

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI	6
A. Kerangka Teori.....	6
1. Pengertian Tinjauan.....	6
2. Pengertian Komik.....	6
3. Pengertian Komikus	7
4. Pengertian Gambar	7
5. Teknik Gambar	8
6. Jenis-jenis Teknik Menggambar	9

a. Teknik Arsir	10
b. Teknik Siluet (<i>blok</i>).....	13
c. Teknik <i>Pointilis</i>	15
d. Teknik <i>Aquarel</i> (Sapuan Basah)	15
e. Teknik <i>brush tool</i>	17
f. Teknik <i>Raster</i>	20
g. Teknik Garis	21
h . Pengertian Manga.....	22
i. Karakter Tokoh	24
B. Kerangka Berfikir.....	27
C. Penelitian Relevan.....	28
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sempel Penelitian	30
C. Metode Penelitian.....	31
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Observasi	33
1. Teknik Dokumentasi	34
2. Teknik Analisis Data.....	34
G. Langkah Analisis Data	34

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Data Penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian.....	36
1. Komik Karya Susanto Kenta <i>Hero</i> Waniman Tahun 1999.....	37
2. Komik Karya Susanto Kenta <i>I Whant To Live</i> Tahun 2010.....	65
3. Hasil Temuan Penelitian.....	103
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	104
A. Kesimpulan.....	104
1. Perkembangan Teknik Komik Susanto Kenta.....	105
2. Teknik-Teknik yang dipakai Susanto Kenta dari tahun 1999 - 2010....	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109

