

TINJAUAN PROSES KREATIF KOMIK TENGGORAK ALAS MAYIT KARYA FIRDAUS GAMEDA DI KOTA KEDIRI JAWA TIMUR

Dimas Bramasto CD¹., Sudjadi Tjipto R.²

¹*Desain Komunikasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta*

²*Desain Komunikasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta*

Email: [1bramasto55@gmail.com](mailto:bramasto55@gmail.com), [2sudjadi1980@gmail.com](mailto:sudjadi1980@gmail.com)

Abstrak: Komik Tengkorak Alas Mayit yang merupakan karya komikus Firdaus Gameda, memiliki beberapa aspek prinsip komik. Di antaranya yaitu gambar, tulisan, panel, dan balon kata. Disamping itu terdapat tahap-tahap proses kreatif di dalamnya seperti tahap pra image, image abstrak, dan image konkret. Komik bermuatan sejarah yang dikemas dengan genre misteri menjadi inovasi baru dalam penciptaan komik. Hal ini berdasar pada misi gagasan Firdaus yaitu menyampaikan pesan pada generasi muda untuk lebih menghargai para pahlawan.

Kata kunci: Komik Indonesia, Komik Lokal, Tengkorak Alas Mayit, Cergam, Firdaus Gameda

Abstract: Tengkorak Alas Mayit comic, which is the work of comic artist Firdaus Gameda, has several aspects of comic principles. Among them are images, writing, panels, and word balloons. In addition, there are stages of the creative process in it such as the pra-image stage, abstract image, and concrete image. Comics with historical content packed with the mystery genre are a new innovation in comic creation. This is based on the mission of Firdaus' idea, which is to convey a message to the younger generation to appreciate the heroes more.

Keywords: Indonesian Comic, Local Comic, Tengkorak Alas Mayit, Cergam, Firdaus Gameda

I. PENDAHULUAN

Di Kota Kediri, Jawa Timur ada komikus yang saat ini masih aktif berkarya yaitu Firdaus Gameda. Beliau adalah seorang komikus, penulis cerita, dan pendidik yang mengampu pelajaran IPS Sejarah di MTs. Miftahul Huda sejak tahun 1997. Beliau lahir di Kediri pada 20 Maret tahun 1970. Masa kecilnya dihiasi berbagai permainan tradisional. Salah satu permainan yang paling disukai saat itu adalah kartu umbul. Dari suguhan gambar *superhero*, pendekar, dan permainan anak yang terdapat di kartu umbul, memantik Firdaus kecil akan kesadaran seni visual.

Saat ini Firdaus Gameda masih aktif memproduksi karya-karya komik pribadinya. Salah satu judul karya komiknya adalah Tengkorak Alas Mayit yang akan dijadikan pembahasan dalam penelitian ini. Untuk meninjau lebih dalam tentang komik Tengkorak Alas Mayit, maka diperlukan penjabaran secara rinci terhadap aspek visual seperti gambar, tulisan, panel, balon kata, dan aspek proses kreatif penciptaan karya komik Tengkorak Alas Mayit.

Penelitian terhadap karya komik Tengkorak Alas Mayit ini menjadi penting dilakukan karena hasil luarannya diharapkan dapat diterapkan dalam berproses menciptakan karya komik. Dengan penjelasan terhadap aspek visual yang dapat menjadi rujukan teknik menggambar komik. Kemudian penjabaran proses kreatif penciptaan karya yang dapat dipakai seniman cergam dalam melakukan tahap menciptakan karya komik.

Setelah melakukan tinjauan terhadap komik Tengkorak Alas Mayit dengan pendekatan pada proses kreatifnya, maka terdapat keunikan yang dimunculkan oleh komikusnya. Hal ini tentunya menjadi daya tarik tersendiri yang membawa dampak menarik terhadap seniman cergam untuk memakai metode tersebut dalam menciptakan karya.

Peneliti melakukan wawancara dan analisis visual terhadap komik Tengkorak Alas Mayit sebagai metode penelitiannya. Karena dengan melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber, peneliti mendapatkan keakuratan informasi dan data secara menyeluruh. Dipadukan dengan analisis visual terhadap objek karya komik yang menjadikan metode penelitian ini saling melengkapi satu sama lain.

