

DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan	11
1.5 Manfaat.....	11
BAB II PEMBAHASAN TEORI DAN KONSEP.....	12
2.1 Pembahasan Teori.....	12
2.1.1 <i>Elements of Design</i>	12
2.1.2 <i>Principle of Design</i>	20
2.1.3 Gestalt.....	28
2.1.4 Semiotika Charles Sanders Peirce.....	34
2.1.5 <i>Color</i>	36
2.1.6 <i>Character design</i>	48
2.1.7 <i>Gesture</i>	57

2.1.8	<i>Turnaround</i>	60
2.1.9	<i>Anthropomorphic</i>	61
2.1.10	<i>Freytag's Pyramid</i>	63
2.1.11	<i>Principles of Animation</i>	64
2.2	Pembahasan Konsep	65
2.2.1	Studi Kasus: <i>The Art of Zootopia</i>	65
2.2.2	Media.....	79
2.2.3	Konteks.....	85
BAB III	METODE PERANCANGAN	114
3.1	Waktu dan Tempat Perancangan	114
3.1.1	Studi Pustaka.....	114
3.1.2	Studi Wawancara.....	114
3.2	Strategi Perancangan	114
3.2.1	Riset	116
3.2.2	Analisis Data.....	116
3.2.3	Proses Kreatif.....	116
3.2.4	Perancangan.....	117
3.2.5	Hasil Akhir	117
3.3	Analisis Data	117
3.3.1	Studi Wawancara.....	117
3.3.2	Latar Belakang " <i>The Traveller</i> "	120
3.3.3	Penokohan.....	124

3.3.4 Latar Dunia.....	126
3.4 Target Audiens.....	128
3.4.1 Analisis Demografis dan Geografis.....	129
3.4.2 Analisis Psikografis.....	129
3.5 Kesimpulan.....	130
BAB IV PERANCANGAN.....	131
4.1 Strategi Kreatif	131
4.1.1 <i>Keywords</i> Konten Cerita.....	131
4.1.2 <i>Keywords</i> Visual.....	133
4.1.3 Moodboard Visual.....	135
4.2 Studi Visual.....	137
4.2.1 Style Karakter (<i>Concept Art</i>).....	137
4.2.2 Style Karakter (<i>Video Game Art</i>).....	138
4.2.3 Style Kostum.....	140
4.3 Konsep Desain.....	141
4.3.1 <i>Heartwarming</i>	141
4.3.2 Etnik Kontemporer.....	142
4.4 Proses dan Hasil Perancangan.....	143
4.4.1 <i>Main Character Design of Player</i>	144
4.4.2 <i>Main Character Design of NPC</i>	152
4.4.3 <i>Alternate Character Design of NPC</i>	179
4.4.4 <i>Shape Language</i>	196

4.4.5 <i>Gestures</i>	198
4.4.6 <i>Turnaround</i>	199
4.4.7 <i>Element of Design</i>	200
4.4.8 <i>Principle of Design</i>	202
4.4.8 <i>Principles of Animation</i>	205
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	207
5.1 Kesimpulan	207
5.2 Saran	209
DAFTAR PUSTAKA	210
LAMPIRAN	221
Lampiran A	221
Lampiran B	224
Lampiran C	233

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 1.1	<i>Monalisa in Art Gallery</i>	4
Gambar 2.1	<i>The Three Little Pigs</i>	14
Gambar 2.2	<i>Maleficent and Baloo in the Disney classic movies</i>	16
Gambar 2.3	<i>Bambi Concept Art</i>	17
Gambar 2.4	<i>The Jungle Book Concept Art</i>	18
Gambar 2.5	<i>Pongo, Fidget and Patch in 101 Dalmatians</i>	20
Gambar 2.6	<i>Analysis of Donald Duck</i>	21
Gambar 2.7	<i>Concept Art Dumbo</i>	22
Gambar 2.8	<i>Kristoff and Sven Costume Design</i>	23
Gambar 2.9	<i>Routing calls for ZPD</i>	24
Gambar 2.10	<i>David Goetz</i>	25
Gambar 2.11	<i>David Goetz</i>	26
Gambar 2.12	<i>Zootopia</i>	28
Gambar 2.13	<i>Sketching Elsa</i>	29
Gambar 2.14	<i>Mountain Travel</i>	30
Gambar 2.15	<i>Anna and Hans</i>	31
Gambar 2.16	<i>Nick Wilde</i>	32
Gambar 2.17	<i>Big Hero 6</i>	33

Gambar 2.18 <i>Olaf in Summer</i>	34
Gambar 2.19 <i>Judy Hopps</i>	36
Gambar 2.20 <i>Primary colors</i>	37
Gambar 2.21 <i>Secondary colors</i>	38
Gambar 2.22 <i>Tertiary colors</i>	39
Gambar 2.23 <i>Hue</i>	39
Gambar 2.24 <i>Value</i>	40
Gambar 2.25 <i>Toy Story 3</i>	42
Gambar 2.26 <i>Toy Story 3</i>	42
Gambar 2.27 <i>Finding Nemo</i>	43
Gambar 2.28 <i>Finding Nemo</i>	44
Gambar 2.29 <i>Finding Nemo</i>	44
Gambar 2.30 <i>Monster Inc</i>	45
Gambar 2.31 <i>Blocky shapes on female character</i>	51
Gambar 2.32 <i>Circular shapes Characters</i>	52
Gambar 2.33 <i>Triangle shapes Characters</i>	54
Gambar 2.34 <i>Contrasting Shapes</i>	55
Gambar 2.35 <i>Complex Characters Shapes</i>	56
Gambar 2.36 <i>Shapes in Lineup</i>	57
Gambar 2.37 <i>Counter Pose</i>	58
Gambar 2.38 <i>Gesture in steps</i>	59

