

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Demografis .....	5
1.3. Identifikasi Masalah .....	5
1.4. Rumusan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Perancangan .....	6
1.6. Manfaat Perancangan .....	6
<b>BAB II    TINJAUAN LITERATUR .....</b>	<b>8</b>
2.1. Pengertian Desain Karakter menurut Tom Bancroft.....	8
2.2. Ilustrasi Non-fiksi.....	8
2.3. Teori <i>Layout</i> Buku .....	8
2.4. Teori Buku Cerita Anak Bergambar .....	11
2.5. <i>The Rule of Thirds</i> .....	12
2.5.1. <i>Extreme Wide Shot</i> .....	13
2.5.2. <i>Wide Shot</i> .....	13
2.5.3. <i>Medium Shot</i> .....	14
2.5.4. <i>Close-Up Shot</i> .....	14
2.5.5. <i>Extreme Close-Up Shot</i> .....	15
2.6. Teori Estetika .....	16
2.6.1. Teori Imitasi .....	16
2.7. Teori Gestalt.....	17
2.8. Teori Warna Brewster .....	17
2.8.1. Warna Primer .....	17
2.8.2. Warna Sekunder .....	17
2.8.3. Warna Tersier .....	17
2.8.4. Warna Netral .....	18
<b>BAB III    METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1. Tahapan Perancangan.....	19

3.1.1. <i>Research</i> .....	22
3.1.2. <i>Character Design</i> .....	29
3.1.3. <i>Thumbnail Layout</i> .....	29
3.1.4. <i>Inks</i> .....	31
3.1.5. <i>Color Wizardry</i> .....	31
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	32
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>33</b>
4.1. Analisis Permasalahan Desain .....	33
4.1.1. <i>Zombie Eyes</i> .....	34
4.1.2. <i>Crossed Eyes</i> .....	35
4.1.3. <i>Floating Eyebrows dan Unrelated Eyebrows</i> .....	36
4.1.4. <i>Mouth</i> .....	37
4.1.5. <i>Inconsistent Artstyle</i> .....	37
4.1.6. <i>Shape</i> .....	38
4.1.7. <i>Size</i> .....	38
4.1.8. <i>Variance</i> .....	38
4.1.9. <i>Background</i> .....	39
4.2. Kebutuhan Perancangan Desain Karakter dan Latar.....	41
4.3. Strategi Perancangan .....	42
4.3.1. <i>Mind Map</i> .....	42
4.3.2. <i>Keywords</i> .....	43
4.4. Studi Visual.....	44
4.4.1. <i>Artstyle</i> .....	44
4.4.2. <i>Stilasi</i> .....	48
4.5. Studi Referensi .....	49
4.5.1. <i>Tom Bancroft</i> .....	49
4.5.2. <i>Satoshi Kitamura</i> .....	52
4.5.3. <i>Mary Woodin</i> .....	53
4.6. Sketsa Visual Karakter .....	54
4.6.1. <i>Ikan Paus</i> .....	54
4.6.2. <i>Ikan Pari</i> .....	55
4.6.3. <i>Bintang Laut</i> .....	55
4.6.4. <i>Ubur-Ubur</i> .....	56
4.6.5. <i>Singa Laut</i> .....	57
4.6.6. <i>Kuda Laut</i> .....	57
4.6.7. <i>Background</i> .....	58
4.7. Desain Ilustrasi Visual Karakter .....	59
4.7.1. <i>Teori Warna Brewster pada Karya</i> .....	60
4.7.2. <i>Ikan Paus</i> .....	60
4.7.3. <i>Ikan Pari</i> .....	62

4.7.4. Bintang Laut.....	63
4.7.5. Ubur-Ubur.....	64
4.7.6. Singa Laut.....	66
4.7.7. Kuda Laut.....	69
4.8. Teori Imitasi pada Desain Ilustrasi Visual Karakter.....	70
4.9. Desain Ilustrasi Latar Belakang.....	70
4.9.1. Ikan Paus.....	70
4.9.2. Singa Laut.....	71
4.9.3. Ikan Pari.....	72
4.9.4. Bintang Laut.....	73
4.9.5. Ubur-ubur.....	73
4.9.6. Kuda Laut.....	74
4.10. <i>The Rule of Thirds</i> dalam karya.....	75
4.10.1. Tipografi.....	77
4.10.2. <i>Grid</i> dan komposisi.....	77
4.10.3. <i>Cover</i> Buku.....	78
4.11. Media Tambahan.....	79
4.11.1. <i>Sticker</i> .....	79
4.11.2. <i>Banner</i> Promosi.....	80
4.11.3. <i>Standee</i> Karakter.....	80
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>81</b>
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Rekomendasi.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

