

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN *MOTION COMIC* ADAPTASI NOVEL FIKSI-FANTASI REMAJA (STUDI KASUS: *BUMI*)”. Pembuatan tugas akhir ini dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Sepanjang proses pembuatan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T. selaku dekan Fakultas Desain.
2. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
3. Bapak Alfiansyah Zulkarnain S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing utama.
4. Bapak Reyhan S.Sn., selaku dosen pembimbing kedua.
5. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn, MT., selaku dosen penguji.
6. Bapak Ferric Limano, S.Sn, M.Ds., selaku dosen penguji.
7. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
8. Keluarga yang telah mendukung penulis.

9. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Pelita Harapan, terutama Angkatan 2017.

10. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna. Penulis membuka diri untuk kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan tugas akhir ini.



Jakarta, 17 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Tujuan.....	9
1.5 Manfaat.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Analisis Teori.....	11
2.1.1 <i>Sequential Art</i>	11
2.1.1.1 <i>Lettering</i>	11
2.1.1.2 <i>Imagery and Gesture</i>	12
2.1.1.3 <i>Timing</i>	13
2.1.1.3.1 <i>Framing Speech</i>	13
2.1.1.3.2 <i>Framing Time</i>	14
2.1.1.4 <i>The Frame (Panelling)</i>	15
2.1.1.5 <i>Expressive Anatomy</i>	16
2.1.2 <i>Elements of Design</i>	17
2.1.2.1 <i>Line</i>	19
2.1.2.2 <i>Shape</i>	18
2.1.2.3 <i>Color</i>	19
2.1.2.4 <i>Texture</i>	20

2.1.2.5 <i>Space</i>	21
2.1.3 <i>Principles of Design</i>	22
2.1.3.1 <i>Balance</i>	22
2.1.3.2 <i>Emphasis</i>	23
2.1.3.3 <i>Rhythm and Movement</i>	24
2.1.3.4 <i>Proximity and Repetition</i>	25
2.1.3.5 <i>Proportion</i>	26
2.1.3.6 <i>Hierarchy and Dominance</i>	27
2.1.4.7 <i>Unity and Variety</i>	28
2.1.4 <i>Gestalt</i>	29
2.1.4.1 <i>Closure</i>	29
2.1.4.1.1 <i>Moment-to-Moment</i>	29
2.1.4.1.2 <i>Action-to-Action</i>	30
2.1.4.1.3 <i>Subject-to-Subject</i>	31
2.1.4.1.4 <i>Scene-to-Scene</i>	32
2.1.4.1.5 <i>Aspect-to-Aspect</i>	33
2.1.4.1.6 <i>Non-sequitur</i>	34
2.1.4.2 <i>Similarity</i>	35
2.1.4.3 <i>Proximity</i>	36
2.1.4.4 <i>Continuation</i>	37
2.1.4.5 <i>Figure-Ground Relationship</i>	38
2.1.4.6 <i>Law of Pragnanz</i>	39
2.1.5 <i>Teori Warna</i>	40
2.1.5.1 <i>Basics of Colors</i>	40
2.1.5.1.1 <i>Primary Colors</i>	40
2.1.5.1.2 <i>Secondary Colors</i>	41
2.1.5.1.3 <i>Tertiary Colors</i>	41
2.1.5.2 <i>Color Scheme</i>	42
2.1.5.2.1 <i>Complementary Color Scheme</i>	42
2.1.5.2.2 <i>Triadic Color Scheme</i>	43
2.1.5.2.3 <i>Split Complementary Scheme</i>	44

