

**PERANCANGAN
VISUAL BOOK DR. MARTENS**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



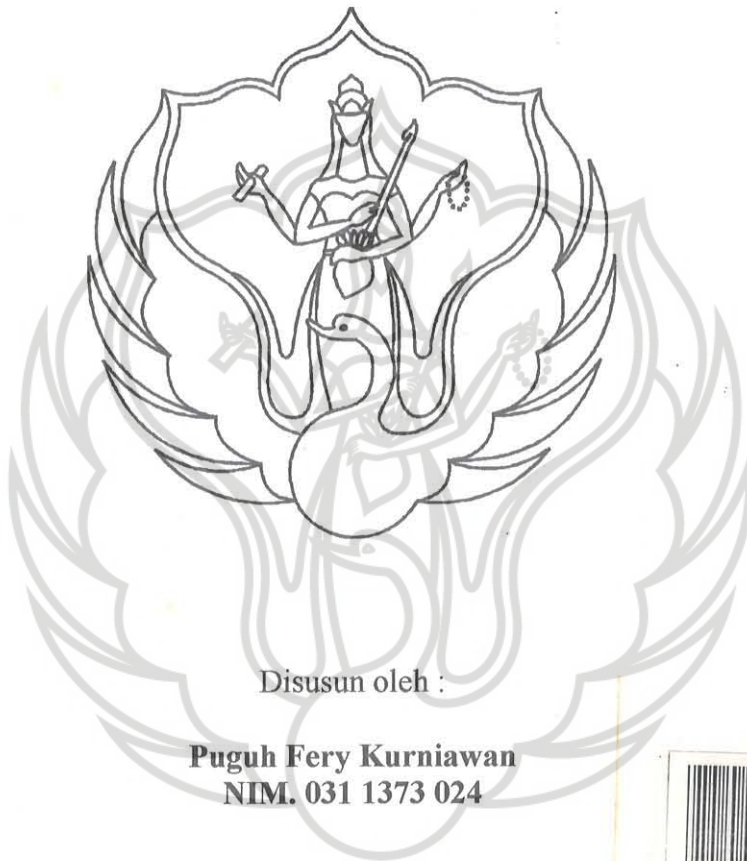
Disusun oleh :

**Puguh Fery Kurniawan
NIM. 031 1373 024**

**PROGRAM STUDI
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN
VISUAL BOOK DR. MARTENS**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

**Puguh Fery Kurniawan
NIM. 031 1373 024**

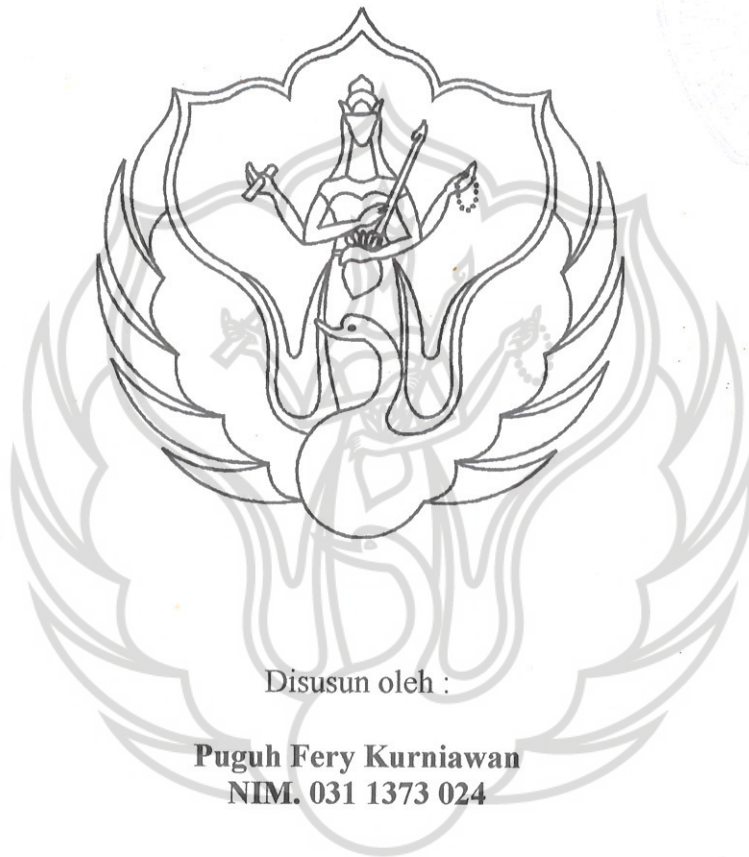


**PROGRAM STUDI
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN
VISUAL BOOK DR. MARTENS**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3408/H/4/2010
KIRIS	
TERIMA	10-8-2010



Disusun oleh :

**Puguh Fery Kurniawan
NIM. 031 1373 024**

TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA S-1 DALAM BIDANG
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2010

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN *VISUAL BOOK* DR. MARTENS, diajukan oleh Puguh Fery Kurniawan, NIM 031 1373 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Juli 2010 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn, M.Sn

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

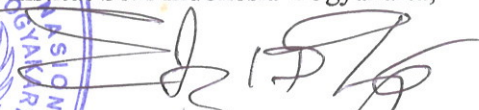
Ketua Jurusan Desain/ Ketua/
Anggota/



Drs. Lasimad, M.Sn

NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum

NIP. 19600408 198601 1 001



PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk :

Ayah + Ibu tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran,
bimbingan dan motivasi yang telah diberikan.

Kakak-kakakku, terima kasih atas semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan program studi ini. Saya menyadari bahwa apa yang tertuang dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal penulisan maupun penyajian karya. Meskipun demikian saya berharap semoga dalam penulisan tugas akhir ini dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi pengetahuan dan perkembangan *visual book* di Indonesia.

Tugas akhir ini adalah sebuah jawaban atas berakhirnya masa studi saya selama menempuh pendidikan di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

Dengan diselesaikannya tugas akhir ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku dosen pembimbing I, yang sangat sabar meluangkan waktu dan banyak memberikan bimbingan serta saran yang bermanfaat selama dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn.,M.Sn, selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan perhatian, bimbingan, saran, ide serta sumbangan buku-buku pendukung tugas akhir yang sangat bermanfaat.
7. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn, selaku dosen wali.
8. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ayah + Ibu tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, bimbingan dan motivasi yang telah diberikan.
11. Kakak-kakakku (Mas Iin, Mbak Herin dan Mas Catur) yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
12. Pak Anto + Bulik Tini dan keluarga di Temanggung.
13. Aditya Permana, Nara Hatmayuardi, Prima Ditya (The Amazing Goodboys) yang bersedia membantu dari awal proses pengerjaan tugas akhir sampai display pameran.
14. Mbak Herin, Ilma, Adit, Nian (terima kasih atas segala bantuan *emergency* 'translate' nya).
15. Adhari 'cule' Lukman (terima kasih atas pinjaman kameranya).
16. Mas Irwan Ahmett atas saran dan masukannya yang bermanfaat.

