


KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesempatan yang diberikan Tuhan YME untuk melaksanakan proyek akhir ini, serta kepada keluarga, kerabat, serta rekan yang baik secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam melaksanakan proyek akhir ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing Proyek Akhir yaitu Bapak Naldo Yanuar Heryanto dan Bapak Ferric Limano yang telah memberikan supervisi, arahan, dan masukan selama pengerjaan proyek akhir ini. Kiranya Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun non-akademis.

Tangerang, 22 Januari 2021



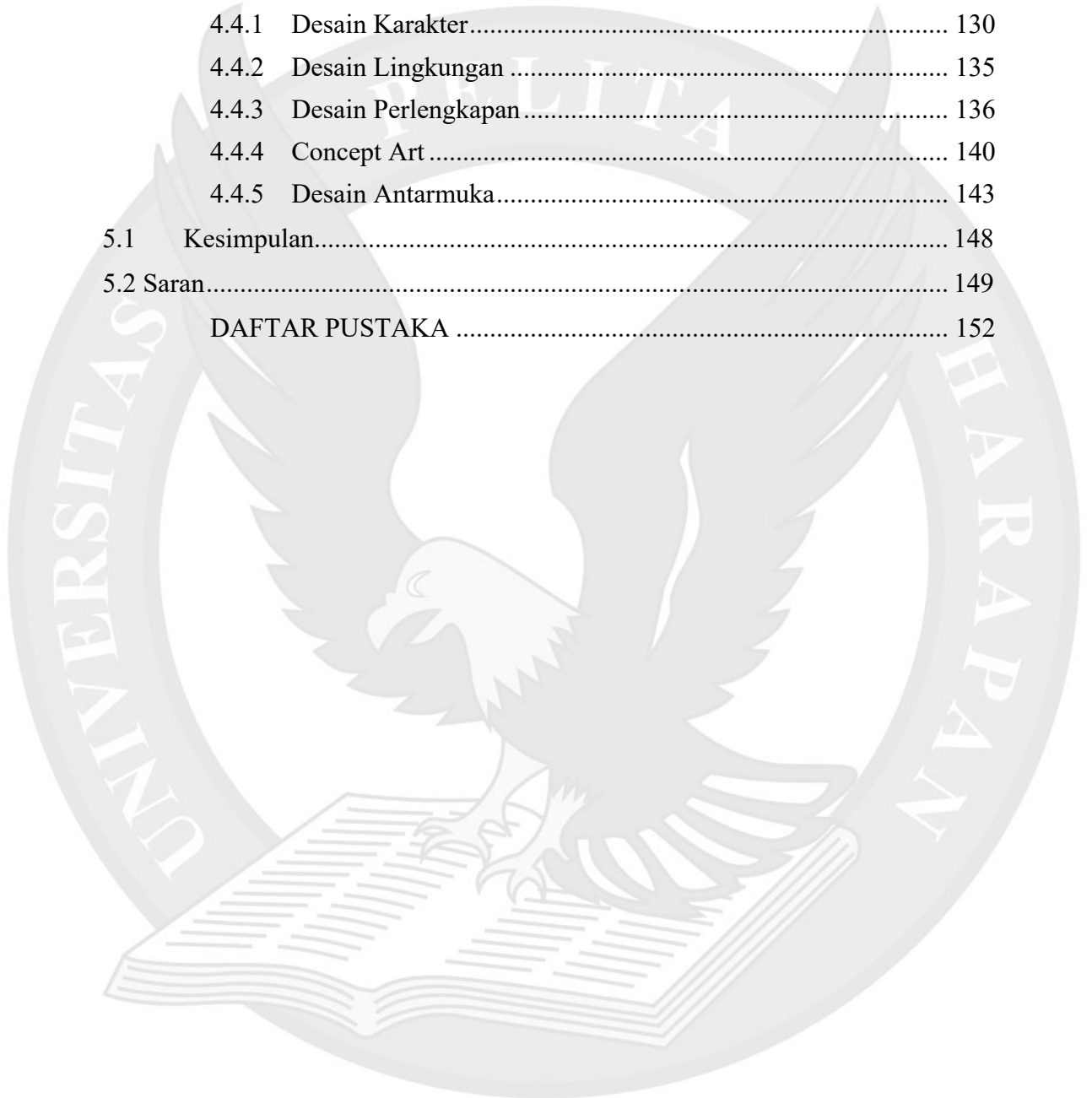
Jeffrey Imanuel

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	2
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	3
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Identifikasi Masalah	20
1.3 Batasan Masalah.....	20
1.4 Tujuan Perancangan	21
1.5 Manfaat Perancangan	21
2.1 Studi Pustaka	22
2.1.1 Elemen Visual	22
2.1.2 Prinsip Desain	25
2.1.3 <i>Law of Pragnanz</i>	29
2.1.4 Teori Warna.....	32
2.1.5 12 Prinsip Animasi	39
2.1.6 Hero's Journey	43
2.1.7 Semantik.....	44
2.1.8 Sintaks	45
2.1.9 <i>Jungian Archetype</i>	45
2.1.10 Teori Komposisi.....	49