Gambar 2.39 <i>S and C Curves</i>	60
Gambar 2.40 <i>Standard five-point turnaround</i>	61
Gambar 2.41 <i>Robin Hood</i>	62
Gambar 2.42 <i>Scale of Anthropomorphism</i>	63
Gambar 2.43 <i>Freytag's Pyramid</i>	64
Gambar 2.44 <i>Zootopia</i>	65
Gambar 2.45 <i>Lionheart</i>	67
Gambar 2.46 <i>Clawhauser</i>	68
Gambar 2.47 <i>Bogo</i>	69
Gambar 2.48 <i>Razorbacks</i>	70
Gambar 2.49 <i>Judy Hopps</i>	71
Gambar 2.50 <i>Judy Hopps</i>	72
Gambar 2.51 <i>Downtown Zootopia</i>	73
Gambar 2.52 <i>Animalia</i>	74
Gambar 2.53 <i>Koslov's Palace</i>	75
Gambar 2.54 <i>Tundratown</i>	76
Gambar 2.55 <i>Nick Wilde</i>	77
Gambar 2.56 <i>Zootopia</i>	78
Gambar 2.57 <i>Peta Sumatera</i>	85
Gambar 2.58 <i>Makan Bajamba</i>	86
Gambar 2.59 <i>Pakaian Penghulu</i>	87

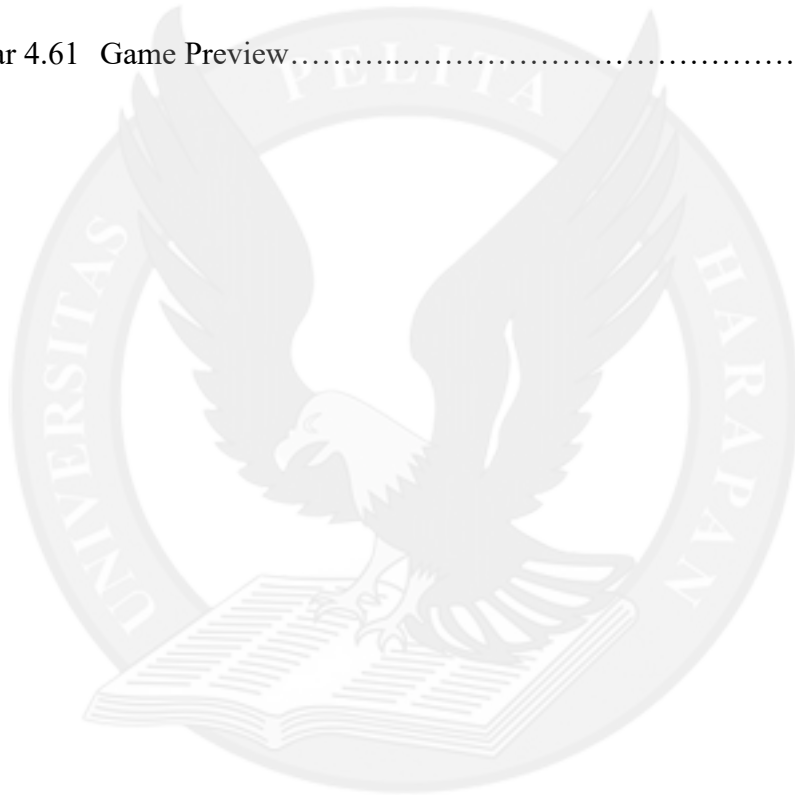
Gambar 2.60	Peta Pulau Jawa.....	88
Gambar 2.61	Anyaman Bambu.....	89
Gambar 2.62	Pangsi dan Bedahan.....	90
Gambar 2.63	Peta Pulau Halmahera.....	91
Gambar 2.64	Rempah-Rempah Khas Maluku.....	92
Gambar 2.65	Baju Cele dan Kain Salele.....	93
Gambar 2.66	Peta Pulau Papua.....	94
Gambar 2.67	Noken.....	95
Gambar 2.68	Baju Kurung.....	96
Gambar 2.69	Peta Provinsi Kalimantan.....	97
Gambar 2.70	Kain tenun ulap doyo.....	98
Gambar 2.71	Baju Miskat.....	99
Gambar 2.72	Peta Provinsi Bangka.....	100
Gambar 2.73	Kerajinan tangan berbahan timah.....	101
Gambar 2.74	Pakaian Adat Bangka Belitung.....	102
Gambar 2.75	Tarsius Bangka.....	103
Gambar 2.76	Elang Jawa.....	104
Gambar 2.77	Owa Jawa.....	105
Gambar 2.78	Burung Bidadari Halmahera.....	106
Gambar 2.79	Cendrawasih Botak.....	107
Gambar 2.80	Kanguru Pohon.....	108

