kemiripan seorang pahlawan wanita cantik biasanya lebih sulit untuk dibuat daripada menggambar seorang pahlawan.

Gambar 2.33 Sketsa Gambar Tokoh Jahat - 2

Gambar kepala di dalam bujur sangkar imajiner, temukan garis mata di tengah wajah. Tempatkan mata dan hidung. Perhatikan bagaimana hidung miring keluar dan naik dari tengkorak-dan agak pendek. Dengan menggunakan garis lengkung yang lembut, Tempatkan pipi dari telinga ke bagian depan tengkorak, di tengah antara bagian bawah hidung dan bagian bawah dagu. Tempatkan mulut jauh ke depan dari tengkorak.

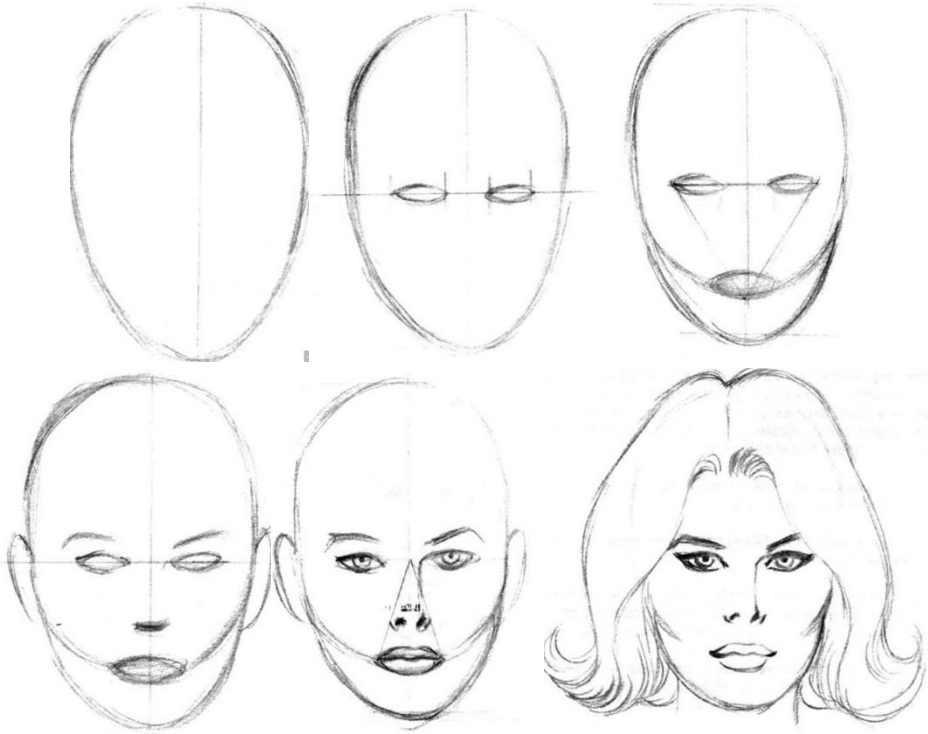
Perhatikan bahwa bibir bawah lebih penuh daripada bibir atas, sedangkan bibir atas lebih ke depan. Lihat garis sudut untuk menunjukkan ekstensi bibir dalam kaitannya dengan hidung dan dagu. Tempatkan alis, tetapi jangan terlalu rendah dan gunakan lekukan yang anggun. Bawa dagu ke depan dan temukan posisi lubang hidung yang tepat dengan menggambar garis lurus dari mulut ke garis mata.

Perhatikan bahwa dahi selalu membulat dan tidak pernah rata. Jaga agar bulu mata tetap padat-jangan mencoba menggambar setiap bulu mata kecil. Dan, seperti biasa, jaga agar rambut tetap penuh dan halus, tidak rata di kubah gadis itu.



Gambar 2.34 Figure Perempuan (Tampak Samping)

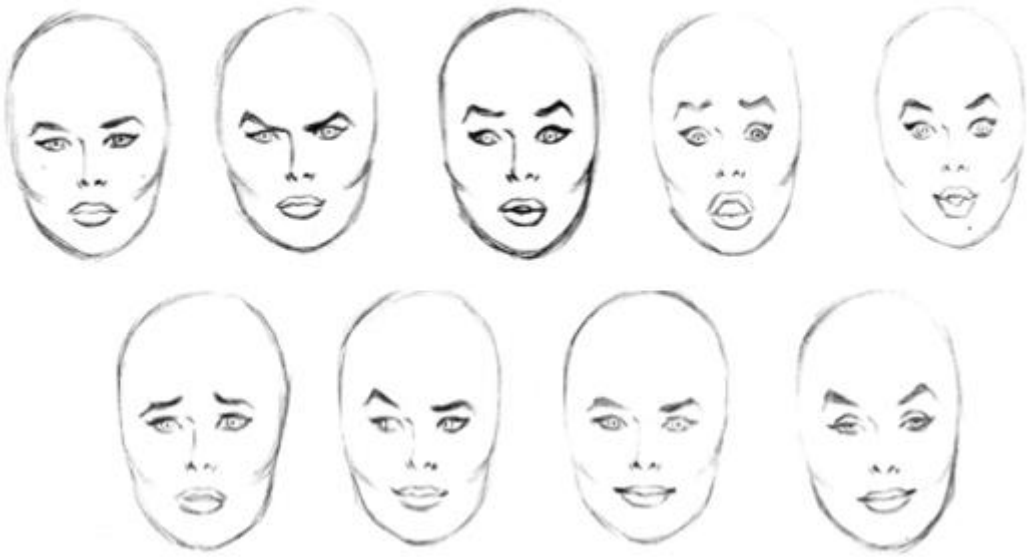
Saya akan mengambil kata-kata Anda untuk fakta bahwa Anda telah setia berlatih menggambar profil wanita. Kami akan berasumsi bahwa Anda telah memahaminya sekarang dan siap untuk menangani gambar tampak depan.



Gambar 2.35 Figure Perempuan (Tampak Depan)

Pertama, gambarlah bentuk telur yang proporsional seperti yang kita coba pertama kali. Kedua, gambar garis mata biasa, di tengah tengkorak. Aturan praktis yang baik untuk Anda-kepala lebar lima mata.

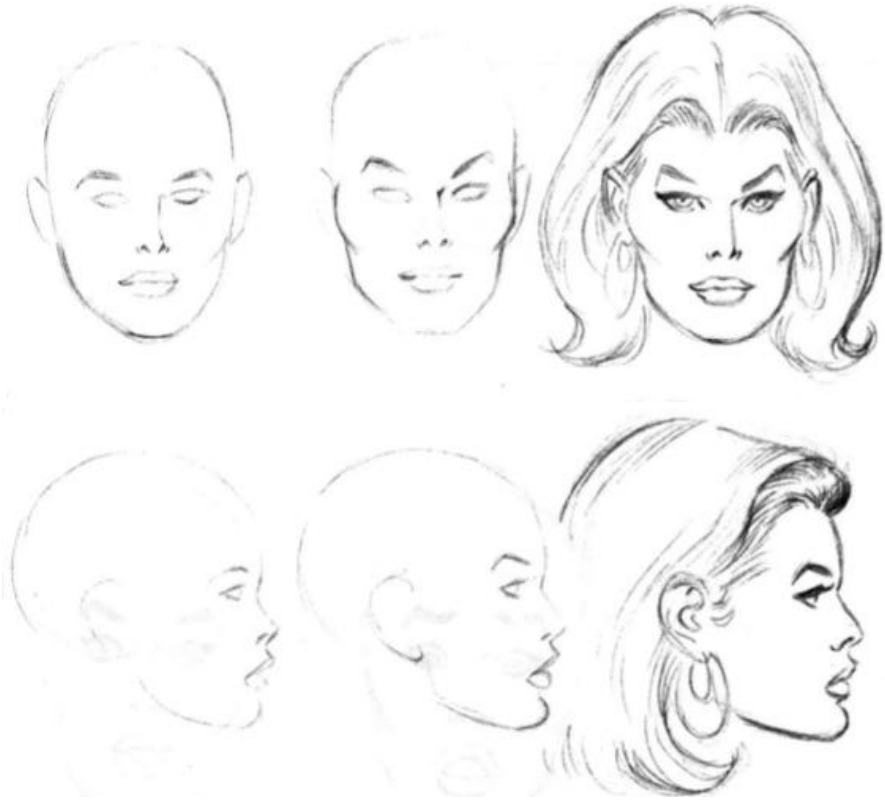
Gambarlah segitiga sama sisi (semua sisinya sama panjangnya) dari bagian luar mata ke garis tengah wajah. Tempatkan garis pipi Anda dan tunjukkan area untuk mulut. Sekitar sepertiga dari bagian atas bibir ke garis mata menunjukkan hidung. Tambahkan alis yang anggun jauh di atas mata, dan buat sketsa di telinga-satu di setiap sisi kepala, lebih disukai. Di sinilah gambar sebenarnya dimulai. Tidak ada jalan pintas untuk ini. Anda harus benar-benar menggambar hidung gadis itu. Pada awalnya, salinlah sebaik mungkin dari yang telah ditunjukkan di sini untuk Anda. Selalu mkae itu sedikit lebih sempit dari lebar satu mata, dan pastikan itu miring ke atas. Temukan lebar mulut dengan menggambar garis dari atas hidung melewati lubang hidung. Bibir atas dan bawah diposisikan dengan melanjutkan garis pipi melalui area mulut. Yang tersisa hanyalah menambahkan kepala rambut menghapus pedoman Anda. Perhatikan lagi bahwa bulu mata adalah massa padat, dan mata sedikit lebih tinggi di luar daripada di sudut dalam,



Gambar 2.36 Sketsa Expresi Perempuan

Secara alami, kemampuan menggambar kepala hanyalah sebagian dari itu. Hal besar adalah untuk dapat menghidupkan kepala, untuk menempatkan ekspresi menarik di wajah. Jadi, di sini kita pergi lagi.

Wajah-wajah di halaman tesis semuanya dibangun persis seperti yang baru saja Anda pelajari. Perhatikan cara mengubah ekspresi sesering yang kita suka cukup dengan membuat sedikit aerasi di mulut, mata, dan alis. Setiap ekspresi jelas. Setiap ekspresi berbeda. Dan setiap ekspresi dapat dikuasai oleh Anda jika Anda hanya mempelajarinya dengan cermat dan mengikuti beberapa tips sederhana ini: Jaga agar wajah wanita Anda tetap sederhana. Jangan gunakan garis ekspresi tambahan di dahi, atau di sekitar mulut atau hidung. Ulangi, Anda tidak perlu banyak baris untuk menampilkan ekspresi, atau untuk mengubah ekspresi. Jaga agar tetap bersih dan terbuka.



Gambar 2.37 Figur Perempuan Jahat

Pelajari wajah Anda sendiri di cermin. Berlatihlah membuat ekspresi yang berbeda sendiri dan lihat apa yang terjadi pada wajah Anda saat melakukannya. Kebanyakan seniman adalah model terbaik mereka sendiri-dan satu-satunya peralatan yang Anda butuhkan adalah cermin. Hampir aturan yang sama berlaku untuk wajah pria dan wajah wanita (mengenai ekspresi). Jadi pelajari bagian ini dengan hati-hati dan terapkan formula yang sama pada berbagai karakter pria yang mungkin ingin Anda gambar.

Jangan pernah lupa - Anda mempelajari aturan dasar, Sangat menyenangkan untuk mengubahnya dan membuat versi Anda sendiri. Tetapi Anda harus mengetahui aturannya dengan sempurna sebelum Anda dapat mulai mengedit atau merevisinya.

Tapi bagaimana dengan sedikit variasi? Misalkan kita ingin menggambar tipe yang lebih canggih, atau wanita yang lebih tua?

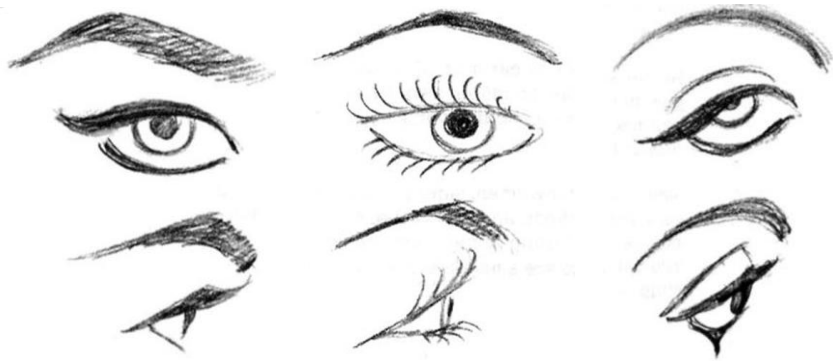
Katakanlah sebuah cerita membutuhkan tipe penjahat yang canggih. Oke, kita membuat garis rahang sedikit lebih bersudut, dan kemudian memberikan lengkungan pada mata. Juga, mari naikkan sudut luar mata dan luruskan sedikit hidungnya. Lihat perbedaannya? Masih wanita yang tampak hebat. Masih mematuhi semua aturan yang kami berikan kepada Anda. Tapi, dengan sedikit perubahan kecil, kami telah membuatnya menjadi tipe yang agak berbeda. Pada baris kedua, kami melakukan hal yang sama pada gadis di profil, untuk menunjukkan kepada Anda bagaimana penampilannya jika Anda berdiri di sampingnya.

Omong-omong, sketsa dua anting berayun itu juga membantu memberi kesan canggih. Secara alami, perhiasan, pakaian, tatanan rambut, dan segala sesuatu tentang seorang wanita (atau pria) membantu menciptakan tampilan dan suasana hati yang tepat.

Gambar 2.38 Sketsa Tokoh Perempuan Jahat

Sekarang, untuk wanita yang agak lebih tua, cukup perbesar rahang sedikit, tambahkan sedikit efek dagu ganda, dan hanya dengan satu garis lengkung di bawah mata, lihat bagaimana Anda memberikan perasaan bengkak (karenanya. pertambahan usia). Dan, seperti yang Anda lihat, anting-antingnya lebih kecil dan lebih konvensional, juga menunjukkan kedewasaan.

Hanya untuk memastikan kita tidak melewatkan apa pun, mari berikan poin-poin penting ini untuk mengingat final sekali lagi, dan mari kita lihat seperti apa mereka jika terjadi kesalahan. Gambar bulu mata seakan memiliki massa. Untuk memiringkan mata ke atas.



Gambar 2.39 Sketsa Mata

Jangan mencoba menggambar bulu mata satu per satu. Jangan menggambar mata terlalu panjang dan sempit. Jangan biarkan mata terpejam. Jangan menggambar alis sebagai kurva sederhana.

Gambar hidung dimiringkan ke atas: gambar lubang hidung kecil. Jangan menggambar hidung terlalu miring. Jangan menggambar lubang hidung yang besar. Jangan menggambar benjolan di hidung. (Itu selalu satu garis halus sederhana). Jangan biarkan ujung hidung menukik.

Gambar 2.40 Sketsa Hidung

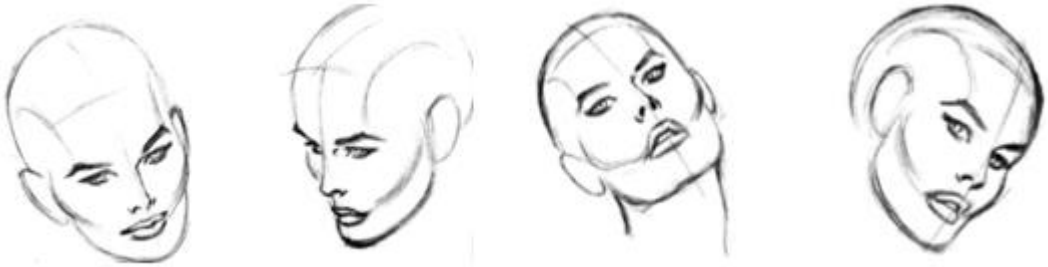
Belajarlah menggambar mulut dengan bentuk yang menyenangkan. Jangan mencoba menggambar bibir busur. Jangan menggambar bibir bersudut.

Gambar 2.41 Sketsa Bibir yang tidak disarankan

Selalu letakkan bibir atas lebih jauh ke depan daripada bibir bawah. Jangan meletakkan bibir atas terlalu jauh ke depan, atau membuatnya terlalu tipis. Jangan membuat dagu menjadi lemah. Jangan membuat bibir terlalu tebal. Jangan biarkan bibir bawah menonjol terlalu jauh ke depan. Jangan membuat dagu terlalu menonjol.

Gambar 2.42 Sketsa Bibir

Cobalah untuk menggambar beberapa ekspresi yang dilihat dari beberapa sudut pandang seperti gambar dibawah ini :

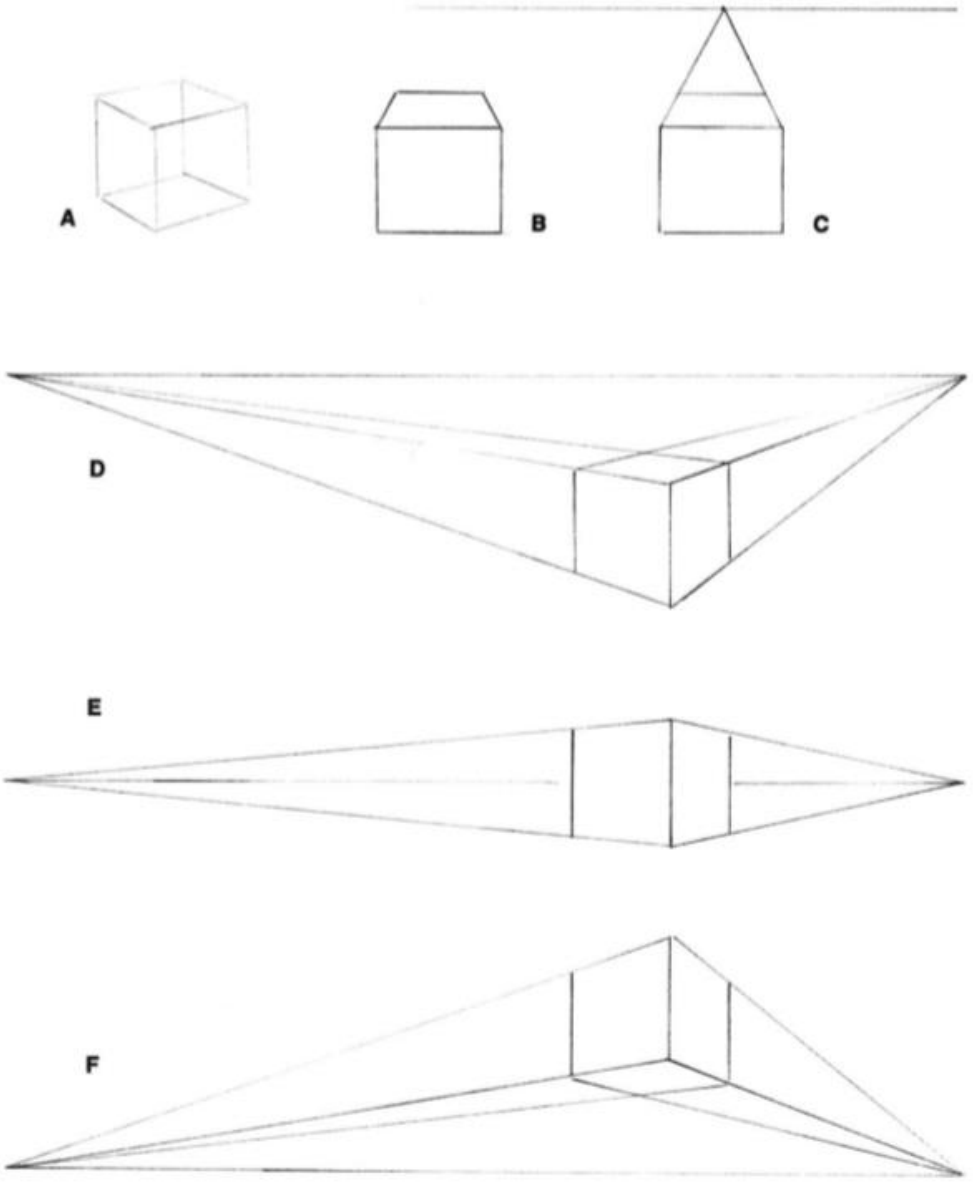


Gambar 2.43 Gambar kepala beserta Ekspresi

BAB 3
PERSPPEKTIF

3.1 Perspektif Bangunan untuk Komik

Seperti biasa, kita akan mempelajari pix pada halaman yang berlawanan. Dan kali ini ada dua kata baru yang harus Anda jadikan bagian dari kosakata sadar dan bawah sadar Anda. Kata-katanya adalah HORIZON LINE. Pada dasarnya garis horizon hanya mewakili tingkat mata pemirsa, yaitu titik dalam gambar di mana mata Anda akan berada jika Anda berada di sana mengamati pemandangan itu.

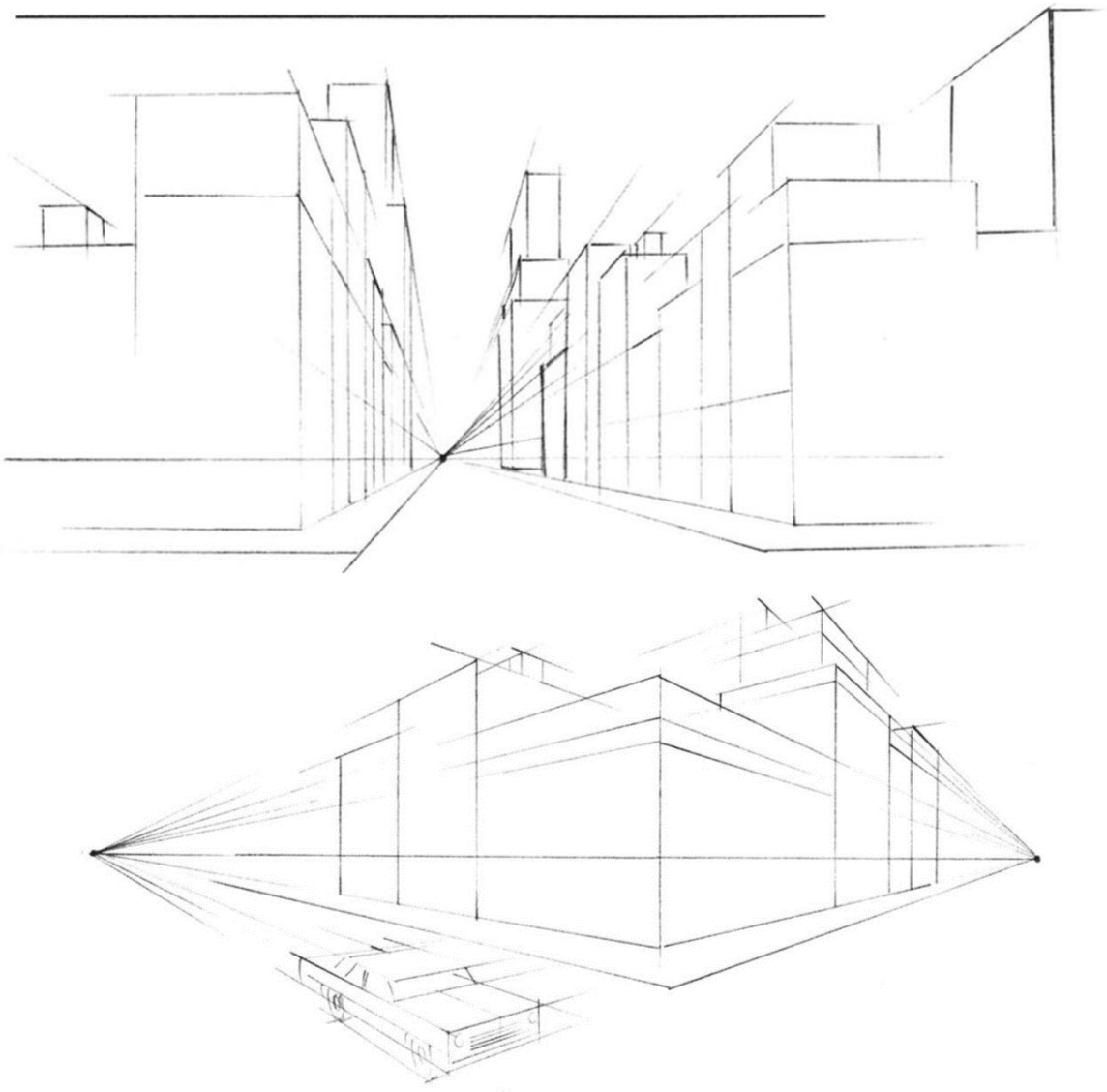


Gambar 3.1 Macam Perspektif

Mari kita mulai dengan beberapa contoh kecil. Perhatikan kubus pada garis pertama gambar (A). Jika Anda mengambilnya dan memutarnya sehingga kita melihatnya secara langsung (B), Anda akan melihat bahwa garis samping di yop tampaknya menyatu di kejauhan. Oke kalau begitu, mari kita lanjutkan menggambar kedua garis itu sampai bertemu (C). Titik di mana mereka bertemu adalah garis cakrawala alami, dan akibatnya sejajar dengan mata kita sendiri. Ini disebut PERSPEKTIF SATU TITIK karena garis perspektif menutupi satu titik.

Namun, Jika kita memutar kubus dan kemudian mengikuti garis konvergen ke tempat pertemuan utama mereka, kita mendapatkan DUA-TITIK-PERSPEKTIF (D) - dan saya tidak akan menghina kecerdasan Anda dengan memberi tahu Anda mengapa kami mengubah namanya . Kebetulan, Anda akan melihat bahwa kubus berada di bawah garis cakrawala dan karena itu di bawah ketinggian mata Anda sendiri.

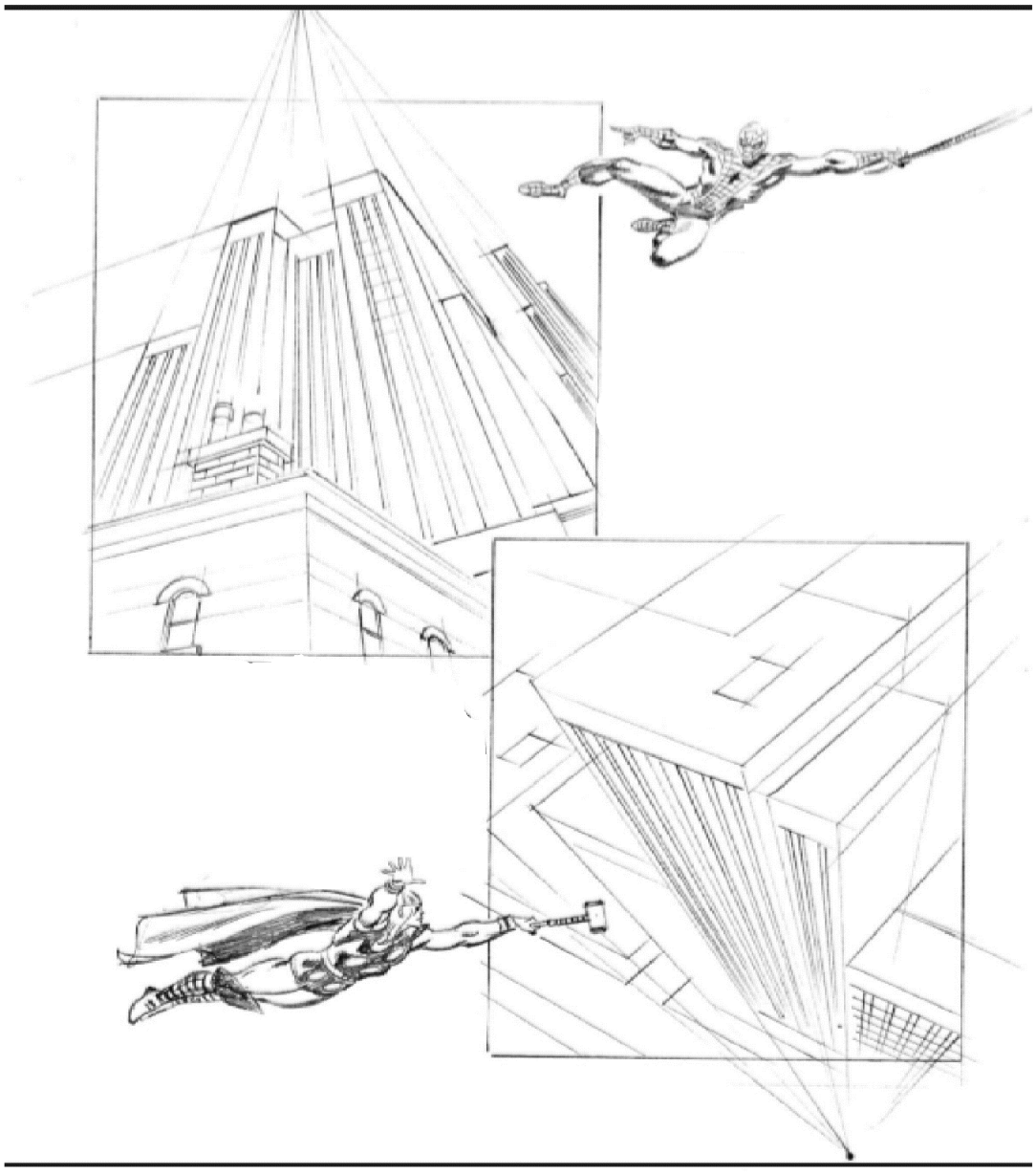
Dalam gambar (E) kami hanya menggambar ulang kubus persis setinggi mata Anda, sedangkan pada gambar (F) kami menggambarnya dengan cara ketiga, menunjukkan cara meletakkannya di atas ketinggian mata.