Dari keseluruhan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa semua elemen yang hadir dalam objek penelitian ini tidak hanya berupa gambar visual semata namun terdapat maksud yang ingin disampaikan Firdaus Gameda dalam mengutarakan gagasannya melalui media komik.

II. METODE PENELITIAN

Proses penelitian komik Tengkorak Alas Mayit karya Firdaus Gameda ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan metode analisa data menggunakan data deskriptif kualitatif.

1. Metode Wawancara (Metode Pengumpulan Data Kualitatif)

Penulis menggunakan metode wawancara terbuka, yaitu tanya jawab secara langsung dengan objek penelitian dalam hal ini bapak Firdaus Gameda.



Gambar 1. Kegiatan Wawancara dengan Firdaus Gameda

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Metode Deskriptif Kualitatif

Metode pengidentifikasian yang menguraikan unsur satu persatu dengan penilaian secara obyektif terhadap karya (analisis visual). Analisis visual merupakan tahapan penguraian dan menginterpretasi gambar. Interpretasi gambar sebaiknya dilakukan secara tahap demi tahap. Proses analisa karya dilakukan dengan pengamatan yang memiliki pertimbangan sistematis. Sehingga hasil identifikasi tersebut menjadi sebuah data yang sistematis dan terstruktur. Menurut Edmund Feldman (Feldman dalam Aland & Darby, 1992) menganalisa karya visual dapat dibagi 4 tahapan mendasar, yaitu:

- Deskripsi

Tahapan deskripsi adalah mengidentifikasi suatu karya, sehingga informasi yang didapatkan akan menjadi petunjuk tentang arti dan makna karya tersebut.

- Analisis

Tahapan analisis ditunjang oleh landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah.

- Interpretasi

Tahapan ini adalah cara menerangkan suatu pemikiran tentang sesuatu maksud yang berada di balik suatu karya.

- Penilaian

Tahapan ini berisi pendapat tentang nilai-nilai apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan. Melalui tahapan ini akan didapat informasi penting yang akan membantu untuk bisa memahami dan mengapresiasi suatu karya.

III. PEMBAHASAN

Pada pembahasan penelitian ini dimulai dengan penjelasan komik itu sendiri, kemudian mendeskripsikan data hasil wawancara dengan objek penelitian, serta melampirkan data-data literatur yang terdapat arsip ataupun informasi terkait dengan proses analisa objek penelitian.

1. Definisi Komik

Komik merupakan pilihan berkesinambungan yang terdiri dari momen, bingkai, citra, kata, dan alur. Unsur tersebut menjadi penjelas komik dilihat dari sudut pandang komikus maupun pembacanya.(Mc Cloud, 2007). Kemudian Koendoro (2007) menegaskan bahwa komik adalah gabungan gambar diam dan suara tertulis.

Berikut adalah elemen yang umumnya sebagai penyusun dalam komik menurut Koendoro:

- a. Gambar

Dengan gambar yang berdiri sendiri sebenarnya sudah cukup menjelaskan adegan atau cerita yang terkandung di dalamnya. Maka dari itu diperlukan kreatifitas dan kepiawaian komikus dalam memilih pose karakter, pemilihan latar belakang, dan membangun emosi pembaca.

b. Tulisan

Unsur tulisan dalam komik modern pada umumnya berupa tulisan dialog sang tokoh yang terdapat pada balon komik. Adapun juga tulisan yang merupakan narasi sebagai penjelas dalam suatu adegan. Pada komik lawas era tahun 1950 an, penulisan teks lebih memakai format narasi panjang yang tampil dalam blok berbeda. Selain sebagai pengantar narasi dan dialog, unsur tulisan biasa juga dalam bentuk efek suara, seperti: *Dor!*, *Dhuar!*, *Pow!*, *Blam*, dan sebagainya. Efek suara tersebut dibuat dengan dalih menyangatkan suara adegan gambar yang bersifat statis.

