

PERKEMBANGAN GAYA ILUSTRASI KOMIK
KONVENSIONAL DAN DIGITAL DI KALANGAN
KARTUNIS MALAYSIA: KAJIAN KES
UEJANG, KERANGGA DAN
SARAH JANE

MULIYATI BINTI MAT ALIM

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2012

PERKEMBANGAN GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL DAN
DIGITAL DI KALANGAN KARTUNIS MALAYSIA: KAJIAN KES
UEJANG, KERANGGA DAN
SARAH JANE

MULIYATI BINTI MAT ALIM

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA SENI KOMUNIKASI VISUAL
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2012

PENGAKUAN

Saya mengaku disertasi ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya.

31.08.2012

Tandatangan
MULIYATI BINTI MAT ALIM
M20091000412

DECLARATION

I hereby declare that the work in this dissertation is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

31.08.2012

Signature
MULIYATI BINTI MAT ALIM
M20091000412



PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah kepada yang Maha Esa kerana dengan izin-Nya penulisan disertasi ini telah berjaya disiapkan. Setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada penyelia Dr. Ridzuan Bin Husin yang banyak memberi panduan dan tunjuk ajar serta nasihat. Terima kasih yang tidak terhingga ditujukan kepada Uejang, Kerangga dan juga Sarah Jane, kerana banyak membantu dan sudi meluangkan masa dalam mendapatkan maklumat dan data sepanjang proses menyiapkan penulisan ini. Segala usaha seperti mengumpulkan bahan-bahan kajian seperti komik-komik, mendapatkan data dan dokumentasi, penyelidikan telah mendapat bantuan secara langsung dan tidak daripada penyelia dan juga para pensyarah Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif yang mana telah memberikan ilmu dan tunjuk ajar di dalam kaedah penyelidikan iaitu Dr. Abdul Halim Bin Husin dan tidak dilupakan kepada Dr. Md. Nasir Ibrahim yang banyak membantu dalam penyusunan dan membaiki semula penulisan. Penghargaan ini juga buat rakan-rakan pengajian yang banyak memberi bantuan, kerjasama, semangat serta ilmu dalam menyiapkan kajian ini. Paling tidak dilupakan, kepada Ayah dan Ibu serta suami tercinta Muhamad Safarulnizam, juga anak-anak kerana berkat kesabaran, sokongan dan dorongan serta doa yang berterusan kepada diri ini sehinggalah penulisan ini berjaya dihasilkan. Akhir kata semoga penulisan ini memberi manfaat kepada semua.





ABSTRAK

Kajian kualitatif ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji dan meneroka serta melihat “Perkembangan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional dan Digital di Kalangan Kartunis Malaysia. Kajian kes: kartunis iaitu Uejang, Kerangga dan Sarah Jane”. Kajian juga bertujuan untuk mengenal pasti faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi para kartunis yang berbeza, sebab berlakunya transformasi di dalam gaya ilustrasi serta kesan terhadap kartun ataupun komik Malaysia. Penyelidikan ini juga bertujuan untuk melihat dan menganalisis proses penghasilan komik. Metodologi kajian dimulakan dengan satu kajian keperluan yang telah dijalankan ke atas empat puluh tujuh orang pelajar kolej dalam mendapatkan kesahan dari sudut pengetahuan mengenai kartunis di Malaysia dan gaya dalam ilustrasi komik. Soal selidik dan temu bual dijalankan untuk meneroka kefahaman dan sejauh mana pengetahuan mereka. Kaedah pengumpulan data lain ialah temu bual bersama kartunis, dokumen, rakaman visual dan juga penilaian pakar. Analisis data dijalankan semasa dan selepas data dikumpulkan. Temu bual dipindahkan ke dalam bentuk transkrip sebelum dikategorikan mengikut tema. Analisis dokumen pula dilakukan pada koleksi ilustrasi komik kartunis terpilih dan dikumpulkan daripada komik terawal sehingga yang terkini. Karya terpilih dianalisis menggunakan teori-teori serta model yang terkandung di dalam bab kedua. Hasil daripada rakaman visual disemak terperinci lakaran awal, penghasilan dan juga karya akhir. Hasil daripada dapatan kajian, didapati bahawa perkembangan gaya ilustrasi komik konvensional ke digital melalui proses transformasi yang memberi kesan terhadap kartun mahupun komik di Malaysia. Perkembangan teknologi telah memberi perubahan terhadap hasil karya komik. Setiap karya juga berbeza mengikut individu atau kartunis berdasarkan kepada faktor pengalaman estetika, latar belakang budaya, persekitaran, juga kemahiran yang dikuasai. Gaya ilustrasi komik konvensional dihasilkan dengan kaedah melukis dan mewarnai secara manual, manakala bagi ilustrasi komik digital, tablet grafik dan pen teknikal berupaya menghasilkan lukisan komik. Kajian yang dijalankan ini boleh dikembangkan atau dilanjutkan untuk mendapatkan maklumat dan dapatan yang lebih menyeluruh dengan menambahkan lagi bilangan responden sebagai informan dan gaya ilustrasi juga boleh dikaji dengan mendalam mengenai pengaruh kebudayaan luar dalam penghasilan komik.





