

PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGGAMBAR KARAKTER “NAGA BONBON” SEBAGAI MASKOT STUDIO BONBIN

OLEH:

Brilliant Tegar Farisakta¹, Eldiana Tri Narulita, S.Sn., M.Sn², Wahyu Indira, S.Sn., M.Sn³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

Email : brillianttf2511@gmail.com

Abstrak

Maskot merupakan identitas dari produk, organisasi, atau perusahaan, maskot yang baik adalah maskot yang memiliki keunikan dan ciri khas yang bisa langsung merepresentasikan produk atau organisasi tersebut ke audiens. Studio Bonbin memiliki maskot bernama Naga Bonbon. Karakter Naga Bonbon banyak digunakan dan diilustrasikan dalam rangka kegiatan promosi melalui media sosial. Setiap ilustrator memiliki ciri khas dan perbedaan *art syle* dalam menggambar, hal ini dapat menimbulkan Karakter Naga Bonbon yang dibuat tidak memiliki konsistensi *style*, bentuk, ukuran dan warna. Untuk mengatasi hal tersebut, maka, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah Buku Panduan Menggambar Karakter “Naga Bonbon” sebagai maskot Studio Bonbin, judul ini dipilih oleh penulis karena buku panduan ini memuat instruksi-instruksi dalam menggambar karakter Naga Bonbon yang bertujuan untuk mempermudah para ilustrator di Studio Bonbin dalam membuat karakter Naga Bonbon sesuai dengan bentuk orisinilnya dan memiliki konsistensi *style*, bentuk, ukuran, dan warna. Buku panduan ini juga dapat membantu para ilustrator baru untuk lebih mudah memahami dan membuat karakter Naga Bonbon. Dalam merancang buku panduan ini, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif, metode ini dimaksudkan agar hasil rancangan berupa buku panduan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh para ilustrator atau audiens.

Kata Kunci: Buku Panduan, Desain Karakter, Karakter Naga Bonbon

Abstract

Mascot is the identity of a product, organization, or company, a good mascot is the one that has uniqueness and characteristics that can directly represent the product or organization to the audience. Bonbin Studio has a mascot named Naga Bonbon. Naga Bonbon character is widely used and illustrated in the context of promotional activities through social media. Each illustrator has its own characteristics and different drawing art style, this can cause the Naga Bonbon Character have no consistency in style, shape, size and colors. To overcome this, the author took an initiative to design a "Naga Bonbon" Character Drawing Guidebook as the mascot of Bonbin Studio, this title was chosen by the author because this guidebook contains instructions for drawing the Naga Bonbon character which aims to make it easier for illustrators in Bonbin Studio while creating the Naga Bonbon characters in accordance with the original form and has a consistent style, shape, size, and colors. This guidebook can also help new illustrators to understand and create a Naga Bonbon character easier. While designing this guidebook, the author will use qualitative research methods, this method is intended so the results of the guidebook can be well received and understood by the illustrators or the audience.

Keywords: Guidebook, Character Design, Naga Bonbon Character

PENDAHULUAN

Studio Bonbin merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang periklanan, film animasi, dan berbagai industri kreatif lainnya, Studio Bonbin berada di pusat Kota Bandung, Jawa Barat dan sudah berdiri sejak tahun 2014. Studio Bonbin memiliki beberapa karya berupa film animasi, video periklanan, dan juga beberapa aset IP (*Intellectual Property*) di bidang digital kreatif. Dalam Studio Bonbin terdapat beberapa divisi yang sesuai dengan bidangnya masing-masing, seperti divisi animasi, motion graphic, ilustrasi, dan videografi. Studio Bonbin juga memiliki sebuah maskot yang bernama Naga Bonbon. Maskot adalah karakter hewan, orang ataupun benda yang dianggap dapat memberi keberuntungan atau merepresentasikan sebuah produk atau organisasi. Maskot juga merupakan identitas dari produk atau organisasi tersebut, maskot yang baik adalah maskot yang memiliki keunikan dan ciri khas yang bisa langsung merepresentasikan produk atau organisasi tersebut ke audiens. Studio Bonbin memiliki maskot bernama Naga Bonbon, maskot ini dapat merepresentasikan Studio Bonbin dengan baik, dari segi visual maskot ini memiliki warna dasar hijau, hal ini selaras dengan Studio Bonbin yang memiliki branding dengan warna hijau, warna hijau sendiri juga merepresentasikan suatu ekosistem yang subur, Studio Bonbin telah mengaplikasikan suatu ekosistem industri kreatif yang ramah. Karakter Naga Bonbon menjadi maskot Studio Bonbin, hal ini berarti Karakter Naga Bonbon yang merupakan identitas Studio Bonbin akan terus ditampilkan dalam rangka promosi untuk itu Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon Akan diperlukan bagi Studio Bonbin agar para ilustrator dalam membuat Karakter Naga Bonbon memiliki konsistensi baik itu bentuk,