17. Nunu a.k.a Nona Kumis (You are great !)
18. Jana, Tegar, Victor, Bram, Twocool + Nora, Onkly.
19. Iyok Prayoga (terima kasih buat buku2 kerennya), Aryo, Wisnu 'The Balap Boy'
20. Halilintar Books, Cut & Cook, Indieguerillas, LIB, AFFAIRS, Manaf Ark, Heyfolks, Bray ! (Scooter & Lifestyle).
21. Teman-teman bermain dan belajar : Kepompong '00, Raptor '01, Puzzle '02, Otakanan '03, Origami '04, Kotak Pensil '05, Asimetri '06, Sapoe Lidi '07, Langit Biru '08.
22. Untuk para talent : Aditya Permana, Panji, Rudi Baonk, Rendy Febrian, Iyok Prayoga, Janu Satmoko, Putri Sri Mulyani, Farid Stevyasta, Edwin 'Dolly' Roseno, Danan Dubstar, Gonz, Jennifer, Nia Aristia, Dwi Utami Dhikawati, Franklin Octavio, Iqbal Djoha, Allen Fiermando, Angga Pradana, Bobby Sitanggang, Nyonky, Ridwan Susilo, Widha, Gamelan Oink, Nunu, Damora Sukma, Minati Galuh, Uji Handoko Eko Saputro, Tanyon, Yanuari Murdiansah, Subhan, M. Iman Wahyudi.
23. Yahoo !, Google, Youtube, Facebook, Myspace, MP3, Media Player Classic
24. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih.

Yogyakarta, 27 Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Perancangan	8
D. Manfaat Perancangan	8
E. Metode Perancangan	10
F. Batas Lingkup Perancangan	11
G. Sistematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	20
A. Identifikasi	20
1. Tinjauan Perancangan	20
2. Tinjauan <i>Visual Book</i>	20
2.1 <i>Visual</i> sebagai <i>keyword</i> masa kini	20
2.2 Contoh <i>Visual Book</i>	23
1. Eboy Hello	24
2. eBoy Pixorama	30
3. Sticker City – Paper Graffiti Art	32
2.3 Sejarah <i>Visual Book</i>	38
2.4 Bentuk <i>Visual Book</i>	52
1. Bentuk Penyajian	52
a. Buku Bacaan Bergambar (<i>Picture Book</i>)	52

b. Buku Cerita Bergambar (<i>Picture Story Book</i>)	53
c. Buku Tanpa Kata (<i>Wordless Picture Book</i>)	53
d. Komik	53
2. Bentuk Fisik	54
2.5 Tinjauan <i>Layout</i>	55
2.6 Tinjauan Tipografi	63
a. Anatomi Huruf	64
b. Keluarga Huruf	67
3. Tinjauan Ilustrasi	72
3.1 Tinjauan Gaya Besar Ilustrasi Dunia	73
a. Gaya Ilustrasi Eropa	73
b. Gaya Ilustrasi Amerika	74
c. Gaya Ilustrasi Jepang	76
d. Gaya Ilustrasi Indonesia	78
3.2 Tinjauan Gaya Ilustrasi	85
a. Gaya Realis	85
b. Gaya Futurisme	86
c. Gaya Victorian	87
d. Gaya Art Nouveau	88
e. Gaya Art Deco	89
f. Gaya Plakatstil	90
g. Gaya Kartun dan Karikatural	92
3.3 Tinjauan Gaya Goresan	94
3.4 Tinjauan Tehnik Ilustrasi	95
3.5 Tinjauan Bahasa Gambar	104
4. Tinjauan Fotografi	105
5. Tinjauan <i>Fashion</i>	111
B. Analisis	114
1. Sekilas Tentang Dr. Martens	114
2. Sejarah Dr. Martens	114
3. Sepatu <i>boot</i> Dr. Martens di Indonesia	125

a. Era Tahun 90-an – Sekarang	125
b. Dr. Martens dalam karya seni	137
BAB III KONSEP PERANCANGAN	146
A. Tujuan Perancangan	146
1. Landasan Tema	147
2. Alur Cerita	147
3. Konsep, analisis dan deskripsi media	151
a. Wujud (<i>Appearance</i>)	151
b. Bentuk (<i>form</i>)	151
4. Story Line	156
B. Strategi Kreatif	186
1. Target Audience	186
a. Target Audience Primer	186
b. Target Audience Sekunder	186
2. Isi Pesan	186
3. Penerbit	187
4. Biaya	188
5. Event	190
C. Pendekatan Kreatif	191
1. Deskripsi Cerita	191
2. Deskripsi Gambar	191
BAB IV STUDI PERANCANGAN & VISUALISASI	194
A. Data Visual	194
B. Studi Karakter	222
C. Studi Tipografi	226
a. Tipografi Headline	226
b. Tipografi Teks	229
D. Studi Warna	231
E. Studi Ilustrasi	233

F. Studi Fotografi.....	235
G. Studi Infografis	240
H. Sketsa	241
I. Layout	257
J. Final desain.....	267
K. Media Pendukung.....	331
BAB V PENUTUP	337
A. Kesimpulan	337
B. Saran	337
DAFTAR PUSTAKA	338
LAMPIRAN	343



DAFTAR GAMBAR

Gbr 1. <i>Boot</i> klasik Dr. Martens1460, yang diluncurkan pada 1 April 1960 (dinamai tanggal perkenalan mereka, dengan menggunakan konvensi hari / bulan / tahun)	5
Gbr 2. <i>Cover</i> depan <i>visual book</i> Sticker City – Paper Graffiti Art	6
Gbr 3. Halaman isi <i>visual book</i> Sticker City – Paper Graffiti Art (1)	7
Gbr 4. Halaman isi <i>visual book</i> Sticker City – Paper Graffiti Art (2)	7
Gbr 5. Eboy Hello	25
Gbr 6. Halaman isi Eboy Hello (1)	25
Gbr 7. Halaman isi Eboy Hello (2)	26
Gbr 8. Halaman isi Eboy Hello (3)	26
Gbr 9. Halaman isi Eboy Hello (4)	27
Gbr 10. Halaman isi Eboy Hello (5)	27
Gbr 11. Halaman isi Eboy Hello (6)	28
Gbr 12. Halaman isi Eboy Hello (7)	28
Gbr 13. Halaman isi Eboy Hello (8)	29
Gbr 14. Halaman isi Eboy Hello (9)	29
Gbr 15. eBoy Pixorama	30
Gbr 16. Atas (Kiri – kanan) ilustrasi dan detail jenis kertas. Bawah (Kiri – kanan) desain punggung dan <i>cover</i> belakang eBoy Pixorama	31
Gbr 17. <i>Cover</i> depan – belakang Sticker City – Paper Graffiti Art	32
Gbr 18. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (1)	33

