

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-------------|
| PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR | I |
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING..... | II |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR..... | III |
| PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR | IV |
| ABSTRAK | V |
| KATA PENGANTAR..... | VII |
| DAFTAR ISI..... | X |
| DAFTAR GAMBAR..... | XIII |
| DAFTAR TABEL | XXII |
| BAB I LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 9 |
| 1.3 Batasan Masalah | 9 |
| 1.4 Tujuan | 10 |
| 1.5 Manfaat | 10 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 11 |
| 2.1 Pembahasan Teori | 11 |
| 2.1.1 <i>Props Design</i> | 11 |
| 2.1.2 Elemen Desain | 13 |
| 2.1.3 Prinsip Desain | 17 |
| 2.1.4 Teori Warna | 22 |
| 2.1.5 Teori Psikologi Warna | 28 |
| 2.1.6 Teori Psikologi Bentuk | 31 |
| 2.1.7 <i>Graphical Style</i> dalam <i>Video Game</i> | 30 |
| 2.2 Pembahasan Konsep | 38 |
| 2.2.1 Studi Kasus Pertama: <i>Animal Crossing: New Horizons</i> ..38 | |
| a. Warna | 38 |
| b. Psikologi Bentuk | 42 |
| 2.2.2 Studi Kasus Kedua: <i>Genshin Impact</i> | 44 |

| | |
|--|-----------|
| a. <i>Graphical Style</i> | 44 |
| b. Prinsip Desain..... | 46 |
| 2.2.3 Media..... | 52 |
| a. <i>Concept Art</i> | 52 |
| b. <i>Digital Painting</i> | 54 |
| c. <i>Genre Slice of Life</i> | 55 |
| d. Biografi Gabrielle Cheryl..... | 56 |
| e. Konteks | 57 |
| • Makanan Tradisional Indonesia..... | 57 |
| • Cendera Mata Tradisional Indonesia..... | 68 |
| BAB III METODE PERANCANGAN..... | 77 |
| 3.1 Waktu dan Tempat Perancangan..... | 77 |
| 3.3.1 Studi Pustaka..... | 77 |
| 3.2 Strategi Perancangan..... | 77 |
| 3.2.1 Riset | 79 |
| 3.2.2 Analisis Data..... | 79 |
| 3.2.3 Proses Kreatif..... | 79 |
| 3.2.4 Proses Perancangan..... | 79 |
| 3.2.5 Hasil Akhir..... | 80 |
| 3.3 Analisis Cerita | 80 |
| 3.3.1 Latar Belakang “The Traveller” | 80 |
| 3.3.2 Studi Wawancara dengan Gabrielle Cheryl..... | 81 |
| 3.3.3 <i>Props</i> Cerita Pendek “The Traveller” | 82 |
| 3.4 Segmentasi Target Audiens..... | 83 |
| 3.4.1 Segmen Demografis..... | 83 |
| 3.4.2 Segmen Psikografis..... | 84 |
| 3.4.3 Segmen Geografis..... | 84 |
| BAB IV PERANCANGAN..... | 85 |
| 4.1 Strategi Kreatif..... | 85 |
| 4.1.1 <i>Keywords</i> | 85 |
| 4.1,2 <i>Mind Map</i> | 85 |
| 4.1.3 <i>Mind Map</i> Visual | 87 |

| | |
|---|------------|
| 4.1.4 <i>Moodboard</i> Visual Warna | 92 |
| 4.1.5 <i>Moodboard</i> Visual Desain <i>Props</i> (Makanan) | 93 |
| 4.1.6 <i>Moodboard</i> Visual Desain <i>Props</i> (Cendera mata)..... | 94 |
| 4.2 Studi Visual..... | 94 |
| 4.2.1 <i>Visual Style</i> Bentuk <i>Props</i> | 95 |
| 4.2.2 <i>Visual Style 2D Props</i> | 96 |
| 4.2.3 <i>In-Game Looks</i> untuk <i>Props</i> | 97 |
| 4.3 Konsep Desain | 98 |
| 4.3.1 <i>Heartwarming</i> | 99 |
| 4.3.2 <i>Contemporary</i> | 99 |
| 4.3.3 <i>Ethnic</i> | 99 |
| 4.4. Proses dan Hasil Perancangan..... | 100 |
| 4.4.1 Desain Properti Cendera Mata | 100 |
| 4.4.2 Desain Properti Makanan | 137 |
| 4.4.3 <i>Promo Art</i> dan <i>Title Design</i> | 193 |
| 4.4.4 Aplikasi Properti dalam <i>Video Game</i> “Little Mallow Town” | 196 |
| 4.5. Aplikasi Teori dalam Karya | 199 |
