

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat	6
E. Metode Penciptaan	6
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN.....	8
A. Desain.....	8
1. Definisi Desain	8
2. Prinsip-Prinsip Desain	9
a. Irama/ <i>Rythm</i> atau Keselarasan.....	9
b. Kesatuan (<i>Unity</i>)	9
c. <i>Emphasis</i> atau Penekanan.....	10
d. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	10
e. Proporsi (<i>Proportion</i>) atau Perbandingan.....	11
3. Unsur-Unsur atau Elemen Desain	11
a. Titik.....	12
b. Garis.....	12
c. Bangun (<i>Shape</i>)	13
1) Stilasi.....	14

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) Distorsi	14
3) Transformasi	15
4) Disformasi	15
d. Ruang	16
e. Warna	16
1) Warna sebagai Warna	17
2) Warna sebagai Representasi Alam	17
3) Warna sebagai Tanda/Lambang/Symbol	17
f. Tekstur	19
4. Nilai Estetis	20
5. Metode Berpikir dalam Desain	20
6. Proses Kreatif Desain	22
a. Masalah Desain	22
b. Solusi Desain	22
c. Proses Desain	23
7. Tahapan Rancangan Grafis	24
8. Cabang-Cabang Desain	26
a. Desain Produk Industri	26
b. Desain Komunikasi Visual	26
c. Desain Interior	26
B. Desain Komunikasi Visual	28
1. Cabang Ilmu Desain Komunikasi Visual	29
2. Sejarah Desain Komunikasi Visual	29
a. Revolusi Industri	29
b. Perang Dunia I	30
c. Globalisasi	31
3. Elemen-Elemen Identitas Merek (<i>Brand Identity</i>)	31
a. Brandmarks	32
b. Tahapan Mengenal (<i>Sequence Cognition</i>)	32
c. <i>Wordmarks</i>	33
d. <i>Letterform Marks</i>	34

e. <i>Pictorial Marks</i>	34
f. <i>Abstract Marks</i>	35
g. Lambang	36
h. Karakter	36
i. Lihat dan Rasakan.....	36
4. Tipografi	37
a. <i>New Typography</i>	38
5. Media Promosi.....	38
a. Stiker.....	38
b. Maskot	39
c. <i>Merchandise</i>	39
d. <i>Standing Figure</i>	39
e. <i>Figurine</i>	39
6. Segmentasi.....	39
a. Segmentasi Demografi.....	40
C. Desain Produk	42
1. Desain Produk Kriya	42
2. Desain Berbasis Kriya.....	42
3. Ergonomi Desain.....	43
D. Maskot.....	45
1. Definisi Maskot	45
2. Sejarah Maskot	46
3. Fungsi Maskot	46
a. Kepribadian dan Emosi.....	46
b. Mudah Dikenali	47
c. Mudah Diingat	47
d. Perhatian	47
e. <i>Brand Flexibility</i>	48
4. Gestur	48
a. Macam-Macam Gestur	49
5. Ekspresi	52

a. Aspek-Aspek Ekspresi.....	53
b. Macam-Macam Ekspresi Universal.....	53
6. Gambar Vektor/ <i>Vector</i>	55
7. Gaya Gambar <i>Chibi/Super Deformed</i>	56
a. <i>Chibi/Super Deformed</i>	56
b. Transformasi Detail	58
c. Variasi Perbandingan Ukuran.....	59
d. Pengenalan Tubuh <i>Chibi</i> dan <i>Super Deformed</i>	60
8. Penggunaan Maskot	61
a. Maskot Pariwisata dan Tempat.....	61
b. Maskot di Bidang Olahraga	66
c. Maskot pada Produk	69
E. Kawah Putih	70
1. Sejarah Kawah Putih	70
2. Karakteristik Kawah Putih	73
3. Flora dan Fauna di Sekitar Kawah Putih.....	74
4. Ekosistem Fauna di Sekitar Kawah Putih	74
a. Surili (<i>Presbytis comata</i>)	74
b. Rusa Timor (<i>Cervus timorensis</i>)	76
c. Macan Tutul Jawa (<i>Panthera pardus melas</i>)	78
F. Kajian Empirik	80
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	83
A. Bagan Proses Kreatif.....	83
B. Pra Produksi	83
1. Ide Berkarya	83
2. Studi.....	85
3. Pengolahan Ide	85
C. Produksi	86
1. Bagan Proses Berkarya	86
2. Persiapan Alat dan Bahan	86
a. Buku Sketsa (<i>Sketchbook</i>)	87

