

Desain cover memiliki konsep gambar siluet/hitam bayangan tanpa warna dengan desain karakter dan elemen-elemen di dalamnya, seperti: simbol, senjata, topeng dan aksesorisnya.

Penulis yakin dengan hanya gambar siluet tersebut audience sudah dapat mengenal/mengaitkannya dengan desain karakter secara bentuk utuh, seperti apa warnanya, jenis karakter, ceritanya, sampai namanya, mungkin karakter lokal seperti wayang kulit saja yang belum dikenal audience.

Dengan konsep tersebut penulis ingin menunjukkan kekuatan visual dari desain karakter yang sudah terkenal/berhasil di pasar, sekaligus ingin menguatkan judul bukunya, yaitu: 'DESAIN KARAKTER'.

Penulis mengajak pembaca untuk mengisi nama-nama atau hal yang terkait dengan siluet desain karakter dibawah ini, selamat mencoba!



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

- Membedakan rasa (produk makanan) atau fitur/isi dalam suatu merek produk/jasa atau sebuah acara/event



**Packy** – mewakili industri Packaging/Kemasan,  
**Printy** – Digital Printing/Promosi dan  
**Publy** – Publication/Penerbitan (Nama-nama  
 maskot dari atas kebawah) untuk acara **FGD Expo  
 2009** Pameran industri grafika terbesar di Asia  
 Tenggara yang berlangsung di Jakarta, Indonesia.



Desain ini memenangi penghargaan **IGDA  
 (Indonesian Graphic Design Award)** pada 2010  
 untuk **Sistem Identitas & Brand: Visual Brand  
 Identity "FGD Expo 2009"** karya Mendiola design

**IGDA**

*"Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang mengajak kepada kebaikan, menyuruh kepada yang ma'ruf (baik) dan mencegah dari yang munkar (tidak baik), mereka itulah orang-orang yang beruntung"*

- (Q. S. Ali Imran 3:104)

Ada beberapa hal yang bisa dipikirkan sebelum kita menciptakan sebuah desain karakter di atas kertas, diantaranya seperti:

- 1. Apakah desain karakter yang akan anda buat sudah ada yang membuatnya?**  
*(sial-sial jika karya anda bagus tetapi sudah ada yang membuatnya, anda bisa mengeceknya di media internet ataupun cetak)*
- 2. Siapakah yang menjadi *target market/audience* dari desain karakter anda?**  
*(anak-anak, remaja, dewasa, orang tua, pria/wanita dll)*
- 3. Apakah desain karakternya ingin terlihat imut atau keren, atau gabungan keduanya?**  
*(bisa disesuaikan dengan target market/audience-nya)*
- 4. Apakah tujuan dari desain karakter anda?**  
*(Karakter **SpongeBob** dibuat karena si kreator Stephen Hillenburg yang seorang mantan peneliti biologi ingin mengangkat cerita kehidupan di bawah laut. Sedangkan karakter **Popeye** si pelaut karya Thimbel Theater dibuat dengan maksud agar anak-anak suka makan sayur)*
- 5. Media apakah yang akan digunakan?**  
*(komik/video game/animasi/dll)*
- 6. Bagaimana mendaftarkan hak cipta karya anda?**  
*(Datang ke Dirjen HKI/Hak Kekayaan Intelektual)*

6. Menggunakan warna yang unik atau sesuai dengan karakternya, bisa juga disesuaikan dengan *target market*. Warna bisa menjadi pembeda antara desain karakter utama dengan yang lainnya sehingga *audience* bisa mengenali karakter tersebut dengan mudah, siapa namanya, apa kekuatan/kelemahannya, jenis kelamin, sifatnya baik/jahat, tempat tinggalnya dan lain-lain. Sedangkan untuk maskot, warna yang diambil berasal apa yang diwakilinya/entitasnya, bisa warna logo perusahaan/mereknya, acaranya dll.



*Kapten Amerika memiliki warna biru, merah dan putih pada kostum dan tamengnya mencerminkan warna bendera negara Amerika dan juga tempat asalnya.*

*Sedangkan warna pada maskot biasanya mengikuti warna dari logo event-nya, seperti warna Fuleco maskot Worldcup 2014 di Brazil*



Meskipun kelihatannya sederhana, lucu, imut dan anak-anak jika di desain dengan sungguh-sungguh, kreatif dan mengelolanya dengan baik bisa menjadi sumber pendapatan yang luar biasa menguntungkan.

***Jadi, jangan remehkan desain karakter ya!***

## Rantai tautan media

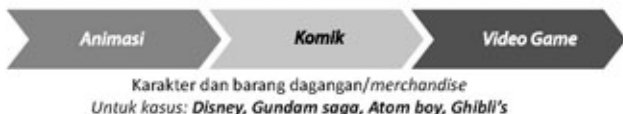
Contoh-contoh di atas hanya merupakan sebagian kecil dari pengembangan desain karakter. Bagaimana caranya agar desain karakter yang kita buat bisa di kembangkan sehingga menghasilkan nilai ekonomi yang lebih besar lagi?

Dalam masalah rantai tautan media komik, animasi dan *video game* hanya salah satu bagian awal saja. Penggalan potensi yang besar dari desain karakter sangat luas peluangnya tergantung dari kreativitas dan manajemen kreatornya, dimanakah letak keunggulan dan peluang itu? berikut penjelasannya yang penulis kutip dari majalah desain grafis, Concept (2008)

Rantai tautan media merupakan salah satu cara untuk mengembangkan potensi sebuah desain karakter.

3 rantai tautan media, yaitu: komik/cergam, animasi dan *video game* dibawah ini sedikit ilustrasi tren masing-masing pada zamannya:

### 1. Tren tahun 60-an dan 70-an, di industri hiburan visual



### 2. Tren tahun 80-an dan 90-an, di industri hiburan visual



### 3. Tren hari ini, di industri hiburan visual

