

**PERANCANGAN *INTELLECTUAL PROPERTY BIBLE*
DESAIN KARAKTER UNTUK MEDIA EDUKASI DAN
INFORMASI BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA
PURBA SANGIRAN SELAMA MASA PANDEMI
USULAN PENELITIAN PEMULA**



Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn
NIDN : 0017059012

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-
023.17.2.677542/2020 tanggal 27 Desember 2019
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan/ ISI Surakarta sesuai dengan Surat
Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula
Nomor: 6712/IT6.1/LT/2020
Tanggal 11 Juni 2020

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
NOVEMBER 2020**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Target Luaran	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pustaka Acuan	7
B. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Tempat dan Waktu Penelitian	14
B. Pendekatan Penelitian	14
C. Sumber Data	14
D. Pengumpulan Data	15
E. Model Analisis	15
F. Perencanaan dan Perancangan Karya Seni	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
A. Data Penelitian	19
B. Konsep Perancangan	19
C. Visualisasi Desain Karakter	
BAB V PENUTUP	
DAFTAR PUSTAKA	20

ABSTRAK

Terhitung sejak pertengahan Maret 2020, segala lapisan masyarakat Indonesia mulai diresahkan dengan kemunculan kasus Covid-19. Berbagai macam institusi mulai bergerak untuk mengupayakan ketersediaan materi pendidikan yang dapat dijangkau dengan mudah oleh anak-anak dirumah, sebagai alternatif pembelajaran. Salah satunya adalah Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

Dalam melaksanakan tugasnya, BPSMP Sangiran memerlukan suatu usaha untuk menghadirkan aspek pendidikan yang ada dalam museum kepada audience. Maka dari itu diperlukan suatu konten pendidikan yang mampu diakses oleh anak-anak dengan syarat konten tersebut haruslah edukatif dan menarik bagi mereka. Komik, game dan animasi merupakan beberapa alternatif media yang dapat dikembangkan untuk menysasar target audience anak-anak. Untuk mengarah kesana, diperlukan adanya suatu IP berupa desain karakter yang ramah anak dan mampu diaplikasikan ke berbagai media.

Penelitian ini mengembangkan suatu metode perancangan character design sheet yang berguna sebagai acuan pembuatan desain karakter dan bagaimana cara mengaplikasikannya ke dalam berbagai media. Menggunakan pendekatan hermeunetik yang dielaborasi dengan metode penciptaan desain karakter dari McCloud dan Kurniawan, diharapkan mampu menghasilkan suatu desain karakter sheet yang cukup komprehensif, sehingga mudah untuk diadaptasikan ke berbagai core medium karya.

Kata Kunci : *Desain Karakter, Intellectual property, Multimedia, Sangiran, Ilustrasi, Concept Art*

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan. Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia
- Bonneff, Marcel. 2008. Komik Indonesia. Cetakan III. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2015. Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2. Yogyakarta : Capulis
- Dewantara, Ki Hajar. 1962. Karja I (Pendidikan). Pertjetakan Taman Siswa : Jogjakarta.
- Kurniawan, R.A., 2014. Perancangan Promosi Pariwisata Kuliner Wedangan Kota Solo Melalui Komik Ginasthel.
- Kurniawan, R.A., 2017. Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Indonesia Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash (Doctoral dissertation, PPS ISI Yogyakarta).
- Kurniawan, R.A., 2017. Kebudayaan Lokal dalam Komik Superhero Indonesia. INVENSI, 2(1), pp.9-15.
- Kurniawan, R.A., 2019. Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesia dan Faktor yang Mempengaruhinya. TEXTURE: Art & Culture Journal, 2(1), pp.29-39.
- Maestri, G. 2006. Digital character animation. United States Of America: New Riders.
- McCloud, Scott. 2007. How to Making Comics. Jakarta : Gramedia
- Muhammad Yazid, H.A. 2018. Perancangan desain karakter urang bunian dalam budaya Minangkabau melalui media art book. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 7(2).
- Presetyo, Eko Budi. 2006. Peran Ilustrasi Visual dalam Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran nomor 2, Vol. 2 : 167-174
- Ruyattman, M., Waluyanto, H.D. and Zacky, A., 2013. Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. Jurnal DKV adiwarna, 1(2), p.12.
- Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.

Rahman, T., Hutapea, J.P., Fauzi, L.A., Rohmaniah, S.C. and Kurniawan, R.A., 2019. Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Rantaya Di Isi Surakarta. PROSIDING: SENI, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT, 2, pp.252-260.