b.	Pensil Mekanik Warna dan Penghapus	87
c.	Laptop.....	88
d.	Wacom.....	89
e.	Alat Pemindai (<i>Scanner</i>)	89
f.	<i>Printer</i>	90
g.	Adobe Photoshop	90
h.	Adobe Illustrator.....	91
i.	Blender	91
j.	<i>Silicon Rubber</i> (RTV-48) dan Katalis	91
k.	Resin dan Katalis.....	92
l.	Cat Akrilik.....	92
3.	Tahap Berkarya	93
a.	Pemilihan Materi.....	93
b.	Studi Karakter	93
c.	Proses Pengumpulan Referensi	94
d.	Proses Pengerjaan Sketsa Aawal.....	95
e.	Tahapan Pembuatan Sketsa Maskot.....	96
f.	Proses Sketsa Maskot Lanjutan.....	97
g.	Proses Konversi Sketsa menjadi Vektor	98
h.	Proses Pemberian <i>Outline</i> (<i>Outlining</i>)	98
i.	Proses Pemberian Warna (<i>Coloring</i>)	99
j.	Proses Pemberian Efek Bayangan (<i>Shading</i>)	100
k.	Proses Pembuatan Font ‘Huwa’	101
l.	Pembuatan <i>Modeling</i> 3D.....	102
m.	Pembuatan Boneka.....	107
n.	<i>Mock Up</i> Maskot.....	108
4.	Uji Segmentasi	109
BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA		112
A.	Pengembangan Gagasan.....	112
B.	Visualisasi Maskot	114
1.	Visualisasi Huwa.....	114

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Bentuk	115
b. Warna	123
c. Gestur dan Ekspresi.....	126
2. Visualisasi Tuka	127
a. Bentuk	127
b. Warna	131
c. Gestur dan Ekspresi.....	128
3. Visualisasi Patu	129
a. Bentuk	129
b. Warna	131
c. Gestur dan Ekspresi.....	131
C. Analisis Ukuran.....	132
1. Ukuran Maskot Huwa	132
2. Ukuran Maskot Tuka	134
3. Ukuran Maskot Patu	137
D. Pengaplikasian Maskot.....	137
1. Boneka	138
2. <i>Figurine</i>	140
3. Baju	142
4. Stiker	142
E. <i>Typeface</i> Huwa, Tuka, dan Patu	142
F. Analisis Karya	145
1. Unsur-Unsur atau Elemen Desain	146
a. Titik	146
b. Garis	146
c. Bidang	147
d. Ruang	148
e. Warna	148
f. Tekstur	149
2. Prinsip-Prinsip Dasar Desain	150
a. Irama	150