Gambar 2.81	Kucing Tandang.....	109
Gambar 2.82	Macan Dahan Sumatera.....	110
Gambar 2.83	Petualangan Sherina.....	111
Gambar 2.84	Petualangan Sherina.....	112
Gambar 2.85	Petualangan Sherina.....	113
Gambar 2.86	Petualangan Sherina.....	113
Gambar 3.1	Skema Tahapan Perancangan.....	116
Gambar 4.1	Mind Map penentuan <i>keyword</i> konten cerita.....	133
Gambar 4.2	Mind Map penentuan <i>keyword</i> visual dari kata “ <i>friendship</i> ”.....	134
Gambar 4.3	Mind Map penentuan <i>keyword</i> visual dari kata “90s Fashion Indonesia”.....	135
Gambar 4.4	Moodboard visual kata “ <i>heartwarming</i> ”.....	136
Gambar 4.5	Moodboard visual kata “Etnik Kontemporer”.....	137
Gambar 4.6	Gambar Karakter “ <i>Animal Crossing</i> ”.....	139
Gambar 4.7	Gambar Karakter “ <i>Animal Crossing</i> ”.....	140
Gambar 4.8	<i>Balik Batik on Animal Crossing</i>	141
Gambar 4.9	<i>Animal Crossing Fan Art</i>	143
Gambar 4.10	Eksplorasi Karakter Desain “Dingo”.....	145
Gambar 4.11	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Dingo”.....	146
Gambar 4.12	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Dingo”.....	147
Gambar 4.13	Eksplorasi Karakter Desain “Gomi”.....	149

Gambar 4.14	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Gomi”	150
Gambar 4.15	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Gomi”	151
Gambar 4.16	Eksplorasi Karakter Desain “Taby”	153
Gambar 4.17	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Taby”	154
Gambar 4.18	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Taby”	155
Gambar 4.19	Eksplorasi Karakter Desain “Edd”	157
Gambar 4.20	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Edd”	158
Gambar 4.21	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Edd”	159
Gambar 4.22	Eksplorasi Karakter Desain “Owi”	161
Gambar 4.23	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Owi”	162
Gambar 4.24	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Owi”	163
Gambar 4.25	Eksplorasi Karakter Desain “Mandy”	165
Gambar 4.26	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Mandy”	166
Gambar 4.27	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Mandy”	167
Gambar 4.28	Eksplorasi Karakter Desain “Kiko”	169
Gambar 4.29	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Kiko”	170
Gambar 4.30	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Kiko”	171
Gambar 4.31	Eksplorasi Karakter Desain “Wabi”	173
Gambar 4.32	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Wabi”	174
Gambar 4.33	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Wabi”	175
Gambar 4.34	Eksplorasi Karakter Desain “Clio”	176

Gambar 4.35	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Clio”	177
Gambar 4.36	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Clio”	179
Gambar 4.37	Eksplorasi Karakter Desain “Tina”	180
Gambar 4.38	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Tina”	181
Gambar 4.39	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Tina”	182
Gambar 4.40	Eksplorasi Karakter Desain “Kina”	183
Gambar 4.41	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Kina”	184
Gambar 4.42	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Kina”	185
Gambar 4.43	Eksplorasi Karakter Desain “Kenn”	187
Gambar 4.44	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Kenn”	188
Gambar 4.45	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Kenn”	189
Gambar 4.46	Eksplorasi Karakter Desain “Ohta”	190
Gambar 4.47	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Ohta”	191
Gambar 4.48	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Ohta”	192
Gambar 4.49	Eksplorasi Karakter Desain “Max”	193
Gambar 4.50	<i>Detailing</i> Karakter Desain “Max”	194
Gambar 4.51	<i>Coloring</i> Karakter Desain “Max”	195
Gambar 4.52	<i>Complex Character Shapes</i>	196
Gambar 4.53	<i>Shapes in Lineup</i>	197
Gambar 4.54	<i>Gestures</i>	198
Gambar 4.55	<i>Turnaround</i>	199

Gambar 4.56 <i>Promo Art Alternatif</i>	202
Gambar 4.57 <i>Promo Art Alternatif (Render)</i>	203
Gambar 4.58 <i>Key Art</i>	204
Gambar 4.59 Tabel Perancangan.....	145
Gambar 4.60 Family Tree.....	145
Gambar 4.61 Game Preview.....	206



LAMPIRAN

Lampiran A - Transkrip Wawancara dengan Gabrielle Cheryl

1. Apa inspirasi anda terkait cerita *The Traveller*?

Dari perjalanan kehidupan kita sebagai manusia ya, terutama kaum muda yang sedang mencari jati dirinya di tengah masyarakat.

2. Berapa lama anda mengerjakan cerita ini?

Lebih kurang dua jam.

3. Apakah ada bagian yang menjadi kendala dan mengapa?

Ya, ketika melakukan penokohan karena karakter beberapa tokoh pada awal penulisan memiliki kesan ambiguitas bagi saya.

4. Amanat apa yang ingin anda sampaikan melalui cerita *The Traveller*?

Sederhana saja ya. Dalam roda kehidupan, setiap individu akan mengalami masa-masa yang menantang komitmen hidup mereka. Cerita ini mengajak kita semua untuk bangkit kembali melawan segala badai kehidupan kita dan menuju masa depan yang lebih cerah lagi.

5. Bagaimana proses pencarian ide anda dalam menulis cerita pada umumnya?

Saya cenderung mencari ide dengan membaca karya penulis terkenal lainnya atau dengan bepergian mencari ketenangan. Inspirasi itu akan muncul dengan sendirinya, kadang tanpa kita duga.

6. Apa hal yang terpenting di dalam sebuah cerita, menurut anda?

Bagi saya, hal terpenting adalah pesan moral yang disampaikan dalam sebuah cerita. Setiap cerita yang ditulis, harus memiliki pesan moral yang baik bagi pembaca.