Gambar 3.2 Sketsa dari 2 Perspektif

Dalam gambar pertama ini, terlepas dari ukuran pemandangan dan jumlah bangunan, Anda akan melihat bahwa semuanya menyatu menuju satu titik; Oleh karena itu, ini adalah PERSPEKTIF SATU TITIK.

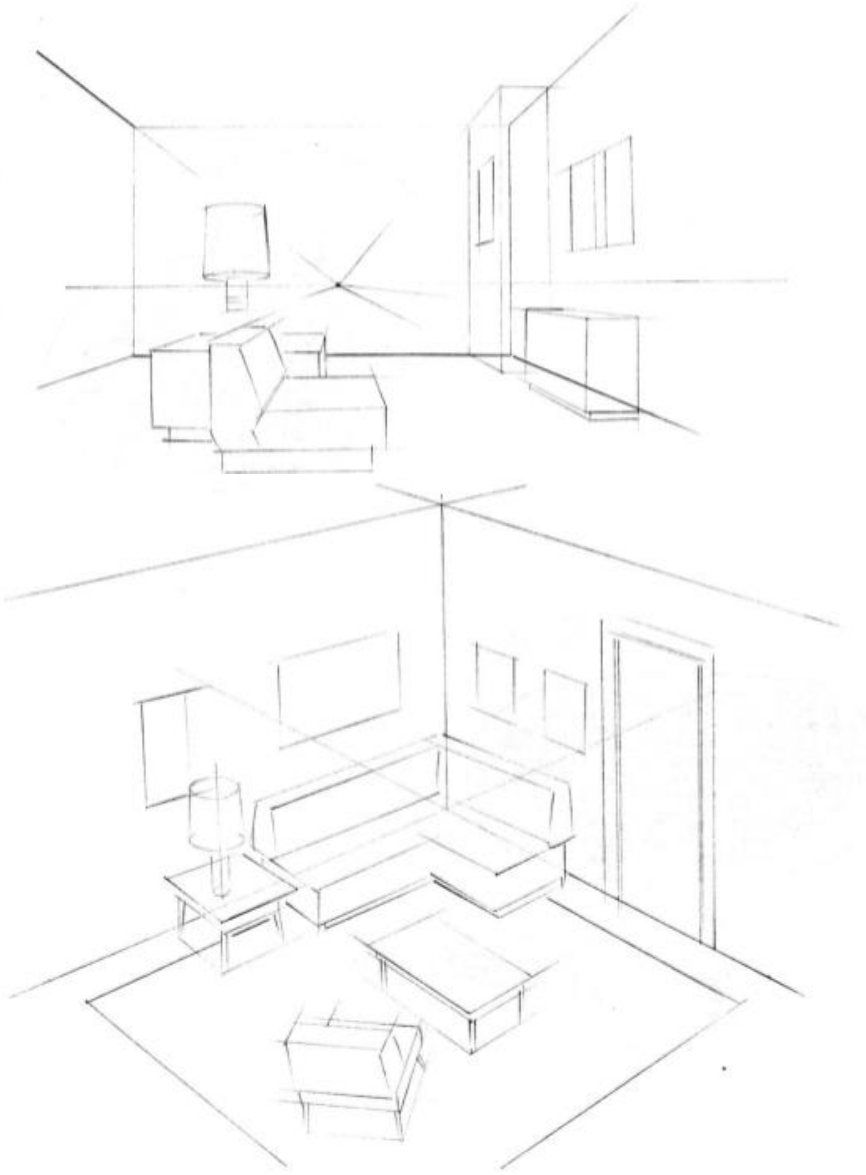
Garis perspektif konvergen ke dua titik yang berbeda (sepanjang garis cakrawala smae); Oleh karena itu, kami memiliki contoh yang tidak dapat disangkal dari - TA DAAAA - PRSPEKTIF DUA TITIK



Gambar 3.2 Sketsa Dari 2 Perspektif Dengan Tokoh

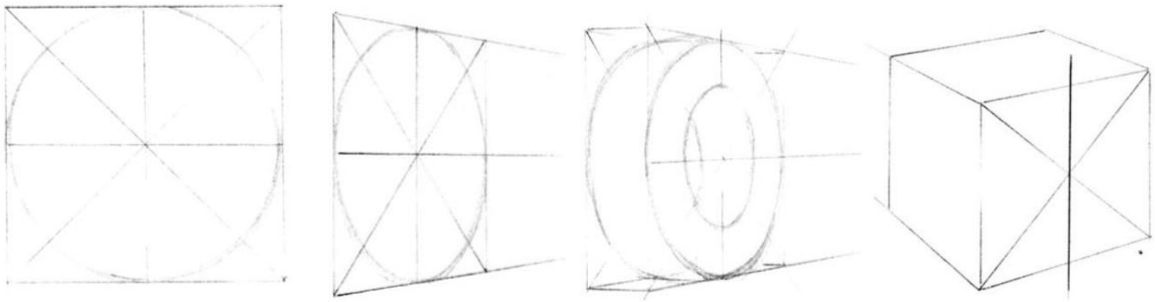
Gambar ini menawarkan contoh adegan yang mengandung PERSPEKTIF TIGA TITIK. dapatkah Anda menemukan tiga titik hilang? Titik di mana garis konvergen bertemu dan TITIK HILANG. Titik Hilang Ketiga pada ilustrasi atas tidak sampai ke cakrawala. Sementara titik hilang pertama dan kedua pergi ke cakrawala, yang ketiga naik jauh di atas, dan hanyalah

titik yang berubah-ubah; Sama seperti yang ketiga di panel bawah ini melakukannya dengan cara yang sama sewenang-wenangnya,



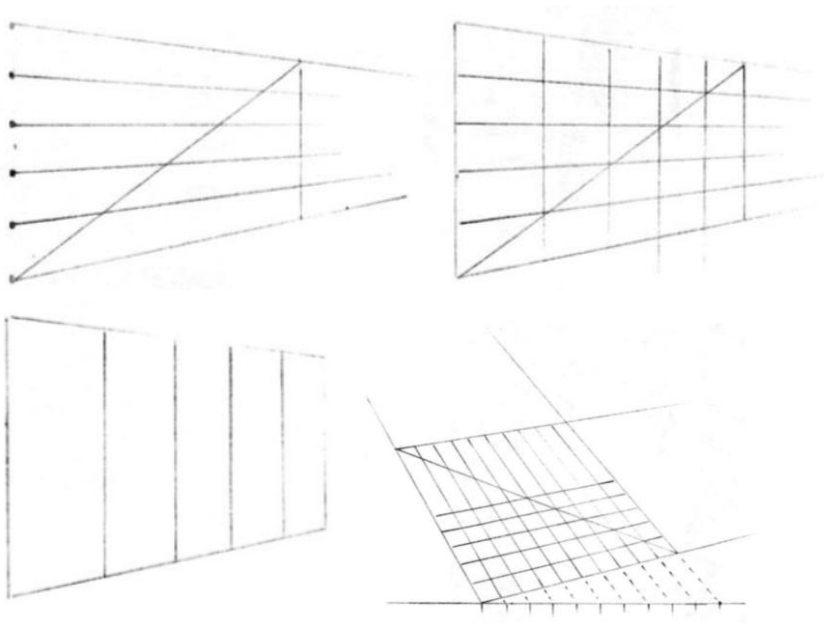
Gambar 3.3 Perspektif Ruangan

Lihatlah gambar diatas, ini terlihat sangat natural dan terlihat dalam sebuah perspektif. Pada kedua gambar diatas, sudut pandang yang digunakan adalah level (garis horisontal) dan titik hilangnta berada dalam urutan, untuk menunjukkan bahwa semuanya sejajar dengan baik dalam pandangan mata. Tak penting dimana sudut pandang orang yang melihat, semuanya jatuh ke tempatnyadengan baikkarena perspektifnya benar. Kita semua tahu bahwa lingkaran sempurna akan cocok dengan sempurna di dalam persegi yang sempurna seperti gambar disebelah kiri.



Gambar 3.4 Perspektif Bangun Ruang

Akan tetapi, jika kita mengubah angle nya (posisi) pada lingkaran, maka lingkaran juga akan berubah menjadi oval seperti gambar sebelah kanan: Kemudian sekarang, jika kita menggambar sebuah kubus (dua persegi dalam perspektif, sisi demi sisi), dan kemudia gambar dua oval didalam kubus, dan gabungkan 2 oval tersebut, maka kita akan melihat sebuah ban dalam perspektif. Hanya berpikir Anda ingin melihat bagaimana membagi bentuk persegi menjadi dua dalam perspektif yang tepat.



Gambar 3.5 Gambar Perspektif Bangun Ruang

Titik pusat yang tepat adalah di mana dua garis bertemu. Sejak anda menemukan titik sempurna (dalam perspektif) ini sudah terbagi, lihat gambar dibawah ini: Misalkan Anda ingin membagi dinding menjadi lima bagian yang sama, tetapi untuk memperumit prosesnya, dinding digambar dalam perspektif (dengan garis mengarah ke titik hilang yang jauh). Anda cukup menggunakan prosedur yang sama seperti yang kami tunjukkan pada contoh #2 di atas - tandai lima pembagian yang sama di sisi dinding dan kemudian tarik garis lurus dari sudut kita ke sudut, lihat gambar disebelah kiri. Titik pembagian Anda akan ditemukan persis di mana garis-garis itu bersilangan. Selanjutnya, hapus garis panduan asli, dan Anda berakhir dengan lima divisi vertikal yang sama, semuanya dalam perspektif yang benar.

Cara menggambar lantai kotak-kotak dalam perspektif:

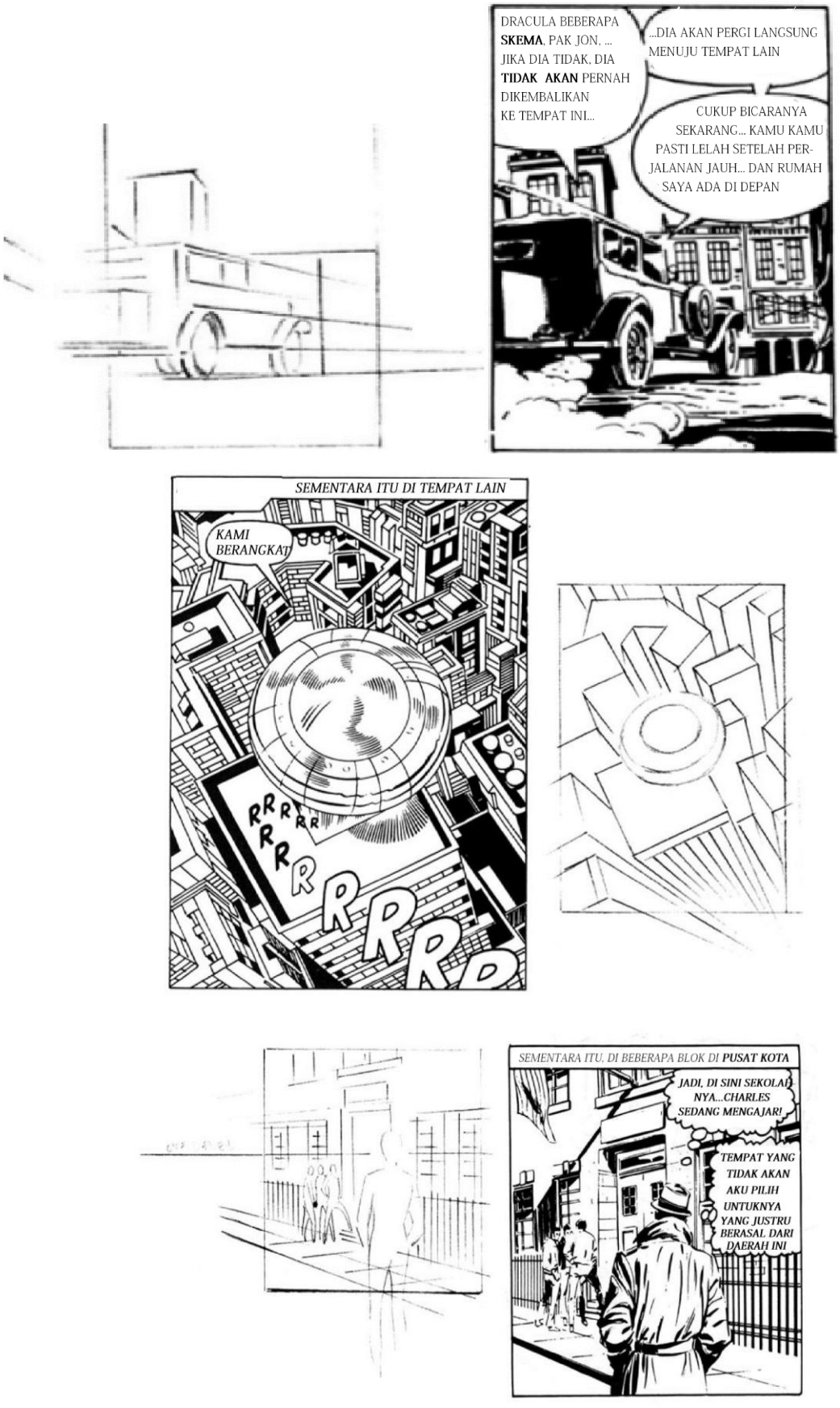
- Gambarlah bentuk persegi dasar Anda, pada sudut mana pun yang Anda inginkan.
- Pada garis yang sejajar dengan bagian bawah gambar, tandai kotak sebanyak yang Anda inginkan, dibagi rata.
- Dari titik-titik itu, sekarang gambar garis yang memanjang menuju titik hilang.
- Tambahkan garis diagonal Anda, dan di mana ia melintasi garis yang telah Anda gambar, Anda memiliki titik pembagian yang tepat untuk kuadrat sempurna dalam perspektif.

Perspektif memberikan penggambaran dimensi kedalaman dengan menggunakan titik hilang (VP) pada garis horozon yang jauh dan pemendekan (ketika suatu objek seolah-olah datang ke arah pengamat). Garis horizon terkait dengan ketinggian mata pemirsa. Jika titik hilang telah ditempatkan terlalu berdekatan. Gambar akan tampak terdistorsi. Bereksperimenlah dengan subjek Anda untuk menemukan posisi yang nyaman bagi VP.

Gambar disamping merupakan gambar yang didasarkan pada PERSPEKTIF TIGA TITIK. Coba Anda amati dengan seksama, apakah gambar tesebut gambar Perspektif Tiga Titik? Sedangkan, gambar yang berada dibawah ini merupakan PERSPEKTIF SATU TITIK simpel, jauh dibawah ketinggian mata. Ketinggian mata benar-benar berada di bawah ban mobil, ini karena seakan Anda beada dalam gambar tesebut.

Gambar 3.6 Pengaplikasian Perspektif dari atas

Gambar dibawah ini merupakan pandangan luas TIGA TITIK PERSPEKTIF mata burung:



Gambar 3.7 Perspektif 3 Titik

Sedangkan gambar dibawah ini merupakan gambar partikular yang menunjukkan bagaimana menempatkan tokoh-tokoh itu sendiri ke dalam perspektif yang tepat dalam adegan-adegan khas Marvel. Berikan perhatian khusus di mana ketinggian mata di setiap panel, serta lokasi berbagai titik hilang

Gambar 3.8 Pengaplikasian Perspektif dalam Komik

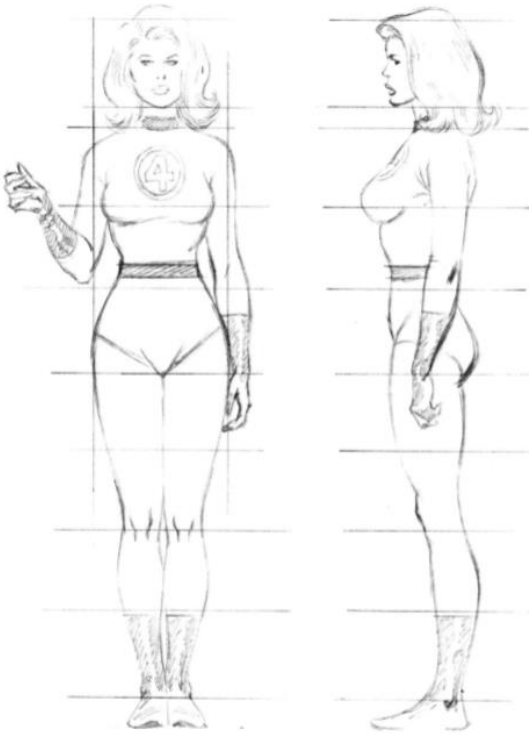
BAB 4
TOKOH KOMIK

4.1 Menggambar Tokoh

Tokoh Pria

Gambar 4.1 Superhero Pria

Mungkin ada sesuatu yang lebih penting daripada menggambar sosok dalam karya seni komik digital, tetapi kami pasti tidak tahu apa itu. Semuanya didasarkan pada cara Anda menggambar karakter: pahlawan, penjahat, dan gerombolan bintang pendukung yang tidak pernah berakhir.



Gambar 4.2 Superhero Wanita

Komik digital superhero adalah cerita tentang orang-orang. Dan kami akan mencoba mengajari Anda semua yang harus Anda ketahui tentang menggambar orang-orang itu dan menggambar mereka sedramatis dan sehebat mungkin.

Kebanyakan pria rata-rata tingginya sekitar enam setengah kepala. Jika kita menggambar horo, dia harus terlihat seperti pahlawan—dia harus proporsional. Sayangnya, proporsi tinggi enam setengah kepala yang noemal akan membuatnya tampak agak gemuk ketika digambar di majalah marvel.

Tak perlu dikatakan, kami juga membuat bahunya bagus dan lebar, dan pinggulnya benar-benar sempit. Secara alami, seperti yang akan segera kita lihat, jantan ditarik jauh lebih bersudut daripada betina. Hal lain yang baik untuk diingat adalah - siku jatuh sedikit di bawah pinggang. Ini berlaku untuk pria dan wanita.

Tokoh Wanita

Dan berbicara tentang wanita—di mana Reed Richards tanpa Sue-nya yang memukau? Perhatikan bahwa dia juga memiliki tinggi delapan tiga perempat kepala, dengan pinggulnya jauh lebih lebar dalam kaitannya dengan bahunya daripada pada pria.

Jelas, kami tidak menekankan otot pada wanita. Meskipun kami menganggap dia bukan orang yang lemah, seorang wanita tertarik untuk terlihat halus dan lembut sebagai lawan dari penampilan pria yang berotot dan bersudut.

Kami juga menemukan bahwa lebih baik menggambar kepala perempuan sedikit lebih kecil daripada laki-laki. Bahkan, dia umumnya digambar agak lebih kecil di seluruh, kecuali bagian dada.

Sebagai panduan, Anda mungkin ingat bahwa tangan (pada pria dan wanita) selalu jatuh di tengah paha pada tubuhw ketika sosok itu berdiri.

Gambar 4.3 Figur Superhero

Tujuan utama dari illo ini (kita akan menghemat banyak uang penerbit kita dalam penyusunan huruf dengan tidak mengeja seluruh kata "ilustrasi") adalah untuk menunjukkan perbedaan antara cara kita menggambar laki-laki yang normal dan tampan dan yang proporsional secara heroik. Super hero.

Perhatikan bahwa superhero lebih besar, dengan bahu yang lebih lebar, lengan dan kaki yang lebih berotot, dada yang lebih berat, bahkan postur yang lebih mengesankan. Tidak ada yang terlihat lemah tentang fellaa di sebelah Captain America, tetapi Superhero hanya harus terlihat lebih mengesankan, lebih dramatis, lebih mengesankan daripada pria rata-rata.

Mungkin satu hal yang paling penting untuk diingat adalah bahwa Anda harus ingat bahwa Anda harus selalu sedikit melebih-lebihkan kualitas heroik pahlawan Anda, dan berusaha untuk mengabaikan atau menghilangkan kualitas negatif, tidak dramatis. Lihat gambar Dr. Doom disebelah kanan paragraf ini yang sangat kejam. Yang di atas adalah rendering pejalan kaki yang agak biasa dari tuan kita Latveria, seperti yang mungkin ditafsirkan oleh seniman non-Marvel rata-rata, catchpenny, Yang di bawah ini adalah Doc dazzlin yang digambar dalam gaya Marvel yang dinamis.

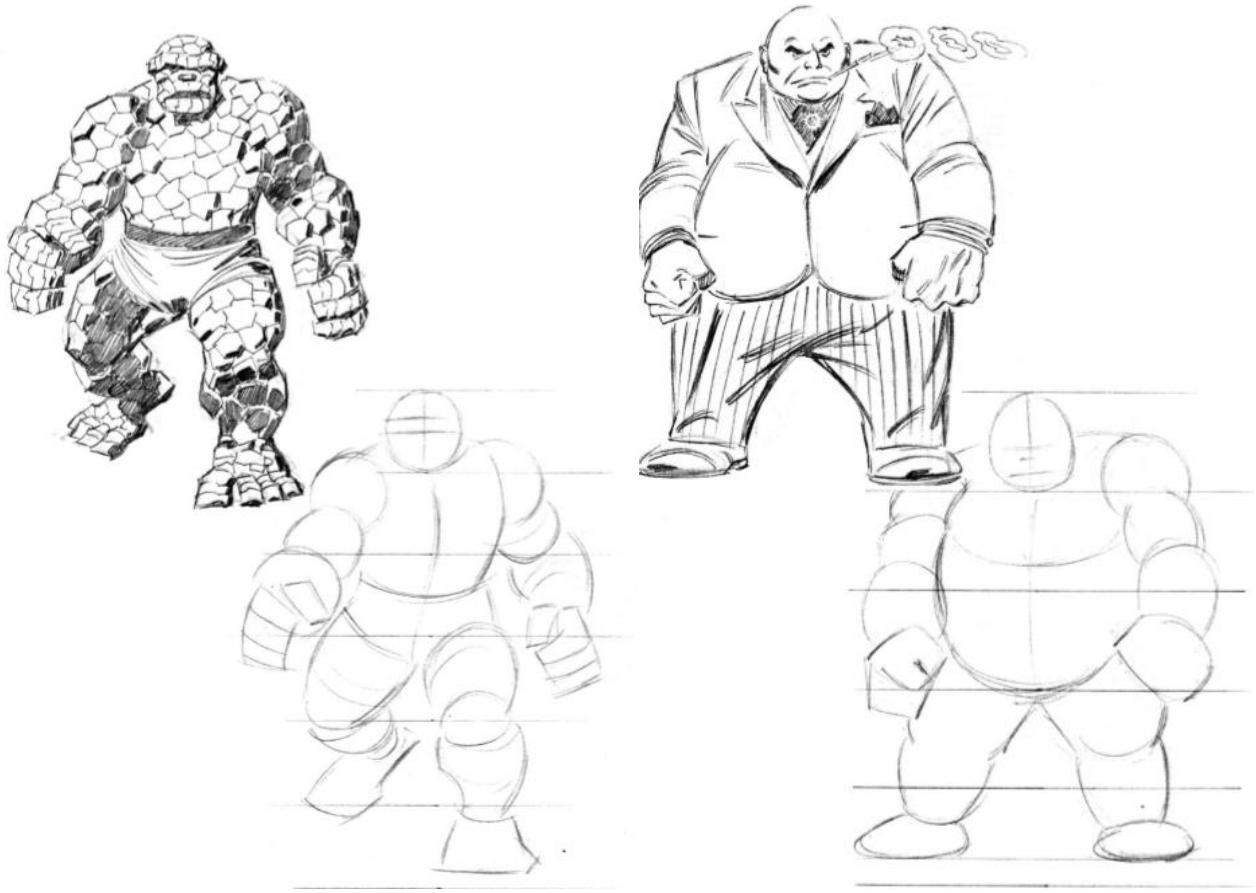
Gambar 4.4 Dr. Doom – Karakter Jahat

Meskipun pada dasarnya tidak ada yang salah dengan gambar di atas, Anda dapat melihat bahwa gambar di bawah ini lebih dilebih-lebihkan. Lengan dan kaki Doc lebih berat, lebih mengesankan. Kakinya ditanam lebih jauh, memberi lebih banyak bobot dan keagungan pada pendiriannya. Tuniknya sedikit melebar, menunjukkan perasaan beraksi meskipun karakternya berdiri diam. Dadanya lebih besar, lebih besar, dan tangannya lebih besar dan lebih kuat.

Perbedaannya agak halus-tapi yang di atas adalah cara Marvel akan melakukannya. Penting bagi Anda untuk melatih mata Anda untuk menangkap variasi yang sulit dipahami tetapi penting ini. Mereka dapat mengeja perbedaan antara karya seni yang hebat dan karya seni yang memadai. Dan kami tidak pernah ingin menganggap Marvelite sebagai kurang dari hebat!

Secara alami, ada pengecualian untuk setiap aturan. Meskipun kami memberi tahu Anda bahwa pahlawan super rata-rata memiliki tinggi delapan tiga perempat kepala, Anda dapat bertemu dengan karakter caddly seperti The Thing yang mungkin hanya setinggi enam kepala.

Satu hal yang harus selalu Anda ingat, pelajari aturannya dari ini, jadikan mereka bagian dari bank memori permanen Anda, tetapi selalu fleksibel. Terkadang Anda ingin sedikit meregangkan aturan. Poin kuncinya adalah ini-Anda hanya bisa setelah Anda mempelajarinya dengan sempurna.



Gambar 4.5 Karakter Gemuk (Kiri: Pahlawan; Kanan: Penjahat)

Untuk menunjukkan kepada Anda bagaimana menangani karakter yang tingginya hampir lima kepala. Triknya adalah membuatnya jongkok tanpa membuatnya terlihat seperti pantywaist. Semakin besar Anda membuat kepala proporsional dengan tubuh, karakter yang lebih berat dan lebih besar akan terlihat.

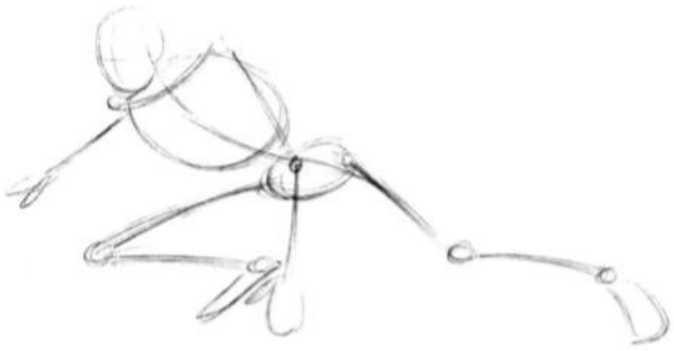
4.2 Menggambar Tokoh Heroik

Kebanyakan anion dapat menggambar sosok tongkat. Mereka sederhana, menyenangkan, dan yang terpenting, mereka adalah cara termudah bagi Anda untuk mendapatkan aksi dan posisi yang Anda inginkan untuk karakter Anda.

Jangan mencoba membuat gambar lengkap sekaligus. Habiskan semua waktu Anda untuk mencoret-coret dengan figur tongkat. Tetaplah bersama mereka selama berjam-jam, berhari-hari, berminggu-minggu jika Anda mau, agar mereka menjadi kebiasaan bagi Anda, sampai Anda dapat membuat hampir semua pose yang dapat Anda pikirkan.

Gambar 4.6 Sketsa Awal Gerakan Karakter

Contoh mudah musuh, menggambar Iron Man di sebuah chouch, akan muncul di beberapa penjahat jahat. Pertama, Anda mendapatkan posisi yang tepat untuknya melalui figur tongkat sederhana.



Gambar 4.7 Tahap Kedua Gerakan Karakter

Kemudian Anda membangun tubuhnya (daging itu keluar) dengan menambahkan silinder seperti yang kita coba di bab 2. Catatan: Selalu "menggambar" sosok itu. Artinya, bahkan jika beberapa bagian tubuh akan disembunyikan oleh lengan atau kaki, tariklah melaluinya. Anda dapat menghilangkannya nanti ketika Anda menambahkan anggota tubuh yang akan menyembunyikannya, tetapi dengan menggambar, Anda memastikan bahwa Anda telah menempatkan setiap bagian anatomi di tempat yang tepat.

Gambar 4.8 Tahap ketiga Gerakan Karakter

Akhirnya, setelah selesai menyempurnakan gambar, Anda menghapus garis konstruksi yang telah ditarik melalui dan mendapatkan hasil seperti gambar akhir 'Shell-head' ini.

Gambar 4.9 Tahap Akhir Gerakan Karakter

Mari kita coba menggambar Spiderman. Kami memutuskan pose yang ingin kami gambar dan mulai menggambarnya. Perhatikan cara lutut kirinya menekuk ke arah Anda? Itu disebut "Perpendekan". Itu banyak dilakukan dalam karya seni komik digital.
Dan di sinilah kita mulai menyempurnakannya lagi. Tambahkan saja silinder kecil yang pintar itu saat Anda pergi. Lihat mengapa kami menekankan mereka sebelumnya?