2.1.11 Impresi Visual	54
2.1.12 <i>Uncanny Valley</i>	56
2.2 Pembahasan Konsep.....	58

2.2.1	Konten	58
2.2.1.1	Karakter.....	60
2.2.1.2	Lingkungan.....	66
2.2.1.3	Antarmuka	67
2.2.2	Form	67
2.2.3	Konteks	69
2.2.4	Media.....	86
3.1	Waktu dan Tempat Perancangan.....	88
3.2	Alur Perancangan	88
3.3	Analisa Data	89
3.3.1	Bibliografi	89
3.3.2	Unsur Intrinsik.....	90
3.3.3	Unsur Ekstrinsik dan Konteks.....	102
3.4	Target Audience	105
3.4.1	Demografi.....	105
3.4.2	Psikografi	105
3.4.3	Genre	105
3.4.4	Geografis	106
4.1	Strategi Kreatif.....	107
4.1.1	Keyword	107
4.1.2	Brainstorming.....	109
4.1.3	Moodboard Keyword	111
4.1.4	Moodboard Target Audience	112
4.2	Studi Visual.....	113
4.2.1	Proporsi	113
4.2.2	Warna	114
4.2.3	Perlengkapan	116
4.2.4	Dunia dan Lingkungan.....	116
4.2.5	Tipografi.....	116
4.3	Konsep Desain.....	120
4.3.1	Karakter.....	120
4.3.2	Perlengkapan	122

4.3.3	Lingkungan.....	124
4.3.4	Konsep.....	125
4.3.5	Logo	127
4.4	Proses Desain	129
4.4.1	Desain Karakter.....	130
4.4.2	Desain Lingkungan	135
4.4.3	Desain Perlengkapan.....	136
4.4.4	Concept Art	140
4.4.5	Desain Antarmuka.....	143
5.1	Kesimpulan.....	148
5.2	Saran.....	149
	DAFTAR PUSTAKA	152



DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 1: Ilustrasi pada Sampul novel A Wizard of Earthsea edisi pertama, Sumber: pictures.abebooks.com/OCHOBBIT/779919830.jpg.....	17
Gambar 2: The Seine at the Grande Jatte oleh George Seurat (1859-91), Sumber: (Seurat 1888)	26
Gambar 3: Evolusi dari Piplup karya Ken Sugimori, Sumber: pokemondb.net	27
Gambar 4: Sistem warna linear Aristoteles, Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	32
Gambar 5: Warna aditif dan warna subtraktif.....	33
Gambar 6: Pembagian warna Dingin dan Hangat, Sumber: tes.com/lessons/bQF3tcTSR7f1NQ/warm-and-cool-colors.....	34
Gambar 7: (1) The Potato Eaters, 1885. (2) Kingfisher by the Waterside, 1887. (3) The Starry Night, 1889. Sumber: (1) https://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/453/Potato Eaters, The.html (2) https://www.vangoghmuseum.nl/en/stories/inspiration-from-japan (3) https://www.moma.org/collection/works/79802	35
Gambar 8: (Kiri) Grainstacks in the Sunlight, Morning Effect, 1890. (Kanan) In the Grass Sumber: (Kiri) commons.wikimedia.org (Kanan) www.behance.net/gallery/31983449/In-the-grass	36
Gambar 9: (Kiri) World War I Santa, (Kanan) YAN XI. Sumber: (Kiri) www.christies.com/lotfinder/Lot/joseph-christian-leyendecker-1874-1951-world-war-i-5846356-details.aspx (Kanan) https://www.pixiv.net/en/artworks/60806246	37
Gambar 10: Eurovision Contest 2017 Official Merchandise Illustration by Dawid Ryski Sumber: https://www.behance.net/gallery/52833085/eurovision-official-limited-merchandise-2017	38
Gambar 11: Diagram Hero's Journey Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:Heroesjourney.svg.....	43
Gambar 12: Tabel orientasi atau tujuan hidup dari tiap archetype Sumber: Dokumentasi pribadi.....	46
Gambar 13: Tabel Deskripsi tiap archetype berdasarkan orientasi dan jenisnya Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	49
Gambar 14: (Kiri) Fan Ho - Sun Rays, 1959. (kanan) Fan Ho - Approaching Shadow, 1954. Sumber: https://fanho-forgetmenot.com	53
Gambar 15: Tabel asosiasi jenis garis dengan impresi yang dihasilkan secara psikologis Sumber: Dokumentasi Pribadi	54
Gambar 16: Tabel asosiasi jenis bentuk dengan impresi yang dihasilkan secara psikologis Sumber: Dokumentasi pribadi.....	55
Gambar 17: Tabel asosiasi jenis corak warna serta gelap terang dengan impresi yang dihasilkan secara psikologis	Sumber: Dokumentasi pribadi 56
Gambar 18: Grafik Uncanny Valley Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:Uncanny_valley.png	57
Gambar 19: Cover Art Bravely Default Flying Fairy (2012), Sumber: https://www.pocketgamer.com/articles/044307	59
Gambar 20: Karakter Bravely Default proporsi semi realistis, Sumber: https://objectionnetwork.com	60
Gambar 21: Model super deformed tiga dimensi Bravely Default, Sumber: oyster.ignimgs.com/mediawiki/bravely-default-flying-fairy/9/9f/BDFF_ALL.jpg	61

Gambar 22: Tiz Arrior by Akihiko Yoshida, Sumber: The Art of Bravely Default Flying Fairies.....	61
Gambar 23: Agnes Oblige by Akihiko Yoshida, Sumber: The Art of Bravely Default Flying Fairies	62
Gambar 24: Ringabel (Alteris Dim) by Akihiko Yoshida, Sumber: The Art of Bravely Default Flying Fairies	63
Gambar 25: Edea Lee by Akihiko Yoshida, Sumber: The Art of Bravely Default Flying Fairies.....	64
Gambar 26: Airy by Akihiko Yoshida, Sumber: The Art of Bravely Default Flying Fairies	65
Gambar 27: Ilustrasi <i>Town of Cadisla</i> oleh Akihiko Yoshida, Sumber: The Art of Bravely Default Flying Fairies	66
Gambar 28: Antarmuka Menu pada Game Bravely Default, Sumber: Dokumentasi Pribadi	67
Gambar 29: Tangkapan layar pada adegan akhir pertarungan, Sumber: Dokumentasi Pribadi	68
Gambar 30: Tangkapan Layar dari <i>gameplay</i> di kota Caldisla, Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	69
Gambar 31: Old Town and Castle in Quedlinburg, Germany, Sumber: Wikimedia Commons Copyleft Free Art License.....	72
Gambar 32: Gedung sipil di Kota Novigrad pada franchise Witcher menggunakan teknik timber framing, Sumber: The Witcher Wild Hunt Artbook	73
Gambar 33: Scuola di Atene (1511) oleh Raffaello Sanzio da Urbino (1483-1520), Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:%22The_School_of_Athens%22_by_Raffaello_Sanzio_da_Urbino.jpg	74
Gambar 34: Peasant Wedding Dance (1610) oleh Pieter Brueghel (1564-1564), Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Brueghel_the_Younger_-_Peasant_Wedding_Dance_(Paris,_Louvre).jpg	75
Gambar 35: (1)Thorsberg Tunic, abad ke-4 Jerman difoto oleh Bullenwächter di Schleswig-Holsteinisches Landesmuseum de:Schloss Gottorf, Jerman,(2) Pekerja Roma menggunakan Tunic, (3) Tunic asal Koptik Bizantium, Sumber: (1) en.wikipedia.org/wiki/File:Thorsberg_Tunic.jpg , (2) runeberg.org/nfcj/0190.htm , (3) art.thewalters.org/detail/18468/tunic	76
Gambar 36: Replika dekorasi burung dari makan Sutton Hoo, Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:Brit_Mus_17sept_079.jpg	81
Gambar 37: Relik salib dari gading walrus dari abad ke-11 koleksi Victoria & Albert Museum, Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:CroixCelteReliquaireIvoireMorse.jpg	82
Gambar 38: Lukas 23:14-26 ditulis dalam Carolingian minuscule, koleksi dari The British Library., Sumber: bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/record.asp	83
Gambar 39: 11th century walrus ivory cross reliquary (Victoria & Albert Museum), Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:CroixCelteReliquaireIvoireMorse.jpg	84
Gambar 40: Dekorasi Gaya Ottonian pada Codex Aureus Epternacensis di Germanisches nationalmuseum, Nuremberg, Jerman., Sumber: gnm.de/ausstellungen/sonderausstellungen-rueckblick/codex-aureus-das-goldene-evangelienbuch-von-echternach	84
Gambar 41: Skema Alur Perancangan, Sumber: Dokumentasi Pribadi	88
Gambar 42: Ilustrasi peta kepulauan <i>Earthsea</i> oleh Ursula K. Le Guin, Sumber: ursulakleguin.com/maps-of-earthsea	97
Gambar 43: Mindmap keyword, Sumber: Dokumentasi Pribadi	107
Gambar 44: <i>Brainstorming</i> kata kunci “rustic” Sumber: Dokumentasi pribadi	110
Gambar 45: <i>Brainstorming</i> kata kunci “archipelago” Sumber: Dokumentasi pribadi ...	110
Gambar 46: <i>Brainstorming</i> kata kunci “high fantasy” Sumber: Dokumentasi pribadi...	111
Gambar 47: Moodboard keyword: rustic, Sumber: Dokumentasi Pribadi	111