2.1.5.2.4 <i>Monochromatic Color Scheme</i>	45
2.1.5.2.5 <i>Analogous Color Scheme</i>	46
2.1.5.2.5 <i>Tetrad Scheme</i>	46
2.1.5.3 <i>Color Properties</i>	47
2.1.5.3.1 <i>Hue</i>	47
2.1.5.3.2 <i>Value</i>	47
2.1.5.3.3 <i>Saturation and Intensity</i>	47
2.1.6 <i>Twelve Principles of Animation</i>	48
2.1.6.1 <i>Squash and Stretch</i>	48
2.1.6.2 <i>Anticipation</i>	48
2.1.6.3 <i>Staging</i>	49
2.1.6.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	49
2.1.6.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	49
2.1.6.6 <i>Slow-In and Slow-Out</i>	50
2.1.6.7 <i>Arcs</i>	50
2.1.6.8 <i>Secondary Action</i>	50
2.1.6.9 <i>Timing</i>	50
2.1.6.10 <i>Exaggeration</i>	51
2.1.6.11 <i>Solid Drawing</i>	51
2.1.6.12 <i>Appeal</i>	51
2.1.7 <i>Time-Framing</i>	51
2.1.7.1 <i>Naturalistic</i>	52
2.1.7.2 <i>Iconic</i>	52
2.1.7.3 <i>Expressionistic</i>	53
2.1.7.4 <i>Rhythmic</i>	53
2.1.8 <i>Layout Rhetoric</i>	53
2.1.8.1 <i>Regular Grid and Panels</i>	54
2.1.8.2 <i>Irregular Grid and Panels</i>	55
2.1.8.3 <i>Implied Grid</i>	56
2.1.8.6 <i>Full-page panel</i>	57
2.1.8.7 <i>Two-page panel</i>	58

2.1.8.8 <i>Insets</i>	59
2.1.8.9 <i>Overlapping Layouts</i>	60
2.1.8.10 <i>Non-rectangular layouts</i>	61
2.1.9 <i>Sound Effects</i>	62
2.1.9.1 <i>Loudness</i>	62
2.1.9.2 <i>Timbre</i>	63
2.1.9.3 <i>Association</i>	63
2.1.9.4 <i>Graphic Integration</i>	64
2.1.10 <i>Character Design</i>	64
2.1.10.1 <i>An Inner Life</i>	65
2.1.10.2 <i>Visual Distinction</i>	65
2.1.10.3 <i>Expressive Traits</i>	66
2.2 <i>Analisis Konsep</i>	67
2.2.1 <i>Studi Kasus: RRR - Run Ran Run Motion Comic (2018)</i>	67
2.2.1.1 <i>Setting</i>	67
2.2.1.2 <i>Lettering</i>	68
2.2.1.3 <i>Framing Speech</i>	71
2.2.1.4 <i>Using Lines</i>	72
2.2.1.5 <i>Using Color</i>	74
2.2.1.6 <i>Using Sound Effects</i>	75
2.2.1.7 <i>Panelling</i>	77
2.2.1.8 <i>Animation</i>	78
2.2.1.9 <i>Penokohan</i>	79
2.2.2 <i>Media</i>	80
2.2.2.1 <i>Makna dari Komik</i>	80
2.2.2.2 <i>Pembuatan Komik</i>	80
2.2.2.1.1 <i>Choice of Moment</i>	81
2.2.2.1.2 <i>Choice of Frame</i>	81
2.2.2.1.3 <i>Choice of Image</i>	82
2.2.2.1.4 <i>Choice of Word</i>	82
2.2.2.1.5 <i>Choice of Flow</i>	83