Kami tidak ingin berpura-pura bahwa proses penyempurnaan adalah timur seperti yang kami buat di sini. Ini tidak. Tetapi semakin Anda mengerjakan ini, semakin mudah jadinya. Yang penting adalah melatih mata Anda sampai garis hampir mulai terbentuk dalam imajinasi Anda sebelum Anda mulai meletakkannya di atas kertas.

Gambar 4.10 Sketsa Karakter Spiderman

Nah, bagi Anda yang menguasai kubus dan bagi Anda yang sangat memahami konstruksi sosok manusia, ada pendekatan lain untuk membentuk tubuh. Ini sesederhana dan sejelas proses sederhana - mencoret-coret! Jadi, jika Anda seorang siswa yang lebih maju, Anda mungkin mendapatkan tendangan dari ini.

Jangan pernah meremehkan pentingnya mencoret-coret Setelah Anda memulai dengan figur tongkat Anda, bangunlah dengan mencoret-coret - seperti pada gambar di halaman ini. Ini seperti menjadi scuptor dan membangun sosok dengan tanah liat. Anda hanya terus menambahkan garis-garis kecil yang longgar ini sampai gambar mulai terbentuk.

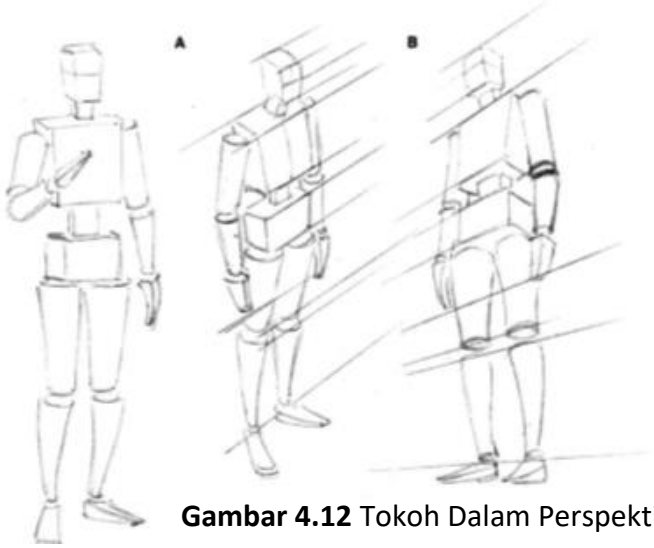
Gambar 4.11 Sketsa Tokoh Thor

Hal penting lainnya tentang mencoret-coret adalah membantu Anda melonggarkan dan merasakan gerakan dan tindakan. Lakukan coretan Anda dengan ringan, dan cobalah

latih mata Anda untuk melihat garis yang benar dan menolak garis yang tidak benar. Kemudian, saat Anda terus membentuk gambar dengan pensil Anda, Anda menekankan garis-garis penting dan akhirnya kehilangan yang lain.

4.3 Menggambar Tokoh dalam Perspektif

Anda hampir tidak pernah melihat sosok lain dalam perspektif datar. Biasanya ada beberapa bagian tubuh yang miring ke arah Anda, atau miring ke belakang dari Anda, atau miring dalam beberapa cara atau lainnya.

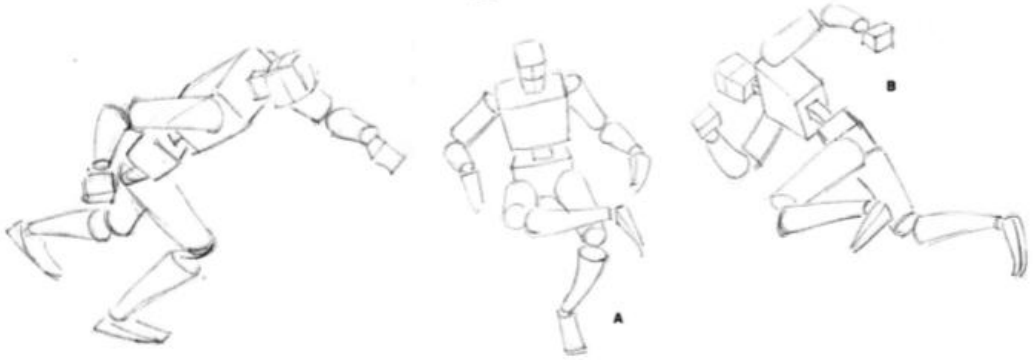


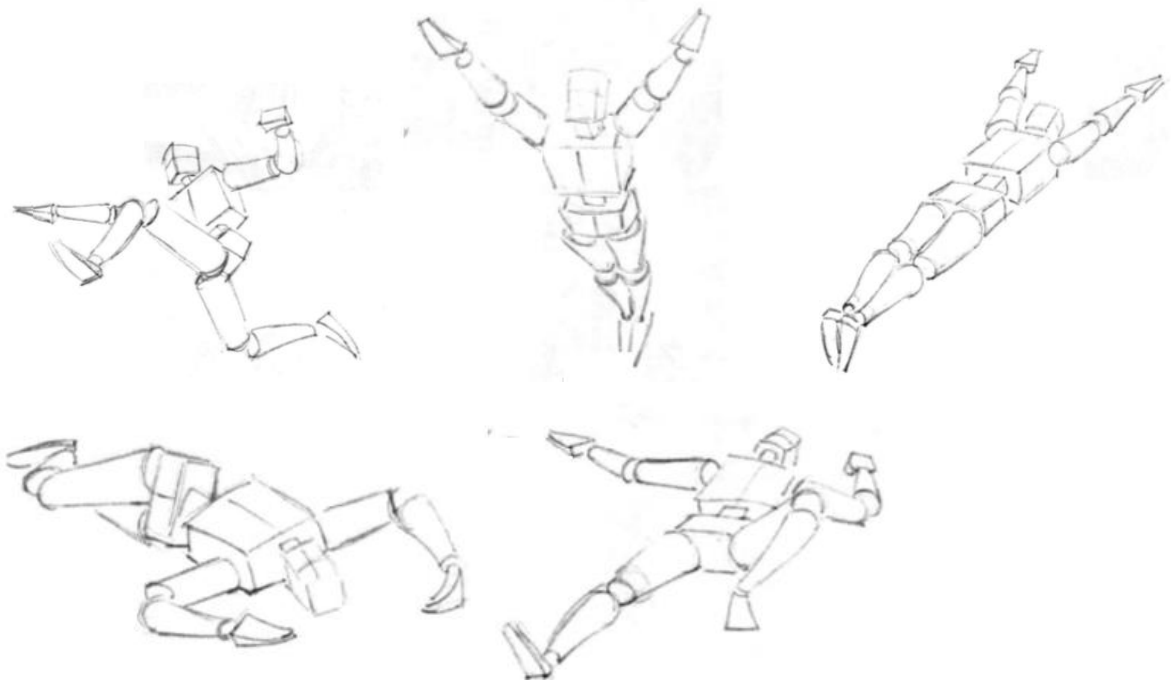
Gambar 4.12 Tokoh Dalam Perspektif

Setiap seniman komik yang kompeten harus tahu bagaimana menangani masalah "memperpendek" tubuh ini - dan Anda tidak terkecuali. Di sini, sekali lagi, latihan kita dengan bola, kubus, dan silinder akan membantu kita. Menggunakan bentuk-bentuk geometris untuk tubuh akan memudahkan untuk memecahkan masalah vital dari pemendekan sosok.

Seperti yang ditunjukkan oleh pix pada halaman depan, ketika bentuk-bentuk ini dimiringkan dari mata Anda, mereka tampak mendatar atau menjadi lebih pendek. (Dari situlah kata "foreshorten" berasal. Objek tampaknya semakin pendek karena miring ke arah "depan").

Gambar di halaman ini merupakan eksperimen sederhana yang bisa Anda coba. Pegang gelas minum lurus di depan Anda. Sekarang, miringkan perlahan ke belakang. Lihat bagaimana tubuhnya tampak memendek seperti yang Anda lakukan. Itu memperpendek. Aturan yang sama berlaku apakah Anda berada di atas gambar dan melihat ke bawah (A), atau di bawahnya dan melihat ke atas (B)





Gambar 4.12 Gerakan Tokoh Dalam Perspektif

Saat Anda menganalisis gambar di halaman depan, perhatikan bagaimana kubus dan silinder selalu memendek saat menjauh dari Anda. Faktanya, mungkin membantu Anda untuk menganggap keseluruhan gambar sebagai sekelompok blok bangunan yang terhubung. Artis (Anda) memiliki tugas untuk merangkainya dan mengaturnya dalam posisi yang tepat—membuat jahitan menjadi lebih pendek dengan benar saat dimiringkan dari mata penonton.

Pada Halaman berikutnya, Anda akan melihat contoh berbagai masalah dalam perspektif yang diambil dari gambar sebenarnya yang muncul di Marvel Comics. Di sebelah setiap gambar. Berikut adalah sketsa "blok bangunan" dan garis perspektif untuk menggambarkan bagaimana masing-masing diselesaikan oleh seniman.

Dengan membandingkan gambar yang telah selesai dengan sketsa blok bangunan yang sesuai, Anda seharusnya dapat melihat bagaimana aturan yang telah kami berikan kepada Anda berlaku untuk hampir semua jenis ilustrasi.

Berikut merupakan beberapa contoh tokoh dalam perspektif :

AKU HARUS TERUS
MENDORONG DIA, BUAT
DIA MERASA DIA MELAWAN
BERPERANG HEBAT
UNTUK MENYELAMATKAN
RAKYATNYA!

Gambar 4.12 Karakter Dalam Perspektif yang berbeda-beda

Perhatikan dua celana ketat orang jahat berpakaian hitam kita di atas. Jelas, dalam kehidupan nyata mereka berdua memiliki ukuran yang sama. Namun, dalam pose yang diperpendek secara dramatis ini, lihat bagaimana paha kanannya tampaknya telah menjadi jauh lebih pendek daripada kirinya, karena itu miring pada sudut yang begitu parah dan

menunjuk hampir langsung ke arah kita - seperti yang terungkap dengan sangat jelas dalam sketsa blok bangunan yang menyertainya.

Hal yang sama berlaku untuk bidikan The Thing, di sisi kanan halaman depan. Lihat betapa jauh lebih pendeknya kaki kirinya—dan lengannya yang tinggi, juga—keduanya karena sudut ekstrem di mana mereka digambar. Penggunaan pemendekan yang terampil inilah yang membuat sosok tampak benar-benar hidup saat beraksi di halaman cetak.
Pergerakan angle lainnya dengan perspektif dibawah ini :

Gambar 4.13 Pergerakan angle Karakter

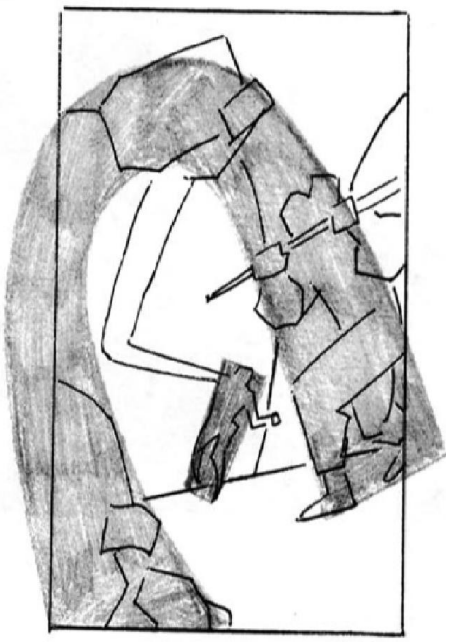
BAB 5
KOMPOSISI DAN DIALOG

Sebut saja komposisi, sebut saja desain - semuanya menambahkan satu poin vitalitas penting: Anda harus menyatukan gambar Anda sehingga enak dipandang dan pesannya tersampaikan dengan jelas dan menarik.. Satu aturan penting Anda tidak boleh dilupakan adalah - semakin sederhana desainnya, semakin mudah bagi pembaca untuk memahami dan menikmatinya. Buat desain Anda menarik, jalak, kuat-tapi tetap sederhana. Mari kita pertimbangkan halaman yang menghadap. Di samping tiga panel tipikal, kami telah menggunakan diagram berbayang untuk menunjukkan aliran desain yang sederhana dan langsung.

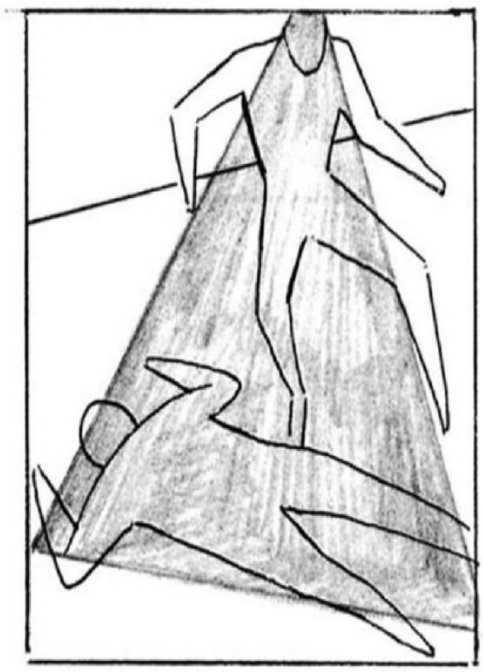
Dalam setiap contoh, perhatikan bagaimana elemen terpenting dari setiap panel berada di dalam area yang diarsir. Meskipun area ini tampak seperti formasi abstrak, mereka menciptakan gambar yang menyatu. Elemen-elemen penting dikelompokkan bersama daripada tersebar. Area yang diarsir ini, bentuk utama ini, sebenarnya dirasakan oleh seniman saat dia menggambar. Bentuknya tidak pernah digambar terlebih dahulu, dengan elemen kemudian diperas di dalamnya. Sebaliknya, gambar awalnya dibuat sketsa dengan area yang diarsir terbentuk di benak seniman. Terkadang, setelah gambar digambar, terlalu banyak elemen penting yang berada di luar area dasar yang diarsir. Dalam kasus seperti itu, seniman mengubah gambarnya sampai semuanya berada dalam massa yang menyenangkan dan terpadu.

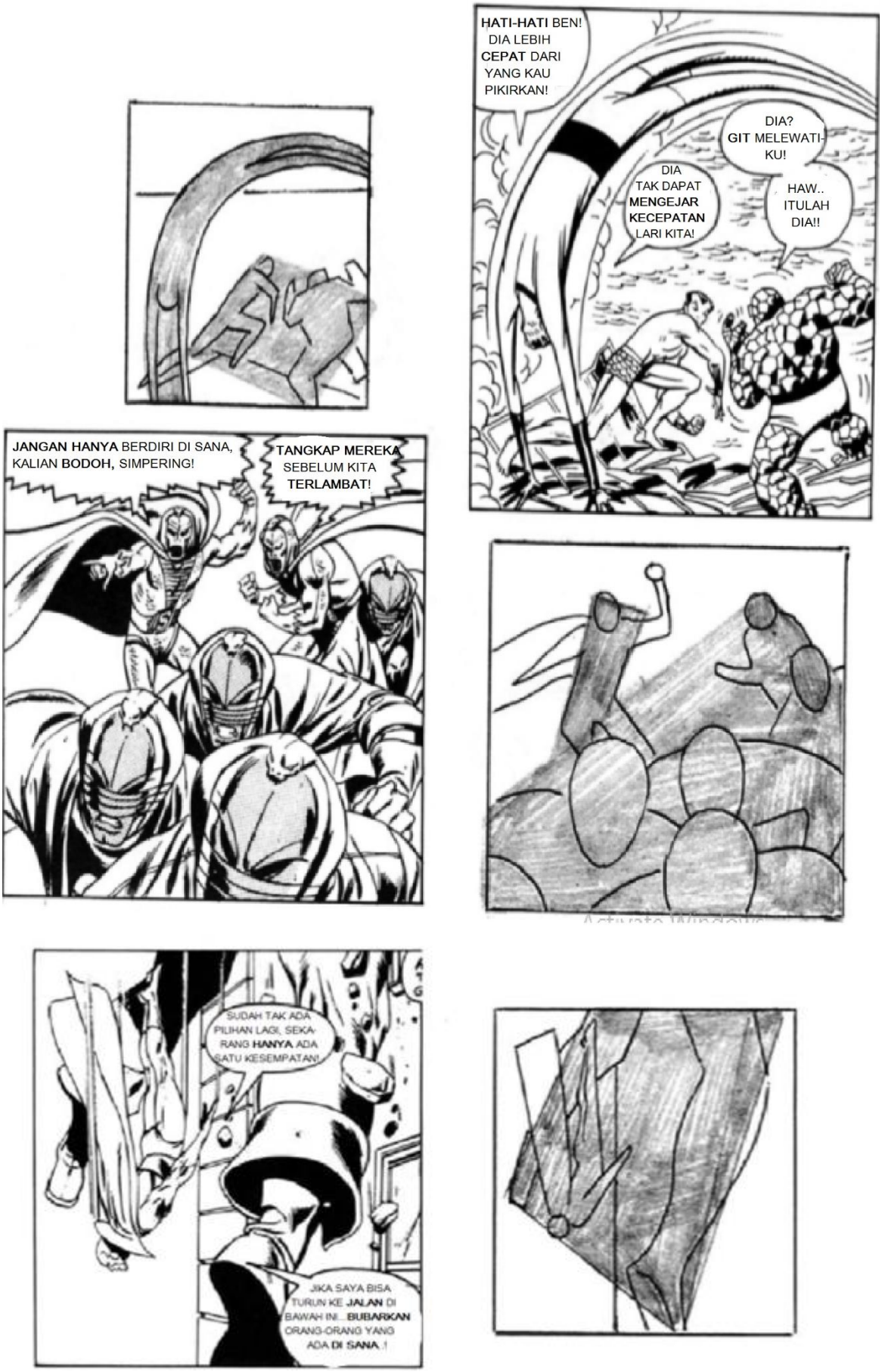
Setelah Anda melatih mata Anda untuk menemukan pola seperti itu, gambar yang paling rumit akan menemukan dirinya sendiri untuk analisis serupa segera setelah Anda melihatnya Sebenarnya, mari kita membalik halaman dan mempelajari beberapa contoh tambahan, mengingat bahwa tidak ada dua bentuk cenderung seperti:

KAU PIKIR, RICHARD...
MENYERANG KE ARAH SUARAKU!
TAPI KAU KELUAR DARI ELEMENMU
SAAT 1 BAT-TLE DENGAN CARAKU BERTARUNG TERBAIK!

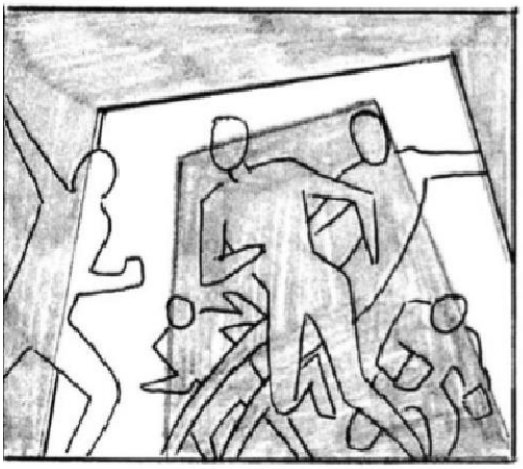


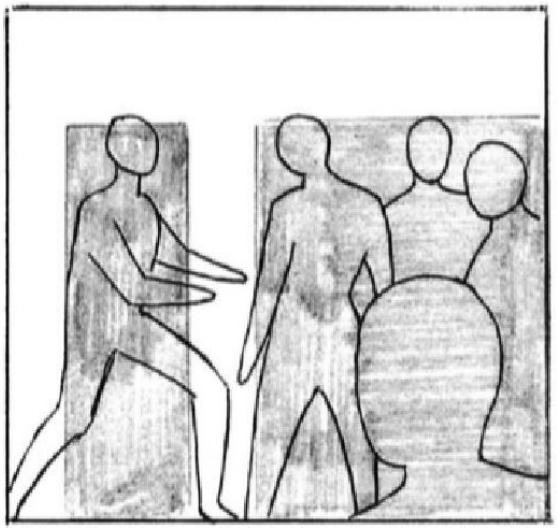
DAN DARI LEHERNYA YANG TERBAKAR
SEMUA JADI TERASA SANGAT PANAS

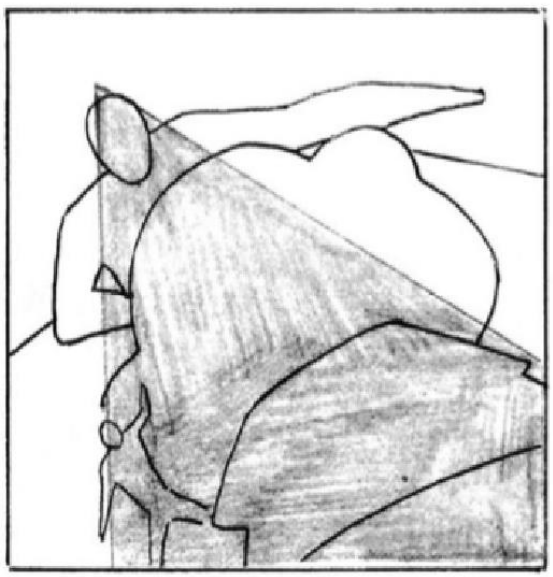




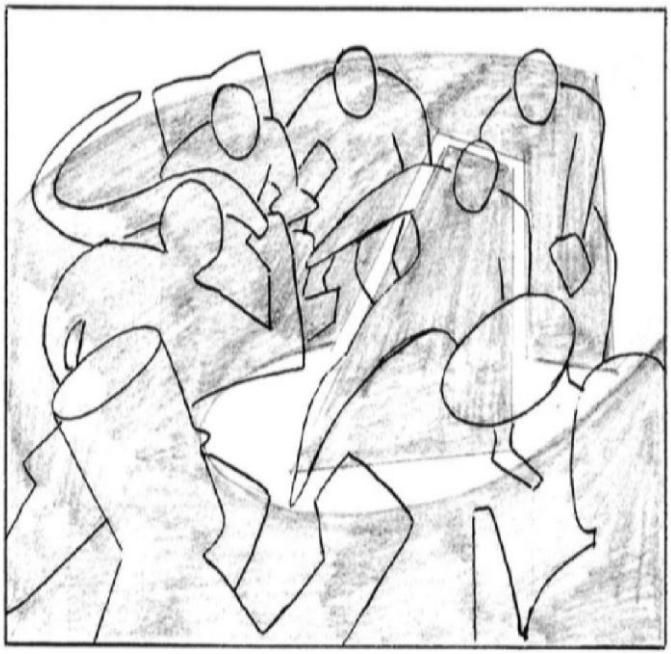
Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

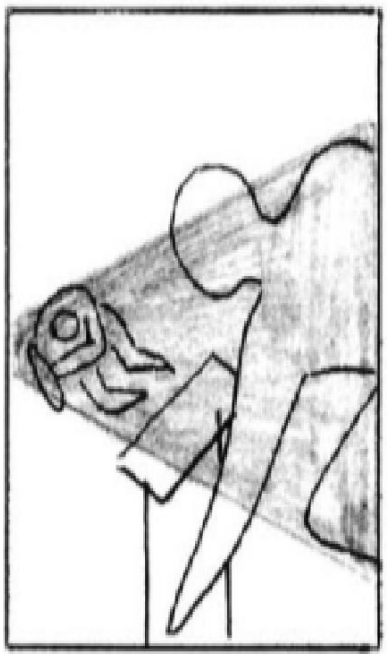




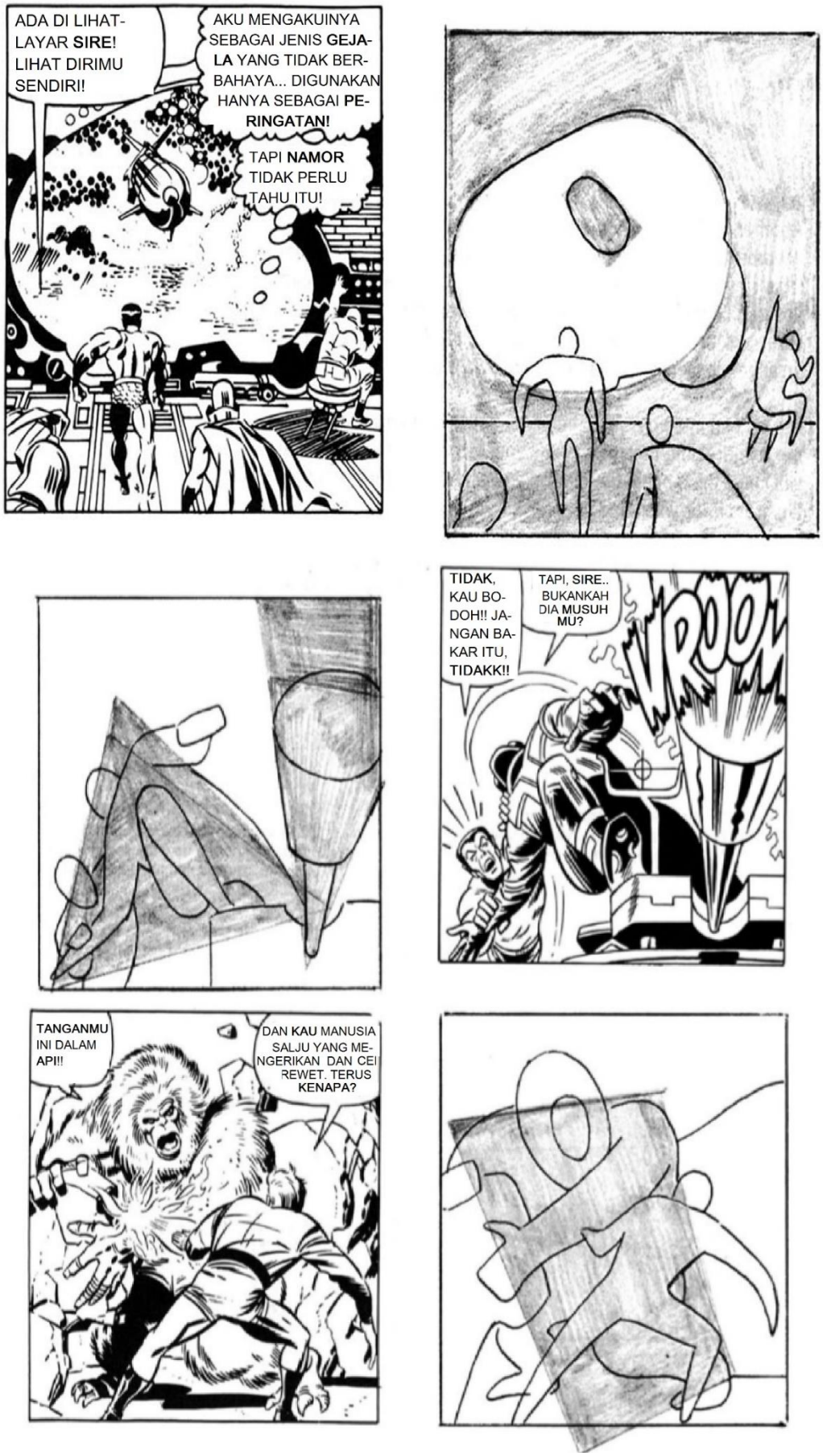


Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)





SIAP, AKU LAKUKAN. AKU ME-NGOBATI TANK KECIL INI. MAIN-KAN BAGIANMU
TIN!!! KAU MENJATUHKAN HARAPANKU
BYANG!



Gambar 5.1 Sketsa Gambar yang disertain balon Dialog

Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

Komposisi dapat menyeimbangkan seperti skala dengan bobot (luas) yang sama, atau sebagai keseimbangan minat, objek kecil yang terisolasi dan sangat penting dapat menyeimbangkan objek besar. Karakter yang pas dan dijalin bersama dalam satu kelompok dengan garis ritme, garis lurus yang sejajar, dan area yang sesuai dengan pola. Penjajaran karakter garis abstrak membuat garis ritme melingkar dan melengkung dan horizontal vertikal, dan diagonal.

Ketinggian mata penonton penting ketika dia melihat keagungan atau peristiwa besar dari pandangan mata cacing, atau ketika dia melihat ke bawah pada hal-hal kecil. Hargai nilai siluet dan ceritakan dengan jelas kisah dalam dua dimensi, bahkan dalam kelompok mereka mendefinisikan semuanya sendiri (seperti yang ditunjukkan di bawah).

Elemen vitalitas penting lainnya dari desain adalah apa yang disebut "sudut kamera". Jelas Anda, sebagai seniman, dapat menggambar pemandangan dari sudut apa pun yang Anda inginkan. Anda dapat melihat adegan secara langsung; Anda dapat memiringkan "kamera" (mata pemirsa) ke atas, atau ke bawah, atau ke samping, atau dengan cara apa pun yang Anda inginkan, seperti halnya seorang sutradara moovie dapat mengatur bidikan kameranya sesuai dengan seleranya sendiri.