Gbr 19. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (2)	33
Gbr 20. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (3)	34
Gbr 21. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (4)	34
Gbr 22. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (5)	35
Gbr 23. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (6)	35
Gbr 24. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (7)	36
Gbr 25. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (8)	36
Gbr 26. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (9)	37
Gbr 27. Halaman isi Sticker City – Paper Graffiti Art (10)	37
Gbr 28. Detail dari Papyrus dari Hunefer, 1370 SM. Hunefer dan istrinya sedang memuja dewa Amenta. Dewa matahari Re menyangga sebuah Simbol <i>ankh</i> di lututnya, dan Thoth memegang <i>udjat</i> , mata suara pelindung magis dari dewa Horus. <i>British Museum, London, Department of Egyptian Antiquities</i>	39
Gbr 29. Pengadilan terakhir dari Papyrus dari Ani, 1420 SM. Ilustratornya memilih momen yang penuh ketegangan ketika Anubis mengatur timbangan dan setiap orang menantikan penghakiman yang dipercaya. <i>British Museum, London, Department of Egyptian Antiquities</i>	41
Gbr 30. Gambar dari Buku Apokalipso Douce	42
Gbr 31. Persembahan Tuhan dari Apokalipso Biasa, 1265 M. Dalam banyak penggambaran, Santo Yohannes Penginjil, yang mewartakan hari kiamat, ditunjukkan di sisi kiri melihat dengan keinginan tahu masuk ke dalam image persegi empat	43
Gbr 32. Halaman dari Buku Mazmur Ormesby, awal abad ke-14. skema berwarna biru	

dan merah cerah mendominasi ornamen-ornamen dan ilustrasi-ilustrasi manuskrip-manuskrip Gothik Inggris ini dan lainnya	45
Gbr 33. Limbourg Bersaudara, Pengabaran dari Lestres Riches Heures du Duc de Berry, 1413-1416. memuat setangkai lili putih dan sebuah gulungan berisi pesannya, malaikat Gabriel datang kepada Perawan Maria di dalam kapal Gothiknya	47
Gbr 34. Anton Koberger, halaman dari <i>Khronikel Nuremberg</i> , 1493. gambar tangan Tuhan yang terangkat dalam ilustrasi inisial menjadi suatu tema visual yang muncul pada beberapa halaman berikut yang menggambarkan cerita tentang penciptaan menurut Injil. <i>Library of Congress, Washington, D.C., Rosenwald Collection</i>	50
Gbr 35. Joannes Frellonius (printer) dan Hans Holbein Pemuda (ilustrator), lembaran-lembaran dari Tarian Kematian, 1547. Teror, seorang anak kecil yang tiba-tiba dibawa dari rumahnya oleh kematian dikontraskan dengan ukuran kecil (6,65 cm) ilustrasi-ilustrasinya dan keindahan tipografi Frellonius. <i>Toledo Museum of Art, Toledo</i>	52
Gbr 36. Contoh <i>Lay out</i> yang memisahkan antara gambar dengan tulisan pada bagian halaman	56
Gbr 37. Contoh <i>Lay out</i> dengan gambar yang dominan	57
Gbr 38. Contoh <i>Lay out</i> yang rata membagi porsi gambar dengan cerita atau teks	58
Gbr 39. Contoh <i>Lay out</i> dengan grid	59
Gbr 40. Contoh <i>Lay out</i> terkotak-kotak	60
Gbr 41. Contoh <i>Lay out</i> dengan gambar bersifat dekoratif	61
Gbr 42. Contoh <i>Lay out</i> dengan <i>white space</i> (ruang kosong)	62
Gbr 43. Anatomi Huruf	65

Gbr 44. Garis pembuka dan penutup dari stroke disebut <i>serif</i> . Huruf yang tidak memiliki <i>serif</i> disebut sebagai huruf <i>sans serif</i>	65
Gbr 45. <i>Basic Stroke</i> dan <i>Secondary Stroke</i>	66
Gbr 46. a. Kelompok garis tegak-datar, b. Kelompok garis tegak-miring, c. Kelompok garis tegak-lengkung, d. Kelompok garis lengkung	66
Gbr 47. Setiap anggota keluarga huruf baik <i>light</i> , <i>regular</i> dan <i>bold</i> memiliki kesamaan ciri fisik, namun, dengan perbedaan berat dapat memberikan dampak visual yang berbeda	67
Gbr 48. Tabel perbandingan antara tinggi dari huruf yang tercetak dengan lebar stroke dari huruf	68
Gbr 49. Tabel proporsi yang ideal antara tinggi huruf yang tercetak dengan lebar huruf ...	69
Gbr 50. Huruf-huruf <i>condensed</i> dan <i>extended</i> biasanya layak diterapkan untuk teks yang pendek, seperti untuk <i>headline</i> ataupun sub-judul (<i>subhead</i>)	70
Gbr 51. Sudut kemiringan huruf <i>italic</i> terhadap kenyamanan mata	71
Gbr 52. Contoh gaya Eropa (karya Lucas Cranach #1)	73
Gbr 53. Contoh gaya Eropa (karya Lucas Cranach #2)	74
Gbr 54. Karya James Montgomery Flagg	75
Gbr 55. Contoh karya Ukiyo-e	77
Gbr 56. Ilustrasi karya Abdoel Salam	79
Gbr 57. Ilustrasi karya J. Walters Van Blom (<i>Ons Eigen Boek</i> , 1938)	80
Gbr 58. Ilustrasi karya C. Jetses (<i>Piem en Mien I</i> , 1927)	80
Gbr 59. Ilustrasi karya Nyi Sri Murtana	81
Gbr 60. Ilustrasi karya R. Katamsi	81

Gbr 61. Karya poster “Boeng Ajo Boeng” hasil kolaborasi antara S. Soedjojono, Affandi dan Dullah	84
Gbr 62. Contoh poster gaya Realis	85
Gbr 63. Gaya Futuris karya Marinetti	86
Gbr 64. Contoh gaya Victorian	87
Gbr 65. Poster Art Nouveau karya Alphonse Mucha	89
Gbr 66. Gaya Art Deco karya Erte	90
Gbr 67. Contoh gaya Plakatstil karya Lucien Bernhard	91
Gbr 68. Contoh Gaya Kartun	92
Gbr 69. Contoh Gaya Karikatur	93
Gbr 70. Contoh Teknik Aquarel	95
Gbr 71. Contoh Teknik Opaque	96
Gbr 72. Contoh Teknik Arsir	97
Gbr 73. Contoh Teknik Pointilis	98
Gbr 74. Contoh Teknik Outline	99
Gbr 75. Contoh Teknik Airbrush	100
Gbr 76. Contoh Teknik <i>Silhouet</i> (bayangan)	101
Gbr 77. Contoh Teknik Montase-Kolase	102
Gbr 78. Contoh Teknik Scrap	103
Gbr 79. Karya poster Herbert Matter, poster untuk Engelberg, 1934	108
Gbr 80. <i>Fashion punk</i> yang diadopsi oleh <i>band</i> The Clash	113
Gbr 81. Dr. Klaus Mäertens	116
Gbr 82. Skinheads di Inggris	117