ukuran, pose, dan warna yang sesuai dengan orisinalnya.

Buku panduan menurut Santoso dkk (DKV Adiwarna, 2015: 4) buku panduan merupakan buku yang di dalamnya menyajikan informasi dan petunjuk dengan memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sedangkan Effendi (dalam Hidayat Digital Library, 2017) berpendapat buku panduan adalah buku yang di dalamnya berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa buku panduan adalah buku yang memberikan informasi berupa petunjuk yang akan menuntun pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon dirancang untuk membantu para ilustrator, terutama ilustrator baru di Studio Bonbin agar sesuai dengan bentuk orisinalnya dan memiliki konsistensi dalam menggambar Karakter Naga Bonbon.

Ilustrator adalah seseorang yang membuat gambar ilustrasi. Ilustrasi berasal dari Bahasa latin yaitu *illustrate* yang artinya menjelaskan. Sedangkan dalam Bahasa Inggris *illustration* yang artinya menghiasi dengan gambar-gambar. Maka dapat disimpulkan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar yang berfungsi sebagai penghias dan membantu menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah dan lain sebagainya dalam buku, majalah, iklan, media sosial, poster dan lainnya agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Ilustrator di Studio Bonbin dalam membuat karya apapun seperti media promosi di media sosial, membuat poster memerlukan Karakter Naga Bonbon sebagai identitas Studio Bonbin, dengan ditambahkan ilustrasi Karakter Naga Bonbon di setiap

media yang dibuat oleh Studio Bonbin maka audiens akan mengetahui bahwa karya tersebut dibuat oleh Studio Bonbin. Maka dari itu perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon akan sangat membantu para ilustrator dalam menyelesaikan karyanya.

Dalam proses perancangan buku panduan ini, tentu saja penulis menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV). Desain Komunikasi Visual merupakan cabang ilmu desain yang mempelajari tentang konsep komunikasi, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Hal yang termasuk ke dalam Desain Komunikasi Visual adalah, mengembangkan bentuk bahasa visual (gambar), mengolah pesan (kata) kedua hal tersebut dapat berfungsi sosial ataupun komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan inovatif, sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif saling mendukung agar tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran.

Disini penulis akan merancang sebuah Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon yang akan digunakan oleh ilustrator Studio Bonbin. Di dalam buku panduan ini penulis membuat sebuah panduan untuk menggambar Karakter Naga Bonbon yang merupakan maskot Studio Bonbin. Menggunakan konsep sederhana dalam layouting, menggunakan bahasa Indonesia, ukuran dari buku panduan ini adalah. Urgensi dari perancangan ini adalah memberikan bekal atau mempersiapkan ilustrator pemula Studio Bonbin di masa yang akan datang, agar para ilustrator dapat dengan mudah menggambar karakter Naga Bonbon melalui buku panduan yang ada. Sehingga Karakter Naga Bonbon memiliki konsistensi bentuk, ukuran, dan

warna. Walaupun pose akan berubah-ubah tetapi dengan buku panduan ini ilustrator memiliki pedoman sehingga mudah dalam menggambar Karakter Naga Bonbon dengan pola-pola identik dari karakter.

TINJAUAN PUSTAKA

Buku Panduan

Buku panduan menurut Santoso dkk (DKV Adiwarna, 2015: 4) buku panduan merupakan buku yang di dalamnya menyajikan informasi dan petunjuk dengan memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Menurut Trim (2018: 34-35), buku panduan (manual book) berisikan sekumpulan informasi yang menjadi rujukan atau berupa instruksi-instruksi untuk melakukan sesuatu. Buku ini disusun dan diterbitkan jika memang suatu bidang atau pekerjaan memerlukan penjelasan-penjelasan untuk melakukan sesuatu

Unsur-unsur Desain

1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak memiliki dimensi.