| 4.5.1 <i>Props Design</i> | 200 |
| 4.5.2 <i>Element of Design</i> | 201 |
| 4.5.3 <i>Principle of Design</i> | 201 |
| 4.5.4 Warna | 206 |
| 4.5.5 Psikologi Warna..... | 207 |
| 4.5.6 Teori Psikologi Bentuk | 208 |
| 4.5.7 <i>Graphical Style</i> dalam <i>Video Game</i> | 208 |
| BAB V KESIMPULAN | 209 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 209 |
| 5.2. Saran | 210 |
| DAFTAR PUSTAKA | 212 |
| LAMPIRAN..... | 226 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 <i>Props Cogsworth</i> pada <i>video game Fallout</i> | 11 |
| Gambar 2.2 Dunia <i>post-apocalyptic</i> dan <i>retro futuristic</i> “Fallout 4” | 12 |
| Gambar 2.3 Kegunaan refrensi dalam merancang <i>props</i> | 12 |
| Gambar 2.4 Objek asli, gambar <i>outline</i> , dan gambar <i>outline</i> beserta <i>contour line</i> secara berurutan. | 13 |
| Gambar 2.5 Contoh bentuk organik dan geometris | 15 |
| Gambar 2.6 Contoh <i>form</i> dalam ilustrasi properti | 16 |
| Gambar 2.7 Berbagai ilustrasi tekstur dua dimensi pada kubus karya Boyko Julia | 16 |
| Gambar 2.8 Contoh <i>unity</i> dan <i>variety</i> dalam <i>concept art</i> karya Anna Kharlamova | 18 |
| Gambar 2.9 Contoh <i>emphasis</i> dalam ilustrasi karya Jamilya Bukrina..... | 19 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>hierarchy</i> dan <i>dominance</i> dalam ilustrasi karya G Lulian.. | 19 |
| Gambar 2.11 Contoh <i>scale</i> dan <i>proportion</i> dalam ilustrasi | 20 |
| Gambar 2.12 Contoh <i>symmetrical balance</i> dalam ilustrasi karya Acidify Art..... | 21 |
| Gambar 2.13 Contoh <i>proximity</i> dan <i>repetition</i> dalam ilustrasi “Mushroom Wonderland” karya Allen Song | 21 |
| Gambar 2.14 Contoh <i>rhythm</i> dan <i>movement</i> dalam ilustrasi | 22 |
| Gambar 2.15 Pohon warna Munsell..... | 23 |
| Gambar 2.16 <i>Hue, value, dan chroma</i> dalam sistem warna Munsell..... | 23 |
| Gambar 2.17 Harmoni dalam cakram warna | 25 |
| Gambar 2.18 Warna komplementer desain <i>props</i> apel | 26 |
| Gambar 2.19 Warna analogus dalam desain aset..... | 26 |
| Gambar 2.20 Warna <i>triadic</i> dalam <i>props</i> kue..... | 27 |
| Gambar 2.21 Ilustrasi <i>props</i> dengan warna split-komplementer | 27 |
| Gambar 2.22 <i>Color wheel</i> Goethe..... | 28 |
| Gambar 2.23 Warna-warna hangat dan dingin | 30 |
| Gambar 2.24 Visual <i>abstractionism</i> dalam <i>game</i> Geometry Dash | 33 |
| Gambar 2.25. Visual <i>stylized</i> dalam <i>game</i> “LIMBO” | 34 |
| Gambar 2.26 Visual <i>stylized</i> dalam <i>game</i> “A Girl Adrift” | 35 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.27 <i>Photorealism</i> dalam game “The Witcher 3: Wild Hunt” | 36 |
| Gambar 2.28 <i>Stylized realism</i> dalam game “Final Fantasy VII Remake” | 37 |
| Gambar 2.29 Kue yule log | 38 |
| Gambar 2.30 <i>Dessert</i> dari game “Animal Crossing: New Horizons”, Yule log.... | 39 |
| Gambar 2.31 Bendera dengan motif ikan koi atau “Koinobori” | 40 |
| Gambar 2.32 “Koinobori” dalam game “Animal Crossing: NH” | 41 |
| Gambar 2.33 Aset “Animal Crossing NH”, bakcang | 42 |
| Gambar 2.34 Makanan zhongzi atau bakcang | 43 |
| Gambar 2.35 <i>Adventurer’s breakfast sandwich</i> dari game “Genshin Impact” | 44 |
| Gambar 2.36 <i>Egg benedict</i> | 45 |