7. Adakah sebuah ciri khas yang mendefinisi gaya tulis anda, kalau menurut anda pribadi?

Bagi saya, ketika menulis cerita bergenre fantasi, saya cenderung menggunakan alur campuran dengan gaya penulisan yang unik dan ringan untuk diminta. Saya cenderung menghindari gaya penulisan dengan alur yang terlalu rumit bagi pembaca.

8. Apakah ada bagian dalam keseluruhan proses menulis yang menjadi favorit anda?

Ya, tentu. Bagian favorit saya adalah ketika melakukan penokohan untuk cerita fiksi karena bila saat tersebut tiba, saya dapat memaksimalkan

potensi menulis saya dengan dipadu oleh imajinasi liar tentang nasib tokoh-tokoh tersebut. *That is the most interesting part for me.*

9. Research seperti apa yang biasa anda lakukan sebelum menulis sebuah cerita?

Tergantung pada tema proyek yang sedang dikerjakan ya. Jika sedang menulis proyek cerita bergenre fiksi ilmiah maupun fantasi, saya biasa melakukan *case study* pada novel novel tersohor di bidang tersebut. Sebut saja salah satu cerpen saya yang berjudul "*The Bliss Mastermind*" (sedang dalam proses penerbitan oleh grasindo), merupakan inspirasi dari novel terkenal karya Shannon Messenger yaitu *Keeper Of The Lost Cities*. Saat mengerjakan proyek buku yang berkaitan dengan IPTEK, tentu saya akan melakukan *case study* pada berbagai sumber ilmiah yang berkaitan.

10. Apa yang membuat anda suka menulis pada mulanya?

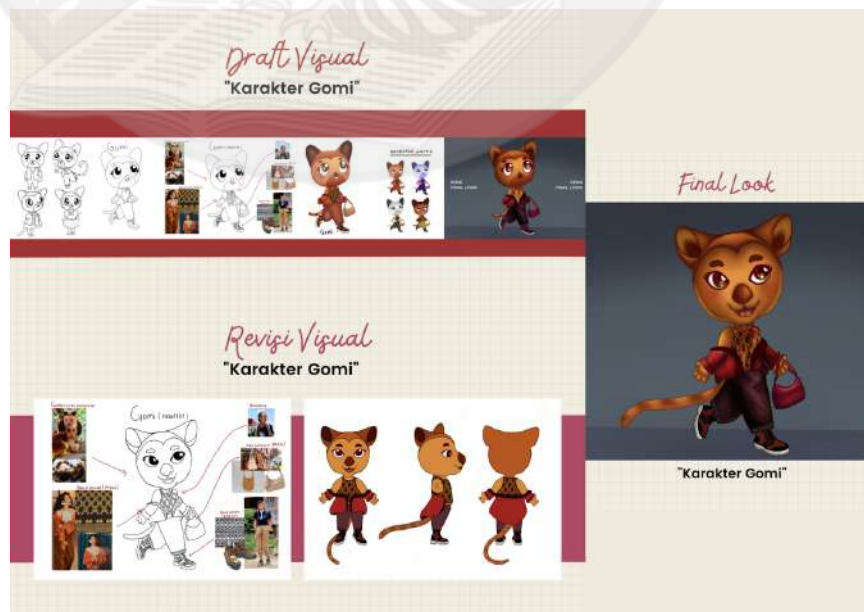
Bermula dari hobi membaca. Sembari duduk di sekolah dasar, saya memiliki hobi membaca novel fiksi maupun buku non fiksi seperti berbagai komik sains. Berangkat dari hobi tersebut, saya mencoba mengikuti kursus dan mendaftar lomba-lomba menulis cerpen, puisi, maupun novel berbagai genre.

Lampiran B - Progress Pengembangan Karakter *Little Mallow Town*

B1: Progress desain karakter Dingo .



B2: Progress desain karakter Gomi



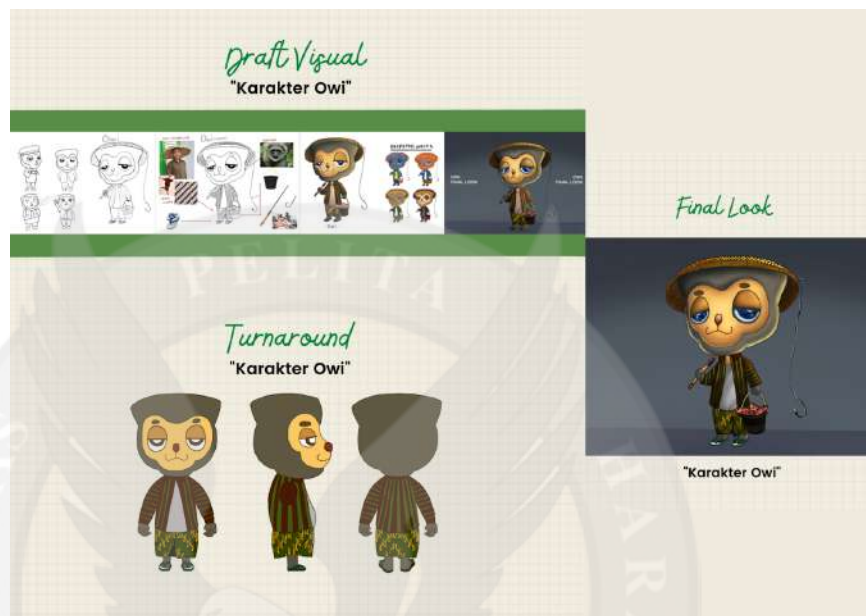
B3: Progress desain karakter Taby



B4: Progress desain karakter Edd



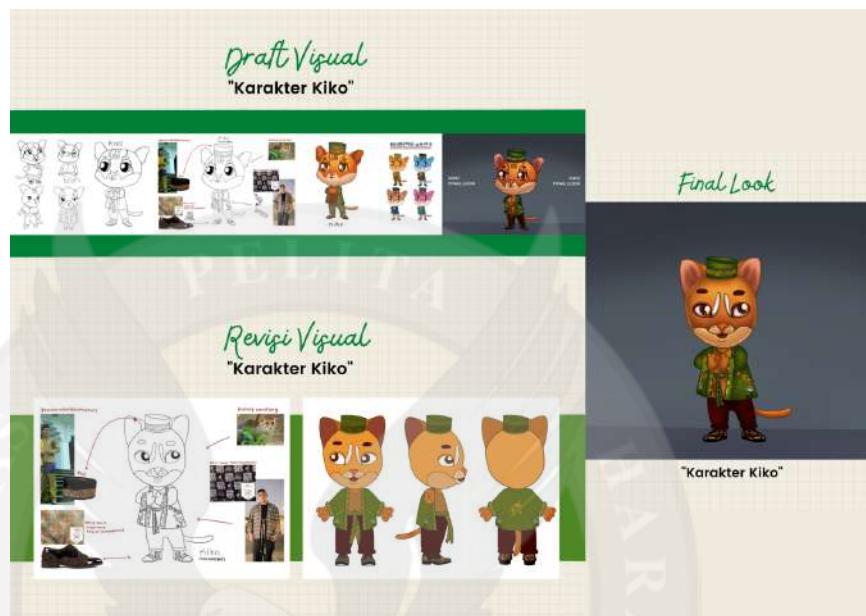
B5: Progress desain karakter Owi



B6: Progress desain karakter Mandy



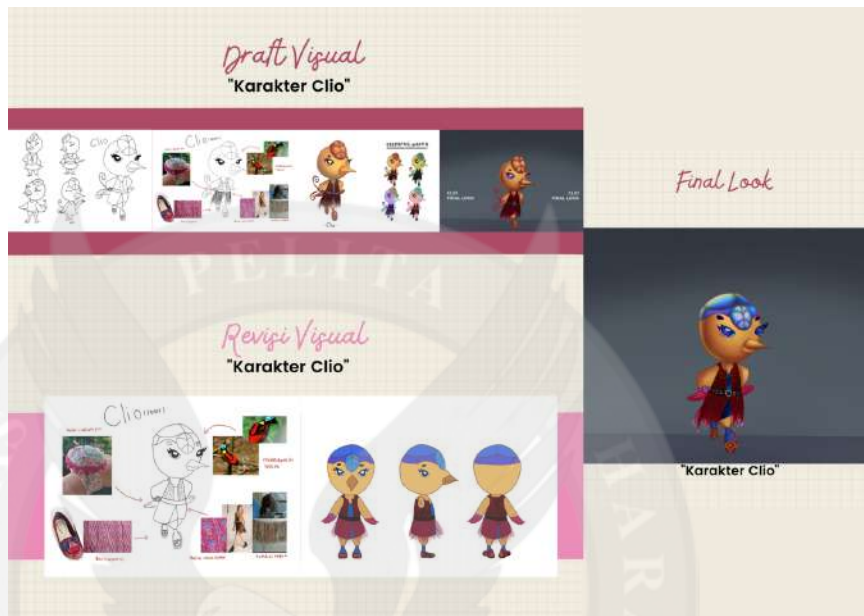
B7: Progress desain karakter Kiko



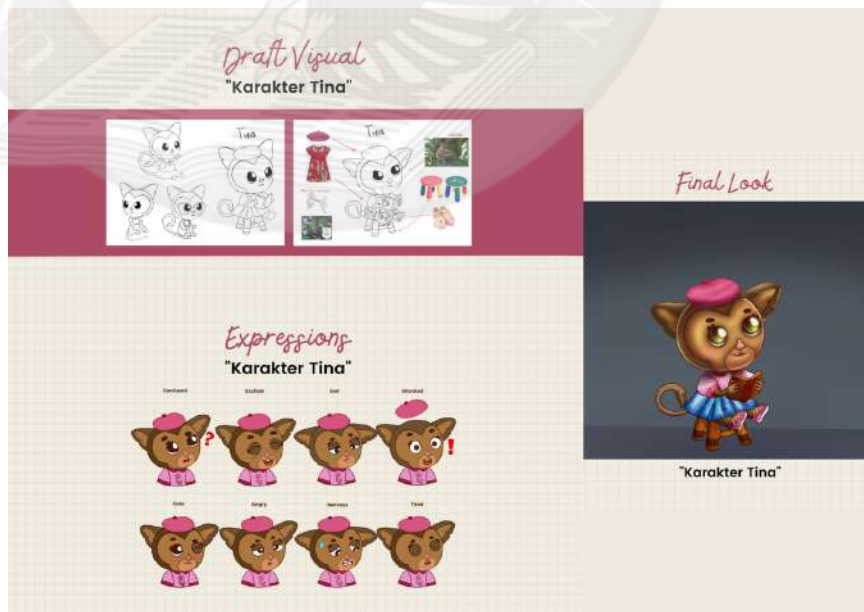
B8: Progress desain karakter Wabi



B9: Progress desain karakter Clio



B10: Progress desain karakter Tina



B11: Progress desain karakter Kina



B12: Progress desain karakter Kenn



B13: Progress desain karakter Ohta



B14: Progress desain karakter Max


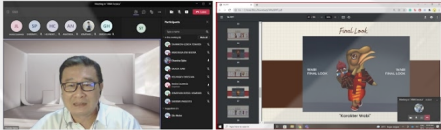


Lampiran C - Lembaran Monitoring Bimbingan Tugas Akhir


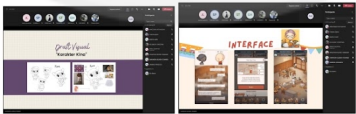


	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL	No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR	Tanggal : 22 Agustus 2016 Halaman : 1 dari 13