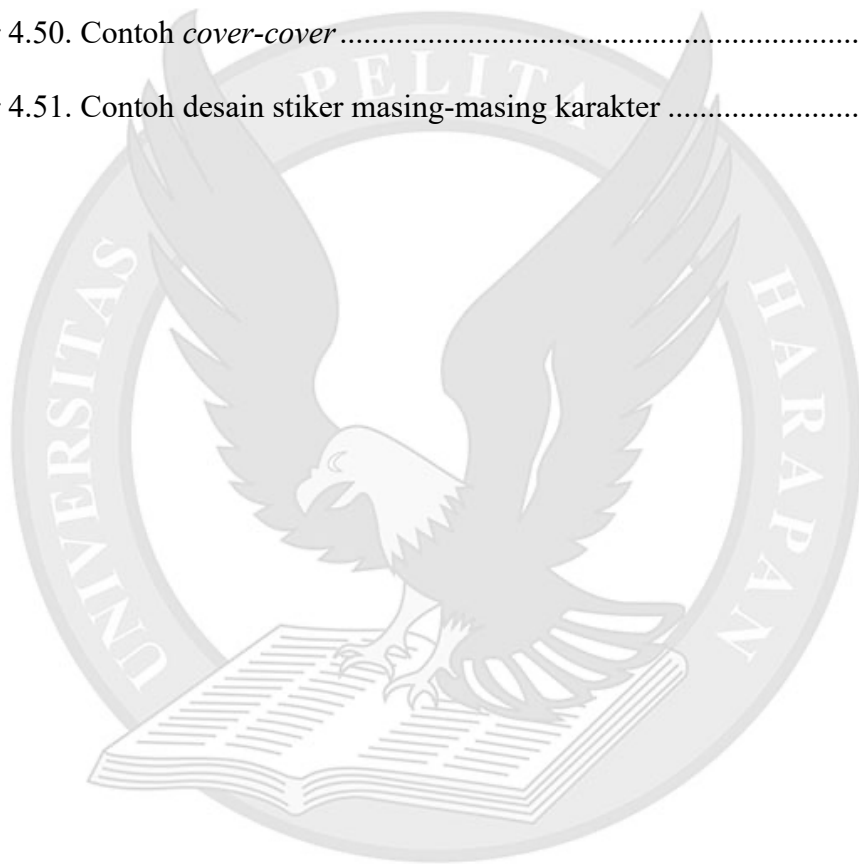
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The Cockerel and The Fox</i> .....	9
Gambar 2.2. <i>The Cockerel and The Fox</i> dan <i>Fire Fluff Monster</i> .....	10
Gambar 2.3. <i>A Trail of Feathers</i> .....	11
Gambar 2.4. <i>Extreme Wide Shot</i> .....	13
Gambar 2.5. <i>Wide Shot</i> .....	13
Gambar 2.6. <i>Medium Shot</i> .....	14
Gambar 2.7. <i>Close-Up Shot</i> .....	15
Gambar 2.8. <i>Extreme Close-Up Shot</i> .....	15
Gambar 3.1. Diagram tahapan perancangan .....	21
Gambar 3.2. Contoh <i>Zombie Eyes</i> , <i>Walled Eyes</i> , dan <i>Crossed Eyes</i> .....	23
Gambar 3.3. Contoh <i>Unrelated Eyebrows</i> dan <i>Floating Eyebrows</i> .....	24
Gambar 3.4. Contoh kombinasi mulut .....	25
Gambar 3.5. Contoh bentuk dasar untuk wajah .....	26
Gambar 3.6. Contoh bentuk lingkaran di figure Santa Claus .....	26
Gambar 3.7. Contoh <i>size</i> yang sama (figur A) dan dengan <i>size</i> yang bervariasi (figur B dan monster) .....	27
Gambar 3.8. Contoh variasi bentuk dalam satu karakter .....	28
Gambar 3.9. Contoh <i>layout</i> dari Tom Bancroft .....	30
Gambar 4.1. Beberapa contoh <i>angle</i> yang sama di tiap halaman buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	34
Gambar 4.2. Contoh <i>Zombie Eyes</i> di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	35