ABSTRACT

The qualitative study is conducted to study, explore and observe the “Development of Comic Illustration style in Conventional and Digital among Malaysian cartoonists. A study case: Uejang, Kerangga and Sarah Jane”. This study also aims to identify the reasons of cartoonists use different illustration style and the causes of transformation in the illustration as well as effects towards Malaysian comic and cartoonists. A part from that, this research is done to observe and analyze the process in producing comics. The methodology of the study starts with a research needs study conducted among 47 college students in order to test and validate their knowledge about Malaysian cartoonists and the comic illustration style. Others methods conducted were questionnaires and interview to explore their understanding and knowledge in this area. Data collections were also gathered through interviews with the cartoonists, documentation, visual recording and experts view. Data analysis was conducted during and after data was collected. The interviews were transform into transcript prior to its categorization according to theme. The analysis of document were performed on the cartoonists’ selected collection of comic illustration and were gathered starting from the earliest comic to the latest. An analysis on selected works were conducted using theories and models as described in second chapter. The visual recording findings were used to verify the details of initial sketches, production and final work. The findings showed that development of conventional comic illustration style to digital through transformation has impact on cartoonists and comics in Malaysia. The technological development has given a revolution to the work of comic. Each work vary according to individuals or cartoonists based on the experience of aesthetic, cultural background, environment, and skills mastered. The conventional comic illustration style were produced by drawing and manual coloring, while the graphic tablet and technical pen are capable in producing digital comic illustration. The study conducted could be expanded or extended to get more information and more comprehensive findings by increasing the number of respondents as informer while illustration style could also be examined in detail about the influence of foreign culture in the production of comics.



KANDUNGAN

Muka surat

PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xvii
SENARAI RAJAH	xx

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Keperluan Kajian	4
1.3	Penyataan Masalah	7
1.4	Tujuan Kajian	8
1.5	Persoalan Kajian	9
1.6	Teoretis Kajian	10
1.7	Kepentingan Kajian	13
1.8	Batasan Kajian	15
1.9	Skop Kajian	15
1.10	Kesimpulan	16

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	17
2.2	Sejarah Kartun di Malaysia	17
2.3	Visual Leksikon	22
2.3.1	Implikasi visual leksikon terhadap kajian	37
2.4	Bingkai Berulang (<i>loopy framing</i>)	38
2.4.1	Implikasi Bingkai Berulang (<i>Loopy Framing</i>) terhadap kajian	43
2.5	Seni Jujukan (<i>sequential art</i>)	44
2.5.1	Implikasi Seni Jujukan (<i>sequential art</i>) Terhadap Kajian	46
2.6	Visual Naratif	47
2.6.1	Implikasi Visual Naratif Terhadap Kajian	49
2.7	Pengayaan	50
2.7.1	Implikasi Pengayaan Terhadap Kajian	52
2.8	Pengaruh Gaya Visual	53
2.8.1	Implikasi Pengaruh Gaya Visual Terhadap Kajian	54
2.9	Kajian Lepas	55

2.9.1	Implikasi Kajian lepas Terhadap Kajian	56
2.10	Kesimpulan	57

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	58
3.2	Metodologi Gaya Ilustrasi Komik	59
3.3	Kajian Keperluan	65
3.4	Etika Penyelidikan	66
3.5	Tata cara Pengumpulan Data	67
3.6	Tata cara Menganalisis Data	72
3.7	Kesimpulan	78

BAB 4 DAPATAN KAJIAN: UEJANG

4.1	Pengenalan	79
4.2	Gaya Ilustrasi Komik Konvensional	80
4.2.1	Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Uejang	81
4.2.2	Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional	83
4.3	Gaya Ilustrasi Komik Digital	84

4.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Uejang 85

4.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik

Digital 86

4.4 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Uejang 87

4.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi

Kartunis Uejang 90

4.5 Transformasi Terhadap Gaya Ilustrasi Komik Uejang 91

4.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam

Gaya Ilustrasi Komik Uejang 93

4.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam

Gaya Ilustrasi Komik 96

4.6 Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik
Uejang serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 97

4.6.1 Perkembangan gaya dan karakter yang baik 97

4.6.2 Perkembangan Ilustrasi Komik di Malaysia 99

4.6.3 Analisis Temu Bual : Perkembangan dan
Transformasi dalam gaya ilustrasi komik 103

4.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan
Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Uejang

serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 113

BAB 5 DAPATAN KAJIAN: KERANGGA

5.1 Pengenalan 115

5.2 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 116

5.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Kerangka 117

5.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik
Konvensional 118

5.3 Gaya Ilustrasi Komik Digital 119

5.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Kerangka 120

5.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik
Digital 121

5.4 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Kerangka 122

5.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi
Kartunis Kerangka 122

5.5 Transformasi Terhadap Gaya Ilustrasi Komik Kerangka 123

5.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam
Gaya Ilustrasi Komik Kerangka 124

5.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam

Gaya Ilustrasi Komik	127
5.6 Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Kerangka serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia	128
5.6.1 Perkembangan gaya dan karakter yang baik	128
5.6.2 Perkembangan Ilustrasi Komik di Malaysia	129
5.6.3 Analisis Temu Bual : Perkembangan dan Transformasi dalam gaya ilustrasi komik	133
5.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Kerangka serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia	139

BAB 6 DAPATAN KAJIAN: SARAH JANE

6.1 Pengenalan	141
6.2 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional	142
6.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Sarah Jane	143
6.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional	144
6.3 Gaya Ilustrasi Komik Digital	146
6.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Sarah Jane	147

6.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik

Digital 148

6.4 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Sarah Jane 149

6.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi

Kartunis Sarah Jane 150

6.5 Transformasi Terhadap Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane 151

6.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam

Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane 153

6.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam

Gaya Ilustrasi Komik 156

6.6 Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik

Sarah Jane serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 157

6.6.1 Perkembangan gaya dan karakter yang baik 157

6.6.2 Perkembangan Ilustrasi Komik di Malaysia 159

6.6.3 Analisis Temu Bual : Perkembangan dan

Transformasi dalam gaya ilustrasi komik 163

6.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan

Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane serta

Kesan Terhadap Kartun Malaysia 173

BAB 7 DAPATAN KAJIAN: PROSES PENGHASILAN ILUSTRASI KOMIK

7.1	Pengenalan	174
7.2	Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional dan Digital	174
7.2.1	Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional	174
7.2.2	Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Digital	179
7.2.3	Proses Penghasilan Buku Ilustrasi Komik	182
7.2.4	Rumusan Terhadap Dapatan Proses Penghasilan	