Nama Mahasiswa : Shannon Glenda Tenardi
 NPM : 01023180091
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain
 Semester : Genap 2021/2022


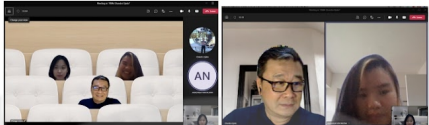
Nama Dosen Pembimbing/Co-Pembimbing : Chandra Djoko Zuki, S.Sn., M.Ds

Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Materi yang didiskusikan	Tanda tangan Dosen Pembimbing / Co-Pembimbing *)	Catatan
1	Selasa	11 Januari 2022	1. Melakukan Presentasi serta pembahasan Proyek akhir secara teori dan visual yang telah dikerjakan selama Pra-TA. 2. Mendapatkan Asistensi secara Visual dan masukan dari Karakter-karakter utama yang telah dibuat. Hasil asistensi yang diberikan memastikan karakter yang dibuat memiliki fitur dan karakteristik dari hewan yang ingin dicapai.		
					

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL	No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR	Tanggal : 22 Agustus 2016 Halaman : 2 dari 13

2	Selasa	18 Januari 2022	1. Melakukan Asistensi Draft Visual dari 5 karakter hewan pendukung 2. Menjelaskan Timeline target pengerjaan Proyek Akhir secara keseluruhan 3. Melakukan Presentasi dan pembahasan mengenai referensi visual dari video game yang akan dicapai secara berkelompok.		
					
3	Selasa	25/01/2022	1. Melakukan Asistensi dari bentuk visual karakter hewan yang diminta dilakukan revisi pada minggu lalu sehingga terlihat seperti hewan yang ingin dituju. 2. Hasil visual sudah sesuai dan dapat dilanjutkan proses selanjutnya.		
					


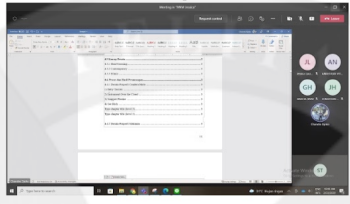

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 3 dari 13

4	Kamis	10/02/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas mengenai hal-hal yang perlu direvisi dalam Makalah. Masalah yang dibahas : <ol style="list-style-type: none"> Perlu dirapahi posisi Grid paragraf Tata Bahasa yang perlu direvisi Sumber Image tulisan spacing di single Caption font size nya kurang konsisten Terlalu banyak penggunaan kara dibuat dan penulis perlu diminimalisir Kata pengamat bisa diganti audiens, dibuat ganti disusun. 		
					

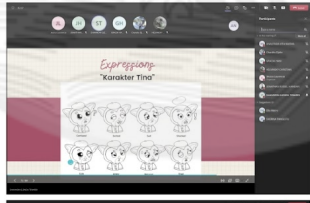
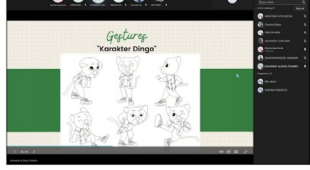

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 4 dari 13

5	Selasa	15/02/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas Revisi hadap samping dari Turnaround setiap karakter. Karakter Wabi, turnaround samping dan depan masing terlihat kurang proporsional. Karakter Clio render warna bisa menggunakan kepalanya warna biru. Turnaround hadap belakang Clio kurang rapih craftsmanshipnya. 		
					




	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 5 dari 13

6	Selasa	22/02/2022	<p>1. Melakukan pembahasan dari progress ekspresi dari 10 karakter yang telah dibuat. Kemudian, masukan yang diberikan adalah memastikan ekspresi setiap karakter sesuai dengan setiap karakteristiknya. Dibuat lebih seperti sebagai contoh karakter Edd confused yang memiliki jenis karakteristik yang lebih ekspresif.</p>  <p>2. Membahas pengarahan word untuk makalah: Membahas Grid untuk daftar pustaka dan Grid Bab 1</p> 		
---	--------	------------	--	---	--

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 6 dari 13

7	Selasa	03/01/2022	<p>1. Asistensi membahas revisi dari visual ekspresi karakter yang perlu diperbaiki. Masukan yang didapat: ekspresi dari karakter sudah lebih baik dan lebih ekspresif.</p> <p>2. Membahas visual gesture dari karakter dingo. Tambahkan masukan gesture: Pergelangan tangan dari dingo pastikan jannya ukurannya kecilnya sama.</p>  		
---	--------	------------	--	---	--



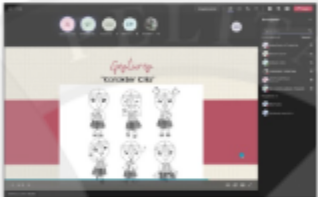
	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 7 dari 13

8	Selasa	08/01/2022	<p>1. Membahas mengenai asistensi visual dari gesture 7 karakter. Revisi yang perlu dilakukan adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proporsi lengan yang direvisi sudah oke. Namun, besar hidungnya Dingo bisa lebih disesuaikan. Karakter Mandy yang duduk bisa lebih dibuat kakinya di tekuk jangan lurus. 		
 					