Seperti yang dapat Anda bayangkan, beberapa sudut kamera lebih dramatis, lebih menarik daripada yang lain. Adalah tugas Anda untuk menemukan sudut yang akan membuat sebagian besar gambar yang ingin Anda tampilkan, dan kemudian mengilustrasikannya untuk pembaca Anda. Berikut tiga contoh sudut kamera berbeda yang menggambarkan tiga pemandangan berbeda. Mari kita pelajari bersama sejenak.

Dr Strange memasuki sebuah ruangan, itu adalah sudut kamera yang datar, sederhana, dan jelas. Tidak ada yang benar-benar dramatis atau tidak biasa tentang itu.

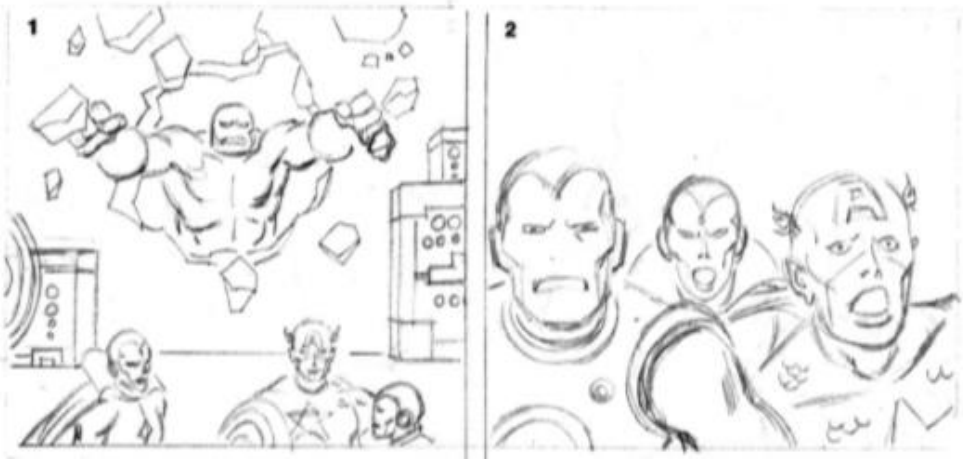
Gambar 5.2 Sketsa Dr. Strange Masuk Ruangan

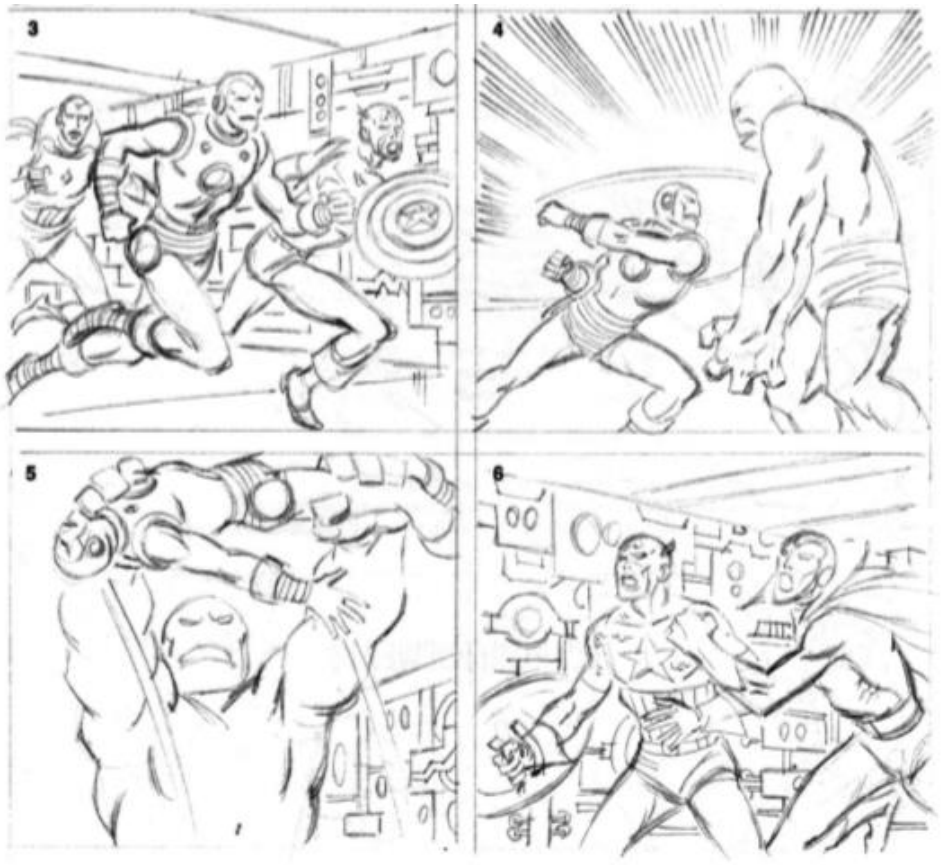
Situasi yang sama, tetapi dengan mengubah sudut kamera, lihat bagaimana adegan itu memiliki rasa urgensi, drama yang akan datang.

Gambar 5.3 Jonah meneriaki Peter di telepon. Sudut kamera yang berbeda, sekarang dia tampaknya benar-benar membiarkan Peter yang malang memilikinya.

Gambar 5.4 Dr. Doom Pada komik Marvels

Dr Doom menjadi dirinya yang busuk seperti biasanya. Ini menceritakan kisah-tidak lebih. Sudut kamera baru, Dr. Doom baru - tata letak yang lebih mengancam, lebih menarik, dan lebih baik!





Gambar 5.5 Avenger yang Panik Karena Musuh Menerobos Markas

Mari kita bermain game. Mari kita ambil contoh khas Marvel, sesuatu yang mungkin terjadi dalam FILM AVENGER dan menggambarnya dengan dua cara berbeda. Kumpulan gambar pertama akan adil, seperti yang dilakukan oleh perusahaan komik digital mana pun. Gambar set kedua akan dilakukan di Marvel yang perkasa. Kegembiraan akan datang saat kita membandingkan dua versi dan mempelajari perbedaannya.

Di halaman depan, kami menyajikan versi pertama kami—seperti komik digital biasa menyajikan cerita seperti itu. Mari kita perhatikan baik-baik dan lihat apa yang terjadi ...
Seperti yang Anda lihat, halaman dimulai dengan semacam monster gila yang menerobos markas AVENGER. Panel 2 menunjukkan reaksi dari tiga pahlawan. Panel 3 menunjukkan Captain America, Iron Man, dan The Vision bergegas melakukan pertempuran dengan penyusup. Pannel 4 memiliki ol'Shell-Head yang berayun di raksasa jahat yang besar. Di Panel 5 monster itu telah meraih dan menyaring Iron Man, akan melakukan kerusakan tubuh yang tidak dapat diperbaiki. Dan akhirnya, panel 6 menunjukkan Captain Amerika dan Vision sedang memikirkan langkah mereka selanjutnya.

Nah, set gambar jelas menceritakan kisahnya dengan cukup baik. Kita bisa melihat apa yang terjadi dan karakternya pasti bisa dikenali. Tapi mereka kurang dalam kepahlawanan, dalam drama mentah, dalam kegembiraan belaka. Sebagian besar tata letak terlalu vertikal (terlalu lurus ke atas dan ke bawah). Sosok para pahlawan agak kaku dan kurang bertenaga dan dinamis. Terlalu banyak panel memiliki semua elemen utama yang ditempatkan terlalu rapi di tengah.

Yah, kita bisa terus dan terus. Tetapi akan lebih mudah hanya dengan membalik halaman dan melihat bagaimana hal itu dilakukan.

Gambar 5.6 Sudut Pandang Lain Dari Gambar 5.5

Lihat pane 1-lihat “close-Up” pada monster yang menerobos masuk. Dia terlihat seperti seorang monster-Dia terlihat sangat berbahaya, mengancam, sangat kuat dan sangat mematikan. Dan kita tidak melihat 3 hero kita berdiri di sudut panel seperti tiga orang bodoh. Di panel 2 walaupun aksinya belum dimulai, kita mendapatkan gerakan perasaan, untuk penempatan gambar, dengan Iron man di depan yang diikuti oleh hero lainnya.Ini tidaklah mudah, lihat lurus ke panel. Bagaimana dengan panel 3, lihat aksinya, darama, perasaan yang sangat kuat muncul dari 3 hero kita.

Bandingkan saja dengan yang ada di halaman sebelumnya dan kita tidak perlu mengatakan apa-apa lagi. Panel 4, tentu saja, menunjukkan Iron Man memukul monster kecil kita yang periang seperti yang seharusnya dilakukan seorang pahlawan - seolah-olah dia bersungguh-sungguh! Sepertinya dia bukan penari balet; dia benar-benar terlihat seperti sedang berjuang untuk melepaskan diri - dan dia masih terlihat cukup kuat untuk memiliki kesempatan melakukannya! Terakhir, di panel 6 kedua Avengers terlihat jauh lebih anggun, dan kemiringan tubuh mereka memberikan perasaan yang jauh lebih mendesak dan bersemangat.

Anda mungkin juga memperhatikan bahwa elemen di masing-masing panel ini tidak terpusat secara merata seperti pada halaman sebelumnya. Ini memberikan perasaan lebih banyak gerakan dan desain yang lebih baik. Dan Anda harus menyadari bahwa ada yang lebih mengesankan ketika angka-angka yang digambar berbeda ukuran. Menjadi membosankan bagi pembaca untuk melihat karakter yang ukurannya hampir sama di seluruh halaman.

Sekarang, kami akan memberi Anda halaman lain dengan jenis yang sama. Tanpa komentar apa pun dari kami, lihat apakah Anda dapat mengetahui mengapa versi kedua jauh lebih baik daripada yang pertama. Jika Anda memerlukan beberapa petunjuk, Anda akan melihat bidikan perspektif yang lebih menarik dan bervariasi, lebih banyak variasi dalam ukuran gambar, dan lebih sedikit penekanan pada meletakkan segala sesuatu secara langsung di tengah panel. Lihat berapa banyak poin peningkatan lainnya yang dapat Anda temukan di versi kedua. Ini akan menjadi latihan yang baik bagi Anda dalam melatih mata Anda untuk membedakan tata letak yang adil dari yang benar-benar bagus.

Gambar 5.7 Jonah (Daily Buggle) Marah

Gambar 5.8 Jonah (Daily Buggle) Marah dari Perspektif yang Berbeda

5.1 Dialog Karakter

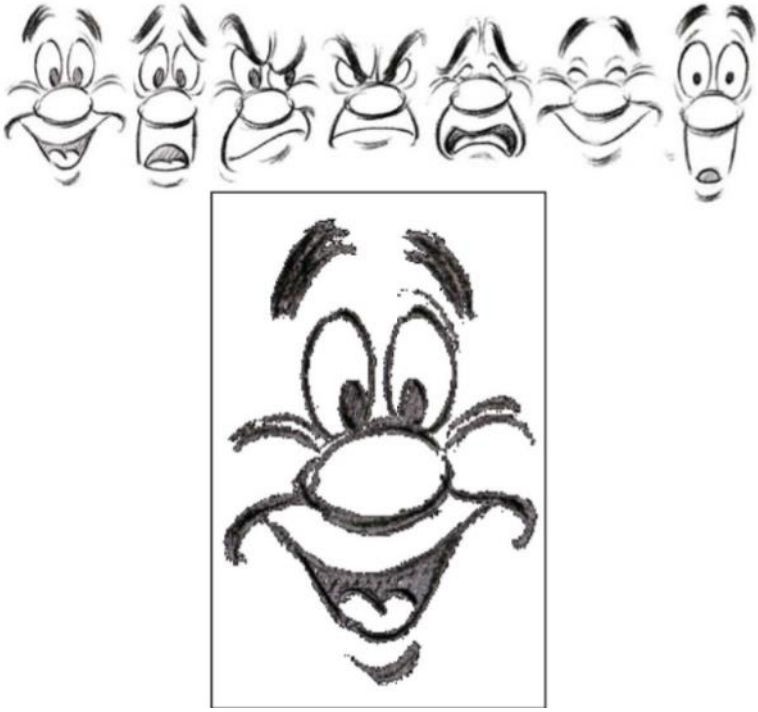
Dialog, gerakan mulut, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah semuanya bekerja sama untuk menggambarkan animasi karakter yang benar. Ketika karakter Anda hanya berjalan melintasi layar, membuatnya berbicara dengan gerakan mulut yang tepat dan

menambahkan gerakan yang menyertainya mengubah karakter menjadi aktor dengan kepribadian yang khas. Ini adalah saat kegembiraan animasi yang sebenarnya dimulai.

Pengetahuan profesional dunia terkandung di sini, termasuk tips tentang cara menjaga gerakan karakter Anda tetap hidup dan nyata. Gerakan mulut yang digunakan dalam dialog membuat karakter tampak hidup, dan penyampaian dialog mengembangkan kepribadian karakter. Selain itu, informasi tentang fonetik ilmiah sangat berharga.

Termasuk adalah diagram yang menunjukkan posisi mulut, bersama dengan penjelasan menyeluruh tentang bagaimana suara dibuat menggunakan tenggorokan, lidah, gigi, dan bibir. Diagram jadwal yang menunjukkan waktu dan durasi suara, bersama dengan penjelasan tentang suara apa yang sengau, tenggorokan, atau eksplosif tercakup.

Pelajarilah bagan dan gambar mulut, dengan memperhatikan pelajaran bunyi konsonan, bunyi vokal, dan bunyi vokal diftong. Dengan mempelajari seluruh bab ini, Anda dapat membuat karakter Anda mengatakan apa pun yang Anda inginkan, sambil menciptakan kepribadian yang Anda pikirkan saat pertama kali mendesainnya.



Gambar 5.9 Expresi Wajah

Seorang aktor memiliki berbagai macam ekspresi wajah. Dia sering mempelajari ekspresi ini di cermin sehingga dia akan lebih bisa menggambarnya, setiap ekspresi didasarkan pada empat faktor: alis, mata, kelopak mata, dan area mulut/pipi. Semua mempengaruhi ekspresi dan mereka semua harus bekerja sama. Banyak ekspresi tidak simetris, tapi ini tidak harus, sebuah ekspresi yang simetris dapat mengubah tokoh Andaterlihat jadi tidak simetris dengan efek drama.

Prinsip animasi dari kontraksi ke ekspansi ke normal atau ekspansi ke kontraksi normal sangat penting dalam aksi dan efek wajah. Tindakan yang tumpang tindih dari empat faktor dapat meningkatkan banyak tindakan. Misalnya, mata berkedip (berkontraksi),

terbuka lebar (mengembang), dan kemudian masuk ke pose normal. Diikuti dengan aksi tumpang tindih oleh alis dan ekspresi mulut/pipi. Wajah adalah aksi kontraksi dan ekspansi yang tumpang tindih terus menerus. Buat rekaman saccette dari dialog, lalu mainkan dan pelajari saat menganimasikan. Mulut dan bertindak keluar frase dan kalimat berkali-kali sebelum menggambar tindakan.

Selain fitur wajah, sudut kemiringan di mana kepala dipegang, arah pandangan karakter, dan gerakan kepala ke dalam postur yang berhubungan dengan tubuh semuanya membantu menciptakan ekspresi. Memiringkan kepala secara sederhana ke dalam postur yang terkait dengan ekspresi wajah dapat menyampaikan rentang emosi yang lebih luas. Misalnya, boneka tangan beroperasi dengan memiringkan dan memutar tubuh saja, tanpa manfaat pengucapan fonetik yang akurat atau tindakan wajah apa pun untuk menyampaikan emosi, Memanipulasi boneka tangan adalah penelitian dialog yang sangat baik bagi seorang penulis komik untuk mempelajari bagaimana hanya lima perubahan derajat kemiringan dapat menyampaikan emosi yang berbeda. Banyak memiringkan atau menoleh adalah isyarat dalam tindakan seperti anggukan untuk dialog afirmatif, goyangan ke samping untuk hal negatif, atau sentakan tertentu untuk menunjuk ke karakter lain, dll.

Ini adalah lembar model untuk seri sosok yang diusulkan dari pasangan yang berbulan madu. Gambar-gambar tersebut menentukan rentang ekspresi bahasa tubuh yang merupakan repertoar aktor aslinya, di sana aksi-aksi memperkuat naskah dialog. Gambar-gambar ini menunjukkan tindakan para karakter saat mereka bereaksi terhadap drama yang sedang berlangsung.

Gambar 5.10 Karakter Yang Sedang Berdialog

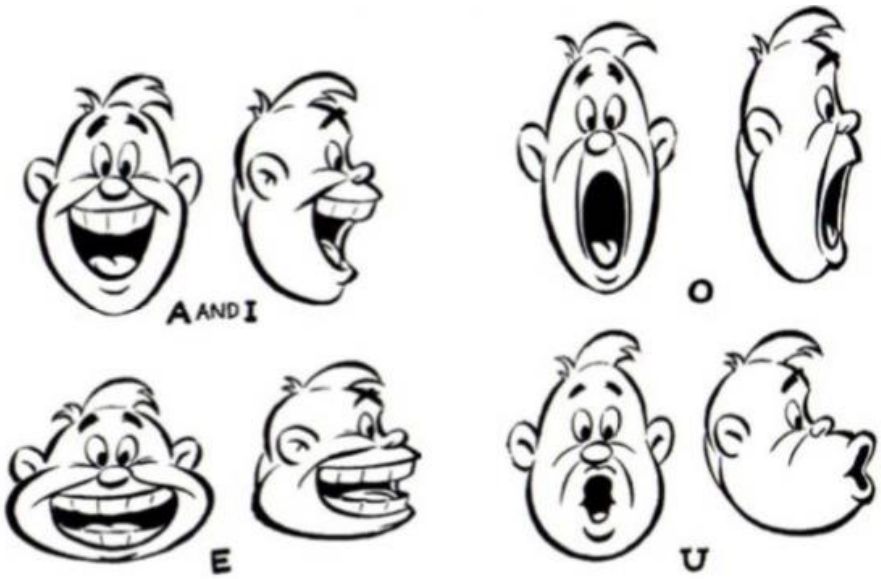
Pencipta dapat membuat karakter tampak "berpikir" dengan menggunakan ekspresi ini dan tidak ada yang lebih menarik daripada melihat "roda berputar" dalam pikiran karakter animasi.

Gambar 5.11 Ekpresi Karakter ketika Berdialog

Menjalankan keseluruhan emosi, akting di sini memajukan plot-dalam kegemparan drama. Ketinggian seni adalah untuk mengejutkan pemirsa dengan ekspresi karakter. Memimpin dari satu krisis ke krisis lainnya, dalam perjalanan ke krisis terakhir, Dalam kejenakaan orang-orang yang ditarik, tetapi hidup kembali dengan seni aktor-pencipta. Akting dan ekspresi wajah, bahasa tubuh, ekspresi gerak tubuh, dan gerak tubuh, yang terkait dengan dialog, semuanya menambah kreasi kepribadian yang beranimasi.

5.2 Dialog Vokal dan Konsonan

Di bawah ini adalah ekspresi mulut utama yang digunakan dalam dialog. Wajah adalah massa elastis yang dapat dikuadratkan atau diregangkan agar sesuai dengan ekspresi mulut. Ini menciptakan kontras yang baik antara posisi yang membantu figur karakter Anda. Pelajari diri Anda di cermin saat Anda mengucapkan kata-kata yang Anda gambar, ucapkan kata-kata dengan jelas dan posisi mulut yang benar akan terlihat



Gambar 5.12 Dialog Menggunakan Vokal

Saat menganimasikan sekelompok kata, pelajari kata-kata itu saat terdengar saat diucapkan dengan cepat. Yang terbaik adalah mengikuti pola mulut keseluruhan ini dan menekan atau memodifikasi suku kata individu yang tidak penting bagi keseluruhan.

Gambar 5.13 Pengucapan Cokal dan Konsonan

Dialog dalam komik terbagi menjadi beberapa bagian.

- **Dialog Normal** : merupakan dialog umum pada komik, dialog umum tidak memiliki tanda khusus, biasanya dibingkai dengan balon ucapan yang memiki bentuk runcing sebagai penunjuk asal suara.

- **Dialog dalam hati** :biasanya dialog ini di berit anda kurung () untuk memperjelas bahwa kalimat itu dikatakan dalma hati, biasanyaberada pada balon ucapan yang berkabut atau bergelembung tanpa ada bentuk runcing sebagai arah suara.
- **Dialog monolog**: untuk dialog monolong biasanya tidak memiliki bingkai balon.
- **Dialog Bergumam**: Dialog bergumam tak jauh berbeda dengan diaog dalam hati, hanya saja ini terdengar pelan, biasanya menggunakan font kecil.
- **Dialog berbisik:** dalam naskah biasanya diberi simbol diawal kalimay jika tokoh sedang berbisik. Sedangkan di halaman gambar (manuskrip) dialog ini dibuat dengan bingkai balon teks berupa titik-titik atau garis putus-putus.
- **Dialog Berteriak**: Biasanya dialog ini diberi keterangan jika tokoh sedang berteriak atau kita bisa juga menggunakan singkatan atau simbol/tanda lainnya seperti tambahan garis-garis petir dan tanda seru banyak, lalu diikuti dengan level keras tidaknya teriakan tersebut. Tidak ada batas yang jelas antara level tersebut, jadi anda mungkin bisa menggunakan level 1-5. Sedangkan di dalam halaman gambar (manuskrip) dialog ini, dibingkai dalam balon bingkai berbentuk zigzag atau duri acak.
- **Dialog Telepati**: dialog ini tak jauh berbeda dengan dialog normal tetapi hanya bisa didengar oleh orang tertentu. Jadi sama seperti dialog dalam hati, hanya saja mereka bisa mendengar satu sama lain, hm kapan saya punya kemampuan seperti itu ?. Di dalam halaman gambar, dialog ini bisa dibingkai dalam balon berbentuk gelombang elektrik.
- **Memakai Bahasa Berbeda**: Biasanya tulisan asli dari bahasasing/berbeda diberi tanda <kalimat., atau (kalimat) dengan dicetak tebal dan diberi tanda " kalimat ", dan diberikan keterangan singkat dibawah gambar dengan simbol bintang.
- **Dialog Luar Panel**: Sesuai dengan namanya, ini adalah dialog yang muncul didalam panel, walau orang yang mengatakannya ada diluar panel. Biasanya di dalam naskah diberi keterangan (off panel) atau (luar panel), artinya seorang pengarang (artist) hanya menyiapkan ruang untuk dialog tersebut tapi tidak perlu menggambar orang yang mengatakannya.
- **Dialog Lirih**: Umumnya dialog ini dipergunakan untuk menggambarkan orang yang berbicara dalam kesakitan atau penderitaan. Seperti orang yang sedang terluka parah lalu meminta tolong atau orang yang sedang menderita sakit parah atau demam tinggi. Font yang dipergunakan biasanya adalah font yang bentuknya mirip bentuk getaran, meskipun demikian font seperti ini sulit didapat. Kita bisa mengakalinya dengan menggunakan tools yang ada di software yang kita pakai untuk membuat font dan balon tersebut terlihat sedikit bergetar atau secara bisa juga kita buat manual.
- **Dialog Lain sesuai kebutuhan anda**: Anda juga bisa menyusun dialog jenis anda sendiri, misalkan dialog bahasa alien, atau dialog dengan suara robot dan seterusnya Komunikasikan dialog tersebut dengan pengarang anda (Artist).

5.3 Balon Ucapan

Balon ucapan atau balon kata, adalah bidang untuk menampilkan sebuah kata atau kalimat. Balon ucapan digunakan dalam komik atau ilustrasi untuk menyampaikan pesan dari objek dan tokoh tertentu. Balon ucapan biasanya memiliki ekor yang mengarah kepada tokoh yang sedang berbicara. Balon ucapan memiliki bentuk yang berbeda-beda tergantung dengan kebutuhan.

Jenis balon kata atau speech bubble dapat digunakan untuk memperkuat narasi dan dialog tokoh dari segi visualnya. Tokoh yang sedang berteriak dengan tokoh yang sedang berbisik tentu akan berbeda pula bentuk balon katanya. *(Wikipedia)*

Basic Bubble

Sesuai namanya, bentuk dari basic bubble sangat sederhana sebagaimana balon kata pada umumnya. memiliki bentuk oval dengan posisi horizontal, di ujungnya ada ekor yang mengarah ke mulut tokoh yang sedang berdialog atau apa pun yang mengeluarkan suara. Biasanya digunakan untuk adegan dengan dialog yang normal.

Gambar 5.14 *Basic Bubble*

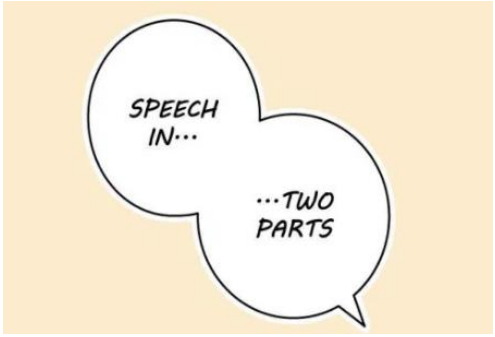
Vertical Bubble

Masih mirip dengan jenis yang pertama, vertical bubble biasanya digunakan apabila tidak ada lagi ruang untuk menggambar gelembung secara horizontal. Untuk fungsinya masih sama dengan basic bubble, yaitu untuk menjelaskan adegan berdialog normal.

Gambar 5.15 *Vertical Bubble*

Multi-Bubble

Posisinya bisa vertikal maupun horizontal, tergantung ruang kosong yang tersedia di dalam frame gambar. Multi-bubble sengaja digunakan untuk membagi dialog menjadi dua bagian. Biasanya untuk menjelaskan adegan dialog tokoh yang sedang malu atau tidak yakin dengan apa yang sedang mereka katakan.



Gambar 5.16 *Multi-Bubble*

Inwards Pointing Tail Bubble

Gambar 5.17 *Inwards Pointing Tail Bubble*

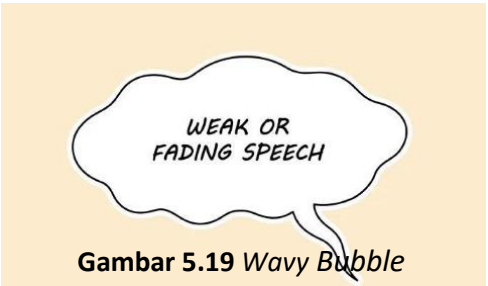
Berikutnya ada inwards pointing tail bubble yang merupakan jenis balon kata berbentuk oval dengan ekor yang mengarah ke dalam gelembung. Fungsi ekor di dalam speech bubble yaitu untuk menunjukkan di mana arah dialog berasal. Sama halnya dengan jenis balon kata yang satu ini. Ekornya menghadap ke dalam karena si tokoh tidak digambarkan di dalam halaman yang sama. Misalnya inwards pointing tail bubble digambar di halaman sebelah kanan, padahal tokoh yang berdialog berada di halaman sebelah kiri. Sehingga arah ekor gelembung menghadap ke kiri sesuai posisi tokoh.

Jagged Edges Bubble

Gambar 5.18 *Jagged Edges Bubble*

Jenis jenis yang satu ini biasanya digunakan ketika ada adegan tokoh yang sedang berbicara dengan lantang atau berteriak. Bentuk gelembung yang seperti ledakan seakan mempertegas suara tokoh yang berteriak nyaring dari segi visualnya.

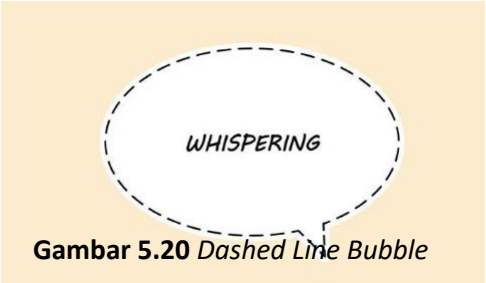
Wavy Bubble



Gambar 5.19 *Wavy Bubble*

Berbeda dari jagged edges bubble, wavy bubble digunakan untuk menunjukkan tokoh yang sedang merasa kelelahan, sedih, atau bergumam dengan penuh keraguan. Misalnya adegan saat tokoh merasa sangat kelelahan. Makanya bentuk gelembung sengaja dibuat bergelombang

Dashed Line Bubble



Gambar 5.20 *Dashed Line Bubble*

Pada komik, bentuk gelembung dengan outline putus-putus biasanya digunakan saat adegan tokoh yang sedang berbisik. Kalau di dalam speech bubble, penggunaan garis putus-putus dapat memberikan kesan tidak tegas sehingga cocok untuk adegan berbisik

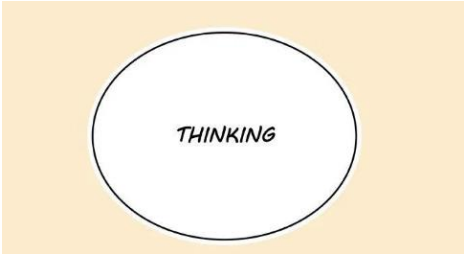
Blast Bubble

Jenis gelembung blast bubble biasanya digunakan saat ada adegan penumuman, bisa lewat speaker, radio, televisi, dan lain-lain. Makanya saat ada adegan pengumuman, komikus memilih untuk menggunakan jenis gelembung yang satu ini. Bentuknya yang seperti ledakan juga menambah kesan suara bervolume tinggi.