c. Panel

Seperti dalam film, panel merupakan ruang dimana suatu adegan sedang berlangsung. Wujud dari panel pada umumnya berbentuk kotak persegi panjang ataupun persegi. Namun seiring berkembangnya zaman, kreatifitas komikus sendiri dapat membuat berbagai variasi bentuk panel menyesuaikan adegannya. Misal dalam adegan dialog biasa, panel berbentuk kotak persegi panjang ataupun persegi. Dalam adegan laga yang bersifat dinamis, bentuk panel seperti garis-garis runcing tajam menyerupai efek sinar. Kemudian dalam adegan yang membutuhkan *close up*, panel biasa digambarkan dalam bentuk lingkaran.

d. Balon Kata

Balon kata adalah ruang untuk menaruh tulisan. Pada umumnya berbentuk lonjong ataupun lingkaran dengan kait yang mengarah pada tokoh yang berbicara. Kata-kata yang termuat dalam balon kata harus bersifat singkat, padat, dan jelas. Mengingat ruang balon kata sendiri yang tidak terlalu banyak, kemudian dimungkinkan adanya kejenuhan dalam pembacaan jika kata-kata yang termuat terlalu banyak.

2. Analisis Desain Cover

Penulis akan melakukan analisis visual terhadap desain cover komik Tengkorak Alas Mayit terlebih dahulu dengan teori Edmund Feldman sebelum kemudian menguraikan pada bagian halaman komiknya.



Gambar 2.1 Ilustrasi Cover Komik Tengkorak Alas Mayit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap Deskripsi

Ilustrasi pada cover *Tengkorak Alas Mayit* menggambarkan sosok wajah mayat berbentuk kepala tengkorak, mengenakan atribut helm tentara. Tampak juga visual bercak darah yang terdapat di beberapa tempat di wajah mayat tersebut. Judul teks *Tengkorak Alas Mayit* terbubuhkan di bagian atas dengan warna merah. Pada latar belakang didominasi warna hitam.

Secara keseluruhan desain ini menerapkan komposisi simetris.

Tahap Analisis

Sosok kepala mayat yang berbentuk tengkorak adalah penggambaran tentara pejuang yang gugur. Ekspresi sekarat yang ditampilkan adalah pengungkapan pesan oleh tentara mayat yang terdapat dalam cerita ini. Judul teks *Tengkorak Alas Mayit* menggunakan jenis font *Stencil*.

Tahap Interpretasi

Penampilan sosok mayat tentara dengan ekspresi yang sekarat merupakan inti pesan dari cerita komik ini. Pemilihan font *Stencil* pada judul *Tengkorak Alas Mayit* mewakili dari tema cerita komik ini yang sarat akan militer.

Tahap Penilaian

Dari keseluruhan visualisasi cover komik *Tengkorak Alas Mayit* ini menggambarkan kisah pejuang yang gugur dengan balutan nuansa misteri.

3. Analisis Komik

Dalam analisis komik diambil beberapa contoh dari halaman komik Tengkorak Alas Mayit sebagai perwakilan untuk bahan penelitian penulis. Berikut ini akan dilakukan identifikasi atas objek kajian berdasar teori prinsip komik.