2. Garis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang sejajar, sehingga membentuk satu kesatuan. Bentuk garis memberikan kesan yang berbeda, seperti garis tebal akan menimbulkan kesan yang tegas, sedangkan garis tipis atau lengkung terkesan lebih luwes dan dinamis.

3. Bidang

Bidang merupakan penggabungan dari beberapa unsur garis yang ujungnya saling bertemu.

4. Warna

Unsur warna memiliki 2 kategori yaitu warna RGB (*Red, Green, Blue*) merupakan

warna yang timbul karena sinar. Kemudian warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key*) merupakan warna yang dibuat dari unsur tinta.

5. Tekstur

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek atau benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba seperti kesan yang dihasilkan saat meraba atau melihat suatu permukaan benda yang merupakan sifat dari benda tersebut.

6. Ruang

Ruang merupakan jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, background, dan teks. Tanpa adanya ruang, kita akan sulit untuk mencerna informasi yang ingin disampaikan.

Prinsip Dasar Desain

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*unity*) dalam desain grafis berarti koheisi, konsistensi, keutuhan, dan keselarasan semua unsur desain.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Semua unsur dalam desain harus saling menyatu, serta memperhatikan masing-masing komposisinya.

3. Proporsi (*Proportion*)

Secara matematis, proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

4. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan merupakan informasi inti yang ingin disampaikan pembuat karya kepada audiens. Penekanan juga merupakan cara untuk menentukan bagian mana yang menjadi prioritas dalam desain yang dibuat. Jenis penekanan dalam desain grafis ada 3, yaitu:

- a) Hierarki, ditentukan berdasarkan urutan atau susunan.
- b) Skala dan proporsi, yaitu menonjolkan informasi utama dengan ukuran font yang lebih besar atau memakan space desain yang lebih banyak.
- c) Kontras, yaitu menempatkan dua unsur desain yang saling bertentangan satu dengan yang lainnya dalam satu frame desain.

5. Irama (*Rhythm*)

Irama dalam desain merupakan pengulangan atau variasi pada setiap unsur-unsur desain. Irama dapat dihasilkan melalui pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten, atau unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, atau unsur) namun perbedaan unsur tersebut tetap membentuk pola berirama.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan buku panduan ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, menekankan pada analisis. Data yang diperlukan adalah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara yang dilakukan langsung kepada desainer dari Karakter Naga Bonbon tersebut dan juga dari hasil aset-aset Karakter Naga Bonbon yang sudah dibuatnya. Data sekunder didapatkan melalui wawancara yang dilakukan kepada para ilustrator karakter yang nantinya akan membuat Karakter Naga Bonbon dan merupakan target audiens dari buku panduan tersebut.

A. Pengumpulan data

1. Data Primer



Gambar 1 Aset Karakter Naga Bonbon Sebagai Maskot Studio Bonbin

- a) Analisis Visual Unsur rupa karakter Naga Bonbon

Garis

Garis yang digunakan sebagai lineart pada visual karakter Naga Bonbon adalah garis solid, garis yang digunakan adalah garis fleksibel dan berbentuk melengkung, garis yang digunakan pada karakter tersebut pada umumnya berukuran antara 5 pt hingga 7 pt, warna pada garis atau lineart tersebut menyesuaikan dengan warna bidangnya.

Bidang

Bidang yang digunakan untuk membentuk karakter Naga Bonbon adalah bidang datar (flat) atau 2 dimensi, kemudian bidang tersebut diberi tambahan warna gradient sehingga bidang tersebut terlihat lebih bulat atau bervolume. Bidang-bidang yang menyusun karakter tersebut pada umumnya berbentuk lengkungan halus (tanpa sudut), sehingga minim sekali terdapat bidang yang memiliki sudut tajam dan terlihat kasar, hal ini bertujuan untuk menciptakan sebuah karakter yang terlihat lembut dan ramah.