Gambar 48: Moodboard keyword: high fantasy, Sumber: Dokumentasi Pribadi	112
Gambar 49: Moodboard keyword: <i>archipelago</i> , Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	112
Gambar 50: Moodboard target audience, Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	113
Gambar 51: <i>Reference Sheet</i> Karakter Animasi <i>Tales of Zestiria</i> oleh Studio Ufotable, Sumber: Ufotable Studio, Dokumentasi Pribadi	114
Gambar 52: Moodboard kata kunci rustic (kiri), palet warna dari kata kunci rustic (kanan) Sumber: Dokumentasi pribadi.....	114
Gambar 53: Moodboard keyword: <i>archipelago</i> , Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	115
Gambar 54: Palet warna tropical Sumber: colorpalettes.net	116
Gambar 55: (1) Fontspring's Adobe Jenson Headline Cover, (2) Text sample of Adobe Jenson Pro, Sumber: (1) cdn4.fontspring.com/images/adobe/8f/0c61/adobe-jenson-pro_fp-950x475.pngt , (2) commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Jenson.svg	117
Gambar 56: Spesimen print dari Nicolas Jenson pada tahun 1475, Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:Jenson_1475_venice_laertius.png	118
Gambar 57: (1) <i>Trajan typeface specimen</i> , (2) <i>Trajan Column Letter Design 1969</i> , Sumber: (1) commons.wikimedia.org/wiki/File:Trajan_typeface_specimen.svg , (2) luc.devroye.org/TrajanColumnLetterDesign-1969.jpg	119
Gambar 58: Teks yang diukir menggunakan <i>capitalis monumentalis</i> , Sumber: commons.wikimedia.org/wiki/File:CIM-F66-1-10-1.jpg	119
Gambar 59: Sketsa awal Ged (kiri), Sketsa archetype dan template postur karakter (kanan) Sumber: Dokumentasi pribadi	120
Gambar 60: Lembar karakter Ged Sumber: Dokumentasi pribadi	121
Gambar 61: Dari kiri ke kanan; Ged, Vetch, Jasper, dan Serret Sumber: Dokumentasi Pribadi	122
Gambar 62: Ged's Equipments (kiri), Crab Claw Sailboat (kanan) Sumber: Dokumentasi pribadi	123
Gambar 63: Thumbnail latar-latar khusus Sumber: Dokumentasi pribadi.....	124
Gambar 64: Ten Alders Riverside (kiri), Gont Island (kanan) Sumber: Dokumentasi Pribadi	125
Gambar 65: Ged setelah mengalahkan antagonis (kiri), Ged saat mengejar karakter antagonis (tengah), dan Ged dalam pelarian dari karakter antagonis (kanan). Sumber: Dokumentasi pribadi	126
Gambar 66: Karakter penyihir yang mengajar di Akademi sihir Roke. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	127
Gambar 67: Ilustrasi logo utama. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	127
Gambar 68: Desain dari logo Wizard of Earthsea. Sumber: Dokumentasi Pribadi.	129
Gambar 69: Desain logo final yang aan digunakan pada game. Sumber: Dokumentasi Pribadi	129
Gambar 70: Desain awal karakter Ged, Sumber: Dokumentasi Pribadi	130
Gambar 71: Iterasi Desain karakter Ge, Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	131
Gambar 72: Detail pada pakaian karakter Ged, Sumber: Dokumentasi Pribadi	131
Gambar 73: Desain dari karakter Vetch. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	132
Gambar 74: Detal dari pakaian karakter Vetch. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	133
Gambar 75: Desain dari karaktere Serret. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	133
Gambar 76: Detail dari aksesoris emas yang digunakan karakter Serret, menandakan status social yang cukup tinggi.	134
Gambar 77: Desain dari karakter Gebbeth. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	135
Gambar 78: Desain Jurnal milik Ged. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	137
Gambar 79: Bel tangan yang digunakan Ged untuk menggembala. Sumber: Dokumentasi Pribadi	137
Gambar 80: Desain belati perunggu, pemberian ayah Ged. Sumber: Dokumntasi Pribadi	138

Gambar 81: Desain sup herbal yang digunakan sebagai media penyembuhan. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	139
Gambar 82: Desain alas kaki kulit yang lumlah digunakan, selain sandal. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	139
Gambar 83: Ged dan Vetch di Roke Knoll. Sumber: Dokumentasi Pribadi	140
Gambar 84: Ged dan Vetch di Roke Knoll (revised). Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	141
Gambar 85: Ged dalam perjalanan ke Osskil. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	142
Gambar 86: Ged meninggalkan akademi Roke. Sumber: Dokumentasi Pribadi	143
Gambar 87: Tampilan antarmuka pada menu utama gim. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	144
Gambar 88: Revisi desain antarmuka. Sumber: Dokumentasi Pribadi	145
Gambar 89: Desain antarmuka HUD pada adegan pertarungan. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	146
Gambar 90: Revisi desain HUD. Sumber: Dokumentasi Pribadi	147
Gambar 91: Desain sampul dari game Wizard of Earthsea	148