Gambar 5.21 *Blast Bubble*

No Tail Bubble

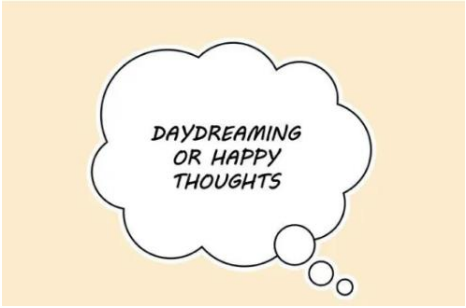
Selanjutnya ada jenis no tail bubble yang bentuknya sangat simpel. Kalau basic bubble menggunakan ekor, no tail bubble tidak. Jenis gelembung ini biasa digunakan untuk memvisualisasikan dialog tokoh yang dibicarakan dalam hati. Ternyata karakter manga juga bisa self-talk yah



Gambar 5.22 *No Tail Bubble*

Cloud Like Bubble

Gelembung berbentuk seperti awan ini memiliki fungsi yang tidak jauh beda dengan no tail bubble. Hanya saja, cloud like bubble lebih menggambarkan pikiran tokoh yang sedang merasakan berbahagia atau saat sedang bermimpi.



Gambar 5.23 *Could Like Bubble*

Rectangular Bubble

Bentuk persegi tanpa ekor biasanya digunakan untuk menulis narasi untuk menjelaskan situasi, latar tempat, atau latar waktu. Fungsinya agar pembaca dapat mengetahui apabila terjadi pergantian setting dan suasana yang sedang dihadapi tokoh.

Gambar 5.24 *Rectangular Bubble*

5.4 Panel Komik

Panel komik adalah sebuah frame tunggal yang berisi gambar suatu adegan cerita. Cukup satu kotak saja, karena kalau terdiri dari kumpulan panel akan disebut dengan multiple-panel sequence. Panel yang seperti ini biasa digunakan pada komik strip dan komik buku. Ketika multiple-panel disusun, Anda membutuhkan jarak antara panel satu dengan panel yang lainnya. Semua kotak panel ini dipisahkan dengan blank space berwarna putih yang bernama gutter.

5.4 Panel dan Layout Komik

Beberapa dari Anda mungkin ada yang masih kebingungan dengan perbedaan panel dan layout komik. Di bagian atas, kami sudah menjelaskan pengertian panel, nah, kalau pengertian layout adalah bagian dari desain grafis yang berguna untuk menata elemen visual pada suatu halaman. Umumnya untuk menyusun layout komik, Anda akan menggunakan prinsip dasar desain grafis dan komposisi tertentu untuk menghasilkan susunan alur yang mudah dibaca oleh pengguna. Susunan panel akan berhubungan erat dengan prinsip desain grafis seperti balance, kontras, ritme, dan sebagainya.

Jenis-Jenis Susunan Panel Komik

Sebelum membuat komik, Anda harus tahu dulu nih jenis-jenis panel komik berdasarkan susunannya. Setiap pemilihan susunan panel akan mempengaruhi dimensi dan margin yang bakal Anda gunakan nantinya. Mari kami mulai dari jenis yang pertama.

Gambar 5.25 Panel Komik

Panel Baris

Panel dibaca secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Untuk format regular ada yang 2×2, 2×3, 3×2, 3×3, 4×2, dan masih banyak lagi. Namun, susunan yang umum digunakan pada panel berdasarkan baris adalah 3×3, 3×2, dan 4×2. Kalau panel baris irregular susunannya vertikal tetapi nggak sejajar, membuat jumlah dan ukuran tiap panelnya berbeda-beda. Bentuknya yang nggak beraturan membuat jenis panel ini hanya dihitung berdasarkan barisnya saja, misalnya seperti 2-baris, 3-baris, dan 4-baris.

Gambar 5.26 Panel baris

Panel Kolom

Berikutnya adalah panel kolom yang dibaca secara vertikal dari atas ke bawah. Sama seperti panel baris, panel kolom dibagi menjadi regular dan irregular. Untuk format regular, Anda bisa menggunakan susunan 1×2, 1×3, 1×4, 2×2, 2×4, 3×2, 2×4, dan sebagainya. Kalau untuk format irregular, ada yang bentuknya 2-kolom, 3-kolom, dan 4-kolom. Posisinya yang nggak sejajar membuat jumlah dan ukuran panel berbeda satu sama lain.

Gambar 5.27 Panel Kolom

Kombinasi

Panel komik kombinasi merupakan gabungan antara panel baris dan kolom pada satu halaman. Ciri khas panel ini adalah susunannya yang nggak beraturan, begitupun soal ukurannya. Ada yang ukurannya lebih panjang, ada juga yang lebih pendek dari panel lainnya.

Gambar 5.28 Panel Kombinasi

Layout Diagonal

Nah, kalau panel yang ini nggak mengikuti aturan vertikal atau horizontal maupun aturan panel kolom atau baris. Gunakanlah susunan layout diagonal untuk menciptakan kesan yang lebih mendalam dan konfliknya benar-benar terasa.

Gambar 5.29 Layout Diagonal

Caption Panel

Berikutnya adalah caption panel. Sesuai namanya, jenis susunan panel yang satu ini hanya berisi gambar dan kata-kata saja. Jadi, ukuran panelnya juga cenderung lebih kecil daripada jenis panel lainnya. Kata-kata dalam panel diletakkan di dalam sebuah balon kata yang berukuran berbeda, sesuai dengan jumlah kata yang diucapakan oleh karakternya. Kalau Anda belum tahu apa itu balon kata, baca dulu artikel kami mengenai jenis balon kata dan fungsinya.

Gambar 5.30 Caption Panel

Inset

Kalau inset merupakan jenis susunan panel, di mana bagian luarnya dikelilingi dengan gambar-gambar lain meski tanpa teks sekalipun. Gambar yang mengelilinginya juga masih memiliki korelasi dengan adegan di dalam frame panel.

Gambar 5.31 Inset Panels

Overlapping Panels

Panel yang satu ini sengaja diletakkan di atas panel lainnya sehingga memberikan kesan menumpuk. Ketika panel 1 ditumpuk dengan panel lainnya, Anda nggak perlu menggunakan gutter untuk memisahkan keduanya.

Gambar 5.32 *Overlapping Panels*

Broken Frames

Pernah melihat gambar komik yang keluar dari frame? Ini dinamakan dengan broken frames, yaitu elemen gambar yang ada di satu panel kemudian sengaja digambar keluar melampaui bingkai. Bahkan sebagian gambar masuk ke panel lainnya. Sama seperti overlapping panel, broken frames nggak perlu menggunakan gutter nih.

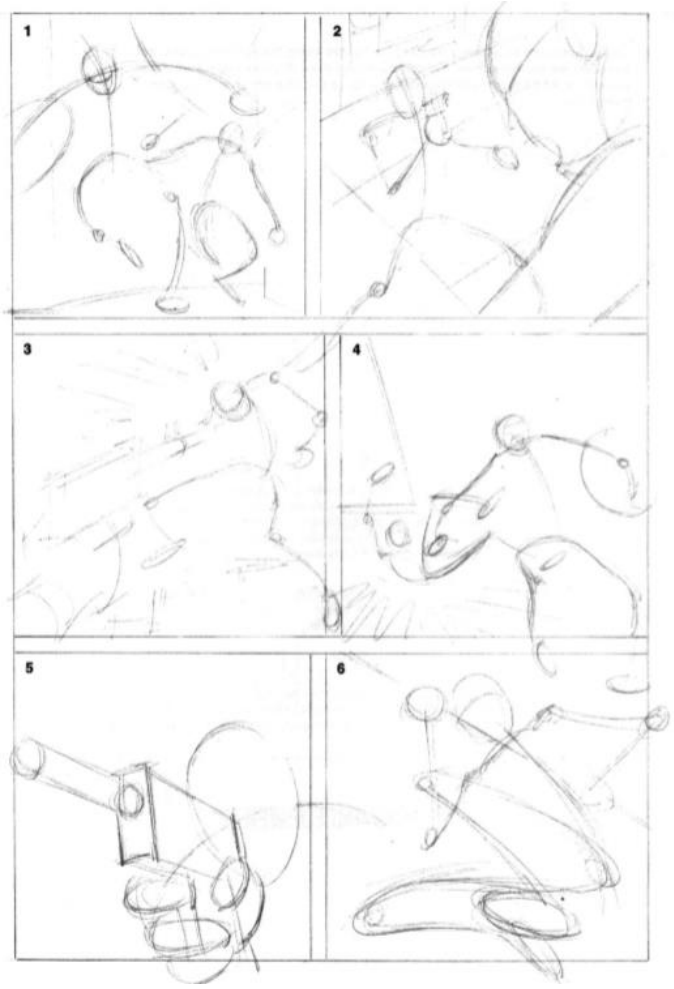
Gambar 5.33 *Broken Frame Panels*

5.5 Halaman Komik

Sejauh yang kita tahu, ini adalah pertama kalinya teknik ini ditawarkan kepada siapa pun di luar ruang tenang Marvel. Satu halaman berikutnya, kami akan menunjukkan kepada

Anda, langkah demi langkah, bagaimana tepatnya sebuah halaman bisa digambar untuk sebuah komik digital. Sekarang, inilah yang harus kita gambar. Di panel 1, Captain America, diikuti oleh Captain Britain, berlari menyusuri koridor dalam misi penyelamatan. Panel 2 menggambarkan Tengkorak Merah yang jahat mengarahkan pistol ke musuhnya, Nick Fury, yang melayang di atasnya, diangkat tinggi-tinggi oleh paket jet kembar, yang dia kenakan di punggungnya. Fury bereaksi terkejut ketika dia mendengar namanya dipanggil oleh Captain Amerika, panel 3 adalah singkatan dari Skull Shooting Point Blank di ol'Fury yang malang! Di panel 4, Fury jatuh ke lantai saat Cap bergegas membantunya. Panel 5 menunjukkan Tengkorak yang akan menyerang Avenger yang bertabur bintang. Dan kami membungkusnya dengan panel 6, di mana Kapten Inggris, memegang staf lapis bajanya yang unik, menyerang pertapa itu.

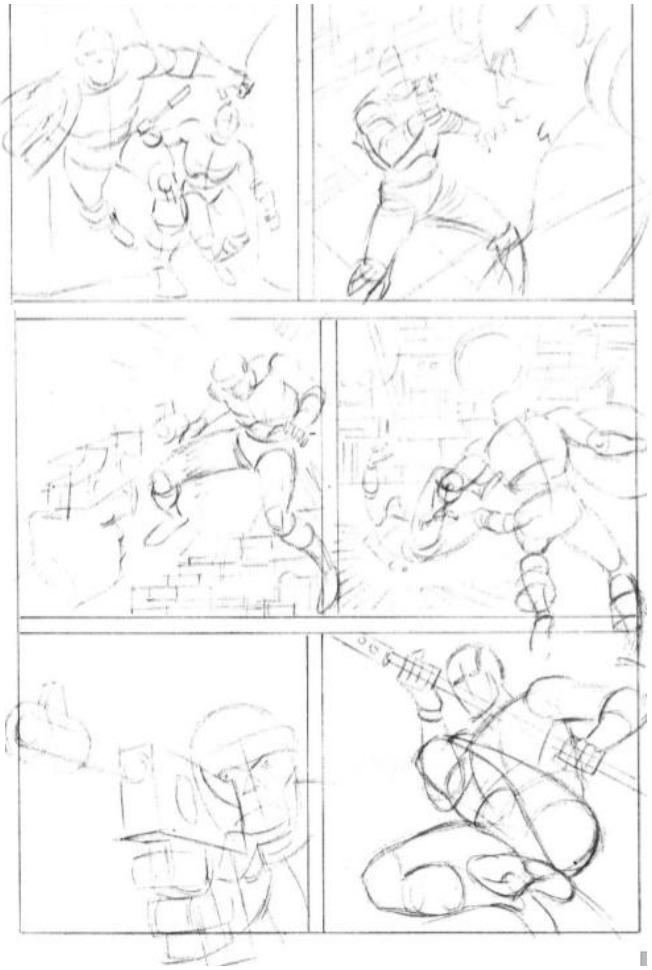
Gambar di bawah ini, adalah draft pertama, dilakukan murni untuk layout dan action - hanya untuk memposisikan karakter. Pada dasarnya, ini terdiri dari satu set figur tongkat, memberi seniman dan gagasan tentang seperti apa tampilan halamannya dan bagaimana aksi akan mengalir dari panel ke panel.



Gambar 5.34 Halaman Komik

Di sinilah mulai membangun angka, menggunakan bola, kubus, dan silinder yang kita pelajari sebelumnya. Perhatikan bagaimana dia akan menggambar melalui sosok di mana

pun diperlukan. Dan lihat bagaimana garis figur tongkat asli sekarang menjadi garis tengah aksinya.



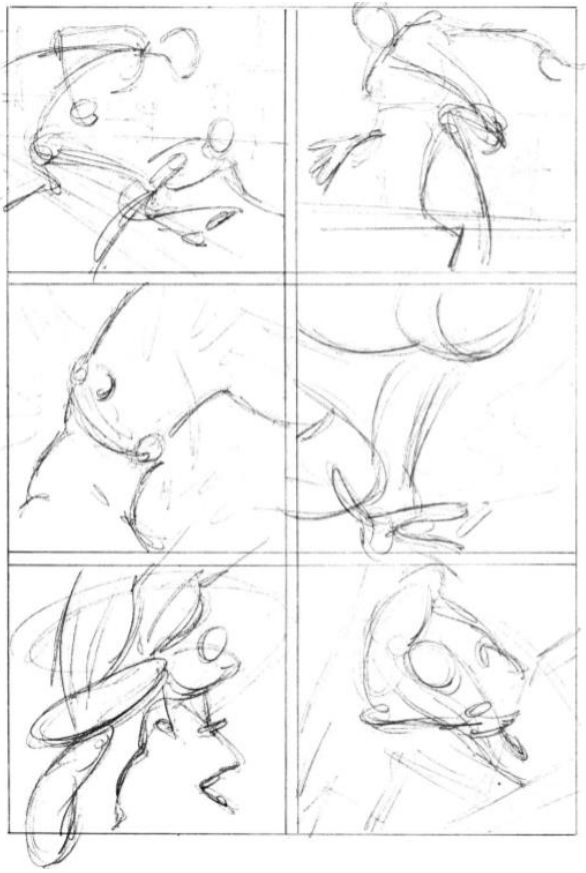
Gambar 5.35 Halaman Komik Setelah diperbarui

Ini dia - proses "pencernaan". Seperti yang Anda lihat, dari bola, kubus, dan silinder, itu bukan langkah yang sangat besar ke sosok yang sudah selesai - setidaknya tidak setelah Anda belajar cara menggambar wajah, tubuh, dan menyelesaikan hal-hal yang telah kita lalui. terang-terangan menjelaskan.!

Gambar 5.36 Halaman Komik Setelah diperbarui (lanjutan)

Spider-Man, keluar untuk membalas dendam terhadap Silver Surfer, menemukannya di atap. Surfer ingin kepala web lingkungan Anda yang ramah untuk tetap tinggal. Untuk menunjukkan kepada Spidey bahwa dia serius, SS sedikit menusuknya dengan baut kosmik yang sangat kecil. Spidey, yang telah terlempar dari kakinya, memutuskan untuk terbang kembali. Spiderman dengan cepat memasang ritsleting beberapa anyaman di Surfer, menangkapnya di sekitar pergelangan kakinya. Akhirnya, Suever, yang terbungkus jaring Sppidey, kehilangan keseimbangan dan terjatuh dari atap.

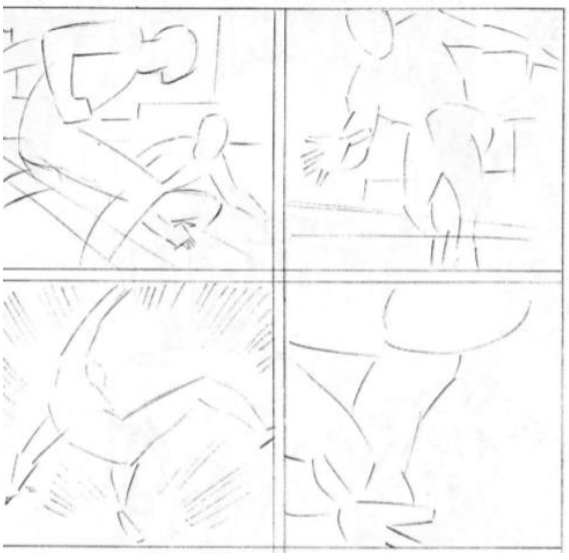
Skenario ini ditulis sedemikian rupa sehingga setiap kalimat menggambarkan panel yang terpisah, dengan total enam panel ke halaman. Itu dia. Anda sendiri. Buat sketsa halaman sebaik mungkin, mengikuti skenario, lalu bandingkan dengan versi kami. Ingat sekarang, kerjakan gambar tongkat terlebih dahulu; kemudian bola, kubus, dan silinder; dan akhirnya keluar daging. Anda dapat membandingkan setiap proses dengan proses kami saat Anda melakukannya.

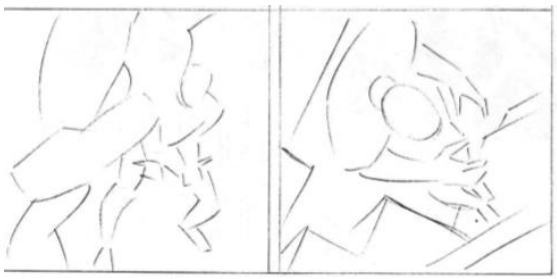


Gambar 5.37 Halaman Komik Setelah diperbarui Komik Spiderman

Coba lagi, buat situasinya sendiri. Begitulah cara sebagian besar pro di bidang komik digital memulai, dengan membuat dan menggambar cerita dan strip mereka sendiri, dan kemudian menggunakannya secara sederhana untuk ditunjukkan kepada editor di perusahaan penerbitan komik digital.

Tapi sekarang, sebelum kita melanjutkan ke bab berikutnya, mari kita tinjau kembali "desain" panel yang baru saja Anda pelajari. Ingatlah bahwa desain sama pentingnya dengan gambar dasar—pada kenyataannya, desain adalah bagian dari gambar dasar. Perhatikan pola desain di panel di halaman depan. Cobalah latih diri Anda untuk menemukan pola seperti itu di setiap panel yang Anda lihat, dan terutama di setiap panel yang ingin Anda gambar.





Gambar 5.38 Panel Skets komik

BAB 6
KOMIK DIGITAL UNTUK ANAK-ANAK

6.1 Cerita fiksi

Fiksi adalah cerita atau latar yang berasal dari imajinasi—dengan kata lain, tidak secara ketat berdasarkan sejarah atau fakta. Fiksi bisa diekspresikan dalam beragam format, termasuk tulisan, pertunjukan langsung, film, acara televisi, animasi, permainan video, dan permainan peran. Walaupun istilah fiksi ini awalnya lebih sering digunakan untuk bentuk sastra naratif, termasuk novel, novella, cerita pendek, dan sandiwara. Fiksi biasanya digunakan dalam arti paling sempit untuk segala "narasi sastra".

Karya fiksi merupakan hasil dari imajinasi kreatif, jadi kecocokannya dengan dunia nyata biasanya diasumsikan oleh audiensnya. Kebenaran dalam karya fiksi tidak harus sejalan dengan kebenaran yang berlaku di dunia nyata, misalnya kebenaran dari segi hukum, moral, agama, logika, dan sebagainya. Sesuatu yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata bisa saja terjadi di dunia fiksi. Dengan demikian, fiksi umumnya tidak diharapkan untuk hanya menampilkan tokoh yang merupakan orang nyata atau deskripsi yang akurat secara faktual. Alih-alih, konteks fiksi, yang tidak persis berpatokan pada dunia nyata, secara umum dipahami sebagai sesuatu yang lebih terbuka terhadap interpretasi. Tokoh dan peristiwa di dalam dunia fiksi mungkin berlatar di dalam konteks mereka sendiri yang sepenuhnya terpisah dari dunia nyata: suatu semesta fiksi yang mandiri. Fiksi merupakan lawan kata untuk nonfiksi, yang tokoh-tokohnya memegang tanggung jawab untuk hanya menampilkan fakta sejarah dan faktual; akan tetapi, perbedaan antara fiksi dan nonfiksi bisa menjadi tidak jelas, misalnya dalam sastra pascamodern.

6.2 Contoh Komik Cerita Fiksi

Berikut ini beberapa contoh komik fiksi

Pemuda Yang Pantang Menyerah & Monter Jahat

Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

TANPA BERFIKIR PANJANG, ANAK MUDA ITU MELOMPAT SAMBIL MENGAYUNKAN TONGKAN YANG TADINYA DIPAKAI UNTUK MENGANGKAT 2 EMBER AIR
MONTSERPUN TERKENA PUKUL TANPA MENYADARI POSISINYA YANG KALAH
SATU PUKULAN TERAKHIRPUN MENDARAT DI KAKI MONSTER DENGAN TONGKAT KECIL ITU

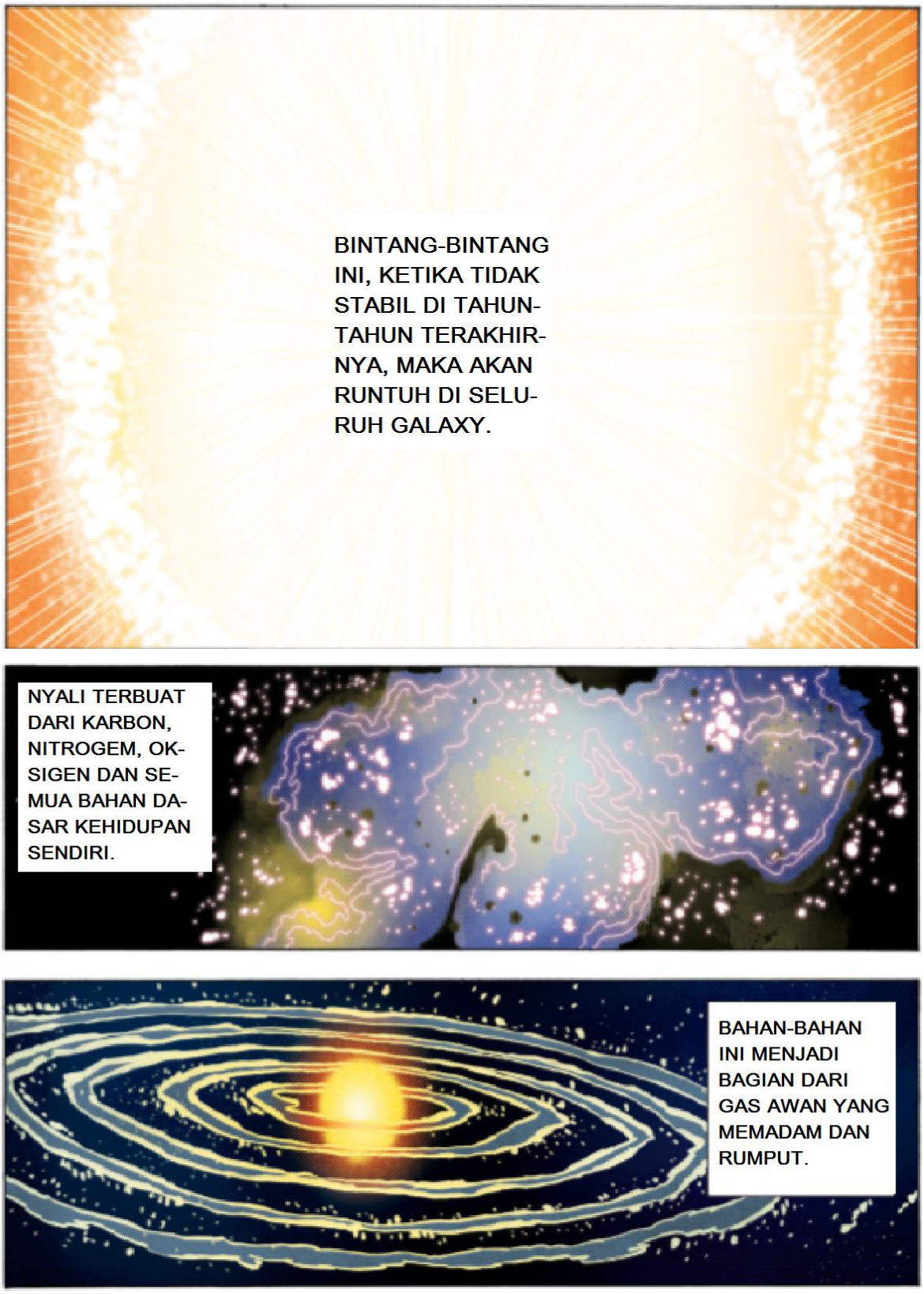
Gambar 6.1 Komik Pemuda Yang Pantang Menyerah & Monter Jahat

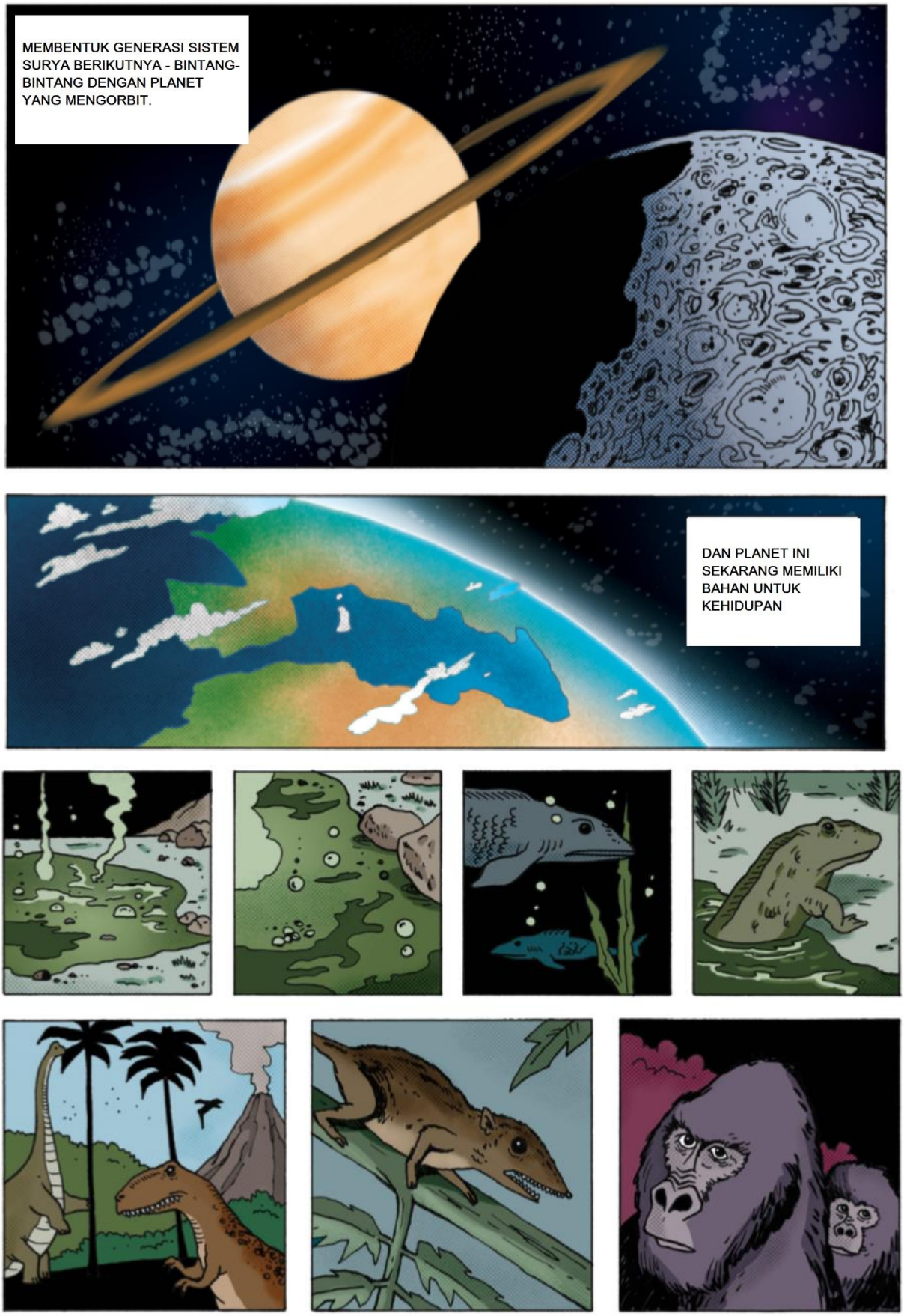
Tekun

MAJU!
TIDAK ADA
DI DUNIA INI YANG DAPAT
MENGGANTIKAN KETEKUNAN.
BAKAT
TIDAK AKAN
TIDAK ADA YANG
LEBIH UMUM DARIPADA
PRIA GAGAL
DENGAN BAKAT.
GENIUS
TIDAK AKAN.
GENIUS YANG TIDAK
DIHARGAI HAMPIR
MERUPAKAN
PEPATAH.
PENDIDIKAN
TIDAK AKAN.
DUNIA INI PENUH
DENGAN ORANG
TERLANTAR YANG
BERPENDIDIKAN

Gambar 6.2 Komik Keteguhan

FAKTA YANG PALING MENAKJUBKAN
ADALAH PENGETAHUAN BAHWA ATOM YANG MERUPAKAN KEHIDUPAN DI BUMI.
ATOM YANG MEM-BUAT TUBUH MANUSIA
DAPAT DIJELASKAN KE CRUCIBLES YANG MEMASAK ELEMEN CAHAYA MENJADI ELEMEN BERAT DI INTINYA, DI BAWAH SUHU DAN TEKANAN EKSTRIM.