| Gambar 2.37 <i>Egg benedict</i> dalam anime “Food Wars” | 46 |
| Gambar 2.38 Hidangan <i>Pile ‘em Up</i> | 46 |
| Gambar 2.39 <i>Starconch</i> “Genshin Impact” | 47 |
| Gambar 2.40 <i>Golden house maiden perfume</i> | 48 |
| Gambar 2.41 Hidangan <i>sakura tempura</i> | 49 |
| Gambar 2.42 Hidangan <i>golden chicken burger</i> | 50 |
| Gambar 2.43 Hidangan <i>tricolor dango</i> | 51 |
| Gambar 2.44 <i>Windsong lyre</i> “Genshin Impact” | 51 |
| Gambar 2.45 Dendeng balado, makanan khas Padang | 60 |
| Gambar 2.46 Itiak lado mudo, makanan khas Sumatra Barat | 60 |
| Gambar 2.47 Lempah kuning ikan tenggiri khas Bangka | 61 |
| Gambar 2.48 Hidangan khas Jawa Barat, nasi timbel | 63 |
| Gambar 2.49 Hidangan khas Jawa, garang asem | 63 |
| Gambar 2.50 Sate lilit, hidangan lokal khas Bali | 64 |
| Gambar 2.51 Nasi jinggo Bali | 64 |
| Gambar 2.52 Bingka barandam, hidangan khas Kalimantan | 65 |
| Gambar 2.53 Sate payau khas Kalimantan Timur | 66 |
| Gambar 2.54 Papeda, hidangan berbahan dasar sagu khas Papua | 67 |
| Gambar 2.55 Sayur lilin khas Halmahera | 68 |
| Gambar 2.56 Kerajinan laker | 70 |
| Gambar 2.57 Kerajinan timah “pewter” | 71 |
| Gambar 2.58 Alat musik angklung sebagai cendera mata khas Jawa Barat | 72 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.59 Cendera mata dari tempurung kelapa khas Bali..... | 73 |
| Gambar 2.60 Kerajinan manik-manik khas Dayak..... | 74 |
| Gambar 2.61 Noken, cendera mata khas Papua..... | 75 |
| Gambar 2.62 Cendera mata dari sisik ikan di Halmahera..... | 76 |
| Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan..... | 78 |
| Gambar 4.1 Mind map untuk menentukan keywords..... | 86 |
| Gambar 4.2 <i>Mind map</i> untuk menentukan keywords visual berakar dari kata <i>friendship</i> | 87 |
| Gambar 4.3 <i>Mind map</i> untuk menentukan <i>keywords</i> visual berakar dari kata <i>food</i> | 89 |
| Gambar 4.4 Ayam geprek sambal hijau di restoran Merah Putih, Bali..... | 90 |
| Gambar 4.5 <i>Mind map</i> untuk menentukan <i>keywords</i> visual berakar dari kata <i>souvenirs</i> | 91 |
| Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> dari <i>keyword</i> visual “heartwarming”..... | 92 |
| Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> dari <i>keyword</i> visual “contemporary”..... | 93 |
| Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> dari <i>keyword</i> visual “ethnic”..... | 94 |
| Gambar 4.9 Bentuk <i>rounded</i> pada kue ulang tahun pertama “Animal Crossing: NH”..... | 95 |
| Gambar 4.10 <i>Serenitea pot</i> “Genshin Impact”..... | 96 |
| Gambar 4.11 Hidangan “No Tomorrow” dalam <i>game</i> “Genshin Impact”..... | 97 |
| Gambar 4.12 Ilustrasi <i>in-game looks</i> untuk <i>props</i> makanan dan cendera mata pada <i>game</i> “Hungry Hearts Diner”..... | 98 |
| Gambar 4.13 “Buku Harian (Dingo)” <i>fully rendered</i> | 101 |
| Gambar 4.14 Detail dan referensi cendera mata “Buku Harian (Dingo)”..... | 101 |
| Gambar 4.15 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Buku Harian (Dingo)”..... | 102 |
| Gambar 4.16 “Buku Harian (Dingo)” dan karakter “Little Mallow Town”, Dingo..... | 103 |
| Gambar 4.17 “Buku Harian (Gomi)” <i>fully rendered</i> | 104 |
| Gambar 4.18 Detail dan referensi cendera mata “Buku Harian (Gomi)”..... | 104 |