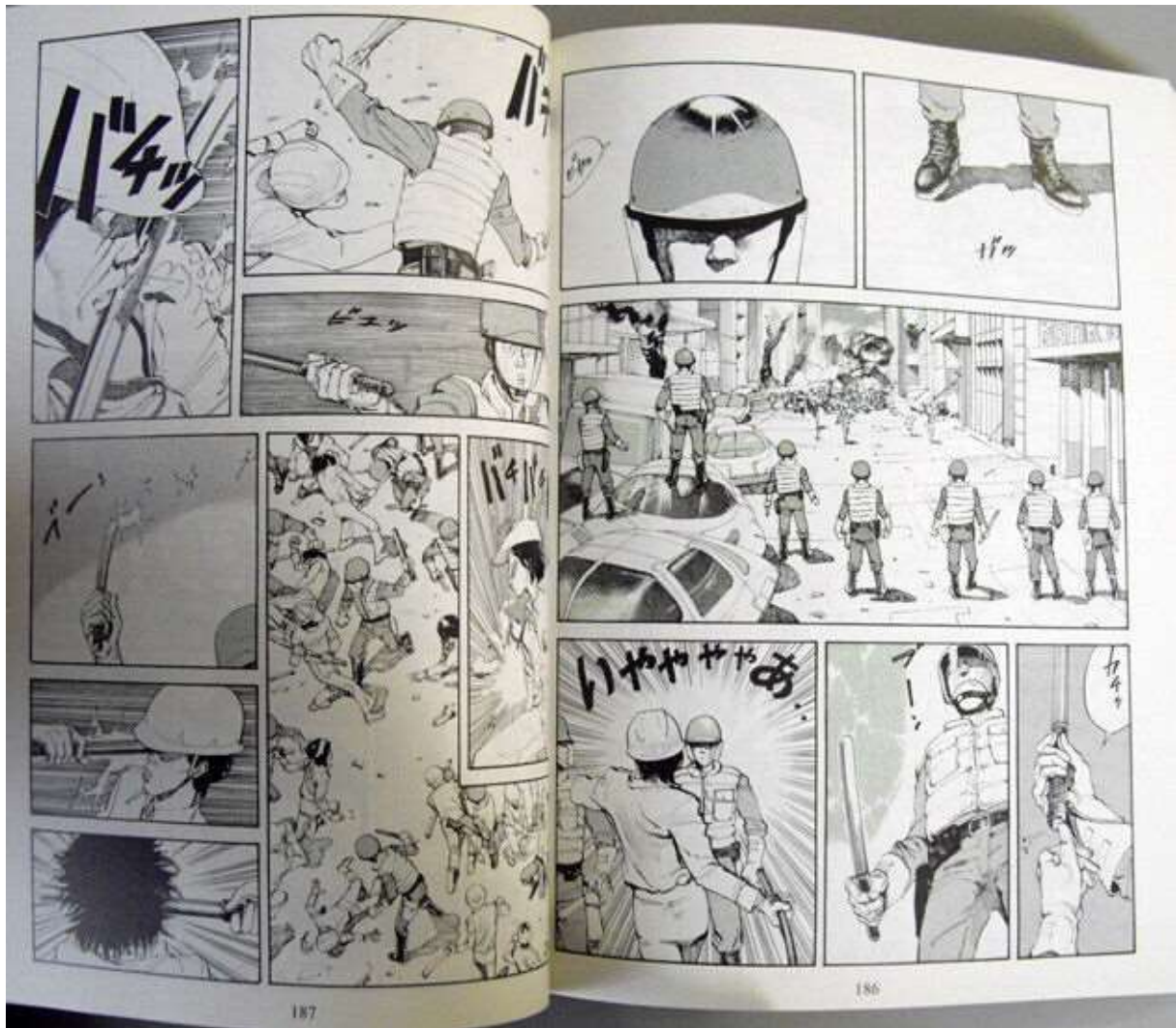
a. Gambar

Berdasar penuturan Firdaus Gameda pada wawancaranya, bahwa gaya gambar yang dibuat pada komik Tengkorak Alas Mayit terinspirasi oleh gaya komik Jepang karya Katsuhiro Otomo. Terdapat garis kaya akan arsiran yang membentuk kedalaman ilustrasi. Teknik arsir searah dan arsir silang (*crosshatching*) diterapkan pada area obyek yang cenderung gelap. Penggunaan media dengan drawing pen berbagai ukuran mili dan spidol hitam sebagai area *blocking*.



Gambar 2.2 Teknik gambar pada Komik Tengkorak Alas Mayit hal. 26-29

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.3 Referensi komik Firdaus Gameda oleh Katsuhiro Otomo

(Sumber: <https://www.ebay.com/itm/195503970484>)

Pada contoh gambar 2.2 di halaman panel komik diterapkan teknik *chiaroschuro* ala Rembrandt. Teknik *chiaroschuro* dapat dilihat pada bayangan gelap terang yang kontras dari sumber cahaya yang sangat terang kemudian di sisi lainnya sangat gelap. Hal ini ditujukan sebagai penekanan dari komikus kepada pembaca agar bisa merasakan kesan tegang dan dramatis.

b. Tulisan

Penulis menganalisa dua jenis tulisan pada bagian komik Tengkorak Alas Mayit. Yaitu unsur tulisan efek suara (*sound effect*) dan teks pada bagian dialog dalam balon kata.

Bagian pertama teks bisa menjadi efek suara (*sound effect*) yang memperkuat penampilan gambar. Menurut Masdiono (2007) menyebut efek suara ini juga sebagai *sound lettering*.