BAB 8 RUMUSAN DAN PENUTUP

8.1	Pengenalan	187
8.2	Rumusan dan Penemuan Kajian	187
8.2.1	Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Uejang, Kerangka Dan Sarah Jane	188
8.2.2	Gaya Ilustrasi Komik Digital Uejang, Kerangka Dan Sarah Jane	189
8.2.3	Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Uejang, Kerangka	

	Dan Sarah Jane	190
8.2.4	Transfomasi dalam Gaya Ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane	191
8.2.5	Perkembangan dan transfomasi gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane member kesan Terhadap kartun Malaysia	192
8.2.6	Proses penghasilan ilustrasi komik dalam konteks Konvensional dan digital di kalangan kartunis Malaysia	195

8.3 Implikasi Dapatan Kajian

8.3.1	Implikasi Dapatan Kajian terhadap Gaya Ilustrasi Komik dalam Perkembangan Konvensional ke Digital dalam Pendidikan seni visual	196
8.3.2	Implikasi Dapatan Kajian terhadap Gaya Ilustrasi Komik dalam Perkembangan Konvensional ke Digital di sekolah: Pelajar, guru dan masyarakat	198
8.3.3	Implikasi Dapatan Kajian terhadap Gaya Ilustrasi Komik dalam Perkembangan Konvensional ke Digital dalam industri komik dan animasi	200

8.4 Cadangan dan Kajian Lanjutan 202

8.5 Penutup 203

RUJUKAN 205

LAMPIRAN

A1 Tata cara Temu bual Kartunis 211

A2 Tata cara Temu bual Pelajar 213

B Soalan Kajian Keperluan 215

C1 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional 221

C2 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Digital 223

D Senarai Pakar 224

E Keputusan Analisis 225

SENARAI JADUAL

Jadual	Muka surat
1.0 Gaya Ilustrasi Komik (Lampiran E)	
1.1 Komik Konvensional (Lampiran E)	
1.2 Komik Digital (Lampiran E)	
1.3 Ilustrasi Komik Malaysia (Lampiran E)	
1.4 Rumusan temu bual dengan pelajar berikut pengaruh teknologi di dalam Ilustrasi komik di Malaysia	6
2.1 Pengaruh gaya ilustrasi yang digunakan oleh kartunis	53
4.1 Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai gaya ilustrasi komik konvensional	80
4.2 Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai gaya ilustrasi komik digital	84
4.3 Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik	92
4.4 Pengaruh gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Uejang	95
4.5 Rumusan Temu bual dengan Kartunis Uejang Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik	103

4.6	Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Uejang.	104
5.1	Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai gaya ilustrasi komik konvensional	116
5.2	Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai gaya ilustrasi komik digital	119
5.3	Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik	123
5.4	Pengaruh gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Kerangga	126
5.5	Rumusan Temu bual dengan Kartunis Kerangga Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik	133
5.6	Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Kerangga	134
6.1	Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane mengenai gaya ilustrasi komik konvensional	142
6.2	Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane mengenai gaya ilustrasi komik digital	146
6.3	Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane	

	mengenai pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik	152
6.4	Pengaruh gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Sarah Jane	155
6.5	Rumusan Temu bual dengan Kartunis Sarah Jane	
	Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik	163
6.6	Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Sarah Jane	164
7.1	Perkakasan Komik Konvensional	175

SENARAI RAJAH DAN ILUSTRASI

Rajah	Muka surat
1.1 Kerangka Teori	10
2.1 Unsur positif dan unsur negatif.	24
2.2 Pengulangan entiti satu panel	25
2.3 Satu babak yang penuh dan lebih daripada satu entiti.	26
2.4 Panel yang mengandungi satu entiti	26
2.5 Kurang daripada satu entiti dan merupakan imej yang dilukis dengan jarak lebih dekat.	27
2.6 Panel yang langsung tidak mempunyai entiti.	27
2.7 Graf turutan atau aliran tahap yang digunakan dalam ilustrasi komik.	28
2.8 <i>Micro refiner</i> .	29
2.9 <i>Micro refiner</i> .	29
2.10 <i>Micro refiner</i> panel <i>close up</i> bunga dan tangan serta panel tangan yang memetik bunga.	30
2.11 Leksikon ikonik	31
2.12 Garis kelajuan	32

2.13	Simbol jantung	33
2.14	<i>set-up beat</i>	35
2.15	<i>Chicago Tribune</i>	36
2.16	<i>Chicago Tribune</i>	36
2.17	Belon digunakan sebagai panel.	39
2.18	Bingkai yang dipecahkan.	40
2.19	Infiniti juga boleh digunakan dalam penghasilan komik	41
2.20	Penggunaan bingkai grafik tanpa belon kata-kata	42
4.1	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Uejang	81
4.2	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Uejang	83
4.3	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Uejang	85
4.4	Bentuk gaya ilustrasi komik digital Uejang	87
4.5	Gaya ilustrasi komik Konvensional kartunis Uejang	93
4.6	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Uejang	94
4.7	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik konvensional Uejang	96
4.8	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik digital Uejang	97
5.1	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Kerangga	117