| Gambar 4.19 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Buku Harian (Gomi)”..... | 105 |
| Gambar 4.20 “Buku Harian (Gomi)” dan karakter “Little Mallow Town”, Gomi..... | 106 |
| Gambar 4.21 “Bayi Tarsius” <i>fully rendered</i> | 107 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.22 Detail dan refrensi cendera mata “Bayi Tarsius” | 107 |
| Gambar 4.23 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Bayi Tarsius” | 108 |
| Gambar 4.24 “Bayi Tarsius” dan karakter”Little Mallow Town”, Taby dan Tina | 109 |
| Gambar 4.25 “Ragam Rempah” <i>fully rendered</i> | 110 |
| Gambar 4.26 Detail dan refrensi cendera mata “Ragam Rempah” | 110 |
| Gambar 4.27 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Ragam Rempah”..... | 111 |
| Gambar 4.28 “Ragam Rempah” dan karakter”Little Mallow Town”, Wabi | 111 |
| Gambar 4.29 “Bel Restoran" <i>fully rendered</i> | 112 |
| Gambar 4.30 “Desk Bell” detail dan alternatif desain | 113 |
| Gambar 4.31 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Bel Restoran” | 113 |
| Gambar 4.32 “Bel Restoran” dan karakter” Little Mallow Town”, Kiko..... | 114 |
| Gambar 4.33 “Tempat Obat Harian " <i>fully rendered</i> | 116 |
| Gambar 4.34 “Tempat Obat Harian” detail dan alternatif desain | 116 |
| Gambar 4.35 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Tempat Obat Harian” | 117 |
| Gambar 4.36 “Tempat Obat Harian” dan karakter”Little Mallow Town”, Edd .. | 118 |
| Gambar 4.37 “Celengan Lakuer " <i>fully rendered</i> | 120 |
| Gambar 4.38 Detail dan refrensi cendera mata “Celengan Lakuer” | 120 |
| Gambar 4.39 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Celengan Lakuer | 121 |
| Gambar 4.40 “Celengan Lakuer” dan karakter ”Little Mallow Town”, Mandy.. | 122 |
| Gambar 4.41 “Tas Noken " <i>fully rendered</i> | 123 |
| Gambar 4.42 Detail dan refrensi cendera mata “Tas Noken” | 124 |
| Gambar 4.43 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Tas Noken” . | 124 |
| Gambar 4.44 “Tas Noken” dan karakter”Little Mallow Town”, Clio | 125 |
| Gambar 4.45 “Boneka Kakap " <i>fully rendered</i> | 126 |
| Gambar 4.46 Detail dan refrensi cendera mata “Boneka Kakap” | 127 |
| Gambar 4.47 Desain alternatif, tampak, dam konsep penggunaan“Boneka Kakap” | 127 |
| Gambar 4.48 “Boneka Kakap” dan karakter”Little Mallow Town”, Owi..... | 128 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.49 Props “Set Aromaterapi” | 129 |
| Gambar 4.50 “Korek Api " <i>fully rendered</i> | 131 |
| Gambar 4.51 Detail dan refrensi cendera mata “Korek Api” | 131 |
| Gambar 4.52 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Korek Api” . | 132 |
| Gambar 4.53 “Lilin Wangi Bunga " <i>fully rendered</i> | 132 |
| Gambar 4.54 Detail dan refrensi cendera mata “Lilin Wangi Bunga” | 133 |
| Gambar 4.55 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Lilin Wangi Bunga” | 134 |
| Gambar 4.56 “Batok Kelapa Ukir " <i>fully rendered</i> | 135 |
| Gambar 4.57 Detail dan refrensi cendera mata “Batok Kelapa Ukir” | 135 |
| Gambar 4.58 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Korek Api” . | 136 |
| Gambar 4.59 “Bolu Batik Etnik” <i>fully rendered</i> | 138 |
| Gambar 4.60 Detail dan refrensi “Bolu Batik Etnik” | 139 |