Gbr 83. Dr. Klaus Mäertens dan Dr. Herbert Funck (teman lamanya sewaktu kuliah)	118
Gbr 84. Sepatu <i>boot</i> Dr. Martens dengan delapan mata lubang tali, merah cherry, desain dari kulit Nappa (dikenal sebagai gaya 1460 dan masih di produksi sekarang)	119
Gbr 85. Sepatu boot Dr. Martens dengan warna yang lebih <i>catchy</i> dan <i>stunning</i> (sebelah kiri). Metamorfosis bentuk sepatu boot Dr. Martens hasil kolaborasi dengan <i>designer</i> (sebelah kanan)	121
Gbr 86. Top model dunia Agyness Deyn memakai Dr. Martens <i>funky</i> berwarna oranye	122
Gbr 87. Kristen Jaymes Stewart berpose mengenakan Dr. Martens (Kristen Jaymes Stewart adalah seorang aktris berkebangsaan Amerika Serikat yang menjadi sangat terkenal saat bermain di film <i>Twilight</i> yang diadaptasi dari novel karya Stephenie Meyer sebagai Isabella Swan)	123
Gbr 88. Sepatu <i>boot</i> Dr. Martens <i>limited edition</i> , yakni model '1460' delapan lubang dan '1461' tiga lubang	124
Gbr 89. Gamelan Oink (band <i>street punk</i> dari Bekasi)	127
Gbr 90. <i>Skinheads</i> di Jakarta	128
Gbr 91. <i>Skinheads</i> di Bandung	129
Gbr 92. <i>Skinheads</i> di Yogyakarta	129
Gbr 93. <i>Mods</i> di Jakarta (1)	132
Gbr 94. <i>Mods</i> di Jakarta (2)	132
Gbr 95. <i>Mods</i> di Jakarta (3)	133
Gbr 96. <i>Mods</i> di Jakarta (4)	133
Gbr 97. Tiga Belas Zine edisi #1	135

Gbr 98. Fahrani berpose mengenakan sepatu boot Dr. Martens 1460	136
Gbr 99. Dr. Martens <i>boots</i> seri karya seni keramik Purnomo (putih)	140
Gbr 100. Dr. Martens <i>boots</i> seri karya seni keramik Purnomo (hitam)	140
Gbr 101. Dr. Martens <i>boots</i> seri karya seni keramik Purnomo (coklat)	141
Gbr 102. Dr. Martens <i>boots</i> seri karya seni keramik Purnomo (ungu)	141
Gbr 103. Dr. Martens <i>boots</i> seri karya seni keramik Purnomo (kuning)	142
Gbr 104. Dr. Martens <i>boots</i> seri karya seni keramik Purnomo (biru)	142
Gbr 105. Tantri sang vokalis Kotak (ke-4 dari kiri) mengenakan sepatu <i>boot</i> Dr. Martens (14-eyelet)	143
Gbr 106. Cover CD album dMasiv 'Perjalanan' (Pada albumnya yang ke-2 ini para personil dMasiv mengenakan sepatu Dr. Martens)	144
Gbr 107. The Upstairs (sebuah band Disco / New Wave dari Jakarta)	144
Gbr 108. Anak-anak muda <i>Rock Scenester</i> di Yogyakarta	145
Gbr 109. Ykha vokalis Cuts (ke-3 dari kiri) memakai sepatu Dr. Martens <i>cherry red</i>	145
Gbr 110. Dr. Klaus Mäertens	194
Gbr 111. Dr. Klaus Mäertens dan Dr. Herbert Funck	195
Gbr 112. <i>Skinheads</i> di Inggris (1)	195
Gbr 113. <i>Skinheads</i> di Inggris (2)	196
Gbr 114. <i>Skinheads Kids</i> memakai <i>boots</i> Dr. Martens	196
Gbr 115. <i>Skinheads</i> memakai Dr. Martens <i>cherry red 14 eyelet</i>	197
Gbr 116. Tokoh-tokoh <i>skinheads</i> dalam film Romper Stomper	197
Gbr 117. <i>Punk</i> salah satu subkultur dari Inggris yang mengadopsi Dr. Martens (1)	

.....	198
Gbr 118. <i>Punk</i> salah satu subkultur dari Inggris yang mengadopsi Dr. Martens (2)	198
.....	198
Gbr 119. The Clash, band <i>punk</i> yang mengenakan atribut <i>boots</i> Dr. Martens	199
.....	199
Gbr 120. The Undertones, band <i>punk/ power pop</i> yang mengenakan atribut <i>boots</i> Dr. Martens	199
.....	199
Gbr 121. <i>Mods</i> (1)	200
Gbr 122. <i>Mods</i> (2)	200
Gbr 123. <i>Boot</i> klasik Dr. Martens 1460, yang diluncurkan pada 1 April 1960 (dinamai tanggal pengenalan mereka, dengan menggunakan konvensi hari / bulan / tahun)	201
.....	201
Gbr 124. Sepatu <i>boot</i> Dr. Martens dengan delapan mata lubang tali, merah cherry, desain dari kulit Nappa (dikenal sebagai gaya 1460 dan masih di produksi sekarang)	201
.....	201
Gbr 125. Sepatu <i>boot</i> Dr. Martens dengan tiga mata lubang tali, merah cherry, desain dari kulit Nappa (dikenal sebagai gaya 1461 dan masih di produksi sekarang)	202
.....	202
Gbr 126. Seri klasik utama dari sekian banyak seri <i>boot</i> Dr. Martens (dikenal sebagai gaya 1461 dan masih di produksi sekarang)	202
Gbr 127. Logo bagian tapak bawah <i>boot</i> Dr. Martens (bertuliskan Dr. Martens Air Cushion Sole)	203
Gbr 128. Ciri khas <i>boot</i> Dr. Martens terbuat dari kulit hitam dengan jahitan warna kuning	

di sekeliling sol nya	203
Gbr 129. Bagian dalam sepatu <i>boot</i> Dr. Martens buatan Inggris	204
Gbr 130. Logo Dr. Martens	204
Gbr 131. Dr. Martens 1490 Vintage Black (10 eyelet)	205
Gbr 132. Dr. Martens 1490 Vintage Cherry red (10 eyelet)	205
Gbr 133. Dr. Martens 5 eye shoe	206
Gbr 134. Dr. Martens wing	206
Gbr 135. Dr. Martens dengan motif Zebra	207
Gbr 136. Dr. Martens dengan motif Leopard	207
Gbr 137. Dr. Martens seri 1914 (14 eyelet)	208
Gbr 138. Dr. Martens seri 1914 (14 eyelet)	208
Gbr 139. Kolaborasi Dr. Martens dengan desainer Yohji Yamamoto (1)	209
Gbr 140. Kolaborasi Dr. Martens dengan desainer Yohji Yamamoto (2)	209
Gbr 141. Kolaborasi Dr. Martens dengan desainer Raf Simons (1)	210
Gbr 142. Kolaborasi Dr. Martens dengan desainer Raf Simons (2)	210
Gbr 143. Kolaborasi Dr. Martens dengan desainer Jean Paul Gaultier (1)	211
Gbr 144. Kolaborasi Dr. Martens dengan desainer Jean Paul Gaultier (2)	211
Gbr 145. Dr. Martens Silver	212
Gbr 146. Dr. Martens red pack	212
Gbr 147. Dr. Martens 12 eyelet	213
Gbr 148. Dr. Martens seri <i>Adventure</i>	213
Gbr 149. <i>Print version</i> dari sepatu <i>boot</i> Dr. Martens (1)	214
Gbr 150. <i>Print version</i> dari sepatu <i>boot</i> Dr. Martens (2)	214