Tekstur

Tekstur yang terdapat pada karakter Naga Bonbon adalah tekstur halus, tidak banyak tekstur yang disematkan pada karakter Naga Bonbon, hal itu bertujuan untuk membuat visual karakter Naga Bonbon terlihat lebih imut. Tekstur yang terdapat pada karakter Naga Bonbon adalah tekstur halus, tidak banyak tekstur yang disematkan pada karakter Naga Bonbon, hal itu bertujuan untuk membuat visual karakter Naga Bonbon terlihat lebih imut.

Warna

Karakter Naga Bonbon memiliki 2 warna dasar yaitu warna kuning dan warna hijau (pine green), kemudian warna tersebut ditambahkan gradient ke arah warna yang ada di sebelahnya menggunakan metode warna analogues, penambahan warna ini berfungsi sebagai gelap terang dari bentuk yang terdapat pada Karakter Naga Bonbon. Selain itu warna yang digunakan untuk lineart menyesuaikan dengan warna dari bentuk (shape/fill color) kemudian ditambahkan nilai Blackness (value), dan saturasinya, hal ini bertujuan agar warna lineart lebih gelap dari warna bentuknya (shape/fill color).

- b) Analisis Kepribadian Karakter Naga Bonbon merupakan seekor naga yang memiliki sikap dan perilaku yang menyerupai seekor anjing. Dia bergerak aktif dan selalu menunjukkan gestur tubuh yang lucu sehingga membuat orang lain menjadi gemas melihatnya. Karakter Naga Bonbon juga bersifat

ekspresif, berbagai macam ekspresi yang ditunjukkan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada para audiens, hal ini dapat membuat para audiens lebih mudah memahami konteks pesan yang ingin disampaikan oleh Karakter Naga Bonbon tersebut.

2. Data Skunder

Para ilustrator karakter dari Studio Bonbin merupakan target audiens dari Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon, oleh karena itu penulis melakukan wawancara dengan para ilustrator karakter untuk mendapatkan masukan dan saran terkait value dan materi yang akan disampaikan oleh buku panduan tersebut, hal itu dapat menambah value dari buku ini sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan para ilustrator karakter tersebut. Berikut merupakan masukan yang disampaikan oleh ilustrator karakter dan juga poin-poin yang perlu ditambahkan pada Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon:

- a) Menambahkan aset-aset Karakter Naga Bonbon yang sudah dibuat untuk menambah referensi pada saat membaca buku panduan tersebut.
- b) Menambahkan *tips and trick* dalam pembuatan Karakter Naga Bonbon.
- c) Buku panduan dibuat sederhana mungkin agar mudah dipahami dan tidak banyak penambahan aksesoris yang tidak diperlukan.

B. Masalah yang Ingin Dipecahkan

Buku Panduan Pembuatan Karakter Naga Bonbon ini ditujukan untuk memecahkan beberapa masalah

yang terjadi antara para ilustrator karakter yang ada di Studio Bonbin dan hasil yang diharapkan, permasalahan yang sering terjadi adalah masing-masing ilustrator karakter yang hendak membuat Karakter Naga Bonbon memiliki prinsip dan *style* yang berbeda-beda, hal ini menyebabkan hasil ilustrasi Karakter Naga Bonbon tersebut memiliki prinsip dan *style* yang berbeda-beda pula dan berubah-ubah tidak sesuai dengan bentuk orisinilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

1) *Layout dan Desain*

Buku panduan ini akan dibuat sederhana mungkin dengan sedikit halaman dan tidak memiliki terlalu banyak desain untuk memperindah halamannya, hal ini bertujuan agar buku panduan ini lebih praktis sehingga para pembaca mudah memahami konteksnya secara langsung, tanpa harus membolak-balikkan halaman pada buku panduan tersebut.