| Gambar 4.61 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Bolu Batik Etnik” | 139 |
| Gambar 4.62 “Pempek Belah” <i>fully rendered</i> | 140 |
| Gambar 4.63 Detail dan refrensi “Pempek Belah” | 141 |
| Gambar 4.64 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Pempek Belah” | 141 |
| Gambar 4.65 “Onde Padang Bongsor” <i>fully rendered</i> | 142 |
| Gambar 4.66 Detail dan refrensi “Onde Padang Bongsor” | 143 |
| Gambar 4.67 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Onde Padang Bongsor” | 143 |
| Gambar 4.68 “Fukien” <i>fully rendered</i> | 144 |
| Gambar 4.69 Detail dan refrensi “Fukien” | 145 |
| Gambar 4.70 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Fukien” | 145 |
| Gambar 4.71 “Nasi Ketam Seafood” <i>fully rendered</i> | 146 |
| Gambar 4.72 Detail dan refrensi “Nasi Ketam Seafood” | 147 |
| Gambar 4.73 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Nasi Ketam Seafood” | 147 |
| Gambar 4.74 “Terang Bulan Kopi” <i>fully rendered</i> | 148 |
| Gambar 4.75 Detail dan refrensi “Terang Bulan Kopi” | 149 |
| Gambar 4.76 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Terang Bulan Kopi” | 149 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.77 “Ape Mini” <i>fully rendered</i> | 150 |
| Gambar 4.78 Detail dan refrensi “Ape Mini” | 151 |
| Gambar 4.79 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Ape Mini” .. | 151 |
| Gambar 4.80 “Roti Cendol” <i>fully rendered</i> | 152 |
| Gambar 4.81 Detail dan refrensi “Roti Cendol” | 153 |
| Gambar 4.82 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Roti Cendol” | 153 |
| Gambar 4.83 “Pastel Gudeg” <i>fully rendered</i> | 154 |
| Gambar 4.84 Detail dan refrensi “Pastel Gudeg” | 155 |
| Gambar 4.85 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Pastel Gudeg” | 155 |
| Gambar 4.86 “Telur Gulung Istimewa” <i>fully rendered</i> | 156 |
| Gambar 4.87 Detail dan refrensi “Telur Gulung Istimewa” | 157 |
| Gambar 4.88 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Telur Gulung Istimewa” | 157 |
| Gambar 4.89 “Tempe Isi” <i>fully rendered</i> | 158 |
| Gambar 4.90 Detail dan refrensi “Tempe Isi” | 159 |
| Gambar 4.91 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Tempe Isi” .. | 159 |
| Gambar 4.92 “Kerupuk Susu” <i>fully rendered</i> | 160 |
| Gambar 4.93 Detail dan refrensi “Kerupuk Susu” | 161 |
| Gambar 4.94 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Kerupuk Susu” | 161 |
| Gambar 4.95 “Nasi Goreng Kampung” <i>fully rendered</i> | 162 |
| Gambar 4.96 Detail dan refrensi “Nasi Goreng Kampung” | 163 |
| Gambar 4.97 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Nasi Goreng Kampung” | 163 |
| Gambar 4.98 “Nasi Rawon” <i>fully rendered</i> | 164 |
| Gambar 4.99 Detail dan refrensi “Nasi Rawon” | 165 |
| Gambar 4.100 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Nasi Rawon” | 165 |
| Gambar 4.101 “Kerak Telor Mata Sapi” <i>fully rendered</i> | 166 |
| Gambar 4.102 Detail dan refrensi “Kerak Telor Mata Sapi” | 167 |
| Gambar 4.103 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Kerak Telor Mata Sapi” | 167 |
| Gambar 4.104 “Lumpia Basah” <i>fully rendered</i> | 168 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.105 Detail dan refrensi “Lumpia Basah” | 169 |