Gbr 151. Berbagai macam warna neon sepatu <i>boot</i> Dr. Martens	215
Gbr 152. Dr. Martens dengan warna-warna pastel	216
Gbr 153. Dr. Martens Chukka boot (coklat)	217
Gbr 154. Dr. Martens Chukka boot (putih)	217
Gbr 155. Dr. Martens Mel Paloma 2 eye (merah)	218
Gbr 156. Dr. Martens Mel Paloma 2 eye (coklat muda)	218
Gbr 157. Dr. Martens untuk anak-anak (1)	219
Gbr 158. Dr. Martens untuk anak-anak (2)	219
Gbr 159. Dr. Martens dipakai oleh beberapa model dan artis internasional	220
Gbr 160. <i>Boots</i> Dr. Martens menjadi pilihan <i>fashion</i> anak muda	221
Gbr 161. Dr. Klaus Maertens dan Dr. Herbert Funck	222
Gbr 162. Max Griggs	223
Gbr 163. Stephen Griggs	223
Gbr 164. <i>Boot</i> klasik Dr. Martens 1460	224
Gbr 165. <i>Boot</i> klasik Dr. Martens 1461	224
Gbr 166. <i>Boot</i> klasik Dr. Martens 1490	225
Gbr 167. <i>Boot</i> klasik Dr. Martens 1460 (navy blue)	225
Gbr 168. Kartun <i>skinhead</i>	233
Gbr 169. Gambar <i>fashion Skinhead</i> dan <i>Mod</i>	234
Gbr 170. Gambar <i>fashion Traditional Skinhead</i>	234
Gbr 171. <i>Skinhead</i>	235
Gbr 172. Dr. Martens <i>cherry red</i> dipakai oleh wanita remaja (1)	236
Gbr 173. Dr. Martens <i>cherry red</i> dipakai oleh wanita remaja (2)	237

Gbr 174. Dr. Martens kuning dipakai oleh pemuda di Jepang	238
Gbr 175. Dr. Martens <i>cherry red</i> dipakai oleh seorang kakek tua	239
Gbr 176. Contoh Infografis yang menggambarkan silsilah dalam sebuah keluarga	240



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap pergi ke sekolah, kampus, kantor kita pasti mengenakan sepatu. Selain untuk melindungi kaki, sepatu juga membuat penampilan kita menjadi lebih rapih. Meski terdengar biasa, sepatu adalah alas kaki yang sangat dibutuhkan kita. Semua orang, baik anak-anak maupun orang dewasa, dalam melakukan kegiatan sehari-hari hampir selalu menggunakan sepatu. Sepatu bukan lagi barang yang sulit diperoleh. Ia mudah ditemukan di mana-mana. Mulai dari pinggir jalan raya hingga pertokoan mewah. Sebagian orang merasa lebih percaya diri bila mengenakan sepatu daripada alas kaki lainnya, seperti sandal.

“Every shoe tells a story,” tulis Cathy Newman dalam artikelnya di National Geographic edisi September 2006. Tetapi cerita apa yang bisa dikisahkan sepasang sepatu? Sejarah semua peperangan besar di abad 20 juga bisa dibaca sebagai sejarah sepatu. Ya, di atas topangan sepatu *boot* yang perkasa, balatentara Nazi menyerbu Polandia dan merebut Paris. Dari sisi yang tak pernah dibicarakan orang, Biltzkrieg pastilah mengikutsertakan ratusan ribu pasang sepatu *boot*. Bagi para serdadu, sepasang sepatu barangkali bisa mengisahkan mayat-mayat yang mereka singkirkan dari jalanan dengan menggunakan *boot-boot* mereka, sebab sepasang tangan mesti tetap mengokang senapan, berjaga terhadap serangan para *sniper* yang sembunyi di loteng-loteng atau di balik *gordyn* sebuah kamar apartemen.

Che Guevara, seperti juga tokoh Wyatt dan Bill dalam film klasik tahun 1960-an yang menggugah, “Easy Riders”, pastilah menggelar perjalanannya melintasi Amerika Selatan (atau menuju Mardi Gras di New Orleans dalam cerita film “Easy Riders”) dengan bantuan yang tulus dari sepasang sepatu. Mending Sir Edmund Hilary tak mungkin bisa mencapai pucuk Mount Everest tanpa bantuan sepatu yang bukan hanya melindungi kakinya dari dingin yang mencucuk, tapi juga yang mampu membantu kakinya menancap lebih kuat di salju-salju yang keras dan bukan sekadar menempel begitu saja di atas permukaannya.¹

¹ www.pejalanjauh.com (diakses tanggal 29 Maret 2010, pukul 04:05 AM)

Sepatu, sudah ditemukan bertahun-tahun yang lalu kira-kira hampir bersamaan dengan sejarah peradaban manusia. Dalam sebuah buku yang ditulis Luciana Boccard sekitar tahun 1993 yang berjudul *Party Shoes*, menjelaskan bahwa manusia sudah memakai sepatu dari kulit yang sangat lembut sejak seribu tahun sebelum Maschi.²

Konon asal-muasalnya, ada seorang raja ingin berburu, padahal biasanya ke manapun raja ini pergi melangkah kakinya selalu diberikan alas karpet di bawahnya. Ketika ia ingin berburu, para pembantunya bingung bagaimana memasang karpet di hutan. Kemudian ada salah satu pembantunya memiliki ide cemerlang. Karena sang Raja harus selalu berjalan di atas karpet, bagaimana kalau kaki sang raja dibungkus karpet, sehingga ke manapun sang Raja melangkah tetap saja menginjak karpet. Dan dibuatlah permadani pembungkus kaki Raja. Raja suka ide itu, dari situlah kemudian berkembang hingga dibuatlah sepatu.³

Lebih dari 20 tahun lalu saat 2.700 pasang sepatu milik Imelda Marcos terbongkar, publik kemudian belajar bagaimana sepatu bisa membuat obsesi. Kini meski belum lagi ada yang menyaingi Imelda, tapi dunia belum berhenti melihat akhir kisah cinta perempuan dengan sepatunya. Di era *millennium*, sosok penggila sepatu diwakili Carrie Bradshaw, tokoh utama dalam serial televisi *Sex and the City*. Seperti Bradshaw, yang diperankan Sarah Jessica Parker, banyak wanita rela mengorbankan kepentingan lain demi sepatu idaman. Sebagian orang berpendapat sepatu digilai karena sifatnya tidak seperti baju yang bisa membuat seseorang lebih gendut atau kurus. Cukup memasukkan kaki ke dalam sepatu hak tinggi, seseorang akan merasa lebih seksi, feminine, dan percaya diri bagaimana pun postur tubuhnya.⁴

Madonna pernah menyebut sepatu Manolo Blahnik, "sama bagusnya dengan seks, bahkan bertahan lebih lama". Mengapa sepatu dirasakan begitu penting bagi orang-orang terkenal?. Ungkapan soal pentingnya sebuah sepatu juga pernah dilontarkan Mantan Perdana Menteri Inggris Tony Blair. Tanpa sepatunya, Blair mengaku tidak akan pernah menduduki jabatan sebagai perdana menteri. Karena sepatu yang dikenakannya, pria kelahiran Edinburgh, Skotlandia, 6 Mei 1953, ini makin percaya diri saat mengikuti *fit and proper test*.