Gambar 2.4 Efek suara pada Komik Tengkorak Alas Mayit hal. 24

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian kedua yaitu teks pada dialog tokoh dalam komik. Teks dialog tokoh terletak di dalam kotak panel narasi maupun balon kata. Secara teknis teks dialog pada komik ini ditulis secara manual oleh Firdaus Gameda menggunakan drawing pen berukuran 0,1 dengan mengadaptasi jenis font *sans serif*. Karena menurut beliau teks manual terkesan unik, khas dan lebih natural. Firdaus Gameda memakai bentuk umum dimana gambar dan teks dipadu dalam satu blok.



Gambar 2.5 Penghurufan komik secara manual hal. 14

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.6 Perpaduan gambar dan teks pada satu blok hal. 66

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Panel

Unsur panel disebut juga sebagai ruang pengadeganan. Pembagian kotak atau *frame* ini mirip seperti adegan dalam film. Bentuknya bebas, sangat bervariasi tergantung kreativitas komikusnya.

- Panel Kotak Standar

Berbentuk beberapa ukuran segi empat yang tersusun rapi. Dari gerak tokoh, latar belakang, serta dialognya seperti saat menonton film.



Gambar 2.7 Contoh panel kotak standar hal. 94-95

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Panel Dinamis

Panel bisa berbentuk selain kotak atau bervariasi tergantung penggambaran adegan dalam komik.



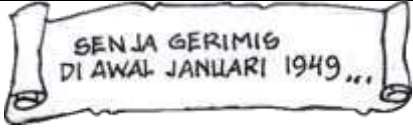
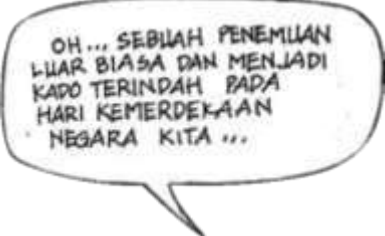

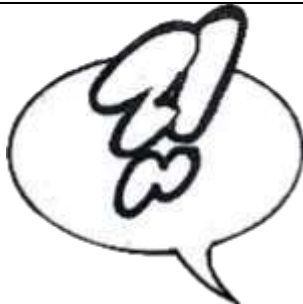

Gambar 2.8 Contoh panel dinamis hal. 34

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Balon Kata

Balon kata adalah ruang untuk menaruh teks dialog ataupun juga narasi. Penulisan teks dalam balon kata dibuat singkat dan jelas. Firdaus Gameda membuat bentuk balon kata seperti contoh

pada tabel karena lazim digunakan dan sudah akrab dengan pembaca komik Indonesia. Berikut adalah contoh balon kata yang dibedakan berdasar bentuk dan artinya :

No.	Gambar	Keterangan
1.		Jenis balon kata di samping menunjukkan narasi keterangan waktu pada adegan yang terdapat dalam panel komik. (hal.3)
2.		Pada umumnya balon kata dengan bentuk lonjong disertai kait yang mengarah ke pembicara ini adalah dialog dari tokoh pada situasi normal atau datar. (hal.107)
3.		Bentuk balon kata dengan kait berbentuk garis gelombang ini menyesuaikan ekspresi tokoh yang sedang ketakutan. (hal.106)
4.		Balon kata disertai tanda baca di dalamnya, menandakan adanya penekanan dalam adegan. Meski teks tidak tertulis, biasanya maksud adegan sudah terjelaskan dalam gambar.(hal.43)
5.		Bentuk balon kata dengan garis tepi berbentuk seperti garis kejut memiliki arti dialog dengan nada keras, marah, ataupun teriak.(hal.84)

Gambar 2.9 Bentuk balon kata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Proses Kreatif

Untuk mendapatkan *value* yang mendalam tentang penciptaan komik Tengkorak Alas Mayit, maka perlu diurai langkah-langkah proses kreatifnya,. Dengan demikian, pada capaian akhir komik Tengkorak Alas Mayit dapat dibaca dan dinikmati berdasar aspek fungsi, manfaat, bahkan keberhasilan misi komikus itu sendiri.