BINTANG-BINTANG INI, KETIKA TIDAK STABIL DI TAHUN-TAHUN TERAKHIR-NYA, MAKA AKAN RUNTUH DI SELU-RUH GALAXY.
NYALI TERBUAT DARI KARBON, NITROGEM, OK-SIGEN DAN SE-MUA BAHAN DA-SAR KEHIDUPAN SENDIRI.
BAHAN-BAHAN INI MENJADI BAGIAN DARI GAS AWAN YANG MEMADAM DAN RUMPUT.


MEMBENTUK GENERASI SISTEM SURYA BERIKUTNYA - BINTANG-BINTANG DENGAN PLANET YANG MENGORBIT.
DAN PLANET INI SEKARANG MEMILIKI BAHAN UNTUK KEHIDUPAN

Gambar 6.3 Macam-Macam Komik Yang Dibuat

BAB 7
KOMIK DIGITAL UNTUK IKLAN DAN PROMOSI PRODUK

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan sebuah pemasaran produk adalah 'Promosi'. Pemasaran membutuhkan skill yang baik, termasuk skill dalam berkomunikasi melalui berbagai media. Semua hal ini digabung menjadi satu dalam sebuah komik untuk iklan atau untuk mempromosikan sebuah produk.

Gambar 7.1 Contoh Komik digital Iklan

Gambar di atas merupakan salah satu contoh komik promosi produk/iklan yang dibuat oleh pepsodent. Pepsodent merupakan sebuah nama produk dari adalah sebuah brand pasta gigi dari sebuah perusahaan di Amerika yaitu Unilever dan mulai menyebar di berbagai negara sejak 1920-an. Pepsodent telah menjadi salah satu produk pasta gigi yang terbilang cukup tua di Indonesia sehingga memiliki brand positioning yang cukup bagus di Indonesia.

Komik ini dibuat oleh pepsodent dengan tujuan untuk mempromosikan produk pepsodent melalui sebuah cerita dan maskot dari brand pepsodent itu sendiri yaitu Pepo (maskot pasta gigi) dan Sigi (maskot sikat gigi). Dapat kita perhatikan dalam komik ini terdapat sebuah unsur lain di luar unsur dasar sebuah komik yaitu unsur merk atau brand yang di representasikan oleh maskot yang berelasi dengan unsur dasar sebuah komik, yaitu maskot menjadi karakter dalam sebuah alur yang berperan dalam menyampaikan sebuah informasi yang tersusun dalam rangkaian panel-panel yang berurutan.

Gambar 7.2 Komik Yuyu pada UC Browser

Contoh yang kedua adalah komik milik UC Browser, yang menggunakan Yuyu si tupai yang sebenarnya adalah logo dari UC Browser itu sendiri, iklan ini juga menceritakan bagaimana karakter maskot tersebut menggunakan produk dari merk itu sendiri dan berusaha menyampaikan informasi yang berkaitan dengan produknya.

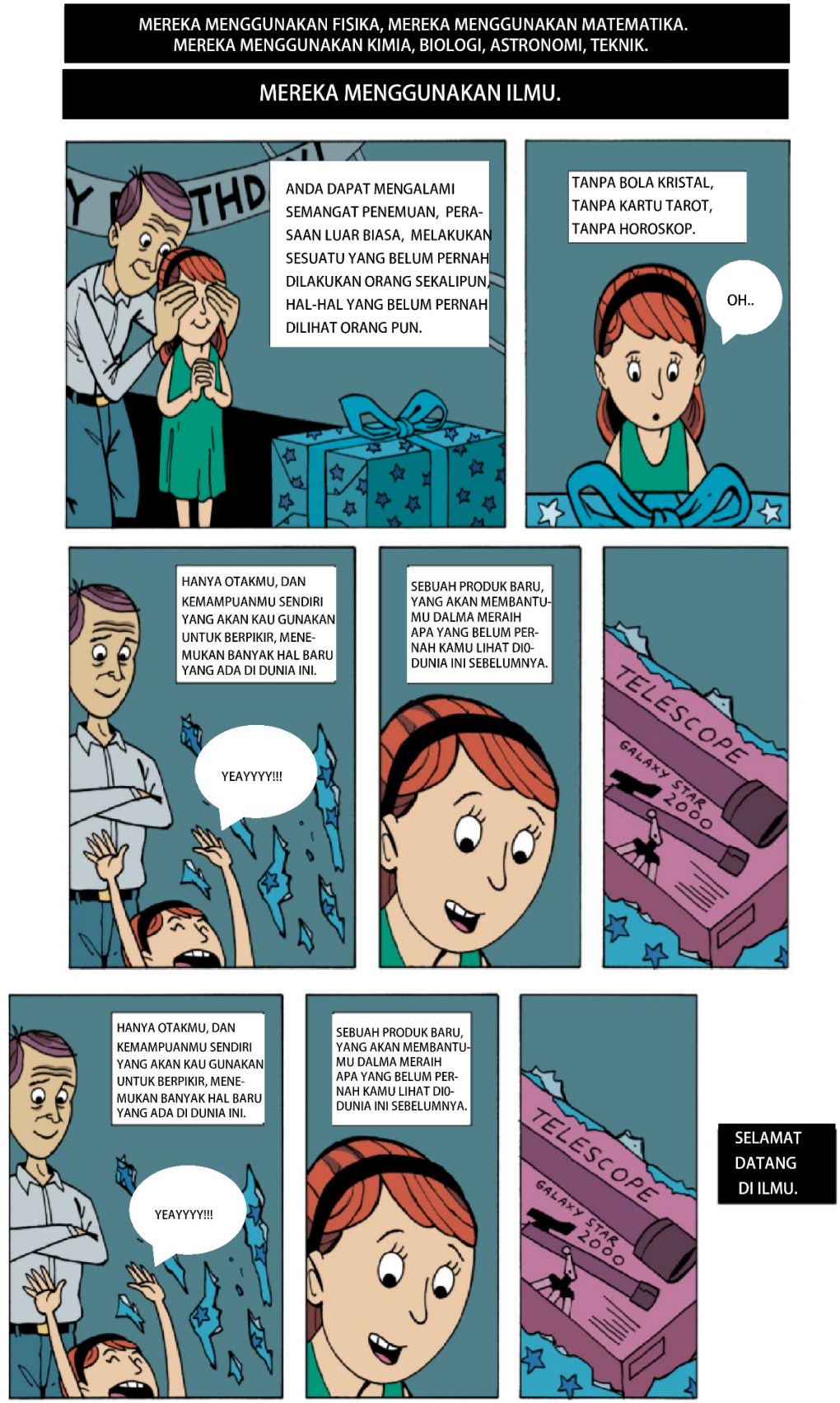
Komik ini tersusun 4 buah panel yang rapi, dan di luar batas panel terdapat judul dan brand dari produk yang dipromosikan. Tidak terlalu berbeda dengan contoh komik promosi yang pertama, komik ini juga memilki komponen tambahan yaitu sebuah merk atau brand.

Gambar 7.3 Komik Tahi Lalat

Contoh komik ketiga yaitu komik Tahilalats. Komik tahilalats adalah salah satu komik strip yang lagi ramai di media social. Komik ini terkenal dengan kekonyolannya, bahkan kekonyolan tersebut telah menjadi ciri khas dari komik tahilalats ini. Karena komik ini udah viral di media sosial maka komik ini membuka lowongan membuat cerita promosi bagi brand-brand seperti contohnya brand air mineral Vit, dan A&W dan masih banyak brand lainnya.

Ada juga yang langsung menampilkan brand dan produk yang berinteraksi dengan tokoh atau karakter dalam komik. Namun, alur cerita dari komik tersebut harus bisa membangun image yang baik atau positif di masyarakat. Untuk mempromosikan sebuah brand maka pembuat komik dapat berkreasi membuat alur atau karakter menjadi menarik sehingga membuat konsumen yang membaca koik tersebut tertarik untuk membelinya.
Contoh Komik produk lainnya.

7.1 Teleskop

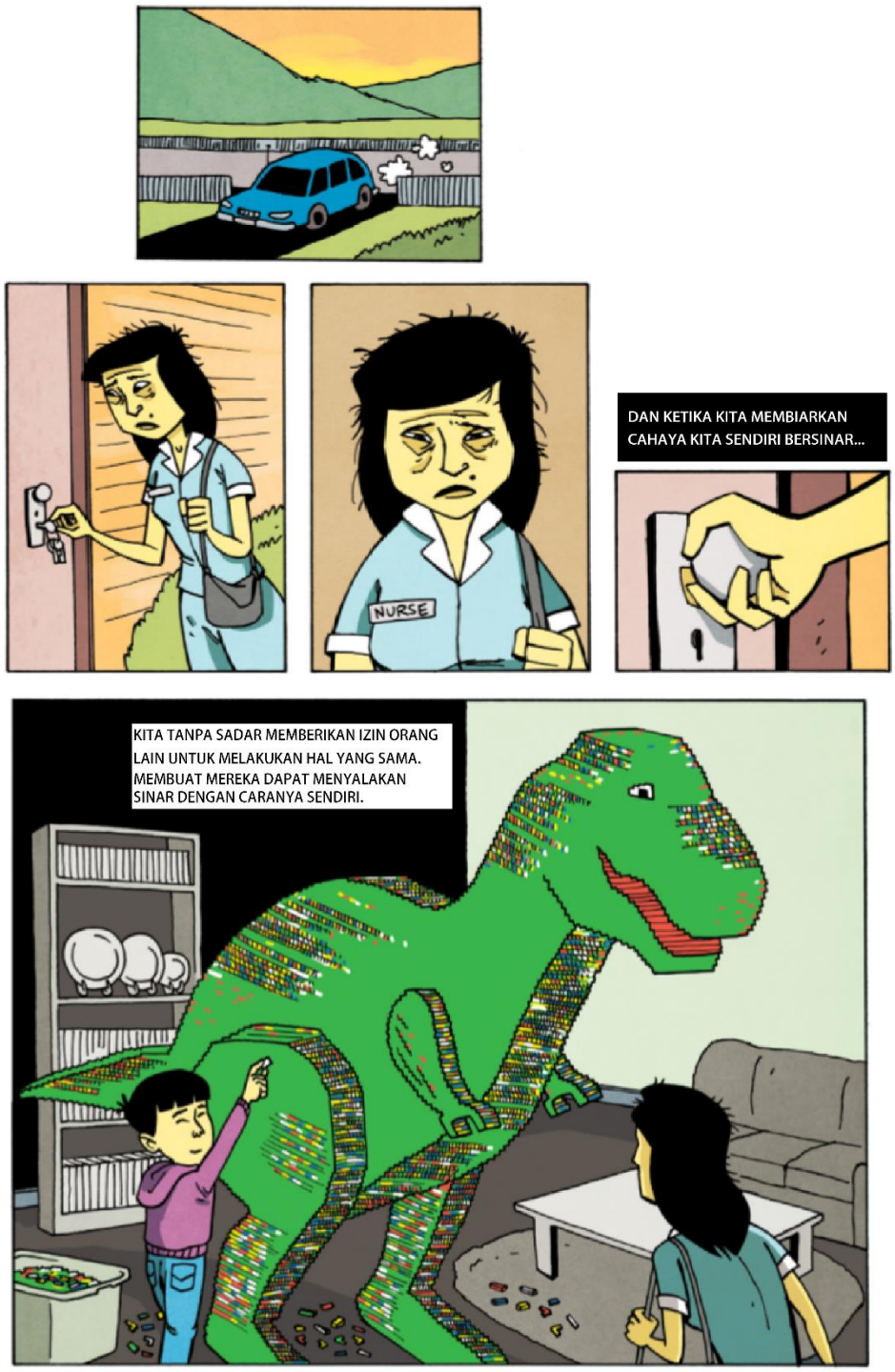

MEREKA MENGGUNAKAN FISIKA, MEREKA MENGGUNAKAN MATEMATIKA.
MEREKA MENGGUNAKAN KIMIA, BIOLOGI, ASTRONOMI, TEKNIK.
MEREKA MENGGUNAKAN ILMU.
ANDA DAPAT MENGALAMI SEMANGAT PENEMUAN, PERA-SAAN LUAR BIASA, MELAKUKAN SESUATU YANG BELUM PERNAH DILAKUKAN ORANG SEKALIPUN, HAL-HAL YANG BELUM PERNAH DILIHAT ORANG PUN.
TANPA BOLA KRISTAL, TANPA KARTU TAROT, TANPA HOROSKOP.
OH..
HANYA OTAKMU, DAN KEMAMPUANMU SENDIRI YANG AKAN KAU GUNAKAN UNTUK BERPIKIR, MENE-MUKAN BANYAK HAL BARU YANG ADA DI DUNIA INI.
YEAYYYY!!!
SEBUAH PRODUK BARU, YANG AKAN MEMBANTU-MU DALMA MERAIH APA YANG BELUM PER-NAH KAMU LIHAT DI0-DUNIA INI SEBELUMNYA.
TELESCOPE
GALAXY STAR 2000
HANYA OTAKMU, DAN KEMAMPUANMU SENDIRI YANG AKAN KAU GUNAKAN UNTUK BERPIKIR, MENE-MUKAN BANYAK HAL BARU YANG ADA DI DUNIA INI.
YEAYYYY!!!
SEBUAH PRODUK BARU, YANG AKAN MEMBANTU-MU DALMA MERAIH APA YANG BELUM PER-NAH KAMU LIHAT DI0-DUNIA INI SEBELUMNYA.
TELESCOPE
GALAXY STAR 2000
SELAMAT DATANG DI ILMU.

Gambar 7.4 Komik Teleskop

7.2 Lego

ITU MERUPAKAN SISI BAIK KITA, BUKAN SISI GELAP KITA...
YANG PALING MENAKUTKAN ...
PEMBELI AKAN DIDUKUNG
MARI TANYAKAN PADA DIRI SENDIRI, SIAPAKAH KITA? APAKAH KITA HIDUP UNTUK MENJADI BRILIAN, CANTIK, BERBAKAT DAN LUAR BIASA?
KAMU ITU SIAPA? KAMU ITU MAU JADI APA NANTI?
KAU ITU ANAK TUHAN!
LEGO
RED BRICKS
BLUE BRICKS

Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

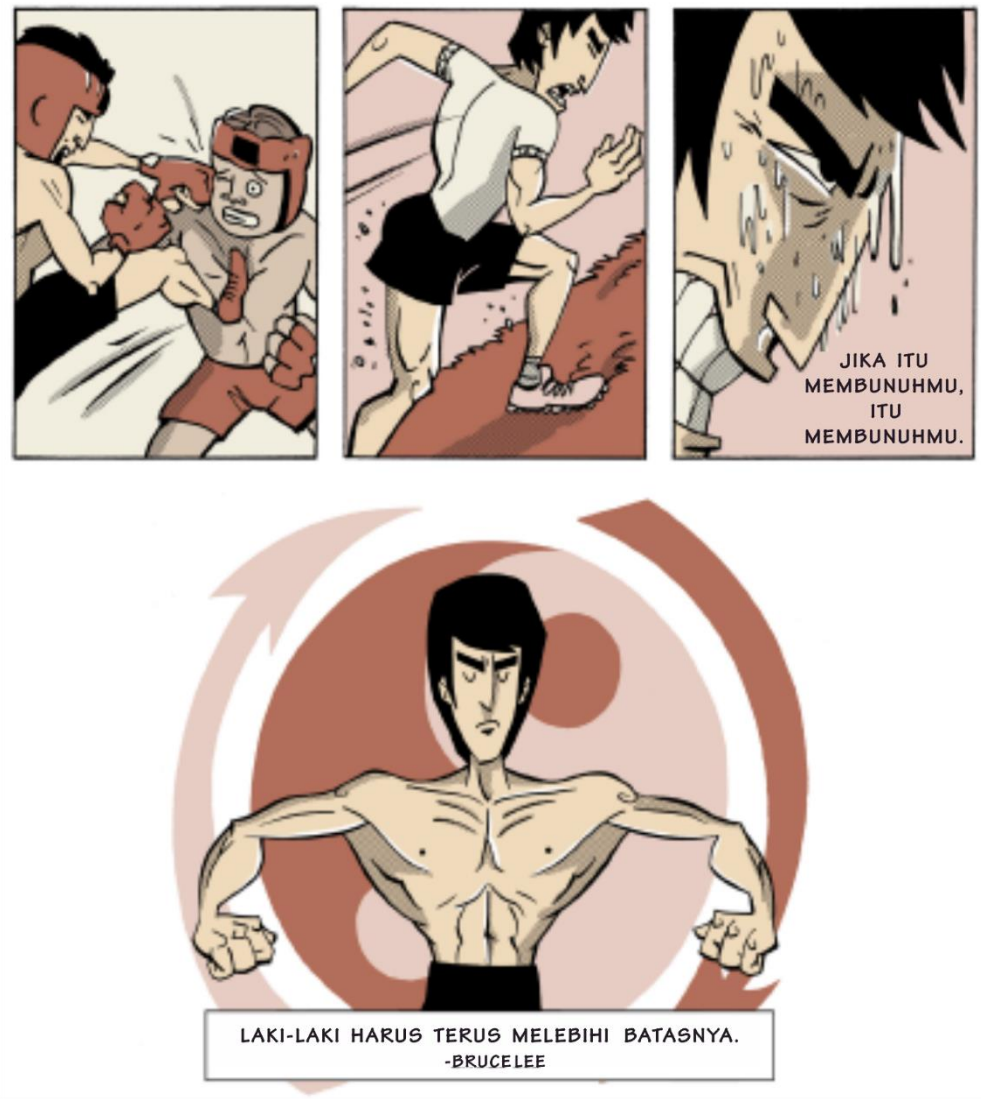

NURSE
DAN KETIKA KITA MEMBIARKAN CAHAYA KITA SENDIRI BERSINAR...
KITA TANPA SADAR MEMBERIKAN IZIN ORANG LAIN UNTUK MELAKUKAN HAL YANG SAMA. MEMBUAT MEREKA DAPAT MENYALAKAN SINAR DENGAN CARANYA SENDIRI.

Gambar 7.5 Komik Lego

OAKLAND, 1964.
JUN FAN GUNG FU
ALL WELCOME
JUN FAN
JUN FAN GUNG FU
JIKA KAU SELALU MEMBATASI APA YANG BISA KAU LAKUKAN...
...FISIK ATAU LAINNYA
JUN FAN
Chatt!
ITU AKAN MENYEBAR KE SELURUH SISA HIDUPMU.
JUN FAN GUNG

TAP
AKAN MENYEBAR
KE PEKERJAANMU.
JUN FAN GU

KE MORALITAS.
JUN FAN GUNG
KE SELURUH HIDUPMU.
JUN FAN GUNG
TANPA BATAS.
ADA PLATEAUS.
54, 55, 56...
TAPI KAU TAK HARUS TINGGAL DISANA.
88, 89, 90...
KAU HARUS MELEBIHI MEREKA.
203, 204...
TAP!



Gambar 7.6 Komik Tentang Perjalanan Hidup Bruce Lee

Dari beberapa contoh diatas, dapat kita simpulkan, komik periklanan/produk akan menunjukkan brand ataupun produknya dalam komik. Fungsi dari komik produk tersebut adalah untuk pemasaran dalam media komik digital, sehingga dapat lebih menarik perhatian para pembaca komik dan masyarakat umum.

BAB 8
KOMIK DIGITAL SEBAGAI SOSIALISASI KESEHATAN DAN KEBIJAKAN PEMERINTAH

Selain untuk hiburan dan promosi produk, komik digital juga ddigunakan sebagai media sosialisai kesehatan dan kebijakan pemerintah dalam hal perpajakan. Di era pandemi covid19 komik digital berperan sangat penting dalam mensosialisasikan infromasi terkait covid19, mulai dari kasus, perkembangan hingga informasi tentang vaksin. Komik sosialisasi ini sangat efektif untuk emmberikan informasi, dan tidak membosankan untuk dibaca, selain itu seringkali pembaca akan jauh lebih mudah mengingat informasi yang disertai/disampaikan melalui gambar dibanding barisan kalimat-kalimat hingga erparagraf panjangnya.

Selain sosialisasi dunia kesehatan, komik ini juga dapat menyajikan informasi terkait perpajakan, dari banyak artikel yang dikemas dalam bentuk komik, untuk mempermudah pembaca untuk mendapatkan informasi, komik ini biasanya singkat, padat dan sangta jelas, artinya hanya dnegan membaca komik digital perpajakan pembaca akan langsung faham dan dapat mengingat poin-poin penting yang disampaikan melalui komik digital. Berikut ini beberapa contoh komik sosialisasi kesehata dan pemerintahan. Komik digital sosialisasi kesehatan ini dibuat oleh Kementrian Kesehatan Republik Indonesia dalam websitenya Sehat Negriku

8.1 Sosialisasi cuci tangan pakai sabun

Gambar 8.1 Komik Tentang Pentingnya Mencuci Tangan

8.2 Masker

Gambar 8.2 Komik Tentang Memakai Masker

8.3 Vaksin

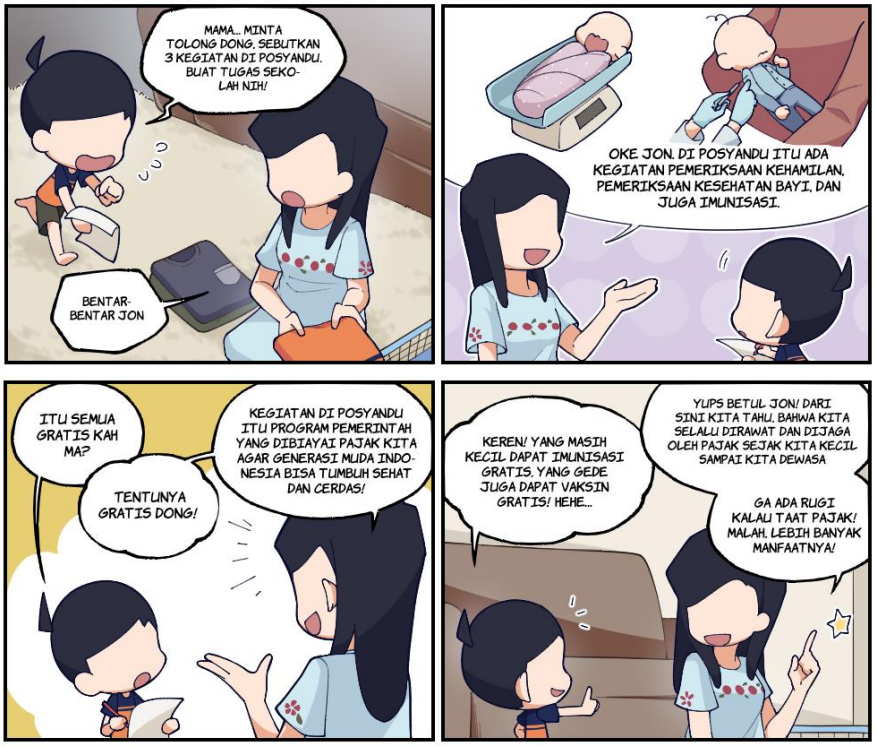
Gambar 8.3 Komik tentang Vaksin

8.4 Taat Pajak

DDTC News
Trusted Indonesian Tax News Portal

Joni & Kawan Pajak

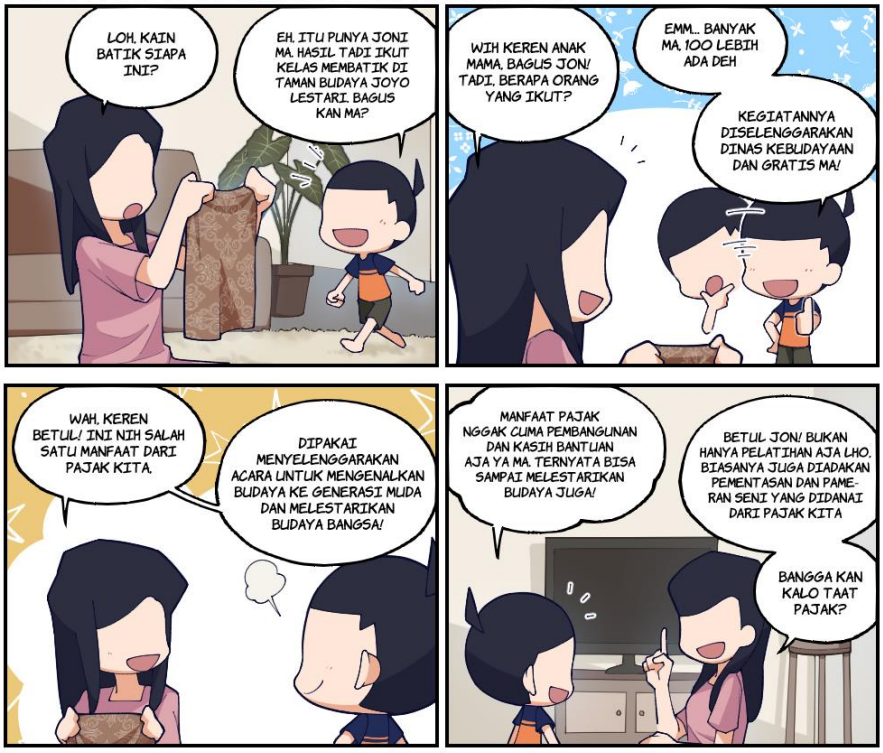
PAJAK SETIA MENJAGA DAN MERAWAT KITA

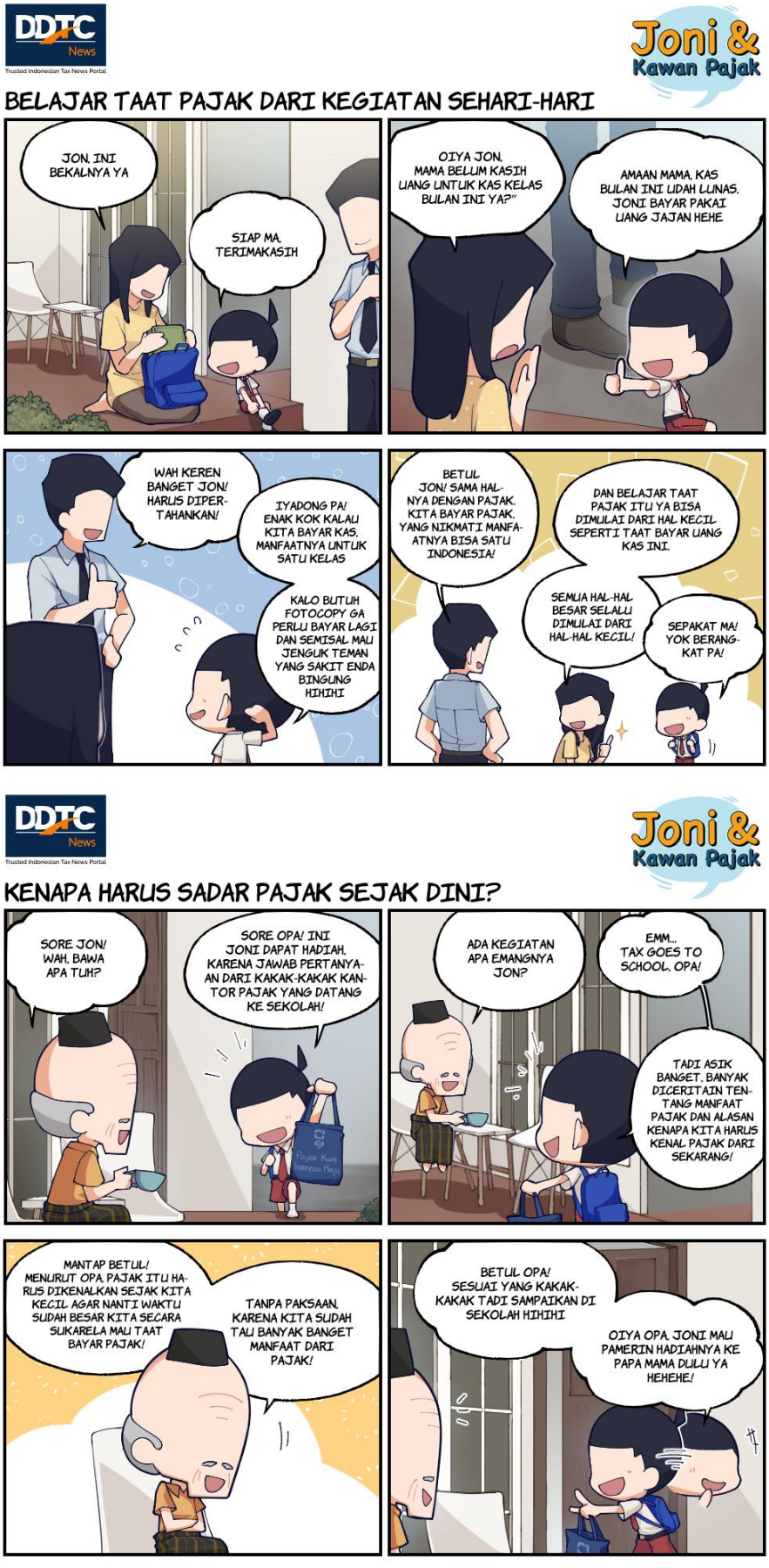


DDTC News
Trusted Indonesian Tax News Portal

Joni & Kawan Pajak

PAJAK KITA LESTARIKAN BUDAYA BANGSA





Gambar 8.4 Komik Tentang Pentingnya Pajak

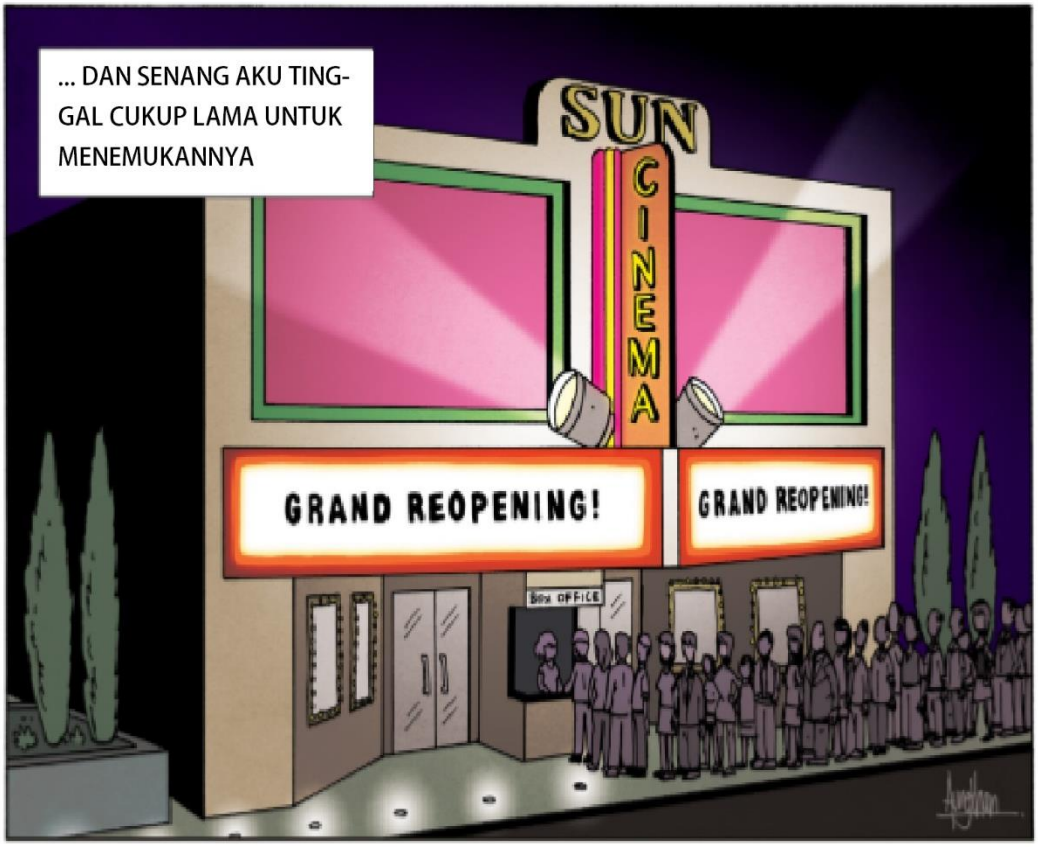
Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

"KEBAIKAN" MENCAKUP SEMUA KEPERCAYAAN POLITIK SAYA.
SUN CINEMA
LAWRENCE OF ARABIA
CLEOPATRA
TO KILL A MOCKINGBIRD
Box OFFICE
TIDAK PERLU MENGERTI MEREKA.
BOX OFFICE
SAYA PERCAYA BAHWA JIKA, PADA AKHIRNYA, SESUAI DENGAN KEMAMPUAN KITA...
...KAMI TELAH MELAKUKAN SESUATU UNTUK MEMBUAT ORANG LAIN SEDIKIT BAHAGIA...
SUN CINEMA
BEYOND THE VALLEY OF THE DOLLS
ADMIT ONE
...DAN SESUATU YANG MEMBUAT DIRI KITA SEDIKIT BAHAGIA...