"Tiga pertanyaan saya jawab tanpa salah. Saya tahu ini aneh, tapi saya rasa ini semua berkat sepatu saya," ujar pemilik nama lengkap Anthony Charles Lynton Blair yang juga memimpin Partai Buruh selama 13 tahun ini. Blair mengaku sangat menyukai sepatu. Baginya, kesuksesan seorang pria bisa dilihat dari sepatu yang dikenakan. Pernah juga dia berujar bahwa sepatu murah yang diproduksi oleh suatu negara menandakan lemahnya ekonomi negara itu.

Dalam kesempatan lain, aktor peraih Piala Oscar Daniel Day Lewis bahkan pernah datang ke Florence, Italia, hanya untuk mencari dan belajar membuat sepatu

² www.jakartacitydirectory.com (diakses tanggal 31 Maret 2010, pukul 05:26 AM)

³ www.rayasmoro.multiply.com (diakses tanggal 31 Maret 2010, pukul 05:23 AM)

⁴ www.sepatuclarks.com (diakses tanggal 29 Maret 2010, pukul 04:55 AM)

pria. Pemeran film *There Will be Blood* dan *Gangs of New York* ini belajar langsung dari desainer terkenal Italia, Stefano Bemer, yang dikenal dengan produk sepatu kulit *handmade*-nya. "Membuat dan mengenakan sepatu adalah kebanggaan bagi seorang pria," kata Lewis. Apa yang dirasakan Blair dan Lewis, dirasakan juga oleh Raja Kuis Indonesia Helmy Yahya. Bagi Helmy, sepatu tak hanya menunjang penampilan. Melainkan juga imej atau tanda bagi pria-pria berkelas.

Sejarahwan June Swann asal Northampton, Inggris pun berceloteh, sepatu adalah indikator terbaik dalam menunjukkan perasaan seseorang. "Kita menghabiskan sebagian besar hidup kita untuk berjalan. Karena itu, dari sepatu kita bisa belajar soal budaya dan sejarah," tambahnya.

Setiap sepatu, lanjut Swann, memiliki kisahnya sendiri. Sepatu bisa menunjukkan status, gender, etnis, agama, profesi, bahkan politik. Sepanjang sejarahnya, sepatu memang jadi ukuran kesejahteraan seseorang. Di era prarevolusi Prancis, sepatu digunakan para aristokrat untuk menunjukkan status mereka. Di luar kalangan mereka, para pria Prancis dilarang mengenakan sepatu. Setiap pria memang bebas mengenakan sepatu yang sesuai dengan kemampuan dan kepribadiannya. Tapi, memiliki sepatu berkualitas adalah sebuah kewajiban. Kualitas merupakan jaminan akan kenyamanan. Selain itu, sepatu yang berkualitas juga menunjukkan jati diri pria yang mengenyakannya. Banyak orang yang bisa menilai seseorang dari sepatu yang ia kenakan.⁵

Pada kaum tertentu, sepatu telah menjadi sesuatu yang lebih *exclusive*. Dimana status seseorang, ditentukan oleh apa dan bagaimana sepatu yang digunakan. Sehingga *brand* sebuah sepatu, menjadi sangat penting oleh golongan orang seperti ini. Tak heran bila semua jenis sepatunya, rata-rata begitu nyaman dan enak digunakan, cocok untuk mereka yang mementingkan kelas nomor satu untuk sebuah sepatu yang mampu menaikkan prestise-nya.

Lain halnya dengan orang-orang yang berfikiran, sepatu adalah sebuah alas kaki. Jadi, penting untuk digunakan. Seberapapun harganya, mungkin tak perlu dipikirkan. Asal nyaman dan tak membuat kaki sakit, maka sepatu itu menjadi pilihan untuk digunakan.⁶

Sepatu sebagai pelengkap penampilan telah berkembang layaknya perkembangan model busana. Fungsinya tidak lagi hanya sebatas sebagai alas kaki yang melindungi kaki. Jadi, di masa lalu, sepatu berfungsi sebagai alas kaki. Orang membeli sepatu karena memang membutuhkan pelindung kaki saat beraktivitas.

⁵ www.okezone.com (diakses tanggal 28 Maret 2010, pukul 03:12 PM)

⁶ jakartacitydirectory. *Op cit*

Namun saat ini, sepatu telah menjadi bagian dari alat untuk mengekspresikan diri. Bahkan sepatu bisa menunjukkan status sosial seseorang.

Dalam perkembangannya, sepatu semakin mengandung simbol dan status. Sepatu mengalami banyak perubahan terutama dari segi ukuran, bentuk dan jenisnya. Sepatu *boot* adalah salah satu atribut tentara yang berfungsi sebagai pelindung kaki. Jenis sepatu *boot* yang banyak dipakai oleh para serdadu pada masa Perang Dunia II rupanya mengilhami Dr Klaus Maertens ('e' dibuang untuk meng'Inggris'kan nama sepatu *boot*) untuk menciptakan Sepatu *boot* Dr. Martens. Saat sepatu *army* tak lagi bisa melindungi kakinya, dirancanglah *boot* yang memomorsatukan kenyamanan, berbahan kulit, plus bantalan udara.⁷

Sepatu *boot* sang dokter akhirnya mencetak jejak solnya di wajah sejarah sepatu dunia. Perkembangan industri membuat sepatu *boot* memiliki fungsi yang luas. Berasal dari medan perang, sepatu *boot* mulai dikenal di kalangan buruh pabrik sehingga membuat pemilik-pemilik pabrik mewajibkan para buruhnya untuk menggunakan sepatu *boot* yang terbuat dari plastik atau karet. Fungsinya sebagai pelindung kaki saat bekerja. Sepatu *boot* Dr. Martens sempat menjadi ikon anak muda pada tahun 90-an di Indonesia. Setelah beberapa tahun kemudian, sepatu *boot* ini sempat menghilang dan kini demam sepatu bersol gelembung ala militer ini kembali melanda dan menjadi tren *fashion* di Indonesia, tentunya dengan corak dan warna yang lebih beragam dan berani.