| Gambar 4.106 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Lumpia Basah” | 169 |
| Gambar 4.107 “Sate Lilit” <i>fully rendered</i> | 170 |
| Gambar 4.108 Detail dan refrensi “Sate Lilit” | 171 |
| Gambar 4.109 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Sate Lilit” .. | 171 |
| Gambar 4.110 “Nasi Jinggo” <i>fully rendered</i> | 172 |
| Gambar 4.111 Detail dan refrensi “Nasi Jinggo Bali” | 173 |
| Gambar 4.112 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Nasi Jinggo” | 173 |
| Gambar 4.113 “Sate Mujahir Bali” <i>fully rendered</i> | 174 |
| Gambar 4.114 Detail dan refrensi “Sate Mujahir Bali” | 175 |
| Gambar 4.115 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Sate Mujahir Bali” | 175 |
| Gambar 4.116 “Gegicak” <i>fully rendered</i> | 176 |
| Gambar 4.117 Detail dan refrensi “Gegicak” | 177 |
| Gambar 4.118 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan <i>props</i> “Gegicak” | 177 |
| Gambar 4.119 “Sate Cai Hekeng” <i>fully rendered</i> | 178 |
| Gambar 4.120 Detail dan refrensi “Sate Cai Hekeng” | 179 |
| Gambar 4.121 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Sate Cai Hekeng” | 179 |
| Gambar 4.122 “Pisang Mulu Bebe” <i>fully rendered</i> | 180 |
| Gambar 4.123 Detail dan refrensi “Pisang Mulu Bebe” | 181 |
| Gambar 4.124 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Pisang Mulu Bebe” | 181 |
| Gambar 4.125 “Onde Ubi Ungu” <i>fully rendered</i> | 182 |
| Gambar 4.126 Detail dan refrensi “Onde Hati Ubi Ungu” | 183 |
| Gambar 4.127 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Onde Hati Ubi Ungu” | 183 |
| Gambar 4.128 “Nasi Jaha Bambu” <i>fully rendered</i> | 184 |
| Gambar 4.129 Detail dan refrensi “Nasi Jaha Bambu” | 185 |
| Gambar 4.130 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Nasi Jaha Bambu” | 185 |
| Gambar 4.131 “Sayur Tebu Telur” <i>fully rendered</i> | 186 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.132 Detail dan refrensi “Sayur Tebu Telur” | 187 |
| Gambar 4.133 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Sayur Tebu Telur” | 187 |
| Gambar 4.134 “Aunuve Habre” <i>fully rendered</i> | 188 |
| Gambar 4.135 Detail dan refrensi “Aunuve Habre” | 189 |
| Gambar 4.136 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan <i>props</i> “Aunuve Habre” | 189 |
| Gambar 4.137 “Bagea Pelangi” <i>fully rendered</i> | 190 |
| Gambar 4.138 Detail dan refrensi “Bagea Pelangi”..... | 191 |
| Gambar 4.139 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Bagea Pelangi” | 191 |
| Gambar 4.140 “Papeda” <i>fully rendered</i> | 192 |
| Gambar 4.141 Detail dan refrensi “Papeda” | 193 |
| Gambar 4.142 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Papeda” | 193 |
| Gambar 4.143 “Kue Lontar Stroberi” <i>fully rendered</i> | 194 |
| Gambar 4.144 Detail dan refrensi “Kue Lontar Stroberi” | 195 |
| Gambar 4.145 Desain alternatif, tampak, dan konsep penggunaan “Kue Lontar Stroberi” | 195 |
| Gambar 4.146 <i>Promo Art</i> “Little Mallow Town” dengan <i>title design</i> yang sudah dipilih | 196 |
| Gambar 4.147 <i>Props</i> makanan Kue Lontar Stroberi dalam <i>game</i> “Little Mallow Town”..... | 197 |
| Gambar 4.148 <i>Props</i> