

PERANCANGAN KOMIK JAWARA “SALIM SANG KILAT” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERKENALAN SILAT PASEBAN

Muhamad Rizki Dio Ambiya

NIM 42317210040

ABSTRACT

Illustrated books, especially comics, are not only made with the main market target of children, many comic books are also made with the target market of adults. However, from the available data, many illustration books are now aimed at children.

This work was created with the aim that readers can understand and study the designs used in illustration books, especially comic illustrations with fantasy or superhero themes, which specifically discuss the illustrations, ranging from character design, costume design and so on. The methods used in this study are: (1) Reviewing theories regarding character design and illustration, (2) Interviewing several resource persons who are experts in the field of illustration.

The expected result of this work is the discovery of knowledge about comic character illustration designs for children to adults and also the relationship between the designs used and the comic illustration market in Indonesia.

Kata Kunci.....(illustration, comic, superhero, silat, fantasy).

PERANCANGAN KOMIK JAWARA “SALIM SANG KILAT” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERKENALAN SILAT PASEBAN

Muhamad Rizki Dio Ambiya

NIM 42317210040

ABSTRAK

Buku ilustrasi terutama komik tidak hanya dibuat dengan tujuan pasar utama anak-anak, banyak juga buku komik yang dibuat dengan target pasar usia dewasa. Namun dari data yang ada, buku ilustrasi kini banyak yang ditujukan untuk anak-anak.

Karya ini dibuat dengan tujuan agar pembaca dapat memahami dan mempelajari desain yang digunakan pada buku ilustrasi terutama ilustrasi komik dengan tema fantasi atau superhero, yang khususnya membahas soal ilustrasinya, mulai dari desain karakter, desain kostum dan sebagainya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Meninjau teori-teori mengenai desain dan ilustrasi karakter, (2) Mewawancarai beberapa narasumber yang ahli dalam bidang ilustrasi

Hasil yang diharapkan dari karya yang telah dibuat ini adalah ditemukannya pengetahuan mengenai desain ilustrasi karakter komik untuk kalangan anak-anak hingga dewasa dan juga hubungan antara desain yang dipakai dengan pasar ilustrasi komik yang ada di Indonesia.

MERCU BUANA

Kata Kunci.....(ilustrasi, komik, superhero, silat, fantasi).