	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 8 dari 13

9	Senin	14/03/2022	<p>1. Asistensi dalam bentuk asinkronus. Update yang telah dilakukan berupa revisi dari format dan grid serta melengkapi bab 5, abstrak, daftar isi dan bab 4.</p> <p>2. Pastikan: beberapa grid pada daftar gambar masih belum rapih, beberapa kata bahasa inggris masih belum italic.</p>		
					


	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPM/UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 9 dari 13

10	Selasa	15/03/20 22	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dingo ladang % mulutnya harus lebih dimajukan. 2. Update Progress In Sprites dan ekspresi dari beberapa karakter. In sprites Dingo ladang kanan tangannya terlalu maju kedepan dan moncongnya juga. In sprites Gomi sudah oke. 3. Keyart 3 proporsi kantanya diperhatikan terlalu tinggi. 		
			 		


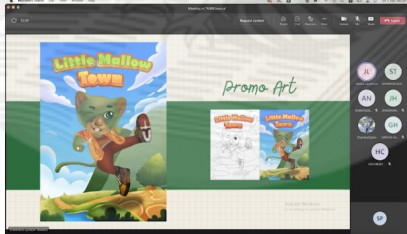
	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPM/UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 10 dari 13

11	Selasa	22/03/20 22	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas mengenai progress dari title design dan masukan yang di dapat merupakan <i>nyogopado</i> dari jarak Town terlalu dekat, Huruf T dan O terlalu dekat. Lalu, penulisan warna bisa disesuaikan dengan promo art 2. Membahas mengenai hasil promo art dengan masukan berupa gesture karakter gumi bisa dibuat memegang kue 		
			 		


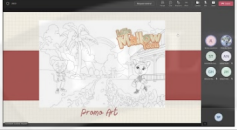
	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 11 dari 13

12	Selasa	29/03/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas mengenai progress visual render dari In-sprites dari karakter player. Kemudian, masukan yang diperoleh adalah revisi tampak dari sprites kurang sesuai dengan envinya. Selain itu, shadownya dari warna kurang kelihatan. Proporsi tampak samping dan depan perlu direvisi. 		
					

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 12 dari 13

13	Selasa	04/05/2022	<ol style="list-style-type: none"> Pembahasan mengenai progress asistensi promo art. Proporsi karakter perlu dibenarkan. Tulisan tilenya "Town" masih bisa dinaikan sedikit. 		
					

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 13 dari 13

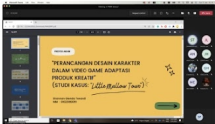
14	Selasa	19/04/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas mengenai hasil revisi dari sidang visual. Kemudian, masukan yang didapat: dapat membuat <i>color code</i> untuk setiap karakter dan warna setiap karakter bisa disesuaikan dengan value dari warna asli hewan tsb. Promo Art bentuk rumahnya bisa menggunakan line art yang organik agar sesuai dengan <i>environment</i> keseluruhan. 		
			 		

*) Coret yang tidak perlu

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 1 dari 13

Nama Mahasiswa : Shannon Glenda Tenardi
 NPM : 01023180091
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain
 Semester : Genap 2021/2022



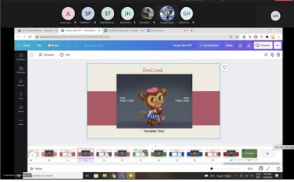
Nama Dosen Pembimbing/Co-Pembimbing : Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.


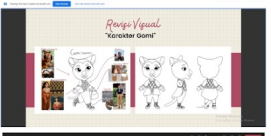
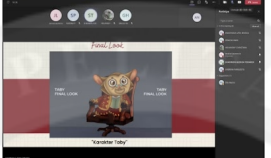
Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Materi yang didiskusikan	Tanda tangan Dosen Pembimbing / Co-Pembimbing *)	Catatan
1	Senin	11/01/2022	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan presentasi serta pembahasan secara teori maupun visual Proyek akhir yang dikerjakan selama ini. Mendapatkan Asistensi serta hal-hal yang perlu direvisi dari setiap karakter utama yang telah dibuat. 		
			 		




	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 2 dari 13

2	Selasa	18/01/2022	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan presentasi dan Asistensi dari Draft Visual 5 Karakter Pendukung. Asistensi masukan yang diberikan beberapa karakter perlu dibuat visualnya lebih seperti hewan endemik sebelum di render. Melakukan presentasi Timeline Pengerjaan Proyek Akhir selama beberapa bulan kedepan. Presentasi PPT Video Reference untuk Interface game serta Sprites game yang akan dituju. 		
			 		



	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 3 dari 13

3	Selasa	25/01/2022	<ol style="list-style-type: none"> Update visual dari bentuk dan render dari dari 5 Karakter Pendukung di minggu lalu. Alhasil, dari asistensi 5 karakter sudah dapat dilanjutkan tahap selanjutnya. Membahas mengenai Asistensi Visual yang dapat direvisi dari bentuk visual karakter player. Karakter player dapat dibuat turnaround dahulu baru render 		
			 		


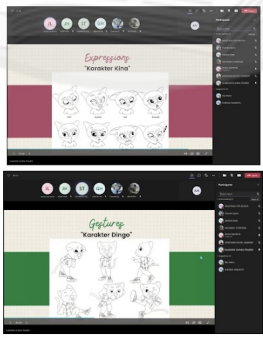
4	Selasa	8/02/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas progress turnaround dari setiap 9 karakter. Kemudian, masukan yang diberikan adalah revisi untuk hadap samping dari Karakter Gomi, Clio, Wabi dan Owi. Membahas mengenai render dari karakter Owi dan Taby. Mulai minggu depan dapat mengejar render dari karakter. 		
			 		

5	Selasa	15/02/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas Revisi hadap samping dari Turnaround setiap karakter Karakter Wabi, turnaround samping dan depan masing terlihat kurang proporsional Karakter Clio render warna bisa menggunakan kepalanya warna biru. Turnaround hadap belakang Clio kurang rapih craftsmanshipnya 		
			 		

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 6 dari 13

6	Selasa	22/02/2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas Progress Visual dari ekspresi dari 10 karakter yang telah dibuat. Kemudian, masukan yang diberikan adalah memastikan tilts dan menggerakkan kuping agar ekspresinya lebih variasi. 2. Tambahkan masukan: Pastikan ekspresi setiap karakter sesuai dengan setiap karakteristiknya. 3. Karakter Clio Rendemnya bisa dibuat garis di kepalanya ada lineart coklat sehingga tidak terkesan seperti topi. 		
					




	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 7 dari 13

7	Selasa	03/01/2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asistensi visual dari revisi setiap visual ekspresi karakter utama serta tambahan 5 karakter pendukung. 2. Masukan Ekspresi: ekspresi yang direvisi sudah lebih ekspresif dan lebih sesuai dengan karakternya. 3. Membahas visual gesture dari karakter dingo. 4. Tambahkan masukan gesture: Pastikan hadap 3/4 muka dari karakter dingo bagian mulutnya lebih moncong. Lalu, pergelangan tangan dari dingo pastikan jamnya ukurannya kecilnya sama. 		
					


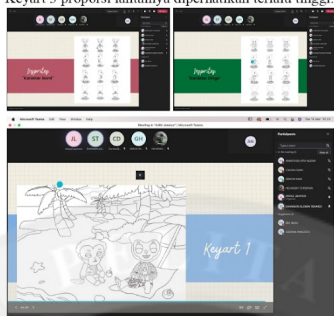
	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 8 dari 13

8	Selasa	08/03/2022	<p>1. Membahas mengenai asistensi visual dari gesture 7 karakter. Revisi yang perlu dilakukan adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporsi besar hidungnya Dingo bisa lebih disesuaikan. • Lineart karakter Edd bisa lebih disamakan (ada yang lebih tipis) • Karakter Mandy yang duduk bisa lebih dibuat kakinya di tekuk jangan lurus. 		
			 		


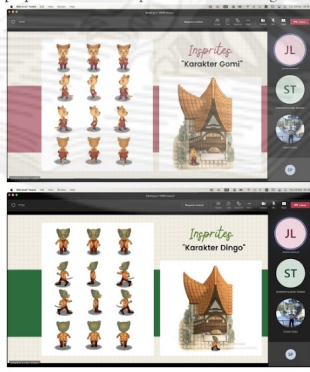
	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
			Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 10 dari 13

10	Selasa	22/03/2022	<p>1. Membahas mengenai progress title design. Masukan: jarak Town terlalu dekat, Huruf T dan O terlalu dekat.</p> <p>2. Membahas mengenai hasil Keyart. Masukan: Line art di pagar bisa dimudahkan.</p> <p>3. Pemilihan title design bisa disesuaikan dengan render promo art.</p>		
			 		


	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Revisi : 02 Tanggal : 22 Agustus 2016 Halaman : 9 dari 13

9	Selasa	15/03/2022	1. Update Progress Insprites dan ekspresi dari beberapa karakter. Insprites Dingo hadap kanan tangannya terlalu maju kedepan dan moncongnya juga. Insprites Gomi udah oke. 2. Keyart 3 proporsi lantainya diperhatikan terlalu tinggi.		
					


	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPMI-UPH
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Revisi : 02 Tanggal : 22 Agustus 2016 Halaman : 11 dari 13

11	Selasa	29/03/2022	1. Pembahasan berupa progress visual render dari In-sprites dari karakter player. Lalu, masukan yang diperoleh adalah revisi proporsi dari karakter perlu disesuaikan dengan <i>environment</i> .		
					

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPM/UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 12 dari 13

12	Selasa	04/05/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas mengenai progress asistensi mengenai promo art. Masukan yang di dapat shading tangan pada karakter masih kurang, outline seperti ketebalan, proporsi tangan kanan perlu terlihat pendek dikit (motif tangan kanan masih nyamping dan kurang shadow di tangan kanan). Tulisan titlenya "Town" masih bisa ditekankan sedikit. 		
					

	UNIVERSITAS PELITA HARAPAN		No. Dok. : FOR03/PRO07/STA05/SPM/UPH
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL		Revisi : 02
	FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR		Tanggal : 22 Agustus 2016
			Halaman : 13 dari 13

13	Selasa	19/05/2022	<ol style="list-style-type: none"> Membahas mengenai revisi yang telah dilakukan setelah sidang visual. Masukan setiap karakter: warna bisa menggunakan value dari warna asli dengan color code dari warna yang telah ditentukan. Lalu, untuk menyesuaikan karakter dengan bentuk aslinya fokus utama dapat ditentukan pada mata. Membuat color code dari setiap karakter. 		
					

*) Coret yang tidak perlu