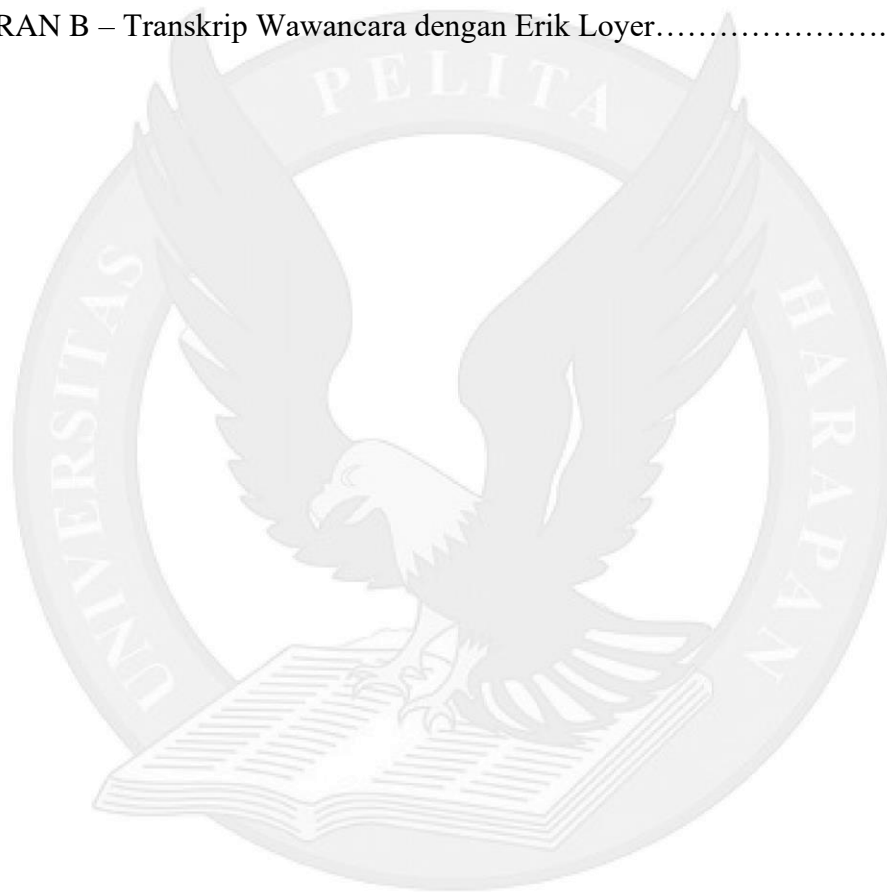
2.2.2.3 Komik dalam Output Media yang Berbeda.....	83
2.2.2.4 Genre dan Sub-genre.....	84
2.2.2.3 Biografi Tere Liye.....	85
2.2.3 Konteks.....	86
2.2.3.1 Kota Cirebon dalam Dunia Bumi.....	86
2.2.3.2 Letak Geografis dan Luas Wilayah Kota Cirebon.....	87
2.2.3.3 Kebudayaan.....	87
2.2.3.4 <i>Atomic-Space Age</i> dalam Kota Tishri di Dunia Bulan.....	89
2.2.3.5 Teknologi dan Transportasi <i>Atomic Age</i>	94
2.2.3.6 Teknologi dalam Pakaian <i>Atomic Age</i>	95
BAB III METODE PERANCANGAN.....	97
3.1 Waktu dan Tempat Perancangan.....	97
3.1.1 Studi Pustaka.....	97
3.2 Strategi Perancangan.....	97
3.3 Analisis Data.....	99
3.3.1 Studi Wawancara.....	99
3.3.1.1 Wawancara dengan Erik Loyer.....	99
3.3.2 Latar Belakang “Bumi”.....	100
3.3.2.1 Struktur Cerita.....	100
3.3.3 Penokohan.....	110
3.3.3.1 Raib.....	110
3.3.3.2 Seli.....	111
3.3.3.3 Ali.....	111
3.3.3.4 Miss Selena.....	112
3.3.3.5 Orangtua Raib.....	113
3.3.3.6 Tamus.....	114
3.3.3.7 Ilo.....	114
3.3.3.8 Av.....	114
3.3.4 Latar Dunia.....	114
3.3.4.1 Lingkungan.....	114
3.3.4.2 Sekolah.....	115

3.3.5 Latar Dunia Paralel Klan Bumi (Kota Tishri).....	115
3.3.5.1 Penjelasan Dunia Paralel.....	115
3.3.5.2 Lokasi/Geografis Kota Tishri.....	116
3.3.5.3 Ideologi Kota Tishri.....	117
3.3.5.4 Hutan / Permukaan Kota Tishri.....	117
3.3.5.5 Transportasi Kota Tishri.....	118
3.3.5.6 Pemerintahan.....	118
3.3.5.7 Makanan dan Minuman.....	119
3.3.5.8 Bahasa.....	119
3.3.5.9 Pakaian.....	119
3.3.5.10 Teknologi dan Perabotan Rumah.....	120
3.3.5.11 Perpustakaan Sentral.....	120
3.4 Target Audiens.....	120
3.4.1 Analisis Demografis dan Geografis.....	121
3.4.2 Analisis Psikografis.....	121
3.5 Kesimpulan.....	121
BAB IV PERANCANGAN.....	122
4.1 Strategi Kreatif.....	122
4.1.1 <i>Keywords</i> Konten Cerita.....	122
4.1.2 <i>Keywords</i> Visual.....	123
4.1.3 Moodboard Visual.....	126
4.1.4 Moodboard Target Audience.....	127
4.2 Studi Visual.....	128
4.2.1 Style Karakter.....	128
4.2.2 Style Sihir.....	130
4.2.3 Style Background.....	131
4.2.4 Style Motion Comic.....	132
4.3 Konsep Desain.....	133
4.3.1 <i>Heart-warming</i>	133
4.3.2 <i>Celestial</i>	133
4.4 Proses dan Hasil Perancangan.....	134