Peneliti menguraikan proses kreatif berdasarkan hasil wawancara dengan Firdaus Gameda. Alur proses kreatif terbagi dalam dua kelompok, yaitu kreativitas konseptual dan kreativitas konsensual. Kreativitas konseptual bersifat personal dan menjadi kewenangan utuh kreatornya. Lain halnya dengan kreativitas konsensual yang lebih bersifat terbuka dengan aspek-aspek di luar individu kreatornya. Kreativitas konseptual mencakup *Pra-image* dan *image* abstrak. Sedangkan kreativitas konsensual mencakup *image* konkret.

Berikut adalah tiga tahapan proses kreatif penciptaan komik Tengkorak Alas Mayit.

1. Tahap pra-image

Berdasar hasil wawancara, Firdaus Gameda ingin memanfaatkan momentum Dirgahayu RI ke-76 dengan membuat komik yang bermuatan sejarah sebagai persembahan momentum tersebut. Hal ini menjadi pemantik awal Firdaus untuk menciptakan komik Tengkorak Alas Mayit. Ide cerita yang muncul dari sebuah renungan lama komikus yaitu adanya keinginan dalam menyampaikan pesan kepada generasi muda agar menghargai pahlawan. Baik pahlawan yang sudah pernah dikenal di sekolah maupun pahlawan yang tidak dikenal. Karena masih banyak pahlawan yang tersebar di Taman Makam Pahlawan serta makam-makam lain yang salah satunya terdapat pada muatan komik Tengkorak Alas Mayit ini. Firdaus memilih untuk mengemas cerita komik ini dengan *genre* misteri. Karena menurut komikus, *genre* yang menarik untuk dijadikan cerita komik adalah *genre* aksi dan misteri. Jika cerita bermuatan sejarah apabila ditampilkan apa adanya maka hasilnya akan terkesan biasa-biasa saja. Gagasan-gagasan yang telah diuraikan tersebut merupakan tahap proses inkubasi. Dimana dalam tahap ini komikus masih dalam pengembaraan imajinasi dan eksplorasi.

2. Tahap image abstrak

Pada tahap ini, Firdaus Gameda menemukan konsep yang lebih matang sebagai garis besar cerita komik Tengkorak Alas Mayit. Pada dasarnya, komik ini bercerita tentang Komandan TNI beserta 3 perwira yang gugur karena dieksekusi oleh Belanda di hutan Alas Mayit. Keberadaan jasad tentara yang gugur ini puluhan tahun tidak diketahui. Hingga pada suatu saat pemuda bernama Aris yang sedang melakukan *camping* di hutan Alas Mayit itu diberitahu keberadaan lokasi eksekusi oleh sosok misterius yang muncul dalam mimpi. Sosok misterius itu tidak lain adalah komandan TNI yang saat itu dieksekusi oleh Belanda. Sontak Aris memanggil penduduk sekitar serta tentara TNI ketika terbangun dari tidurnya. Ternyata benar, lokasi yang selama ini dicari akhirnya ditemukan hingga kemudian jasad dari komandan TNI dan 3 perwira itu dipindahkan ke tempat yang layak yaitu Taman Makam Pahlawan. Konsep cerita yang telah diuraikan tersebut telah memasuki tahap iluminasi. Dimana pada tahap ini merupakan pencerahan dari tahap sebelumnya yang masih bersifat imajinatif.

3. Tahap image konkret

Tahap *image* konkret lebih mengarah pada proses non konseptual. Pada tahap ini menampilkan proses prosedural yang terdiri dari teknis maupun material bahan dalam penciptaan karya. Firdaus Gameda mengeksekusi konsep yang ada pada tahap sebelumnya dengan teknik tradisional. Yaitu membuat sketsa pada kertas berukuran A4 serta meninta sketsa tersebut dengan *drawing pen*. Penulis melampirkan gambar proses kreatif komikus dan hasil akhir komik sebagai bukti kelayakan karya untuk khalayak umum. Dengan demikian, perwujudan karya komik Tengkorak Alas Mayit sesuai dengan maksud dan tujuan Firdaus Gameda pada tahap awal gagasan. Sehingga didapatkan verifikasi terhadap kualitas karya yang sudah dapat dinilai masyarakat luas terkait konsep, ide, nilai estetika, dan fungsi.



Gambar 2.10 Proses pembuatan ilustrasi cover belakang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.11 Lembar halaman komik yang sudah ditinta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

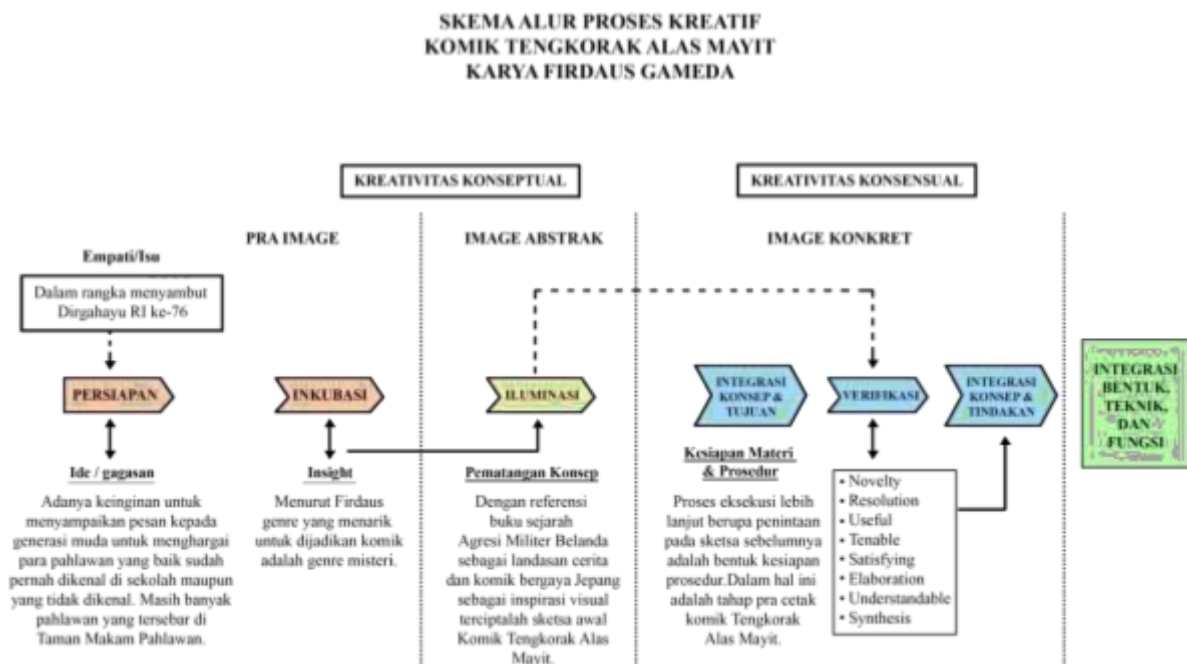


Gambar 2.12 Cover depan dan cover belakang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.13 Tampilan halaman isi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah skema alur proses kreatif berdasarkan simpulan tahap –tahap penciptaan komik Tengkorak Alas Mayit yang telah diuraikan di atas.



Gambar 2.14 Skema Alur Proses Kreatif Komik Tengkorak Alas Mayit

IV. KESIMPULAN

Merujuk pada tahap-tahap dalam proses kreatif komik Tengkorak Alas Mayit, peneliti melakukan analisis berdasarkan wawancara dengan Firdaus Gameda. Dari hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa pada tahap pra *image*, Firdaus menguraikan garis besar gagasannya sebagai perencanaan penciptaan komik Tengkorak Alas Mayit. Gagasan tersebut yaitu adanya keinginan untuk menyampaikan pesan kepada generasi muda untuk lebih menghargai para pahlawan. Firdaus mengemas komik Tengkorak Alas Mayit dengan *genre* misteri karena menurutnya *genre* ini menarik untuk dibaca.

Berkembang pada tahap inkubasi, berdasar pada tahap sebelumnya yaitu pra *image* yang masih berupa eksplorasi imajinatif. Dengan referensi buku literasi sejarah Agresi Militer Belanda sebagai acuan naskah dan komik bergaya Jepang sebagai acuan referensi visual, kemudian Firdaus Gameda melanjutkan proses ini dengan memantapkan naskah cerita yang nantinya akan divisualisasikan melalui panel-panel pada halaman komik.