Berikut merupakan perencanaan *layout* dan desain buku panduan:

- a) Ukuran buku : 2000 px x 2000 px (Digital PDF) atau ukuran 1:1
- b) Font : ditulis tangan atau *handwriting*
- c) Jumlah halaman : 5 halaman (termasuk sampul)
- d) Warna : biru muda
- e) Bahasa : Inggris

2) *Materi Bahasan*

Buku panduan yang akan dirancang memberikan referensi lengkap mengenai aturan menggambar atau membuat Karakter Naga Bonbon, sehingga pembaca dapat memahami konsep dan tata cara dalam membuat Karakter Naga Bonbon, berikut merupakan konsep isi dan

pembahasan dalam buku panduan tersebut:

- Buku panduan ini di buat dalam bentuk sesederhana mungkin agar lebih praktis dan mudah dipahami oleh audiens
- Dalam buku panduan ini juga terdapat referensi-referensi yang dapat mendukung para ilustrator dalam pembuatan Karakter Naga Bonbon.
- Selain itu buku panduan ini juga menyediakan aset-aset ilustrasi tentang Karakter Naga Bonbon beserta beragam fitur dan kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan dalam pembuatan Karakter Naga Bonbon.
- Buku panduan ini berisi tentang aturan-aturan dasar dalam pembuatan Karakter Naga Bonbon yang mengacu pada Karakter Naga Bonbon yang orisinal.
- Terdapat *tips and trick* dalam pembuatan Karakter Naga Bonbon yang diselipkan pada halaman buku panduan tersebut.

B. Perancangan Buku Panduan

1) Halaman Pertama (sampul)

Pada halaman pertama terdapat text judul buku “BONBON CHARACTER GUIDE BOOK” pada bagian atas halaman. kemudian terdapat penjelasan bahwa Karakter Naga Bonbon merupakan seekor naga yang berperilaku layaknya seekor hewan anjing. Pada halaman pertama pula dimulai pembahasan pertama yaitu *Poses/Movement* disertai dengan ilustrasi pose dan gestur dari Karakter Naga Bonbon dengan berbagai kemungkinan pergerakan karakternya.



Gambar 2. Sampul Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon Sebagai Maskot Studio Bonbin

2) Halaman Kedua

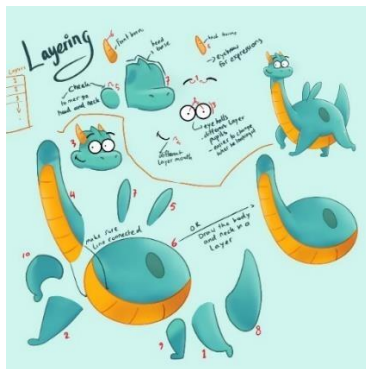
Pada halaman kedua terdapat pembahasan mengenai *Outline*, *Color* dan *Lighting*. Pada halaman ini dijelaskan tata cara dan aturan dalam menggambar *Outline* Karakter Naga Bonbon dan juga pewarnaannya, disana ditampilkan beberapa palet warna yang dapat digunakan untuk menggambar Karakter Naga Bonbon beserta dengan teknik memberikan pencahayaan yang benar sesuai dengan ketentuan yang semestinya. Pada bagian bawah halaman juga terdapat *tips and trick* mengenai penggunaan warna agar mudah diaplikasikan pada saat menggambar Karakter Naga Bonbon.



Gambar 3 Halaman kedua Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon Sebagai Maskot Studio Bonbin

3) Halaman Ketiga

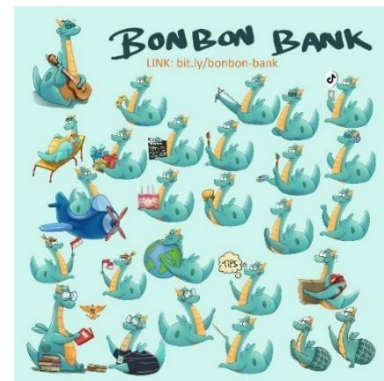
Halaman ini menjelaskan mengenai *Layering*, dijelaskan tentang penempatan *layer* pada saat menggambar Karakter Naga Bonbon, memisahkan antar bagian dari Karakter Naga Bonbon, penempatan *layer* yang sesuai dengan bentuk orisinilnya sehingga mempermudah pada saat mengaplikasikannya ke dalam konten yang dibuat.



Gambar 4 Halaman ketiga Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon Sebagai Maskot Studio Bonbin

5) Halaman Kelima

Halaman ini menampilkan aset-aset visual “Bank Bonbon” yaitu aset-aset Karakter Naga Bonbon yang sudah dibuat oleh penulis, disertai dengan link tempat penyimpanan aset-aset tersebut. “Bank Bonbon” ini berfungsi untuk memberikan referensi kepada para audiens dalam pembuatan Karakter Naga Bonbon nantinya.