4.4.1	<i>Character Design Tokoh Utama</i>	134
4.4.1.1	Raib.....	134
4.4.1.1.1	<i>An Inner Life</i>	134
4.4.1.1.2	<i>Visual Distinction</i>	135
4.4.1.1.3	<i>Expressive Traits</i>	135
4.4.1.2	Seli.....	136
4.4.1.2.1	<i>An Inner Life</i>	136
4.4.1.2.2	<i>Visual Distinction</i>	137
4.4.1.2.3	<i>Expressive Traits</i>	137
4.4.1.3	Ali.....	138
4.4.1.3.1	<i>An Inner Life</i>	138
4.4.1.3.2	<i>Visual Distinction</i>	138
4.4.1.3.3	<i>Expressive Traits</i>	139
4.4.2	<i>Character Design di Kota Tishri</i>	140
4.4.2.1	Vey.....	140
4.4.2.1.1	<i>An Inner Life</i>	140
4.4.2.1.2	<i>Visual Distinction</i>	141
4.4.2.1.3	<i>Expressive Traits</i>	141
4.4.2.2	Ilo.....	142
4.4.2.2.1	<i>An Inner Life</i>	142
4.4.2.2.2	<i>Visual Distinction</i>	142
4.4.2.2.3	<i>Expressive Traits</i>	143
4.4.2.3	Ou.....	144
4.4.1.3.1	<i>An Inner Life</i>	144
4.4.1.3.2	<i>Visual Distinction</i>	144
4.4.1.3.3	<i>Expressive Traits</i>	145
4.4.3	<i>Sihir</i>	146
4.4.3.1	Portal.....	146
4.4.3.2	Buku Kehidupan.....	147
4.4.3.3	Sihir Menghilangkan Buku.....	148
4.4.3.4	Portal Buku Kehidupan.....	149

4.4.4 <i>Panelling / Layout Rhetoric</i>	150
4.4.4.1 <i>Regular Grids</i>	150
4.4.4.2 <i>Irregular Panels and Non-Rectangular Layouts</i>	151
4.4.4.3 <i>Full-page Panel</i>	152
4.4.4.4 <i>Insets</i>	153
4.4.4.5 <i>Overlapping Layouts</i>	154
4.4.5 <i>Transisi Panel</i>	155
4.4.5.1 <i>Moment-to-Moment</i>	155
4.4.5.2 <i>Action-to-Action</i>	156
4.4.5.3 <i>Subject-to-Subject</i>	157
4.4.5.4 <i>Scene-to-Scene</i>	158
4.4.5.5 <i>Aspect-to-Aspect</i>	159
4.4.6 <i>Color Scheme</i>	160
4.4.6.1 <i>Tetrad Color Scheme</i>	161
4.4.7 <i>Sound Effects</i>	165
4.4.7.1 <i>Loudness</i>	165
4.4.7.2 <i>Timbre</i>	165
4.4.7.3 <i>Association</i>	166
4.4.8 <i>Animation dan Time-Framing</i>	167
4.4.8.1 <i>Naturalistic</i>	167
4.4.8.2 <i>Iconic</i>	169
4.4.8.3 <i>Expressionistic</i>	170
4.4.8.4 <i>Rhythmic</i>	171
4.4.9 <i>Elements of Design</i>	172
4.4.9.1 <i>Line</i>	172
4.4.9.2 <i>Shape</i>	174
4.4.9.3 <i>Color</i>	175
4.4.9.4 <i>Texture</i>	176
4.4.9.5 <i>Space</i>	177
4.4.10 <i>Principles of Design</i>	178
4.4.10.1 <i>Emphasis</i>	179

4.4.10.2 <i>Proportion, Hierarchy and Dominance</i>	180
4.4.10.3 <i>Unity and Variety</i>	181
4.4.11 <i>Cover komik</i>	190
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	183
5.1 Kesimpulan.....	183
5.2 Saran.....	184
DAFTAR PUSTAKA.....	186
LAMPIRAN A – Sketsa Kasar <i>Storyboard</i>	A-1
LAMPIRAN B – Transkrip Wawancara dengan Erik Loyer.....	B-1



DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 1.1.1 Rekomendasi IDN Times mengenai webtoon karya anak bangsa...	4
Gambar 2.1.1.1 Contoh lettering dalam komik Amerika.....	11
Gambar 2.1.1.2 Contoh gestur yang sama dengan makna yang berbeda.....	12
Gambar 2.1.1.3 Contoh timing dalam perbedaan panel.....	13
Gambar 2.1.1.3.1 Contoh balon dialog dengan bentuk berbeda dalam komik Jepang.....	13
Gambar 2.1.1.3.2 Contoh Framing Time dalam komik strip.....	14
Gambar 2.1.1.4 Contoh panelling yang dinamis dalam komik Amerika.....	15
Gambar 2.1.1.5 Contoh gestur yang berbeda dengan dialog yang sama.....	16
Gambar 2.1.2.1 Contoh elemen garis dalam komik Jepang (manga).....	17
Gambar 2.1.2.2 Contoh elemen bentuk dalam komik Jepang (manga).....	18
Gambar 2.1.2.3 Contoh penggunaan warna dalam komik Amerika.....	19
Gambar 2.1.2.4 Contoh penggunaan berbagai kesan tekstur dalam komik Jepang (manga).....	21
Gambar 2.1.2.5 Contoh ruang dalam komik Jepang (manga).....	21
Gambar 2.1.3.1 Contoh balance simetris dalam komik Amerika.....	22
Gambar 2.1.3.2 Contoh objek yang menjadi titik pusat dalam komik Amerika....	23
Gambar 2.1.3.3 Contoh ritme dalam komik Jepang (manga).....	24
Gambar 2.1.3.4 Contoh proximity dan repetition dalam komik.....	25
Gambar 2.1.3.5 Contoh proporsi panel yang berbeda dalam komik Amerika.....	26
Gambar 2.1.3.6 Contoh panel dominan dan hirarki dalam komik Jepang.....	27
Gambar 2.1.3.7 Contoh unity dan variety dalam komik Amerika.....	28
Gambar 2.1.4.1.1 Contoh transisi moment-to-moment dalam komik interaktif....	29
Gambar 2.1.4.1.2 Contoh transisi action-to-action dalam komik Amerika.....	30
Gambar 2.1.4.1.3 Contoh transisi subject-to-subject dalam komik Amerika.....	31
Gambar 2.1.4.1.4 Contoh transisi scene-to-scene dalam komik Amerika.....	32
Gambar 2.1.4.1.5 Contoh transisi aspect-to-aspect dalam komik Amerika.....	33

Gambar 2.1.4.1.6 Contoh transisi non-sequitur dalam sebuah “zine”.....	34
Gambar 2.1.4.2 Contoh similarity dalam komik Amerika.....	35
Gambar 2.1.4.3 Contoh proximity dalam komik Jepang (manga).....	36
Gambar 2.1.4.4 Contoh continuation dalam interaktif komik.....	37
Gambar 2.1.4.5 Contoh Figure-Ground Relationship dalam komik Jepang.....	38
Gambar 2.1.4.6 Contoh law of pragnanz dalam komik Jepang (manga).....	39
Gambar 2.1.4.1.1 Contoh warna primer.....	40
Gambar 2.1.4.1.2 Contoh warna sekunder.....	41
Gambar 2.1.4.1.3 Contoh warna tersier.....	41
Gambar 2.1.4.2.1 Contoh warna komplementer dalam komik Amerika.....	42
Gambar 2.1.4.2.2 Contoh skema warna triadik dalam interaktif komik.....	43
Gambar 2.1.4.2.3 Contoh warna split complementary dalam komik interaktif....	44
Gambar 2.1.4.2.4 Contoh skema warna monokrom dalam Webtoon.....	45
Gambar 2.1.4.2.5 Contoh skema warna analogous dalam komik Amerika.....	46
Gambar 2.1.4.2.5 Contoh skema warna tetradik dalam komik Amerika.....	46
Gambar 2.1.8.1 Contoh regular grid dan panel dalam komik Amerika.....	54
Gambar 2.1.8.2 Contoh irregular panel dalam komik Jepang (manga).....	55
Gambar 2.1.8.3 Contoh implied grid dalam komik Amerika.....	56
Gambar 2.1.8.6 Contoh full-width panel dalam komik Amerika.....	57
Gambar 2.1.8.7 Contoh two-page panel dalam komik dalam komik Jepang.....	58
Gambar 2.1.8.8 Contoh insets dalam komik Amerika.....	59
Gambar 2.1.8.9 Contoh overlapping layouts dalam komik Amerika.....	60
Gambar 2.1.8.10 Contoh non-rectangular layout dalam komik digital.....	61
Gambar 2.1.9.1 Contoh sound effect loudness dalam komik Amerika.....	62
Gambar 2.1.9.2 Contoh sound effect timbre dalam komik Amerika.....	63
Gambar 2.1.9.3 Contoh sound effect association dalam komik Amerika.....	63
Gambar 2.1.10.2 Contoh karakter yang dibuat dengan satu ide yaitu kerakusan..	65
Gambar 2.2.1 Cover komik digital RRR.....	67
Gambar 2.2.1.2 A Contoh lettering untuk menegaskan emosi.....	68
Gambar 2.1.2.2 B Contoh sarkasme yang diciptakan oleh lettering yang baik....	69