Puncaknya di tahun 1990-an, sepatu Dr. Martens berkembang menjadi *trend* yg menjangkiti semua orang, bukan hanya subkultur *punk* saja. Dr. Martens adalah

⁷ www.directors-of-the-world.com (diakses tanggal 10 Maret 2010, pukul 10:23 AM)

sepatu yg menjadi legenda di dunia *fashion* anak muda. Ibaratnya ia seperti *anthem* yg pernah dinyanyikan oleh anak muda di seluruh dunia, jauh sebelum era *MTV*, *I-Tunes*, *Youtube* dan *Myspace*.⁸



Gambar 1. *Boot* klasik Dr. Martens 1460, yang di luncurkan pada 1 April 1960 (dinamai tanggal pengenalan mereka, dengan menggunakan konvensi hari / bulan / tahun)
Sumber : www.drmartens.com

Dr. Martens menjadi industri besar. Dr Klaus Maertens, saat pertama kali dia menciptakan *boot* dengan bantalan udara untuk meredam rasa sakit pada kakinya, tentu tidak membayangkan bahwa beragam subkultur akan mengadopsinya sebagai atribut mereka. Tidak diragukan lagi bahwa dia juga tidak pernah membayangkan bahwa ribuan wanita memakai *boot* Dr. Martens pada upacara pernikahannya.⁹

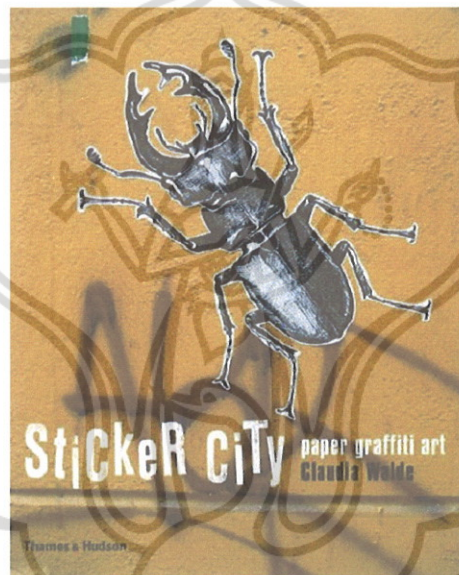
Untuk menyikapi masalah ini maka perlu rasanya bagi penulis untuk membuat buku ilustrasi tentang sejarah kelahiran Dr. Martens hingga perkembangannya saat ini. Oleh karena itu perlu adanya sebuah buku yang bisa mewakili eksistensi Dr.

⁸ *Retroisme*, Vol.02 (Edisi Nopember, 2009), hal 70.

⁹ *directors-of-the-world*. *Op cit*

Martens sebagai ikon dari budaya bersepatu. Perancangan buku disini nantinya berupa beberapa ilustrasi cerita melalui gambar serta kata yang ditulis dalam satu kesatuan. Penulis menyebut buku ini sebagai *visual book*. *Visual book* umumnya berisi teks, ilustrasi, atau foto sebagai dokumentasi.

Dalam format *visual book*, ilustrasi menggambarkan suatu cerita atau lebih dengan beberapa halaman lainnya. Ilustrasi yang dipilih merupakan ilustrasi yang paling menarik yang dapat mewakili, serta menggambarkan inti cerita yang ada pada halaman tersebut. Berikut ini merupakan salah satu contoh *visual book* :



Gambar 2. Cover depan *visual book* Sticker City – Paper Graffiti Art
Sumber : Koleksi Puguh Fery Kurniawan

Sticker City adalah salah satu contoh *visual book* yang menceritakan fenomena karya-karya *urban art - street art* yang terdapat di beberapa negara mulai dari *graffiti*, stiker, *stencil* and *spray paint*, poster, sampai material 3 dimensi. Buku ini ditulis oleh Claudie Walde, di terbitkan tahun 2007 oleh Thames & Hudson.



Gambar 3. Halaman isi *visual book* Sticker City – Paper Graffiti Art (1)
 Sumber : Koleksi Puguh Fery Kurniawan



Gambar 4. Halaman isi *visual book* Sticker City – Paper Graffiti Art (2)
 Sumber : Koleksi Puguh Fery Kurniawan

B. Rumusan Masalah

Dr. Martens kini telah menjadi bagian dari gaya hidup. Orang tak lagi mengenakannya sekadar sebagai alas kaki, tapi juga untuk menunjukkan kelas sosial dan "style seperti apakah kamu?". Dari awalnya sepatu *boot* Dr. Martens hanya sebagai alas kaki yang nyaman bagi para kelas pekerja hingga menjadi simbol di kalangan subkultur yang mewakili semangat resistensi atas budaya dominan. Hal ini menimbulkan ketertarikan bagi penulis untuk memikirkan rumusan masalah :

Bagaimana merancang sebuah visual book tentang perjalanan sejarah Dr. Martens sehingga sampai menjadi sebuah sepatu boot yang menginvasi dunia, dan dapat menambah pengetahuan bagi generasi muda sekarang yang memiliki ketertarikan pada dunia fashion anak muda ?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan *visual books* ini bertujuan untuk merancang sebuah buku tentang sejarah, identitas dan perkembangan Dr. Martens serta eksistensinya sebagai ikon label di dunia *fashion*, sehingga buku ini bisa memberikan informasi lengkap secara komprehensif kepada masyarakat umum. Tujuan perancangan ini juga sebagai *moment* untuk memperingati hari ulang tahun Dr. Martens yang ke-50 (pada tanggal 1 April 2010).

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi generasi muda yang tertarik akan sejarah *fashion* dan *popular culture*

- a. Menjadikan *visual book* sebagai *platform* kedalam penyajian yang menarik bagi penggemar sepatu *boot*, khususnya Dr. Martens
 - b. Menambah literatur akan sejarah perkembangan sepatu yang memiliki ikatan penting dengan budaya anak muda hingga menjadi *trend* sampai sekarang. Dari sepatu kita juga bisa belajar soal budaya dan sejarah.
 - c. Memberikan alternatif buku informasi dan inspirasi untuk para *stylist* dan dunia *fashion*.
2. Bagi pecinta ilustrasi dan buku wacana informasi di Indonesia
- a. Menambah kontribusi untuk dunia ilustrasi dan buku wacana informasi tentang sejarah sepatu *boot*, khususnya Dr. Martens
 - b. Memberikan inspirasi baru, untuk mengangkat sejarah sepatu lainnya, dengan proporsi penyajian dan ilustrasi yang menarik.
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
- a. Menambah wawasan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual bahwa pada dasarnya sebuah buku cerita bergambar / *visual book* tidak hanya menampilkan ilustrasi dan cerita saja, tapi juga berisi pesan dan makna akan sejarah Dr. Martens pada masa silam.
4. Bagi Target Audience
- a. Selain menjadi suatu media yang menarik, *visual book* ini juga bertujuan untuk menambah referensi media informasi bagi para penggemar sepatu, sehingga semakin banyak orang yang tertarik dengan Dr. Martens.