Gambar 6 Halaman kelima Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon Sebagai Maskot Studio Bonbin

4) Halaman Keempat

Pada halaman ini terdapat penjelasan mengenai *shading*, cara memberikan pencahayaan, disertai dengan menambahkan kredit Mitch Leeuwe sebagai ilustrator referensi dan pedoman penulis dalam merancang Buku Panduan Karakter Naga Bonbon.



Gambar 5 Halaman keempat Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon Sebagai Maskot Studio Bonbin

C. Penyelesaian Masalah

Penyelesaian masalah oleh Buku Pedoman Membuat Karakter “Naga Bonbon” ini berupa :

1. Ilustrator karakter dapat lebih mudah memahami tata cara dan teknik dalam membuat Karakter Naga Bonbon.
2. Karakter Naga Bonbon yang dibuat mengikuti buku panduan ini akan lebih sesuai dan mirip dengan bentuk karakter orisinilnya.
3. Para ilustrator karakter akan memberikan hasil yang lebih konsisten dengan mengikuti panduan dari buku ini.
4. Referensi-referensi yang terdapat pada buku panduan dan “Bank Bonbon” dapat mempermudah dalam menyesuaikan pose-pose yang sudah ada.

KESIMPULAN

Buku panduan adalah buku yang memberikan informasi berupa petunjuk yang akan menuntun pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Buku Panduan Menggambar Karakter Naga Bonbon dirancang untuk membantu para ilustrator di Studio Bonbin agar memiliki konsistensi dalam menggambar Karakter Naga Bonbon sesuai dengan bentuk orisinilnya. Metode yang digunakan penulis dalam merancang buku panduan ini adalah metode penelitian kualitatif, metode ini dimaksudkan agar hasil rancangan buku panduan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh para ilustrator.

Hasil dari Perancangan Buku Panduan Menggambar Bonbin berupa acuan atau panduan para ilustrator dalam membuat Karakter Naga Bonbon yang terdapat pada setiap lembar halamannya, yang meliputi :

1. **Panduan Menggambar Outline**
penjelasan tentang tata cara dalam membuat garis *outline* Karakter Naga Bonbon terdapat pada halaman kedua dalam buku ini, disana dijelaskan tentang ukuran dan pengaturan *brush* yang harus dilakukan sebelum menggambar *outline* karakter tersebut.
2. **Panduan Pemberian Warna dan Pencahayaan (*lighting*)**
Warna dan pencahayaan untuk Karakter Naga Bonbon dapat dilihat pada halaman kedua dalam buku ini, disana disediakan warna dasar, warna terang dan juga warna gelap untuk karakter tersebut, disertai dengan contoh pemberian *lighting* yang sesuai untuk Karakter Naga Bonbon.
3. **Panduan Layering**
Panduan untuk *layering* Karakter Naga Bonbon terdapat pada halaman

tiga buku ini, disana juga dijelaskan bagaimana cara memisahkan bagian tubuh pada saat menggambar karakter tersebut agar lebih efisien.

4. Panduan Teknik *Shading*

Shading yang sesuai untuk Karakter Naga Bonbon dijelaskan dengan terperinci dan disertai dengan contoh atau *benchmark* pada halaman keempat buku ini.

5. Contoh Referensi Aset Naga Bonbon

Referensi aset karakter yang telah dibuat juga ditampilkan pada halaman kelima buku ini sebagai acuan dalam menggambar karakter tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

<http://www.bonbinstudio.com> dikases pada 24 juni 2022

https://www.instagram.com/bonbin_studio dikases pada 24 juni 2022

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

Nugraha, I Made Pradipta dkk. (2020). *Perancangan Buku Panduan Maplalian Deduplak & Media Pendukung Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali*. AMARASI

Wiranatha, I Kadek Ardian Wahyu dkk. (2020). *Perancangan Cerita Bergambar Digital Untuk Sosialisasi "Aci Tulak Tunggul" Di Mengwi_Badung*. AMARASI

Santoso dkk (DKV Adiwarna, 2015: 4),
Definisi Buku Panduan

Trim (2018: 34-35) Definisi Buku Panduan