ITULAH YANG TERBAIK YANG BISA KITA LAKUKAN.
MEMBUAT ORANG LAIN KURANG BAHAGIA ADALAH KEJAHATAN.
SUN
IN
MA
DJANGO UNCHAINED
ARGO
THE MASTER
MOONRISE KINGDOM
MEMBUAT DIRI SENDIRI TIDAK BAHAGIA ADALAH MEMBIARKAN SEMUA KEJAHATAN DIMULAI.
KITA HARUS BERUSAHA MEMBERIKAN KEBAHAGIAAN KEPADA DUNIA.
ITU BENAR APAPUN MASALAH KITA...

Desain Komik Digital (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech.)

KITA HARUS MENCOBA
LAST WILL AND TESTAMENT
I DIDN'T ALWAYS KNOW THIS...



Gambar 8.5 Komik Singkat Tentang Pentingnya Menghargai Karya Orang Lain

BAB 9
KOMIK ANIMASI GRAFIS UNTUK IKLAN PRODUK

9.1 Videotron

"Videotron adalah sebuah panel layar terdiri dari lampu LED, yang menggunakan teknologi dan memiliki fungsi untuk menampilkan gambar, video, chart, diagram, atau gambar apapun, dengan di handle oleh sebuah prosesor yang mengatur rangkaian LED tersebut menjadi gambar yg terstruktur".

Sebenarnya layar besar yang sering kita lihat di jalan utama dan jalan protokol itu adalah terdiri dari sekumpulan panel lampu LED yang digabungkan sehingga menjadi layar yang besar. Jadi bukan tiba – tiba ada ukuran layar sebesar itu. Tetapi melalui proses merangkai panel-panel LED.

Gambar 9.1 Media periklanan (Videotron dan LED)

Videotron adalah media yang menayangkan video dengan light-emitting diodes (LED). Led adalah tipe pencahayaan yang menggunakan semikonduktor untuk mengubah listrik menjadi cahaya. Biasanya videotron digunakan di outdoor sebagai petunjuk sebuah tempat atau untuk menayangkan iklan, itu menurut creohouse

Jadi, videotron adalah layar berukuran yang sangat besar yang biasanya digunakan untuk menampilkan foto atau video, yang biasanya bisa kita temui di beberapa jalan besar di pusat kota atau mungkin di beberapa gedung misalnya saja instansi pemerintah dan lainnya. Sekarang anda sudah tahu kan arti videotron? Jika anda sudah tahu artinya, maka anda bisa membeli videotron sesuai dengan kebutuhan anda.

9.2 Fungsi Videotron

Fungsi yang sesungguhnya dari LED videotron ini. Berikut adalah beberapa fungsi yang harus anda ketahui :

Media promosi

Fungsi videotron yang pertama ini adalah sebagai media promosi, seringkali kita melihat videotron di jalan protokol. Biasanya videotron yang dipasang di jalanan protokol

merupakan videotron yang berguna sebagai media promosi atau media iklan. Videotron juga digunakan sebagai salah satu metode untuk iklan atau promosi karena terbukti cukup berguna dan efisien, orang-orang yang lalu lalang di jalanan dan mungkin berhenti di lampu merah juga bisa membaca media promosi melalui videotron dan kemudian jadi tertarik untuk membeli atau menggunakan produk maupun jasa yang diiklankan di videotron tersebut. Selain itu, biasanya jenis videotron yang digunakan sebagai media promosi ini adalah videotron oudoor.

Media komunikasi atau informasi

Selain digunakan sebagai media iklan atau promosi seperti yang sudah kami jelaskan di atas tadi. Fungsi videotron yang selanjutnya adalah untuk media komunikasi atau untuk media informasi. Sehingga seringkali instansi seperti pemerintahan atau mungkin seperti perusahaan hingga instansi pendidikan menggunkan videotron sebagai media komunikasi ataupun informasi. Misalnya saja instansi pemerintahan, yang biasanya juga memasang videotron di jalanan protokol untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas. Biasanya untuk jenis videotron sebagai media komunikasi atau informasi ini menggunakan videotron outdoor jika digunakan di luar ruangan. Namun jika digunakan di dalam ruangan seperti misalnya untuk dipasang di auditorium maka menggunakan videotron indoor.

Media hiburan atau entertaiment

Next, fungsi dari videotron yang selanjutnya adalah sebagai media hiburan atau media entertaiment. Tak jarang ketika kita menonton konser maka membutuhkan layar yang cukup besar bukan? Itu menggunakan videotron karena videotron ini menyediakan berbagai jenis pixel yang mendukung berbagai kondisi. Jika dibutuhkan di luar ruangan maka digunakan videotron outdoor, namun jika anda membutuhkan videotron untuk dalam ruangan misalnya saja untuk bioskop mini di rumah anda maka menggunakan videotron indoor atau untuk dalam ruangan.

9.3 Jenis Videotron

Setelah kita mengetahui apa saja kegunaan dari videotron, maka pada kesempatan kali ini kami juga akan memberikan informasi yang cukup penting kepada anda semuanya mengenai jenis videotron. Sehingga anda yang ingin memesan videotron bisa mengetahui apa saja jenisnya dan anda bisa memesan videotron sesuai dengan kebutuhan anda. Simak beberapa jenisnya di bawah ini supaya anda lebih tahu mengenai videotron.

Videotron Outdoor

Setelah tahu videotron adalah layar besar yang digunakan untuk mempertunjukkan visual seperti gambar, video, dan lain sebagainya. Sekarang ketahuilah beberapa jenisnya, yang pertama adalah videotron outdoor. Dari namanya saja kita tahu bahwa videotron ini digunakan untuk videotron luar ruangan. Untuk videotron outdoor sendiri menggunakan jenis lampu DIP atau kepanjangan dari Dual In-Line Package. Selain itu videotron outdoor ini juga lebih tahan terhadap berbagai jenis cuaca.

Videotron Indoor

Sedangkan jenis yang selanjutnya adalah videotron indoor, atau yang dari namanya saja kita sudah bisa menebak bahwa videotron indoor ini merupakan videotron untuk dalam ruangan. Untuk videotron indooe ini menggunakan lampu jenis SMD atau Surface Mount Device. Untuk jarak pandang dari videotron indoor ini kurang dari 5 meter, berbeda dari videotron outdoor yang jarak pandangnya lebih jauh.

Berikut merupakan contoh videotron

Gambar 9.2 Contoh Videotron untuk media Periklanan

BAB 10
KOMIK ANIMASI GRAFIS SEBAGAI ALAT BANTU PENDIDIKAN

Teknologi Pendidikan merupakan kajian ilmu yang berupaya memfasilitasi seseorang agar terjadi belajar paa dirinya, untuk itu perlu adanya rekayasa dalam proses pembelajaran itu sendiri agar proses tersebut dapat berlangung efisien, efektif dan menarik, salah satu produk dari Teknologi Pendidikan adalah komik Pembelajaran.

10.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar dan membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, dapat mengurangi kesalahpahaman dan ketidakjelasan.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pemelajar dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secarajelas, runtut, dan menarik.

10.2 Penerapan Teknologi Pendidikan

Menjadikan komik sebagai media pembelajaran merupakan contoh penerapan Teknologi Pendidikan. Dalam hal ini termasuk ke dalam penerapan teknologi pendidikan dari kawasan Desain dan Pengembangan, yaitu desain sumber untuk belajar dan pengembangan sumber untuk belajar.

Dalam kawasan desain, komik sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam sub kawasan Desain Pesan,yang meliputi proses perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan. Pesan atau materi ajar yang hendak disampaikan direkayasa sehingga dapat dirancang dalam bentuk komik pembelajaran.

Sedangkan dalam kawasan pengembangan, komik sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam sub kawasan pengembangan teknologi cetak. Dalam kawasan ini hasil desain pesan diterjemahkan ke dalam bentuk fisik, yaitu dalam bentuk teks dan visual, melalui teknologi cetak sebagai komik digital pembelajaran.

Komik pembelajaran merupakan contoh dari penerapan teknologi pendidikan, sebab dengan adanya media komik sebagai sumber untuk belajar akan mempermudah pemelajar dalam proses pembelajaran, khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak apabila disajikan dalam bentuk teori saja dan perlu adanya penyajian konkrit, seperti konsep-konsep pada ilmu sains. Dalam hal inilah komik pembelajaran berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam contoh yang konkrit dalam ke hidupan sehari-hari. Itulah yang menjadi inti penerapan dari teknologi pendidikan, yaitu

untuk memecahkan permasalahan dalam proses belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik.

Dalam mendesain dan mengembangkan komik pembelajaran, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, sehingga penerapan tersebut dapat dikatakan sesuai dengan prinsip penerapan teknologi pendidikan.

Hal-hal yang menjadi prinsip dalam sub kawasan desain pesan, yaitu perhatian, persepsi, dan daya serap pemelajar, yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim (pembuat komik pembelajaran) dan penerima (pemelajar yang membaca komik pembelajaran). Sehingga pesan yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan tersebut, serta mempertimbangkan persepsi-persepsi yang mungkin timbul dalam benak penerima pesan.

Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya:

Pesan yang didorong oleh isi

Artinya isi dari komik pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan pesan (informasi) yang hendak disampaikan. Sehingga dengan pengembangan media belajar berupa komik pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu.

Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori

Pengembangan komik pembelajaran dalam bentuk bahan teks cverbal dan visual sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, dan teori belajar.

10.3 Manifestasi Fisik Dari Teknologi

Perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.

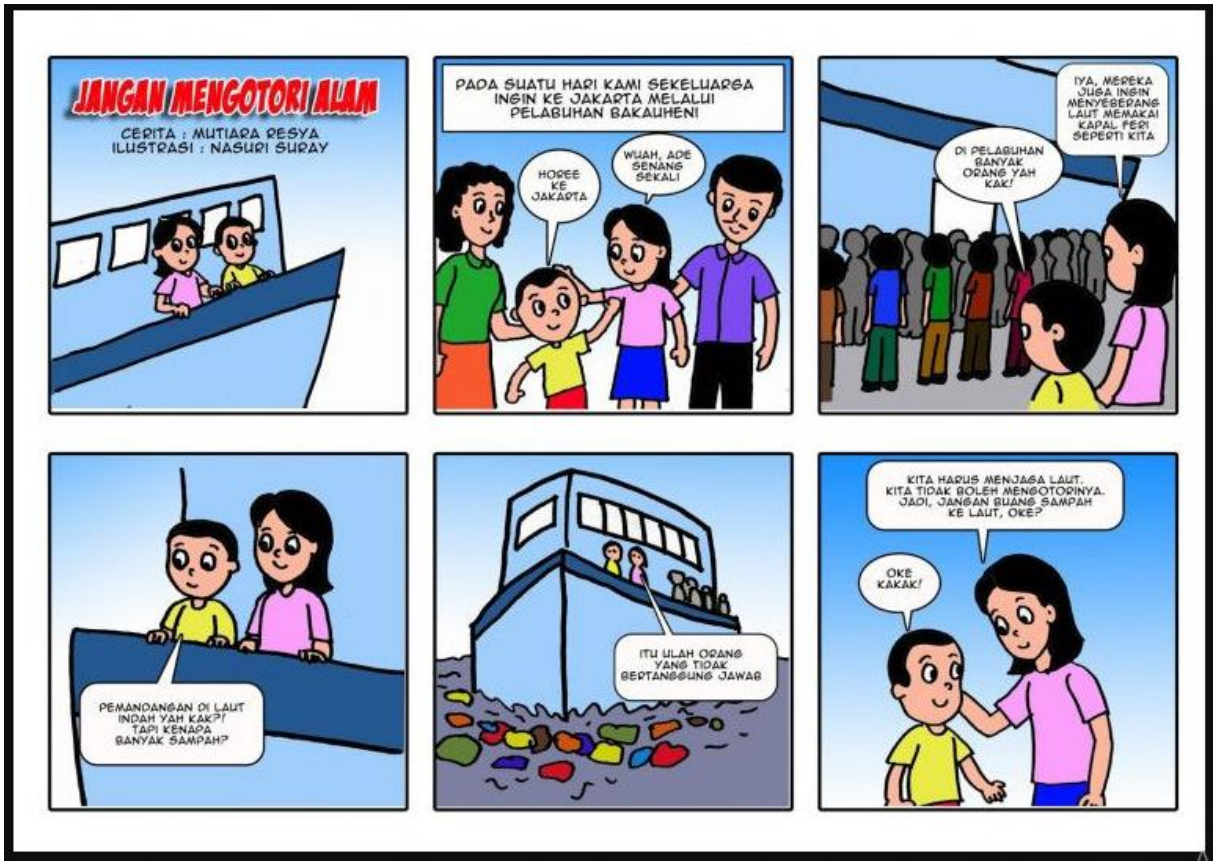
Komik pembelajaran merupakan contoh dari spsesifikasi desain pesan yang diterjemahkan dan diproduksi dalam bentuk buku (bahan visual) melalui teknologi cetak. Pengkombinasian antara bahan visual dan bahan teks dalam pengembangan komik pembelajaran sangat membantu dalam menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan, yaitu belajar efektif.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pemelajar dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secarajelas, runtut, dan menarik.

Menjadikan komik sebagai media pembelajaran merupakan contoh penerapan Teknologi Pendidikan. Dalam hal ini termasuk ke dalam penerapan teknologi pendidikan dari kawasan Desain dan Pengembangan, yaitu desain sumber untuk belajar dan pengembangan sumber untuk belajar. Untuk mengoptimalkan pemberdayaan komik sebagai media pembelajaran, maka pesan pembelajaran yang hendak disampaikan harus memenuhi syarat-syarat berikut:

- Pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pemelajar.
- Isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pemelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru.

- Pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pemelajar dalam memberikan umpan balik.
- Selain itu harus dapat mempertimbangkan evaluasi yang sesuai dalam mengukur tingkat pemahaman pembelajaran terhadap materi yang dikemas dalam komik pemelajaran.



Gambar 10.1 Komik sebagai alat bantu Pendidikan

Gambar 10.2 Komik Buah kejujuran

Gambar 10.3 Sebuah Potongan Komik Dari "Bahagianya Saling Memaafkan"

Gambar 10.4 Komik Sejarah "Pahlawan Pendidikan"

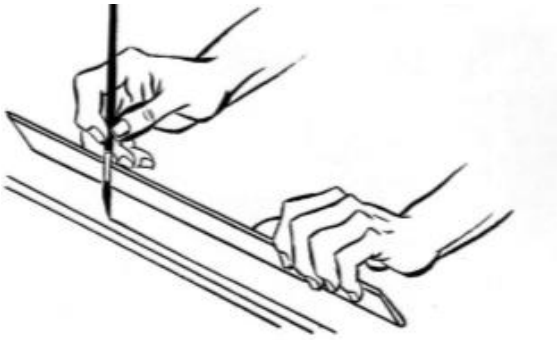
BAB 11
PEWARNAAN DAN SAMPUL KOMIK DIGITAL

11.1 Pewarnaan Komik

Gambar 11.1 Posisi Duduk yang Baik

Tinta bisa cenderung melelahkan, dan membutuhkan konsentrasi tanpa henti. Oleh karena itu, Anda harus memastikan postur tubuh Anda benar. Apa pun yang Anda lakukan, jangan membungkuk di atas papan gambar Anda. Duduk tegak membungkuk akan membuat Anda lelah dan lesu.

Tips: Tinta pada pulpen dan kuas akan menjadi keras dan kaku jika tidak dijaga kebersihannya. Selalu siapkan botol berisi air jernih dan rendam kuas dan ujung pena saat tidak digunakan.



Gambar 11.2 Media Menggambar (Penggaris dan Pena)

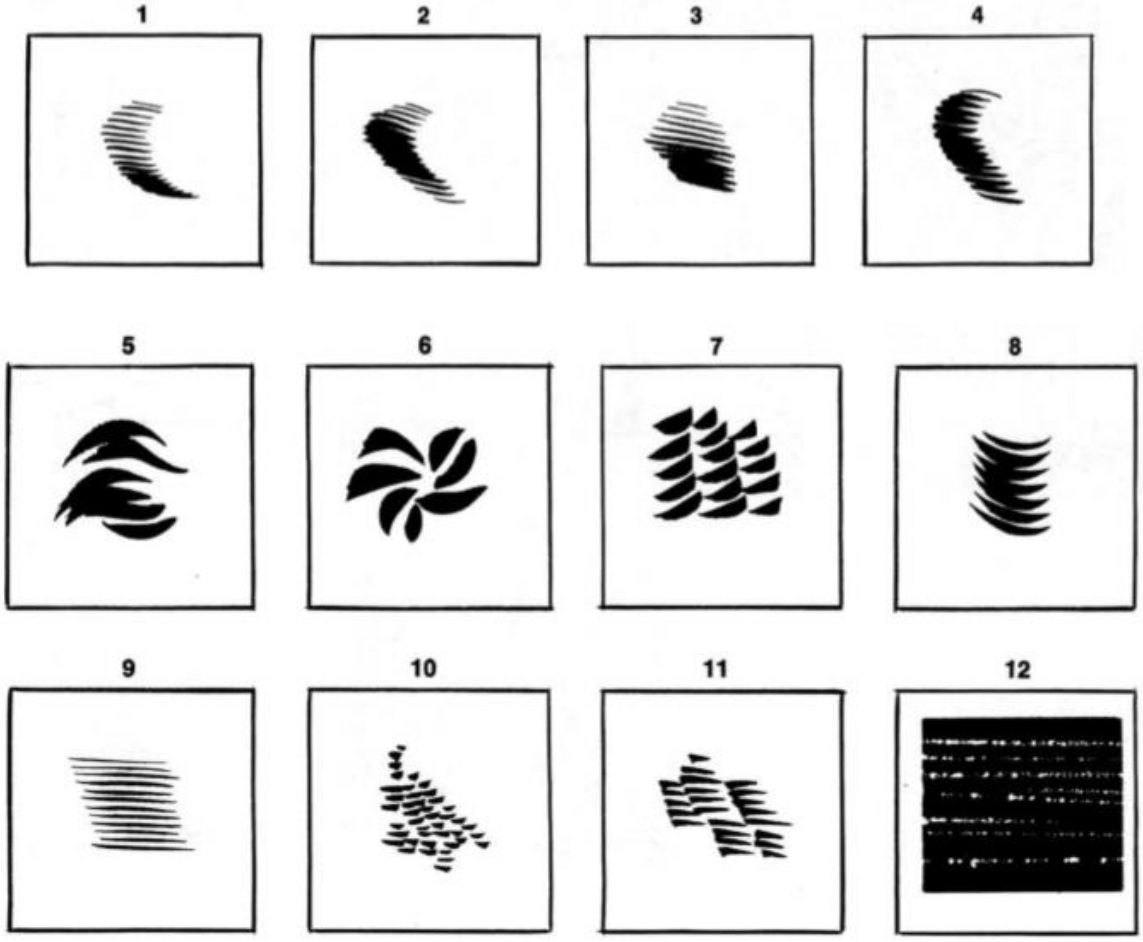
Saat Anda merasa lebih berani, Anda sebenarnya bisa mengatur garis dengan kuas Anda. Ini jauh lebih sulit, tetapi sering kali terbayar karena garis akhir Anda akan memiliki lebih banyak karakter, lebih banyak minat. Mereka tidak akan kaku dan benar-benar seragam seperti garis yang diatur dengan pena. Cukup pegang penggaris pada sudut sekitar 45 derajat, dan dengan memvariasikan tekanan kuas Anda, Anda dapat membuat garis dengan ketebalan apa pun.

Taruhan terbaik Anda adalah menjadi sama lancarnya dengan pena dan kuas. Pena paling mudah digunakan saat Anda hanya mencoret garis hitam, tetapi Anda memerlukan kuas untuk mengisi area hitam pekat. Tentu saja, Anda juga dapat menggunakan kuas untuk menggambar garis, tetapi ini lebih sulit daripada pena—ini membutuhkan kontrol yang lebih besar dari Anda. Garis-garisnya harus bersih, tajam, dan tegas—tidak compang-camping atau kasar. Namun, kami menyarankan Anda belajar menggunakan kuas-belajar menggambar virtualitas dengan kuas Anda, bukan hanya menjiplak garis pensil. Anda seharusnya merasa sedang membuatnya lagi dengan nuansa kuas yang Anda gambarkan—jika tidak, gambar yang telah selesai mungkin tampak kaku dan tidak bernyawa.

Perhatikan patch desain di bawah ini. Semuanya selesai dengan sikat rambut sable Windsor Newton #3. Tambalan 1 hingga 4 disebut "berbulu". Ini adalah saat kuas Anda "menumbuhkan" sejumlah garis yang kira-kira sejajar. Perhatikan bagaimana beberapa sapuan berubah dari tipis menjadi tebal-semua

dilakukan dengan kuas yang sama, hanya dengan memvariasikan tekanan yang Anda tempatkan pada kuas. Patch 5 hingga 8 dilakukan dengan menggunakan sisi kuas. Teknik ini berguna untuk mewarnai rambut di kepala karakter. Jika Anda bertanya-tanya, 12 dilakukan dengan menyeret ujung silet di sepanjang tepi penggaris.

Cobalah menduplikasi berbagai goresan ini dan, lebih baik lagi, lihat berapa banyak dari Anda sendiri yang dapat Anda buat.



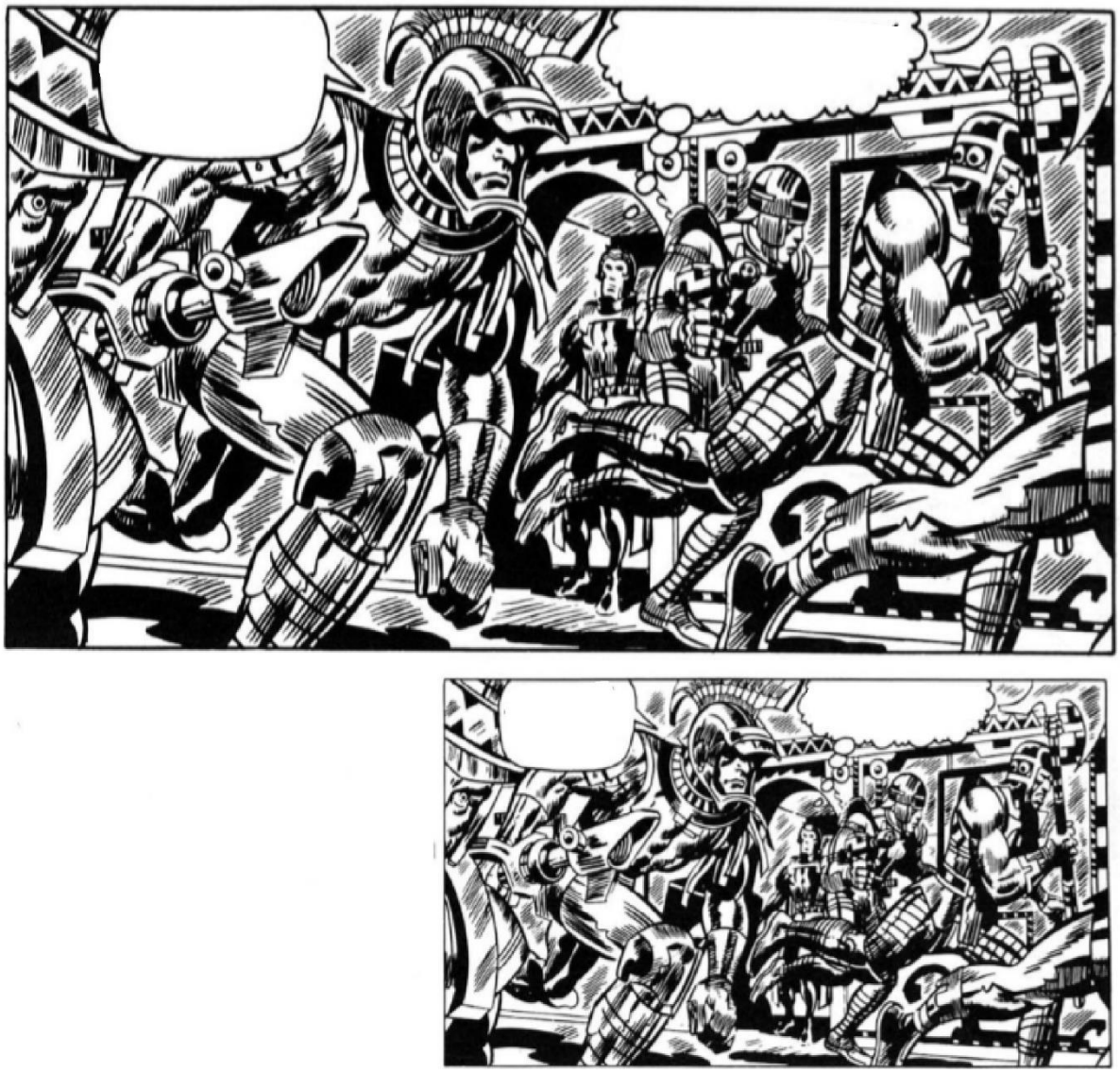
Gambar 11.3 Patch Goresan Pena

Berikut panel dengan tinta yang baik, ditunjukkan ukuran aslinya dan kemudian diperkecil menjadi ukuran yang akan muncul di komik digital, sehingga Anda dapat melihat seberapa baik reproduksinya bahkan diperkecil ke ukuran panel komik digital. Perhatikan bagaimana garis bervariasi dalam ketebalan, dan bagaimana mereka lebih berat di bagian bawah tubuh-jauh dari kekokohan yang memberi ligjt ke angka. Perhatikan juga seberapa jelas gambarnya, meskipun ada banyak gambar dan detail yang kaya. Salah satu tugas terpenting yang dihadapi inker adalah memastikan bahwa gambar akan dapat dipahami oleh pembaca, tidak peduli betapa rumitnya itu. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan warna hitam pekat untuk membuat gambar menonjol dari latar belakang, seperti dalam contoh ini.