Setelah melalui tahap pra *image* dan *image* abstrak, sampailah pada tahap *image* konkret sebagai perwujudan karya. Dengan penyajian karya ini menjadi penanda bahwa buku komik Tengkorak Alas Mayit telah berhasil menunjukkan kelayakan kepada masyarakat umum. Tujuan dan manfaat dari karya bermuatan sejarah yang dikemas dalam cerita misteri ini menjadi nilai kebaruan atau inovasi komik Tengkorak Alas Mayit.

V. DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari buku:

Bonneff, Marcel, 2008. *Komik Indonesia*, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Hendriyana, Husen, 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*, Yogyakarta: Penerbit Andi

Koendoro Br, Dwi., 2007. *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: PT Mizan Bunaya Kreativa

Lubis, Koko Hendri, 2019. *Kalam Yang Menggapai Bumi*. Yogyakarta: BASABASI

Masdiono, Toni, 2007. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media

Mc Cloud, Scott, 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Referensi dari artikel jurnal:

Togatorop, Saut Miduk, 2018. Proses Penciptaan Karya Ilustrasi Suyadi pada Buku Gua Terlarang. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, Vol. 6, Jilid 1. Hal: 35-49.

Masdiono, Toni, 2020. Aplikasi Teknik Sisi Sikuensial Cergam “Kraman” Karya Teguh Santosa. *Jurnal Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Tarumangara*, Vol. 15, No. 2. Hal: 19-26.

VI. LAMPIRAN

1. Lembar Persetujuan Pembimbing

**TINJAUAN PROSES KREATIF KOMIK TENGGORAK ALAS MAYIT
KARYA FIRDAUS GAMEDA DI KOTA KEDIRI
JAWA TIMUR**



Disusun Oleh

DIMAS BRAMASTO CD.

11211031

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
25 Januari 2024


Sudjadi Tjinto R., M.Ds
NIDN 0013027501

2. Lembar Perngesahan

**TINJAUAN PROSES KREATIF KOMIK TENGGORAK ALAS MAYIT
KARYA FIRDAUS GAMEDA DI KOTA KEDIRI
JAWA TIMUR**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 18 Januari 2024 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing


Sudjadi Tjipto R., M.Ds
NIDN 0013027501

Ketua STSRD VISI

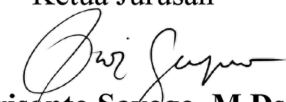

Wahju Tri Widadijo, S.S., M.Sn
NIDN 0526047001

Ketua Penguji


R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds
NIDN 0524079001

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Dwisanto Savogo, M.Ds
NIDN 0510128401

3. Lembar Konsultasi





F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : **Dimas Bramasto Cahyaning Damar** NIM : **11211031**
SEMESTER : **11** TAHUN AKADEMIK : **2023/2024**
JUDUL SKRIPSI: **TINJAUAN PROSES KREATIF KOMIK TENKORAK ALAS MAYIT KARYA**
FIRDAUS GAMEDA
PEMBIMBING : **Sudjadi Tjipto R, M.Ds**

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10-10-2023	Pengantar Tugas Akhir & Penugasan Skema		
20-10-2023	Skema sudah OK	Lanjut penulisan Bab I-III	
22-10-2023	Analisis komik sudah OK	Belum ada penulisan tentang proses kreatif Yang dianalisiskan dengan hasil wawancara	
10-12-2023	Pendahuluan terlalu panjang	Bagian pendahuluan dijadikan 1 halaman saja.	
16-12-2023	Penulisan letak halaman komik	Perlu pencantuman nomor halaman pada gambar yang dilampirkan.	
19-12-2023	Balon Kata	Perlu pencantuman nomor halaman pada gambar balon kata yang dilampirkan.	
26-12-2023	Proses kreatif kurang detail	Deskripsikan dengan detail proses kreatif yang disimpulkan dengan skema.	
2-01-2024	Perbaiki kesimpulan	Belum ada kesimpulan tentang proses kreatif	

7-01-2024	Abstrak masih seperti pendahuluan	Sedikit pengantar, sedikit analisis, sedikit simpulan	
12-01-2024	Perbaiki isi utama simpulan	Simpulan lebih fokus ke proses kreatif bukan cerita komiknya	
 SIAP MAJU SIDANG TUGAS AKHIR/SKRIPSI			

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Sudjadi Tjpto R, M.Ds)



4. Dokumentasi Sidang