b. Kesatuan	150
c. <i>Emphasis</i>	151
d. Keseimbangan	152
e. Proporsi	152
3. Gaya Gambar.....	153
a. <i>Super Deformed</i>	153
b. Distorsi	155
c. Disformasi	155
4. Tipografi Baru (<i>New Tyopography</i>)	155
5. Hasil Uji Segmentasi.....	156
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	159
A. Simpulan	159
B. Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA	162
GLOSARIUM	167
LAMPIRAN	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Irama.....	9
Gambar 2.2. Kesatuan	9
Gambar 2.3. <i>Emphasis</i> atau Penekanan	10
Gambar 2.4. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	10
Gambar 2.5. Proporsi (<i>proportion</i>) atau Perbandingan	11
Gambar 2.6. Titik	12
Gambar 2.7. Garis	12
Gambar 2.8. Bangun	13
Gambar 2.9. Stilasi Duan dengan Singa dan Kupu-Kupu.....	14
Gambar 2.10. Distorsi	14
Gambar 2.11. Transformasi.....	15
Gambar 2.12. Disformasi	15
Gambar 2.13. Ruang	16
Gambar 2.14. Warna	16
Gambar 2.15. Tekstur.....	19
Gambar 2.16. Mesin Alat Cetak Tinggi	30
Gambar 2.17. Poster “ <i>I Want You</i> ” diciptakan oleh James F.G.	31
Gambar 2.18. Poster Isu Lingkungan.....	31
Gambar 2.19. <i>Brandmarks</i>	32
Gambar 2.20. Tahap Mengenali.....	33
Gambar 2.21. Logo Dell.....	34
Gambar 2.22. Logo Motorola.....	34
Gambar 2.23. <i>Pictorial Marks</i>	35
Gambar 2.24. <i>Abstract Marks</i>	35
Gambar 2.25. Lambang.....	36
Gambar 2.26. Tony <i>The Tiger</i> , Maskot Kellog.....	36
Gambar 2.27. Tipografi.....	27
Gambar 2.28. Maskot <i>Kool Aids</i>	47

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 2.29. Maskot <i>Vintage Campbell's Soup</i>	48
Gambar 2.30. (a) Gestur Mengepal, (b) Gestur Jempol, (c) Gestur 'OK, (d) Gestur 'V'	50
Gambar 2.31. (a) Gestur Lengan Menyilang, (b) Gestur Tolak Pinggan, (c) Gestur Tangan di Belakang, (d) Gestur Lengan Terbuka.....	52
Gambar 2.32. Ekspresi Wajah.....	52
Gambar 2.33. (a) Gambar Vektor, (b) Gambar Vektor diperbesar	55
Gambar 2.34. Perbandingan Gaya Gambar <i>Adult Body</i> , <i>Chibi</i> , dan <i>Super Deformed</i>	56
Gambar 2.35. Perbandingan Ukuran Gambar <i>Adult Body</i> , <i>Chibi</i> , dan <i>Super Deformed</i>	57
Gambar 2.36. Perubahan Gaya Gambar dari <i>Adult Body</i> menuju <i>Super Deformed</i>	57
Gambar 2.37. Perbedaan Karakteristik Wajah Jutek dari <i>Adult Body</i> menuju <i>Super Deformed</i>	58
Gambar 2.38. Transformasi Detail.....	59
Gambar 2.39. Variasi Ukuran <i>Chibi/Super Deformed</i>	59
Gambar 2.40. Skala Tubuh <i>Chibi</i> 1:3.....	60
Gambar 2.41. Skala Tubuh <i>Super Deformed</i> 1:1	61
Gambar 2.42. Hikonyan	62
Gambar 2.43. (a) Maskot Kumamon, (b) Toko <i>Merchandise</i> Kumamon.....	63
Gambar 2.44. Maskot <i>Visit Indonesia Year 1991</i>	64
Gambar 2.45. (a) Maskot Kota Malang, (b) Maskot Kota Cimahi	65
Gambar 2.46. (a) Maskot Olimpiade Munich 1972, (b) Maskot Olimpiade Tokyo 2020	66
Gambar 2.47. (a) Maskot Olimpiade Rio 2016, (b) Kandidat Maskot Olimpiade Tokyo 2020.....	67
Gambar 2.48. Appu, Maskot Asian Games 1982 India	68
Gambar 2.49. Maskot Asian Games 2018	69
Gambar 2.50. Maskot PON XIX Jawa Barat	69
Gambar 2.51. Chester.....	70