5.2	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Kerangga	119
5.3	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Kerangga	120
5.4	Bentuk gaya ilustrasi komik digital Kerangga	121
5.5	Gaya ilustrasi komik Konvensional kartunis Kerangga	124
5.6	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Kerangga	125
5.7	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik konvensional Kerangga	127
5.8	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik digital Kerangga	128
6.1	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Sarah Jane	143
6.2	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Sarah Jane	145
6.3	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Sarah Jane	147
6.4	Bentuk gaya ilustrasi komik digital Sarah Jane	149
6.5	Gaya ilustrasi komik Konvensional kartunis Sarah Jane	153
6.6	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Sarah Jane	154
6.7	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik konvensional Sarah Jane	156
6.8	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik digital Sarah Jane	157



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 PENGENALAN

Komik adalah sejenis seni visual yang menggabungkan lukisan dan tulisan untuk menyampaikan cerita. Komik juga adalah satu medium grafik di mana lukisan-lukisan dan lakaran disusun dalam petak. Petak-petak ini menggambarkan peristiwa yang ingin disampaikan dan juga mengandungi belon-belon yang berisi dialog supaya watak-watak dalam komik tersebut seolah-olah menjadi hidup.

Pada mulanya komik hanya disiarkan di akhbar-akbar harian dengan gaya lukisan kartun yang mana ia mengandungi unsur-unsur humor dan juga kritikan. Perkataan komik yang berasal daripada perkataan 'comic' dalam bahasa Inggeris itu sendiri bermaksud 'bersifat lucu' atau 'revel' dalam bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Ini adalah kerana pada awalnya, komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan tentang perkara yang lucu. Namun kemudian komik-komik berunsur aksi mula diterbitkan. Antara komik-komik aksi yang terawal adalah Superman, Batman dan Captain America. Kewujudan komik telah berkembang ke Asia pada Perang Dunia ke dua. Negara Jepun yang turut



terpengaruh dengan budaya ini telah berjaya mencipta Manga yang merupakan identiti gaya ilustrasi bagi negara tersebut.

Komik jika dilihat dari sudut seni visual berasal dari seni ilustrasi. Secara Etimologi perkataan Ilustrasi iaitu *illustration* yang berasal dari bahasa Latin, *Illustrare* yang bermaksud menjelaskan atau menerangkan sesuatu, iaitu cerita atau artikel bersama gambar.

Seni ilustrasi dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori, iaitu ilustrasi cerita, ilustrasi artikel, ilustrasi sampul, karikatur dan vignet. Berdasarkan kategori di atas komik termasuk di dalam kategori ilustrasi cerita, dan juga sama dalam kelompok ilustrasi cerpen. Adapun penjelasan dari klasifikasi seni ilustrasi adalah sebagai berikut: Ilustrasi cerita, terdiri dari ilustrasi cerita bergambar (komik), ilustrasi cerpen atau novel atau roman, ilustrasi kartun, ilustrasi artikel, ilustrasi sampul (*cover*), karikatur dan vignet.

Ilustrasi merupakan salah satu unsur utama di dalam komik, kerana ianya mampu menyampaikan kekuatan cerita, menunjukkan turutan kejadian, membangkitkan emosi, dan menciptakan suasana. Manakala unsur verbal dan visual tidak dapat dipisahkan di dalam komik namun tidak dapat dinafikan bahawa gaya ilustrasi masih menjadi kekuatan utama.

Keberkesanan sebuah ilustrasi dalam menyampaikan suatu mesej terhadap pembaca, haruslah memenuhi beberapa kriteria seperti berikut: mempunyai daya tarikan, jelas, sederhana, mudah difahami dan representatif iaitu mewakili isi penceritaan yang terkandung di dalam gambar.

Melihat pentingnya kedudukan ilustrasi dalam komik, sebelum dialog dihasilkan secara lebih jelas, ilustrasi harus mampu 'bercerita' melalui visualisasi gerak, ekspresi, latar, dan situasi, kerana hal-hal seperti ini tidak dapat disampaikan



secara tepat hanya dengan melalui dialog. Pada peringkat awal, ilustrasi menjadi daya tarikan bagi orang ramai untuk membaca komik dan daya tarikannya lebih ditentukan oleh kelancaran penyampaian cerita dan susunan cerita.

Ilustrasi berkait rapat dengan gaya visual. Terdapat tiga aliran utama yang mendominasi komik konvensional atau digital iaitu (i) gaya komik Amerika yang identitinya dengan gaya super hero yang berotot, (ii) gaya Jepun dengan karakter kartun berlatar belakang realistik dan (iii) gaya Eropah yang menggambarkan karakter cenderung 'bersih' dan ikonik, namun menampilkan latar belakang dengan terperinci.

Komik bermula dengan *Comic Strip* yang selalu dikeluarkan di dalam beberapa majalah atau surat khabar dan buku-buku, dan seiring dengan perkembangannya, komik tidak lagi dibuat secara *Comic Strip* manakala temanya tidak lagi cenderung kepada perkara yang lucu, tetapi lebih meluas kepada tema-tema lain, seperti aksi, mistik hinggalah kepada fiksyen ilmiah. Komik konvensional dihasilkan bermula dengan lakaran kasar, dan hasil kerja akhir diwarnakan secara manual yang kemudiannya dicetak untuk diterbitkan. Proses awal hingga akhir penghasilan komik dilakukan di atas kertas. Hari ini, komik bukan lagi menjadi bacaan kanak-kanak sahaja tetapi telah beralih kepada bahan bacaan remaja dan dewasa.

Ukuran komik juga sudah berubah dan bervariasi, tidak lagi berbentuk *Comic Strip* satu baris atau dua baris, tetapi lebih anjal, ada yang berhalaman penuh dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan keperluan misalnya mulai dari ukuran A-5. Hari ini, komik yang dulunya menggunakan media kertas kini mulai merebak ke dunia Internet hingga disebut dengan nama *webcomic*, *e-comic*, *mobile comic electronic* dan dengan kata lainnya ialah komik digital.





Scott McCloud, memasarkan produknya secara talian berdasarkan konsep 'kanvas tanpa batasan' yang seterusnya memberi idea kepada pelukis komik untuk melakukan idea yang sama. Pelukis komik seperti Mark Fiore pula bersama karikatur berasaskan '*flash*' menggunakan kaedah gabungan animasi dan interaktif. Walaupun begitu, kebanyakan komik digital dipopularkan melalui hasil lakaran komik konvensional sedia ada yang membawanya ke dunia maya seperti hasil karya Tatsuya Ishida melalui Sinfest dan PVP oleh Scott Kurtz. Mereka cenderung menghasilkan komik secara konvensional dahulu sebelum mengubahnya ke format talian yang dipaparkan kepada orang ramai.

1.2 KEPERLUAN KAJIAN



Kajian keperluan telah dijalankan dalam kajian ini adalah bertujuan untuk melihat peratusan mengenai pengetahuan responden terhadap gaya ilustrasi komik dan juga kartunis-kartunis di Malaysia. Hasil daripada kajian rintis yang dilakukan ke atas 47 responden di sebuah kolej swasta yang berusia di antara 20 hingga 30 tahun, didapati peratusan mengenai pengetahuan responden terhadap gaya ilustrasi komik dapat dilihat dalam bentuk komik konvensional dalam jadual 1.1 di lampiran E, dan juga mengenai gaya ilustrasi komik digital di Malaysia dalam jadual 1.2 di lampiran E, dapat ditunjukkan melalui jadual 1.0 juga di lampiran E. Rasional pemilihan responden ini iaitu pelajar kolej adalah kerana mereka merupakan antara pembaca dan penggemar komik dan juga merupakan pelajar jurusan seni grafik dan multimedia di mana mereka selalu terdedah dengan seni lukis dan seni reka. Kebanyakan tugas melibatkan penghasilan lakaran, lukisan dan juga rekaan ilustrasi seperti muka depan





buku, majalah dan juga komik selain daripada rekaan grafik seperti logo, poster dan sebagainya. Malah ada di antara tugas ialah menghasilkan animasi sama ada 2D atau 3D. Gaya ilustrasi komik adalah antara tajuk yang dekat, baik serta relevan untuk dijadikan sebab para pelajar ini dipilih sebagai responden bagi kajian rintis ini secara tidak langsung memberi pendedahan dan kesedaran kepada mereka bahawa gaya ilustrasi komik merupakan satu topik yang boleh diketengahkan dan dikaji untuk tujuan akademik.

Hasil kajian gaya ilustrasi komik yang diperoleh menunjukkan skor tertinggi ialah gaya ilustrasi Jepun di mana 42.6%, seperti yang dapat dilihat di dalam jadual 1.0. Peratusan ini membuktikan bahawa responden lebih berminat dengan gaya ilustrasi komik Jepun berbanding gaya-gaya komik yang lain.

Hasil kajian keperluan mengenai komik konvensional dapat dilihat di dalam jadual 1.1, menunjukkan skor tertinggi ialah kepada ilustrasi yang dihasilkan sangat menarik dengan peratusan sebanyak 44.7%. Peratusan ini menyatakan bahawa responden tertarik dengan gaya ilustrasi yang menonjolkan penceritaan yang berkesan dan menghiburkan.

Jadual 1.2 di lampiran E, menunjukkan hasil daripada kajian keperluan dalam ilustrasi komik digital. Skor tertinggi yang dapat dilihat ialah sangat menggemari ilustrasi komik digital sebanyak 44.7%. Peratusan ini menyatakan bahawa responden sangat gemar kepada ilustrasi komik berbentuk digital yang dihasilkan dengan menggunakan perisian contohnya *Adobe illustinator*, *photoshop* dan juga beberapa perisian lain.

Jadual 1.3 di lampiran E, menunjukkan hasil kajian keperluan ini mengenai ilustrasi komik Malaysia. Jika dilihat jadual menunjukkan peratusan dan kekerapan responden terhadap empat soalan yang berkaitan ilustrasi komik di Malaysia. Soalan





mengenai kartunis yang paling dikenali menunjukkan peratus yang paling tinggi iaitu 40.4% terhadap kartunis Uejang. Manakala soalan mengenai bentuk ilustrasi komik Malaysia, ilustrasi menarik adalah skor peratus yang paling tinggi iaitu 72.3%. Bagi soalan ketiga peratusan yang paling tinggi adalah 54.7% di mana ia menunjukkan pilihan warna yang digunakan oleh kartunis ialah berwarna-warni. Akhir sekali dalam kajian keperluan ini menunjukkan peratusan isi kandungan yang penting di dalam sebuah ilustrasi komik ialah mesej dan humor dengan peratusan sebanyak 59.6%. Dapatan data menunjukkan ilustrasi komik Malaysia dari aspek warna, isi kandungan, humor, mesej dan kartunis mempengaruhi minat responden terhadap ilustrasi komik di Malaysia.

Jadual 1.4. Rumusan temu bual dengan pelajar berikut pengaruh teknologi di dalam ilustrasi komik di Malaysia



Pengaruh teknologi dalam gaya
Ilustrasi komik konvensional
dan digital

Pelajar yang ditemu bual
menyatakan bahawa :

- (i) Bentuk gaya ilustrasi komik digital menggunakan teknologi komputer lebih kemas berbanding cara konvensional
- (ii) Penggunaan warna di dalam ilustrasi komik adalah lebih ringkas
- (iii) Melukis menggunakan komputer dan manual adalah dua kaedah yang menjadi pilihan dan mudah
- (iv) Gaya ilustrasi akan menjadi berbeza apabila kaedah yang digunakan ialah secara digital (berkomputer) berbanding kaedah manual (konvensional)
- (v) Perbezaan di antara gaya ilustrasi komik menggunakan komputer adalah lebih terperinci dan tepat berbanding cara konvensional

Sumber : Soal Selidik 2010





Jadual 1.4 menunjukkan rumusan temu bual dengan responden terhadap pengaruh teknologi di dalam ilustrasi komik. Bagi persoalan mengenai bentuk gaya ilustrasi komik digital pelajar menyatakan bahawa penggunaan menghasilkan gaya yang lebih kemas. Penggunaan warna pula di dalam ilustrasi komik pelajar menyatakan ianya lebih ringkas. Bagi kaedah dalam menghasilkan ilustrasi komik kedua-dua kaedah menjadi pilihan iaitu sama ada berkomputer dan juga manual. Pelajar juga bersetuju menyatakan bahawa gaya ilustrasi akan menjadi berubah apabila kaedah yang digunakan berlainan. Terakhir di dalam rumusan temu bual ini pelajar menyatakan bahawa perbezaan dalam gaya ilustrasi komik digital ialah lebih terperinci dan tepat berbanding komik konvensional.



Permasalahan yang dikaji dalam kajian ini ialah gaya ilustrasi komik secara konvensional yang dihasilkan oleh kartunis Uejang, Kerangga, Sarah Jane dan perkembangannya hingga kini di dalam reka bentuk gaya ilustrasi digital. Terdapat gaya ilustrasi yang dihasilkan oleh kartunis-kartunis Malaysia sehingga ia menjadi satu tanda atau *trademark* kepada pengkaryanya. Gaya setiap kartunis berbeza kerana ia berkemungkinan disebabkan oleh perkara yang berkaitan dengan latar belakang kehidupan, emosi pengkarya, pendedahan persekitaran dan juga kemahiran yang dikuasai. Kajian ini meneroka dan mengenal pasti sebab mengapa setiap kartunis mempunyai gaya yang berbeza. Kajian ini juga meneroka mengapa berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane serta kesannya terhadap kartun atau komik Malaysia. Kesan ini diteliti dalam kajian ini untuk





melihat dari perspektif mana ia telah merubah atau memberi transformasi terhadap gaya ilustrasi komik bagi ketiga-tiga kartunis tersebut. Selain daripada itu kajian ini turut melihat bagaimana proses dan teknik komik konvensional dan juga digital dihasilkan. Ini adalah kerana masih terdapat masyarakat yang belum mengetahui proses awal dan juga teknik tertentu terutamanya dalam penghasilan ilustrasi komik konvensional, lebih-lebih lagi golongan muda yang kebanyakan terdedah dan terbiasa dengan komik digital.

1.4 TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini ialah untuk meneroka dan menganalisis gaya ilustrasi komik yang dihasilkan oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane dalam bentuk konvensional. Kajian ini juga turut meneroka serta membandingkan gaya ilustrasi yang dihasilkan dalam komik bentuk digital di dalam gaya ilustrasi komik. Selain itu kajian ini mengenal pasti sebab mengapa kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane mempunyai gaya ilustrasi komik yang berbeza. Kajian ini juga meneroka mengapa berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane dan kesan terhadap kartun atau komik Malaysia. Penyelidikan ini juga bertujuan untuk melihat dan menganalisis mengenai proses penghasilan komik.

Secara keseluruhannya, kajian ini mempunyai lima objektif utama iaitu untuk:

1. Meneroka gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.
2. Meneroka gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.





3. Mengenal pasti apakah faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.
4. Meneroka mengapa berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.
5. Melihat kesan transformasi gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane terhadap kartun atau komik Malaysia.
6. Menganalisis proses penghasilan ilustrasi komik terdahulu dan terkini dalam konteks konvensional dan digital oleh kartunis oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

1.5 PERSOALAN KAJIAN



Untuk mencapai objektif kajian yang ditetapkan ini beberapa persoalan kajian dibina seperti berikut:

1. Apakah bentuk gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
2. Apakah bentuk gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
3. Apakah faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
4. Mengapakah berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
5. Bagaimanakah transformasi gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane memberi kesan terhadap kartun Malaysia?

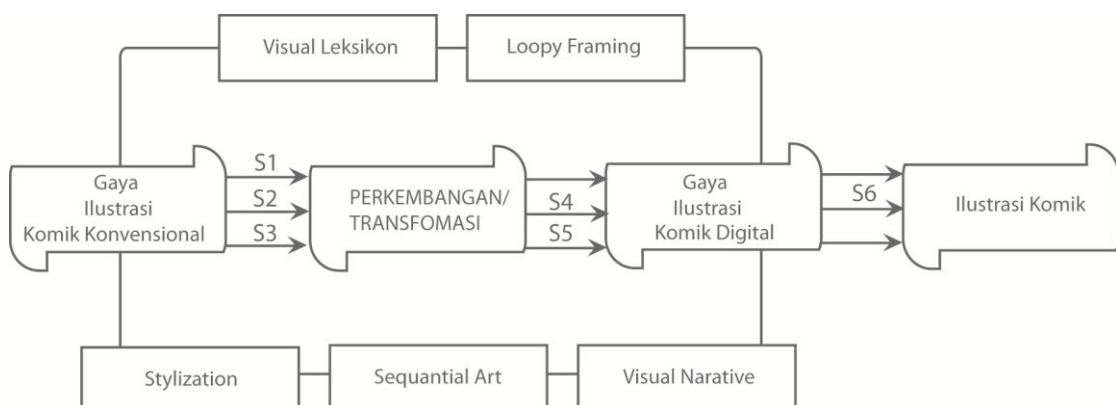


6. Bagaimanakah proses penghasilan ilustrasi komik-komik dihasilkan sehinggalah ianya diterbitkan sebagai naskhah bercetak ataupun reka bentuk digital?

1.6 KERANGKA TEORETIS KAJIAN

Kerangka teoretis kajian yang dapat dilihat dalam rajah 1.1 dibina untuk memperoleh data bagi menjawab segala persoalan kajian perkembangan gaya ilustrasi komik konvensional dan digital di kalangan kartunis Malaysia yang berfokus kepada kajian kes kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

Teori-teori yang digunakan dalam kajian ini meliputi teori pengayaan, gaya visual, teori visual leksikon, *loopy framing*, *sequential art* dan *visual narrative* digunakan. Kesemua teori-teori ini membawa ke arah pembentukan gaya ilustrasi dalam sesebuah ilustrasi komik sama ada dalam bentuk konvensional atau pun digital dalam kajian ini.



Rajah 1.1: kerangka teori



Visual leksikon digunakan bagi mengkaji dan melihat bagaimana penggunaannya yang merupakan sebuah model bahasa visual di mana mempunyai beberapa kandungan atau item visual seperti Unit perhatian, Lebih kecil daripada Sintaksis, dan Pembinaan. Visual leksikon ini mengandungi unit dalam bahasa visual berbentuk "Panel" atau "bingkai," yang menjadi batasan paling jelas sebagai satu unit oleh penggunaan beberapa jenis sempadan yang di kapsul, sama ada berbentuk bingkai yang dilukis atau ruang putih kosong dalam sesebuah ilustrasi komik. Dalam persembahan visual terdapat dua ciri yang dibezakan dalam hubungan untuk urutan keseluruhan yang boleh dikenali sebagai pertama unsur positif dan unsur negatif. Unsur-unsur positif adalah berupa angka dan tindakan tumpuan dalam panel, manakala unsur-unsur negatif adalah maklumat latar belakang (Natsume, 1997). Dalam teori ini juga memperlihatkan ia tidak mengehendkan panel dari memasukkan unsur-unsur yang lebih positif daripada yang perlu, walaupun ia boleh membebaskan keberkesanan komunikasi visual. Berdasarkan jumlah entiti positif yang dipaparkan, ia boleh dikategorikan sebagai Matrix perwakilan Leksikon atau *Lexicon Representational Matrix (LRM)* di mana hanya tahap asas yang dipaparkan. Aplikasi teori ini mempengaruhi gaya ilustrasi komik dan membezakan gaya yang digunakan di antara Uejang, Kerangka dan Sarah Jane.

Selepas visual Leksikon, *Loopy framing* ataupun bingkai pula merupakan teori yang mana bingkai dipecahkan beberapa bahagian, dipaparkan dalam penghasilan ilustrasi komik. Elemen-elemen seperti belon perkataan, kotak fikiran, dan panel yang kebanyakannya digunakan sebagai medium menyampaikan ekspresi pemikiran. Dalam sesebuah ilustrasi komik, salah satu elemen, dikenali sebagai fenomena *invisible* (tidak kelihatan) dalam bentuk grafik. Manakala belon merupakan perbincangan atau fikiran dan panel menentukan sempadan dalam dan di antara





peristiwa. Bentuk-bentuk elemen ini melayani fungsi secara umum untuk menyampaikan maklumat. Penggunaan teori ini membezakan di antara ilustrasi komik yang dihasilkan oleh para kartunis.

Teori yang seterusnya ialah hubungan antara teks dan gambar, dan penulis dan artis, termasuk penggunaan skrip dan boneka adalah maksud di sebalik *sequential art* (seni jujukan). Kemahiran yang diperlukan untuk menghasilkan seni jujukan yang baik termasuklah kemahiran menggambar atau melukis, menghasilkan pandangan perspektif, pengetahuan umum berhubung dengan, bagaimana peralatan yang digunakan dan teknik komik, khususnya belon dialog. Hal ini juga merangkumi proses pencetakan, penggunaan komputer ataupun pengaruh teknologi untuk membuat komik cetak, dan komik elektronik. Semestinya aplikasi seni jujukan ini terkandung dalam setiap ilustrasi komik sama ada bentuk konvensional atau pun digital. Walau bagaimanapun ia tetap berbeza bentuknya dan bergantung kepada kartunis bagaimana ia menggunakannya.

Visual Naratif pula melibatkan proses konseptual di mana ia adalah pemahaman yang menyeluruh dan kognitif singkat dengan aspek sepenuhnya diteliti dan di kumpul dari subjek dan mendefinisikan sebelum terhasilnya komunikasi visual. Proses awal memulakan dan menghasilkan idea dan konsep pada dasarnya sama, dan amalan yang paling umum adalah untuk bertukar fikiran dan mencatat semua idea dengan cara nota bertulis dan gambaran visual. Dengan mencari sesuatu inspirasi dan mengembangkan akan menjadikan sebuah gagasan visual yang kreatif.

Dalam membincangkan teori dan model bagi ilustrasi komik, pengayaan adalah bahasa visual khas bagi mengenal pasti 'tanda' seseorang atau ikonografi peribadi yang semestinya terdapat dalam ilustrasi komik. Aplikasi pengayaan ini memperlihatkan ciri-ciri tertentu dan kualiti yang menentukan jenis ilustrasi yang





berkaitan. Hal ini juga harus menetapkan penempatan seseorang dalam genre, ilustrasi visual. Seperti muzik, sastera dan seni rupa, seni gunaan dan disiplin rekaan seperti ilustrasi akan terdiri dari banyak variasi, tema dan *treatments*. Sesetengahnya boleh dikategorikan kepada trend kontemporari, fesyen dan lain-lainnya. Pengayaan adalah penting untuk disesuaikan dengan subjek yang dipilih dalam konteks pelaksanaan dan juga penerimaan oleh audiens. Dalam penghasilan ilustrasi, ia merupakan bahasa visual yang boleh dikembangkan merupakan cabaran bagi sesuatu pengayaan yang digunakan dan bagaimana ia digunakan dan di manipulasi lebih dari satu gaya ilustrasi. Begitu juga para kartunis yang kadang kala mempunyai lebih dari satu gaya atau gayanya telah berubah atau ditransformasikan dan dikembangkan.

Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional kepada digital berlaku seiring dengan perubahan teknologi yang memudahkan cara ia dihasilkan. Penggunaan teori juga adalah serupa di dalam penghasilan kedua-dua bentuk ilustrasi komik. Walau bagaimana pun hasil bagi setiap kartunis adalah berbeza bergantung kepada cara aplikasi dan seni estetika individu.

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Peranan ilustrasi dalam merakamkan peristiwa-peristiwa penting yang berlaku di negara kita dan dimuatkan dalam buku, akhbar dan majalah akan berupaya menyedarkan khalayak tentang kepentingan visual. Begitu juga dengan peranan ilustrasi komik yang banyak merakam peristiwa dalam bentuk humor dan kritikan mengenai masyarakat di Malaysia. Komik juga diterima oleh semua lapisan masyarakat dan peringkat umur tidak seperti seni visual yang lain.





Kajian ini juga penting kerana ilustrasi berupaya mengubah makna dan konsep visual di kalangan masyarakat umum. Peranannya ialah memanggil khalayak untuk berinteraksi dengannya sambil memahami, memikir serta menilai imej-imej yang terkandung di dalamnya. Jadi masyarakat dididik bagaimana mengapresiasi sebuah hasil karya seni seperti ilustrasi. Meski pun ia bukannya didikan formal mamun ilustrasi tersebut berupaya menggerakkan pancaindera untuk melihat titik-titik, garisan, ton, serta imej-imej yang terbentuk dalam ilustrasi tersebut. Juga melihat sebagai satu pengalaman estetik adalah dengan cara merekodkan simbol-simbol atau imej melalui mata yang kemudiannya disalurkan kepada otak.

Kajian ini juga akan menjadi sebagai rujukan dan bahan dalam pendidikan kerana penyatuan di antara teknologi konvensional dan digital akan menjadi satu evolusi baru di dalam industri. Ini adalah kerana dapat dilihat pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi dalam perkembangan ilustrasi komik daripada komik terdahulu dan terkini.

Secara keseluruhannya kajian turut memaparkan dan menggambarkan teknologi sebagai pemudah cara yang digunakan dan perkembangan gaya ilustrasi sama ada dalam bentuk konvensional atau pun digital dengan lebih jelas. Malah dapat melihat perbezaan setiap satunya. Selain itu pembaca akan dapat mengetahui dan mengenali kartunis-kartunis yang terlibat dan dapat melihat perbezaan hasil kerja yang dihasilkan dan proses penghasilan daripada mula hinggalah yang terkini.



1.8 BATASAN KAJIAN

Kajian akan menjurus kepada reka bentuk dan gaya ilustrasi komik era 90 an dan perkembangannya, begitu juga bentuk-bentuk komik digital, dari segi pemilihan karakter, warna dan juga elemen-elemen dan prinsip seni reka yang digunakan. Selain itu kajian ini juga mengupas dan menterjemahkan bentuk-bentuk visual atau peristiwa yang dilukis oleh kartunis berserta konsep yang dipilih.

Kajian ini terbatas kepada mengkaji pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi dalam perkembangan ilustrasi komik Ujang, Kerangga dan Sarah Jane bermula daripada komik konvensional sehinggalah komik digital di dalam pasaran tempatan iaitu Malaysia. Asasnya dalam kajian ini adalah melihat bagaimanakah perkembangan ilustrasi komik konvensional bermula daripada era tahun 90 an sehinggalah yang terkini.

1.9 SKOP KAJIAN

Skop kajian ini adalah tertumpu kepada tiga orang kartunis sebagai informan iaitu Ujang, Kerangga dan Sarah Jane dalam mengkaji reka bentuk dan gaya ilustrasi komik konvensional dan perkembangannya, begitu juga bentuk-bentuk komik digital, dari segi pemilihan karakter, warna, elemen-elemen dan prinsip seni reka yang digunakan.

Kajian turut memfokuskan kepada pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi dalam perkembangan ilustrasi komik bermula daripada komik konvensional sehinggalah komik digital di dalam pasaran tempatan iaitu Malaysia.

Dalam batasan kajian ini adalah untuk melihat bagaimanakah perkembangan ilustrasi komik konvensional bermula daripada era tahun 90 an sehinggalah yang terkini di dalam karya kartunis-kartunis tersebut.

Secara tidak langsung kajian ini juga melihat dan mengenal pasti apakah teknologi yang diaplikasikan dalam proses penghasilan komik oleh ketiga-tiga orang kartunis tersebut.

1.10 KESIMPULAN

Perkembangan gaya ilustrasi komik jika dilihat secara kasar semakin berkembang maju dan diterima oleh semua lapisan masyarakat, terutama penggemar komik. Sama ada komik konvensional ataupun digital, komik tetap menjadi pilihan pembaca terutama remaja untuk mengisi masa terluang. Keperluan kajian dalam bab ini juga menunjukkan pengetahuan pembaca mengenai gaya ilustrasi komik dan juga bagaimana pembentukan gaya ilustrasi komik melalui penggunaan teori-teori yang dinyatakan di dalam kerangka teoretis.