Gambar 2.1.2.2 C Contoh perbedaan font yang memisahkan dialog karakter dan komputer.....	69
Gambar 2.1.2.2 D Contoh lettering yang menunjukkan kerusakan.....	70
Gambar 2.2.1.3 A Contoh balon dialog yang berbeda-beda.....	71
Gambar 2.2.1.4 A Garis sebagai leading line dan pergerakan barang jatuh.....	72
Gambar 2.2.1.4 B Garis sebagai leading line pergerakan maju.....	73
Gambar 2.2.1.4 C Garis menekankan pergerakan horizontal.....	73
Gambar 2.2.1.5 A Menggunakan warna untuk mengubah suasana.....	74
Gambar 2.2.1.6 A Contoh efek suara.....	75
Gambar 2.2.1.6 B Contoh efek suara.....	75
Gambar 2.2.1.7 A Regular panels dan irregular panels.....	76
Gambar 2.2.1.7 B Transisi antar panel.....	77
Gambar 2.2.1.8 Beberapa panel yang menggunakan animasi.....	78
Gambar 2.2.1.9 Empat karakter dalam komik RRR.....	79
Gambar 2.2.3.1. A Kota Cirebon.....	86
Gambar 2.2.3.1. B Pola mega mendung dalam Tiga Keraton di Kota Cirebon....	88
Gambar 2.2.3.1 C Pola mega mendung warna merah dan biru.....	89
Gambar 2.2.2.3.2. A Contoh perabotan dan pola atomic-age.....	91
Gambar 2.2.2.3.2. B Contoh cartoon pada masa atomic-space age.....	91
Gambar 2.2.2.3.2. C Contoh perabotan oleh Charles dan Ray Eames.....	92
Gambar 2.2.3.5 A Mobil dengan konsep atomic-space age.....	94
Gambar 2.2.3.5 B Mobil dengan konsep atomic-space age.....	94
Gambar 2.2.3.6 A Mobil dengan konsep atomic-space age.....	95
Gambar 4.1.1.1 Concept Map penentuan keyword konten cerita.....	122
Gambar 4.1.2.1 Concept map keyword visual dari kata ‘persahabatan’.....	124
Gambar 4.1.2.2 - Concept map penentuan keyword visual dari kata ‘magic’.....	125
Gambar 4.1.3.1 - Moodboard keyword visual kata ‘heartwarming’.....	126
Gambar 4.1.3.2 - Moodboard keyword visual kata ‘celestial’.....	127
Gambar 4.1.3.2 - Moodboard target audience.....	127
Gambar 4.2.1.1 Gambar karakter graphic novel ‘Through the Moon’.....	129
Gambar 4.2.1.2 Contoh karakter dari komik ‘Heavy Vinyl’.....	129