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 2.52. Kawah Putih	72
Gambar 2.53. Pohon Cantigi.....	73
Gambar 2.54. Surili	74
Gambar 2.55. Rusa Timor	76
Gambar 2.56. (a) Rusa Jantan (b) Rusa Betina	77
Gambar 2.57. Macan Tutul Jawa	78
Gambar 2.58. (a) Sketsa Astromot, (b) Ekspresi Astromot, (c) Astromot.....	80
Gambar 2.59. Pengaplikasian Maskot Turbot.....	81
Gambar 2.60. Maskot codemonkey.io	81
Gambar 2.61. Maskot <i>Aura Esport</i>	82
Gambar 3.1. Buku Sketsa.....	87
Gambar 3.2. Pensil Mekanik Warna dan Penghapus	87
Gambar 3.3. Laptop Asus K43E	88
Gambar 3.4. Wcaom Bamboo CTL 470	89
Gambar 3.5. <i>Scanner</i> Canon LIDE 120	89
Gambar 3.6. <i>Printer Inkjet</i> Epson L210.....	90
Gambar 3.7. Logo Adobe Photoshop CC 2017.....	90
Gambar 3.8. Logo Adobe Illustrator CC 2017.....	91
Gambar 3.9. Blender 2.79	91
Gambar 3.10. <i>Silicon Rubber</i> dan Katalis.....	92
Gambar 3.11. Resin dan Katalis.....	92
Gambar 3.12. Cat Akriliki Reeves, Sakura, dan V-TEC	92
Gambar 3.13. Referensi Gambar.....	94
Gambar 3.14. (a) Sketsa Awal pada Media Digital (b) dan (c) Sketsa Awal pada Media Kertas.....	95
Gambar 3.15. Konsep dari Rusa Timor	96
Gambar 3.16. Konsep dari Macan Tutul Jawa.....	96
Gambar 3.17. Konsep dari Surili Jawa.....	97
Gambar 3.18. Tahapan Pembuatan Sketsa Maskot Lanjutan.....	98
Gambar 3.19. Proses Konversi Sketsa Menjadi Vektro	98
Gambar 3.20. Proses Pemberian <i>Outline</i>	99

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.21. Proses Pewarnaan	99
Gambar 3.22. (a) Tahap Pewarnaan Bayangan, (b) Warna yang Dipakai	100
Gambar 3.23. (a) Proses Pembuatan Sketsa <i>Typeface</i> Huwa pada Adobe Photoshop CC 2017, (b) Pembuatan <i>Typeface</i> Huwa pada AdobeIllustrator CC 2017	101
Gambar 3.24. (a) dan (b) Proses Pembuatan <i>Modeling</i> 3D Bagian 1	102
Gambar 3.25. (a) dan (b) Proses Pembuatan <i>Modeling</i> 3D Bagian 2	103
Gambar 3.26. (a) Hasil Awal <i>Print</i> 3D, (b) Hasil <i>Print</i> 3D Akhir.....	104
Gambar 3.27. Pembuatan Cetakan	104
Gambar 2.28. Pengisian Cetakan	105
Gambar 2.29. Objek Duplikat	105
Gambar 2.30. Hasil Percobaan.....	106
Gambar 2.31. Hasil Akhir	
Gambar 2.32. (a) Pola Boneka pada Kertas, (b) dan (c) Pola Boneka pada Kain	107
Gambar 2.33. (a), (b), (c), dan (d), Boneka Huwa	107
Gambar 3.34. (a) <i>Mockup</i> Baju, (b) <i>Mockup</i> ‘Huwa’ pada <i>Totebag</i> , (c) <i>Mockup</i> ‘Huwa’ pada Pin	108
Gambar 3.35. (a) dan (b) Uji Segmentasi Melalui Aplikasi WA.....	110
Gambar 3.36. (a), (b), dan (c) Uji Segmentasi Melalui Aplikasi WA	111
Gambar 4.1. Bentuk Kepala Maskot	116
Gambar 4.2. Bentuk Badan Maskot	117
Gambar 4.3. Bentuk Ekor Maskot.....	118
Gambar 4.4. Bentuk Kaki Maskot	119
Gambar 4.5. Warna Lengan dan Kaki Maskot.....	120
Gambar 4.6. Bentuk Telinga Maskot	121
Gambar 4.7. Bentuk Tanduk Maskot	122
Gambar 4.8. <i>Character References Sheet</i>	123
Gambar 4.9. Penggunaan Warna Pada Maskto	124
Gambar 4.10. Pengambilan Warna	125
Gambar 4.11. Gestur dan Ekspresi Maskot.....	126