E. Metode Perancangan

Metode yang dipakai dalam perancangan *visual book* sepatu boot Dr. Martens ini adalah :

1. Pengumpulan Data

a. Data primer

- 1) Data tentang keberadaan sepatu *boot* Dr. Martens
- 2) Masuknya sepatu *boot* Dr. Martens di Indonesia
- 3) Perilaku pemakai sepatu *boot* Dr. Martens di Indonesia

b. Data Sekunder

- 1) Sumber *online*
- 2) Data literatur

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi
- b. Dokumentasi visual
- c. Wawancara
- d. Studi literatur

3. Alat yang digunakan :

- a. Komputer
- b. Kamera
- c. Scanner
- d. Buku catatan

F. Batas Lingkup Perancangan

Visual book ini akan memberikan rangkaian sejarah/ peristiwa yang diadaptasi dari kisah penemuan sepatu *boot* Dr. Martens oleh Dr. Klaus Maertens sampai titik penting popularitas Dr. Martens hingga menjadi pilihan *fashion* bagi kaum *skinhead*, *punk*, *mods*, *grunge*, dan beberapa anggota *youth subcultures* yang lainnya hingga menjadi *trend* di masyarakat luas.

G. Sistematika Perancangan

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Metode Perancangan
- F. Batas Lingkup Perancangan
- G. Skema/ Sistematika Perancangan

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

1. Tinjauan Perancangan
2. Tinjauan *Visual Books*

- 2.1. Visual sebagai *keyword* masa kini.
- 2.2. Contoh *Visual Book*
- 2.3. Sejarah *Visual Book*
- 2.4. Bentuk *Visual Book*
- 2.5. Tinjauan *Lay out*
- 2.5. Tinjauan Tipografi
3. Tinjauan Ilustrasi
 - 3.1. Tinjauan Gaya Besar Ilustrasi Dunia
 - a. Gaya Ilustrasi Eropa
 - b. Gaya Ilustrasi Amerika
 - c. Gaya Ilustrasi Jepang
 - d. Gaya Ilustrasi Indonesia
 - d.1. Sepenggal Sejarah Ilustrasi Indonesia 1920-1960
 - d.2. Sebuah Catatan Khusus Di Era 1942-1945
 - 3.2. Tinjauan Gaya Ilustrasi
 - a. Gaya Realis
 - b. Gaya Futurisme
 - c. Gaya Victorian
 - d. Gaya Art Nouveau
 - e. Gaya Art Deco
 - f. Gaya Plakatstil
 - g. Gaya Kartun dan Karikatural
 - 3.3. Tinjauan Gaya Goresan

- a. Arsiran
 - a.1. Arsir garis lurus
 - a.2. Arsir garis miring
 - a.3. Arsir garis lengkung
 - a.4. Arsir silang
 - a.5. Arsir acak
- b. Pointilis
- c. *Dry Brush*
- d. *Blocking*
- 3.4. Tinjauan Teknik Ilustrasi
 - a. Teknik *Aquarel*
 - b. Teknik *Opaque*
 - c. Teknik Arsir
 - d. Teknik Pointilis
 - e. Teknik *Conture-outline*
 - f. Teknik *Airbrush*
 - g. Teknik *Silhouet* (bayangan)
 - h. Teknik Montase-Kolase
 - i. Teknik *Scrap*
- 3.5. Tinjauan Bahasa Gambar
- 4. Tinjauan Fotografi
- 5. Tinjauan *Fashion*

B. Analisis

1. Sekilas Tentang Dr. Martens
2. Sejarah Dr. Martens
3. Sepatu *Boot* Dr. Martens Di Indonesia
 - a. Era Tahun 90-an - Sekarang
 - b. Dr. Martens Dalam Karya Seni

BAB. III

KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

1. Landasan tema
2. Alur cerita
3. Konsep, analisis dan deskripsi media
 - a. Media Utama
 1. Wujud (*appearence*)
 2. Bentuk (*form*)
 - a) Spesifikasi *visual book*
 - b) Ukuran dan jumlah halaman
 - c) Gaya visual ilustrasi
 1. Tipografi
 2. Tokoh dalam cerita
 3. Isi (*content/substance*)
 - a) Suasana (*mood*)

- b) Gagasan (*idea*)
- c) Penampilan (*presentation*)
- d) Karakteristik / ciri khas tokoh
- e) Pakaian

b. Media Pendukung

- 1) Poster
- 2) Pembatas buku
- 3) T-Shirt/ Kaos
- 4) Stiker
- 5) Pin
- 6) Gantungan Kunci
- 7) Mug
- 4. Story Line
 - a. Bagian 1 : Sejarah
 - b. Bagian 2 : Masa Kini
 - c. Bagian 3 : Masa Depan

B. Strategi Kreatif

- 1. Target Audience
 - a. Target Audience Primer
 - b. Target Audience Sekunder
- 2. Isi Pesan
 - Deskripsi pesan moral dari isi cerita

3. Penerbit
4. Biaya
 - a. Biaya media utama
 - b. Biaya media pendukung
5. Event
 - a. Hari #1 : Bedah buku
 - b. Hari #2 : Live Music

C. Pendekatan Kreatif

1. Deskripsi Cerita
2. Deskripsi Gambar
 - a. Format Produk
 - b. Lay Out
 - c. Gaya Visual Book
 - 1) Gaya Gambar
 - 2) Gaya Goresan
 - 3) Tehnik Pewarnaan
 - 4) Tehnik Fotografi
 - 5) Ilustrasi dengan infografis

BAB. IV

STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI

A. Data Visual

Proses studi (penyiapan) data visual potensial (khas) sebagai bahan baku yang akan diolah, meliputi : data gambar, atribut, busana, warna *brand*, ragam dan ciri khas *boot* Dr. Martens, dsb. (disertai tampilan gambar-gambar data visual yang terkait)

B. Studi Karakter

Studi karakter tokoh-tokoh yang akan diidentifikasi

C. Studi Tipografi

a. Tipografi Headline

b. Tipografi teks

D. Studi Warna

Studi warna yang berkaitan dengan *image* Dr. Martens

E. Studi Ilustrasi

Studi ilustrasi dengan tehnik yang akan diterapkan

F. Studi Fotografi

Studi foto-foto dokumentasi Dr. Martens pada masa lampau hingga perkembangan saat ini

G. Studi Infografis

Studi infografis sebagai metode penyampaian bahasa gambar

H. Sketsa

Ilustrasi yang akan diaplikasikan pada *visual book*

I. Layout

Layout yang akan dipakai pada *visual book*, mencakup : cover depan, cover belakang, halaman isi, indeks dan informasi lainnya.

J. Final Desain

Media utama karya desain dalam format berupa buku

K. Media Pendukung

Media-media pendukung, yaitu berupa poster, pembatas buku, *T-Shirt*/kaos, stiker, pin, gantungan kunci dan mug.

BAB. V

PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



Skema Perancangan