Gambar 4.3. Contoh <i>Crossed Eyes</i> di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	36
Gambar 4.4. Contoh <i>Floating Eyebrows</i> dan <i>Unrelated Eyebrows</i> di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	36
Gambar 4.5. Beberapa contoh <i>artsyle</i> dan warna yang tidak konsisten di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	37
Gambar 4.6. Salah satu contoh <i>shape</i> yang kurang bervariasi.....	38
Gambar 4.7. Beberapa contoh kurangnya variasi garis di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	39
Gambar 4.8. Beberapa contoh <i>background</i> monoton di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.....	39
Gambar 4.9. Hasil dari <i>mind mapping</i> .....	42
Gambar 4.10. Contoh dari gaya ilustrasi realistik.....	45
Gambar 4.11. Contoh dari gaya ilustrasi <i>feature film</i> .....	45
Gambar 4.12. Contoh dari gaya ilustrasi <i>simplified</i> .....	46
Gambar 4.13. Contoh dari gaya ilustrasi kartun.....	47
Gambar 4.14. Contoh dari gaya ilustrasi <i>anthropomorphic</i> .....	47
Gambar 4.15. Contoh sketsa ilustrasi hewan dari Tom Bancroft.....	50
Gambar 4.16. Contoh sketsa ilustrasi hewan dari Tom Bancroft.....	51
Gambar 4.17. Contoh ilustrasi dari Satoshi Kitamura.....	53
Gambar 4.18. Contoh ilustrasi dari Mary Woodin.....	53
Gambar 4.19. <i>Rough sketch</i> ikan paus.....	54
Gambar 4.20. <i>Rough sketch</i> ikan pari.....	55
Gambar 4.20. <i>Rough sketch</i> bintang laut.....	56

Gambar 4.21. <i>Rough sketch</i> ubur-ubur .....	56
Gambar 4.22. <i>Rough sketch</i> singa laut .....	57
Gambar 4.23. <i>Rough sketch</i> kuda laut.....	58
Gambar 4.24. <i>Rough sketch background</i> laut .....	58
Gambar 4.25. Proses Stilasi Karakter Ikan Paus.....	60
Gambar 4.26. Finalisasi Karakter Ikan Paus.....	61
Gambar 4.27. Finalisasi Karakter Paus Sperma & Paus Orca).....	61
Gambar 4.28. Proses Stilasi Karakter Ikan Pari.....	62
Gambar 4.29. Finalisasi Karakter Ikan Pari .....	63
Gambar 4.30. Proses Stilasi Karakter Bintang Laut .....	63
Gambar 4.31. Finalisasi Karakter Bintang Laut.....	64
Gambar 4.32. Proses Stilasi Karakter Ubur-Ubur.....	65
Gambar 4.33. Finalisasi Karakter Ubur-Ubur.....	65
Gambar 4.34. Proses Stilasi Karakter Singa Laut.....	66
Gambar 4.35. Finalisasi Karakter Singa Laut .....	67
Gambar 4.36. Finalisasi Karakter Anjing Laut & Walrus .....	67
Gambar 4.37. Contoh keseluruhan badan (singa laut, anjing laut dan walrus).....	68
Gambar 4.38. Proses Stilasi Karakter Kuda Laut .....	69
Gambar 4.39. Finalisasi Karakter Kuda Laut.....	69
Gambar 4.40. Ilustrasi buku ikan paus.....	71
Gambar 4.41. Ilustrasi <i>background</i> singa laut .....	72
Gambar 4.42. Ilustrasi <i>background</i> ikan pari.....	72
Gambar 4.43. Ilustrasi <i>background</i> bintang laut.....	73

Gambar 4.44. Ilustrasi <i>background</i> ubur-ubur.....	74
Gambar 4.45. Ilustrasi <i>background</i> kuda laut.....	74
Gambar 4.46. Contoh <i>wide shot</i> .....	75
Gambar 4.47. Contoh <i>medium shot</i> .....	76
Gambar 4.48. Contoh <i>close-up shot</i> .....	76
Gambar 4.49. Contoh penggunaan <i>manuscript grid</i> .....	77
Gambar 4.50. Contoh <i>cover-cover</i> .....	78
Gambar 4.51. Contoh desain stiker masing-masing karakter.....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Jadwal Perancangan .....32

Tabel 4.1. Tabel kebutuhan ilustrasi untuk buku dari Seri Pengetahuan Hewan Laut

41





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Wawancara Demografis ..... A1-A5