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.12. Bentuk Maskot Tuka	127
Gambar 4.13. Warna Maskot Tuka	128
Gambar 4.14. Gestur dan Ekspresi Tuka	128
Gambar 4.15. Bentuk Maskot Patu	129
Gambar 4.16. Konsep Maskot Patu	130
Gambar 4.17. Warna Maskot Patu	131
Gambar 4.18. Gestur dan Ekspresi Patu	131
Gambar 4.19. (a), (b), (c), dan (d) Ukuran Maskot 1:2	133
Gambar 4.20. Ukuran Tuka Tampak Depan	134
Gambar 4.21. Ukuran Tuka Tampak Samping	134
Gambar 4.22. Ukuran Kepala dan Tanduk Tuka	135
Gambar 4.23. Ukuran Patu Tampak Depan	136
Gambar 4.24. Ukuran Patu Tampak Samping	136
Gambar 4.25. Ukuran Lebar Patu	137
Gambar 4.26. (a), (b), (c), Ukuran Boneka. (d) dan (e) Boneka Huwa	139
Gambar 4.27. (a), (b), (c), Ukuran <i>Figurine</i> . (d), Desain <i>Figurine</i> , (e) Ukuran <i>Base</i> , (f) Hasil Jadi <i>Figurine</i>	141
Gambar 4.28. <i>Typeface</i> Huwa, Tuka, dan Patu	142
Gambar 4.29. Warna <i>Typeface</i> Huwa	143
Gambar 4.30. Aksan <i>Typeface</i> Huwa.....	143
Gambar 4.31. (a) Ujung Huruf Tumpul, (b) Ukuran Huruf.....	144
Gambar 4.32. Pengaplikasian <i>Typeface</i> dengan Maskot.....	145
Gambar 4.33. Unsur Titik pada Maskot.....	146
Gambar 4.34. Unsur Garis pada Maskot.....	146
Gambar 4.35. Unsur Bidang pada Maskot.....	147
Gambar 4.36. Unsur Ruang pada Maskot.....	148
Gambar 4.37. Unsur Warna pada Maskot.....	148
Gambar 4.38. Unsur Tekstur pada Maskot	149
Gambar 4.39. Prinsip Irama pada Maskot.....	150
Gambar 4.40. Prinsip Kesatuan pada Maskot	150
Gambar 4.41. Prinsip <i>Emphasis</i> pada Maskot	151

Guntur Saladin, 2019

**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.42. Prinsip Keseimbangan pada Maskot	152
Gambar 4.43. Prinsip Proporsi pada Maskot	152
Gambar 4.44. Gaya Gambar Huwa	153
Gambar 4.45. Gaya Gambar Tuka	154
Gambar 4.46. Gaya Gambar Patu	154
Gambar 4.47. <i>Typeface New Typography</i>	155
Gambar 4.48. <i>Dispay Karya</i>	156

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Arti Warna.....	18
Tabel 2.2. Jenis Gestur Tangan dan Pengertiannya	50
Tabel 2.3. Jenis Gestur Lengan dan Pengertiannya.....	51
Tabel 2.4. Jenis Ekspresi dan Pengertiannya	53
Tabel 2.5. Ukuran Rata-Rata Tubuh Macan Tutul Jawa (<i>Panthera pardus melas</i>)	79
Tabel 4.1. Ukuran Rata-Rata Tubuh Macan Tutul Jawa (<i>Panthera pardus melas</i>)	137

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Renacna Kerja Peta Proses RIBA	21
Bagan 2.2. Tahapan Rancangan Desain	25
Bagan 2.3. Gambaran DKV dengan Elemen Lain	28
Bagan 2.4. Cabang Ilmu DKV	29
Bagan 3.1. Model Perancangan Prosedural	83
Bagan 3.2. Bagan Proses Berkarya	86