Gambar 11.4 Perbandingan Penggunaan Pena

Di sini kita telah mengambil panel yang sama dan bekerja terlalu keras—menggunakan terlalu banyak hitam dan terlalu banyak garis. Perhatikan betapa rumitnya tampilannya dalam ukuran aslinya. dan betapa kurang jelas-nya-betapa lebih sulitnya untuk dipahami-setelah dikurangi menjadi ukuran panel digital komik.

Menambahkan terlalu banyak detail dan terlalu banyak tekstur pada tinta telah membuat gambar menyatu dengan latar belakang, bukannya menonjol dengan relief tajam seperti yang dimaksudkan oleh pensil. Singkatnya, gambar menjadi lebih sulit untuk dibaca, lebih menyenangkan untuk dilihat, dan juga akan lebih sulit untuk diwarnai.



Gambar 11.5 Penggunaan Patch Tinta yang berbeda

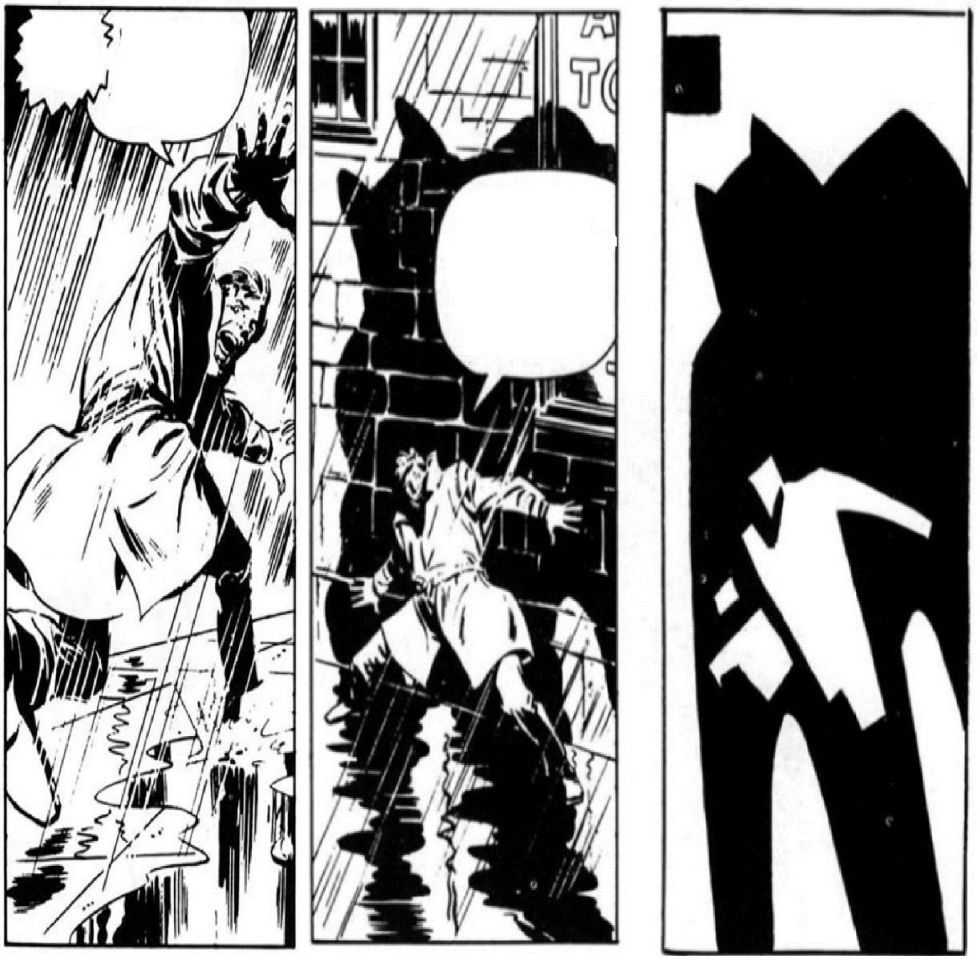
Gunakan pensil drawing yang sama lagi, kita akan mencoba yang lebih ekstrim. Kali ini inker tidak mendapatkan cukup banyak variasi di garisnya, atau di area hitamnya. Seperti yang Anda lihat, garis-garisnya hampir semuanya memiliki bobot yang sama, tanpa perasaan "tebal dan tipis". Area hitam pekatnya terlalu minim dan terlalu jerawatan; mereka tersebar di seluruh panel tanpa pola yang pasti, dan tampaknya tanpa alasan tertentu. Sosok-sosok itu tidak berdiri terpisah satu sama lain dan semuanya tampak menyatu dengan latar belakang. Seperti yang Anda lihat, sama buruknya dengan membuat panel terlalu ringan sehingga membuat gambar terlalu banyak bekerja.

Gambar 11.6 Penggunaan Patch Tinta yang berbeda

Terkadang seorang pensil menunjukkan dalam gambar pensilnya di mana area hitam harus pergi. Di lain waktu dia menyerahkannya pada tinta. Namun, tidak peduli bagaimana keputusan itu diambil, hal yang penting adalah mengetahui kapan dan di mana menempatkan area hitam kuat Anda, karena terlalu sedikit atau terlalu banyak hitam dapat melemahkan atau menghancurkan gambar pensil secara total.

Sementara massa hitam tentu saja memberikan gambar yang kokoh, mereka juga membantu memfokuskan elemen penting dalam gambar dengan menarik mata ke area yang diinginkan. Sama pentingnya adalah penggunaan massa hitam yang solid dan kuat untuk menciptakan suasana dramatis dalam gambar. Sekarang, mari kita pelajari beberapa contoh untuk membantu kita memperjelas poin ini. Perhatikan bagaimana area hitam pekat di sini terkonsentrasi hanya pada satu sisi gambar. Hampir tidak ada orang kulit hitam di area terang di sisi lain. Teknik ini berfungsi untuk mencapai dua hal: 1) Memberikan perasaan dimensi, kebulatan. 2) Ini mengarahkan perhatian pembaca ke kepala karakter dengan membingkai kepala dengan area hitam besar, mengarahkan mata render ke wajah ketakutan yang sangat penting. Di panel ini kita memiliki pencahayaan yang serupa, dengan satu sumber cahaya terang menerangi satu sisi bodi dan membuat sisi lainnya dalam bayangan yang dalam. Meskipun gambar digambar cukup realistis, perhatikan betapa berani dan sederhananya bayangan hitam tebal diterapkan. Untuk efek yang paling dramatis, buatlah

pemikiran Anda tetap sederhana, dengan hanya satu sumber cahaya yang pasti di setiap panel.



Gambar 11.7 Pencahayaan satu Sisi

Sekarang, mari menganalisis dua panel yang lebih umum melalui penggunaan diagram yang disederhanakan. Di panel atas, tujuan utama seniman adalah untuk menciptakan suasana ketakutan dan ancaman. Sekali lagi, perhatikan betapa berani dan sederhananya dia menerapkan massa hitamnya. Bayangan tebal tampaknya benar-benar menutupi sosok putih yang lebih kecil, yang disorot dengan tajam untuk penekanan maksimum. Di panel yang sesuai di sebelah kanan, kami telah mengurangi seluruh desain ke bentuknya yang paling sederhana, sehingga Anda dapat dengan mudah membedakan kontras tajam antara nilai hitam dan putih yang mencolok.

Selalu ingat-penempatan area hitam Anda menciptakan pola yang pasti di setiap gambar. Setiap kali sebuah ilustrasi menyebabkan kebingungan di benak pembaca, itu juga menyebabkan perhatian pembaca dialihkan, sehingga merusak suasana dramatis yang coba diciptakan oleh setiap panel sebelumnya. Dengan kata lain, Charlie, tetap sederhana-dan tetap jelas.

Gambar 11.8 Pencahayaan satu Sisi - 2

Di sini kita memiliki pemandangan yang sangat rumit. Namun, terlepas dari kekayaan detailnya, perhatikan bagaimana penempatan area hitam menciptakan pola yang tampaknya menarik perhatian pembaca ke seluruh gambar. Perhatikan juga bagaimana tiga sosok di tengah diberi sapuan hitam yang cukup—terutama di sekitar kepala mereka—untuk membuatnya menonjol dari latar belakang.

Lain kali Anda mempelajari panel untuk menganalisis teknik tinta, latih diri Anda untuk menyipitkan mata dan mencoba mengenali cara area hitam dikumpulkan untuk berkenan, dengan cara yang sama seperti yang telah kami coba tunjukkan kepada Anda dengan menggunakan dua panel yang disederhanakan di halaman ini.

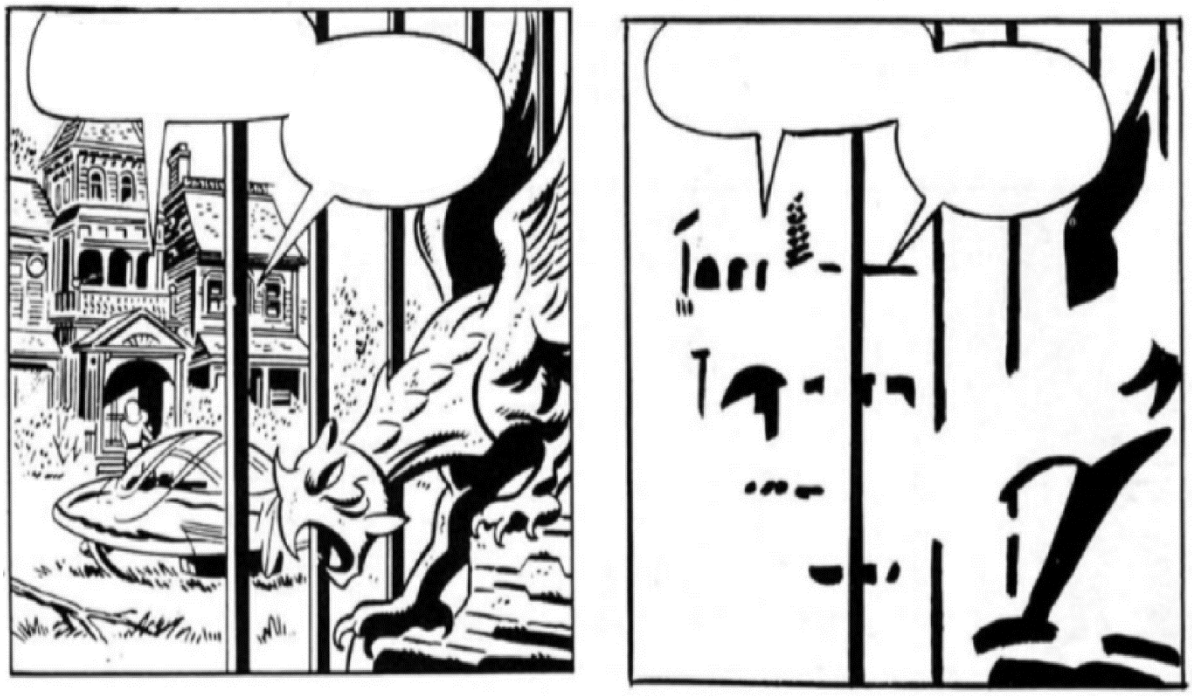
Gambar 11.10 Sketsa Gambar gelap

Berikut adalah aplikasi yang berbeda dari orang kulit hitam. Pada halaman sebelumnya kita melihat area hitam digunakan dengan cara yang sangat realistis; di sini kita memiliki contoh kulit hitam yang digunakan sebagai dekorasi. Perhatikan bagaimana garis sorot hitam di kapal tampaknya ditujukan langsung ke gambar, memusatkan perhatian pembaca pada Reed, Sue, dan bayinya. Perhatikan juga bagaimana orang kulit hitam di bagian atas tubuh mereka melingkari tiga kepala, mengarahkan mata Anda tepat ke gugusan wajah.

Selanjutnya kita memiliki apa yang tampaknya merupakan susunan yang rumit dari orang kulit hitam tetapi sebenarnya merupakan pola yang sederhana dan sangat langsung. Dalam hal ini, penggunaan warna hitam mengarahkan mata pembaca ke sekeliling panel dalam ritme yang halus dan harmonis. Lihat bagaimana bentuk hitam di sisi kanan panel besar dan tebal, sedangkan yang di kiri lebih kecil. Tujuan dari area hitam yang lebih kecil ini adalah untuk mengimbangi massa hitam yang lebih besar di sebelah kanan. Untuk membuktikannya sendiri, cukup tutupi area hitam kiri yang lebih kecil dengan selembar kertas putih dan perhatikan bagaimana panel tampak miring dan tidak seimbang tanpanya.

Hei, betapa beruntungnya kita! Inilah contoh sempurna penggunaan warna hitam untuk menciptakan suasana hati tertentu! Dengan menyipitkan mata, atau mengamati panel yang disederhanakan di sebelah kanan, kita dapat langsung melihat bahwa semua area hitam berada dalam bentuk vertikal atau horizontal yang tajam dan sederhana, sehingga menciptakan pemandangan yang tenang dan tidak bergerak-dengan pengecualian dramatis dari bidang besar dan miring. kekacauan hitam pada gargoyle bersayap, yang menambahkan perasaan kaget, gelisah, bahaya dan ancaman yang akan datang!

Desain hitam vertikal besar di dalam palang pagar juga sangat penting dalam ilustrasi ini, karena berfungsi untuk menyatukan seluruh gambar. Tanpa mereka, seluruh desain akan tampak berantakan.



Gambar 11.11 Sketsa Gambar gelap -2

Pada panel di bawah ini kami memiliki perasaan yang sama sekali berbeda. Di sini, untuk mendramatisasi suasana panel, desain hitam tampak melompat-lompat, menciptakan adegan kekacauan dan aksi. Tetapi bahkan di sini, perhatikan bahwa polanya—meskipun tampaknya tidak stabil—juga cukup menyatu dan konsisten, membantu memusatkan perhatian pembaca pada tindakan di dalam gambar. Dari sudut pandang desain abstrak, area hitam diatur untuk menciptakan gerakan melingkar yang menyenangkan dan menarik.

Saat Anda sekali lagi menyipitkan mata untuk mempelajari pemandangan, perhatikan bagaimana dua garis miring hitam di bagian bawah gambar, dari kanan ke kiri, menambah aksi dan juga bertindak sebagai wajah pemer satu. Untuk dua contoh terakhir kami, perhatikan bagaimana gambar pertama ini ditangani dengan realisme ekstrem. Cahaya jelas datang dari kiri, membuat semua yang ada di kanan dalam bayangan yang dalam. Lihat bagaimana area bayangan hitam pekat menekankan perasaan cerita horor. Anda tahu itu bukan strip humor atau romansa, hanya dengan melihat desain panelnya. Juga, amati

bagaimana area hitam di latar belakang memberikan kesan keaslian dan detail tanpa mengurangi kedua tokoh penting itu sendiri. Panelnya berat, subur, melodramatis; namun itu jelas dan menarik.

Gambar 11.12 Sketsa Gambar gelap - 3

Oke, mari kita pertimbangkan panel bawah. Perhatikan bagaimana area hitam besar pada bangunan itu tampaknya menunjuk langsung ke elemen terpenting dari gambar ini, sosok Spiderman yang melompat di atas atap. Tentu saja Anda telah mengamati bagaimana desain hitam pada gambar polisi di kiri bawah berfungsi untuk mengimbangi massa hitam besar di gedung. Poin menarik lainnya: pola staccato hitam dan putih yang gelisah untuk menekankan tindakan dan frustrasi mereka.

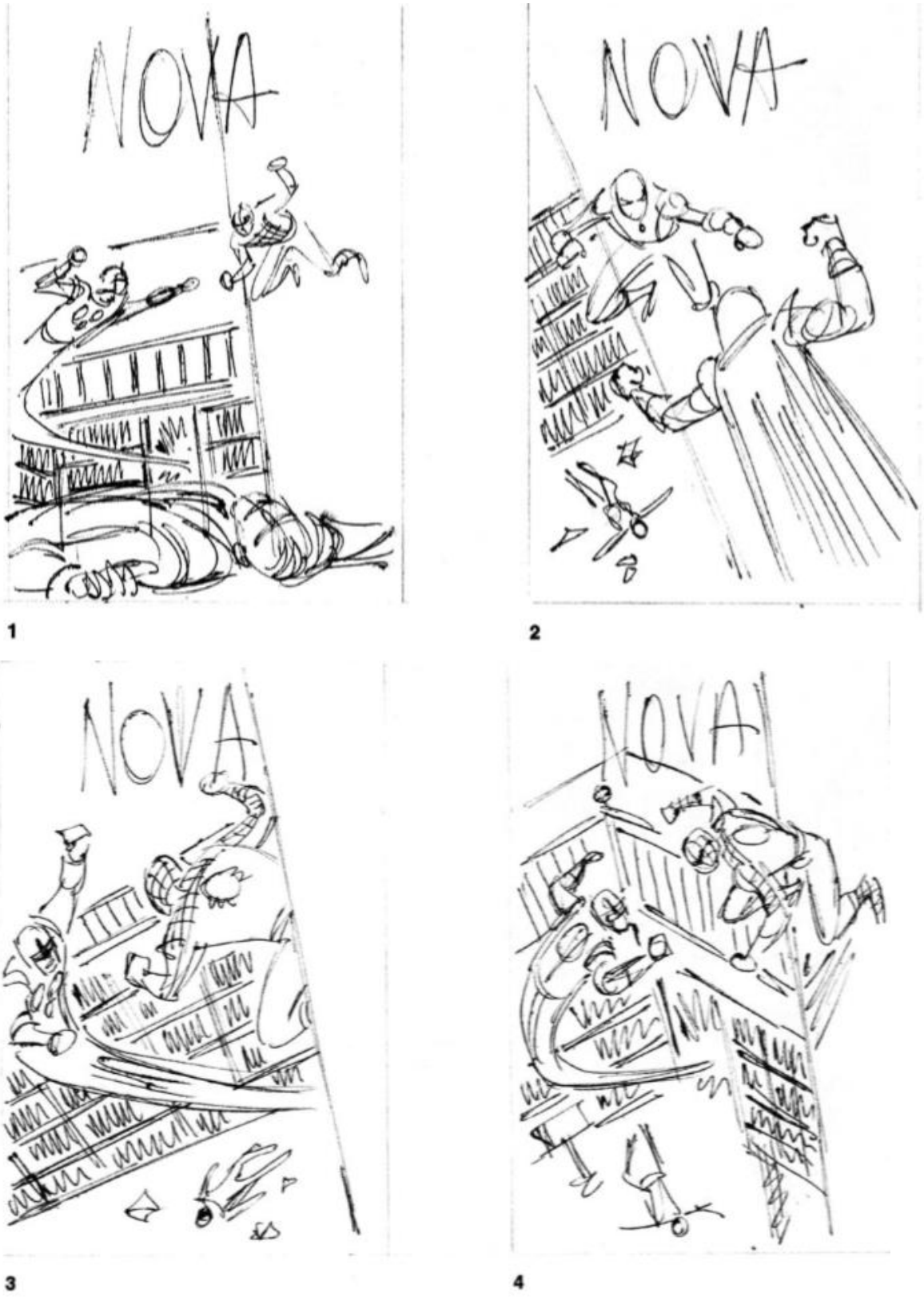
Singkatnya, si pensil menggambar rencananya dengan pensil, dan kemudian mereka harus menyelesaikannya dengan tinta. Dan, seperti yang Anda lihat, terserah pada tinta untuk memutuskan di mana, dan seberapa baik, untuk menerapkan tinta hitamnya. Angka tinta sangat penting dalam menentukan mood, desain, dan kejelasan setiap panel.

11.2 Sampul Komik Digital

Seperti yang dapat Anda bayangkan, Sampul mungkin merupakan satu-satunya halaman terpenting dalam komik digital mana pun. Jika itu menarik perhatian Anda dan membuat Anda penasaran, ada kemungkinan Anda dapat membeli majalah itu. Jika tidak menyebabkan Anda mengambilnya, itu berarti satu penjualan hilang.

Akibatnya, lebih banyak pemikiran dan lebih banyak pekerjaan masuk ke dalam covey daripada halaman lainnya. Biasanya editor akan membuat ide untuk cover dengan artis yang

akan membuat ilustrasi. Kemudian, jika waktu memungkinkan, artis dapat melakukan beberapa tata letak sederhana yang akan dia diskusikan dengan editor sampai satu versi final disepakati, Di halaman depan kami menunjukkan apa yang kami maksud.



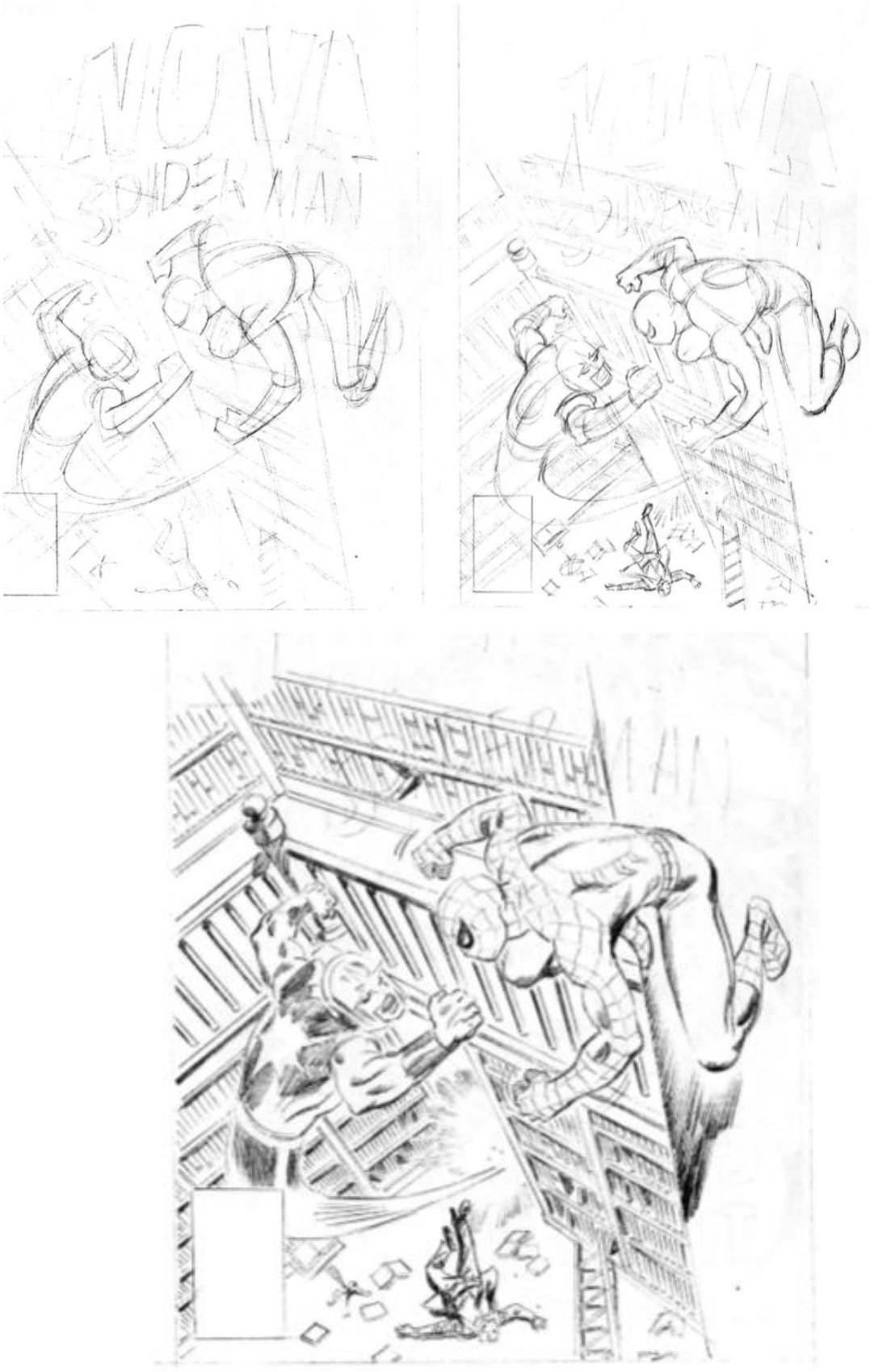
Gambar 11.13 Sketsa Gambar Spiderman

1. Karena kami pikir Anda akan penasaran dengan komentar dan kritik dari tata letak ini, berikut adalah hal sederhana untuk Anda pertimbangkan:
2. Sosok Nova dan Spiderman terlalu kecil. Mereka tidak memiliki pukulan yang cukup.
3. Tidak buruk, tetapi Nova adalah bintang agazine dan editor tidak suka menampilkan apa pun selain punggung Nova.
4. Terlalu banyak ruang yang terbuang di sisi kanan penutup. Juga, meskipun Spiderman hanyalah bintang tamu dalam edisi ini, kami ingin melihat lebih banyak tentang dia.
5. Ini dia yang terpilih. Kami mendapatkan pandangan yang baik dari Nova dan Spideym dan mereka jauh lebih besar daripada di tata letak 1. Juga, perspektifnya lebih menarik karena tingkat mata pembaca naik tinggi dengan dua pahlawan.

Satu pint untuk diingat- ini semua masalah pendapat. Sebenarnya, cover skecth 2 ini cukup menarik, walaupun kita tidak melihat Nova lebih banyak, dan 3 memiliki banyak pengaruh karena angkanya bahkan lebih besar daripada di 4. Tidak seperti matematika, tidak ada pendapat yang 100% benar. kami hanya mencoba menunjukkan kepada Anda bagaimana perasaan kami tentang hal-hal ini, untuk membantu Anda merumuskan keputusan dan pendapat Anda sendiri.

Karena pentingnya sampul, dan karena berfungsi sebagai iklan penuh warna untuk majalah itu sendiri, semua elemen ilustrasi harus disatukan dengan sangat hati-hati. Berikut adalah beberapa hal yang harus selalu diingat oleh seniman:

- Selalu sisakan ruang yang cukup di bagian atas ilustrasi untuk logo (judul majalah).
- Tidak ada hal penting yang harus digambar di tepi luar bagian bawah atau sisi kanan sampul, karena sebagian dari kertas itu terpotong di pabrik percetakan. Daerah ini, lebarnya kira-kira setengah inci, disebut sebagai "pendarahan".
- Harus ada sejumlah "area mati" pada area sampul yang, meskipun terlihat menarik bagi pembaca, tidak cukup penting untuk ditutupi dengan balon dialog, keterangan, dan/atau uraian jika diinginkan oleh editor.
- Karena warna pada sampul sangat penting untuk vitalitas, seniman tidak boleh menggunakan terlalu banyak area hitam pekat dalam ilustrasinya. Ungkapan yang digunakan dalam Bullpen adalah: "Biarkan gambar terbuka untuk warna".
- Gambar harus cukup provokatif untuk membuat pembaca ingin mendapatkan majalah dan membaca cerita, tetapi tidak boleh memberikan akhir cerita, atau membuat pembaca terkejut.



Gambar 11.14 Sketsa Gambar Spiderman - 2

DAFTAR PUSTAKA

https://id.wikipedia.org/wiki/Komik

Sudjana, Nana dan Rivai, A. 2015. ***Media Pengajaran***. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Gumelar, M.S. 2011. ***Comic Makin***g. Jakarta: Indeks

McCloud, Scott. 1993. ***Understanding comics***. New York: Harper Collins Publisers.

Id.wikihow.com

https://id.wikihow.com

komikpendidikan.id

kreativv.com

"fiction." Merriam-Webster.com. Merriam-Webster, Incorporated. 2015.

Sageng, Fossheim, & Larsen (eds.) (2012). The Philosophy of Computer Games. Springer Science & Business Media. hlm. 186-187.

William Harmon dan C. Hugh Holman A Handbook to Literature (7th edition). New York: Prentice Hall, 1990, hlm. 212.

"Definition of 'fiction'." Oxford English Dictionaries (online). Oxford University Press. 2015.

M. H. Abrams, A Glossary of Literary Terms (7th edition). Fort Worth, TX: Harcourt Brace, 1999, hlm. 94.

Farner, Geir (2014). "Chapter 2: What is Literary Fiction?". Literary Fiction: The Ways We Read Narrative Literature. Bloomsbury Publishing USA.

Nurgiyantoro, Burhan (1995). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Kompasiana.com

https://news.ddtc.co.id/

https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/