Gambar 4.2.2.1 - Lukisan Kaca Cirebon karya Kusdono Rastika.....	130
Gambar 4.2.3.1 Contoh background dalam komik.....	131
Gambar 4.2.3.2 Contoh background detail.....	131
Gambar 4.2.4 - Contoh gaya motion comic.....	132
Gambar 4.4.1.1 - Karakter Desain ‘Raib’.....	134
Gambar 4.4.1.1.3 - Raib yang selalu peka.....	135
Gambar 4.4.1.2 - Karakter Desain ‘Seli’.....	136
Gambar 4.4.1.2.3 - Seli menanyakan sesuatu.....	137
Gambar 4.4.1.3 - Karakter Desain ‘Ali’.....	138
Gambar 4.4.1.3.3 - Ali sedang berekspresi.....	139
Gambar 4.4.2.1 - Karakter Desain ‘Vey’.....	140
Gambar 4.4.2.1.3 - Vey berbicara dengan Ilo.....	141
Gambar 4.4.2.2 - Karakter Desain ‘Ilo’.....	142
Gambar 4.4.2.2.3 - Expressive Traits Ilo.....	143
Gambar 4.4.2.3 - Karakter Desain ‘Ou’.....	144
Gambar 4.4.3.1 - Salah satu portal.....	146
Gambar 4.4.3.2 - Buku Kehidupan.....	147
Gambar 4.4.3.3 - Efek Menghilangkan Buku.....	148
Gambar 4.4.3.4 - Portal Buku Kehidupan.....	149
Gambar 4.4.4.1. Penerapan ‘regular panels’.....	150
Gambar 4.4.4.2. Penerapan ‘irregular panels’.....	151
Gambar 4.4.4.3. Penerapan ‘full-page panel’.....	152
Gambar 4.4.4.4 A Penerapan ‘insets’.....	153
Gambar 4.4.4.4. B Penerapan ‘insets’.....	154
Gambar 4.4.4.5 Penerapan ‘overlapping layouts’.....	154
Gambar 4.4.5.1 Penerapan ‘moment-to-moment’.....	155
Gambar 4.4.5.2 Penerapan ‘action-to-action’.....	156
Gambar 4.4.5.3 Penerapan ‘subject-to-subject’.....	157
Gambar 4.4.5.4 Penerapan ‘scene-to-scene’.....	158
Gambar 4.4.5.5 Penerapan ‘aspect-to-aspect’.....	159
Gambar 4.4.6 Skema warna Tetradik.....	160

Gambar 4.4.6.1 A Penerapan skema warna tetradik, dominan merah.....	161
Gambar 4.4.6.1 B Penerapan transisi warna.....	162
Gambar 4.4.6.1 C Portal ke dunia lain.....	163
Gambar 4.4.6.1 D Sampai di dunia Klan Bulan.....	164
Gambar 4.4.7.2 Penerapan efek suara ‘association’.....	165
Gambar 4.4.7.3 Penerapan efek suara ‘association’.....	166
Gambar 4.4.8.1 A Penerapan animasi ‘naturalistic’.....	167
Gambar 4.4.8.1 B Penerapan animasi ‘naturalistic’.....	168
Gambar 4.4.8.2 A Panel yang akan diterapkan animasi ‘iconic’.....	169
Gambar 4.4.8.2 B Animasi frame-by-frame kupu-kupu.....	170
Gambar 4.4.8.4 Penerapan animasi ‘rhythmic’.....	171
Gambar 4.4.9.1 A Penggunaan Garis.....	172
Gambar 4.4.9.1 B Penggunaan Garis.....	173
Gambar 4.4.9.1 C Penggunaan Garis.....	173
Gambar 4.4.9.2 Bentuk Megamendung yang berulang.....	174
Gambar 4.4.9.3 Rough Color Key.....	175
Gambar 4.4.9.3 Raib, Seli dan Ali memasuki portal.....	175
Gambar 4.4.9.4 Buku Kehidupan.....	176
Gambar 4.4.9.5 Buku Kehidupan.....	177
Gambar 4.4.10.1 Raib menghilangkan buku.....	178
Gambar 4.4.10.2 Penggunaan panel dengan ukuran yang berbeda.....	179
Gambar 4.4.10.3 Penggunaan panel dengan bentuk yang berbeda.....	180
Gambar 4.4.11.1 Cover <i>Motion Comic</i> Bumi.....	181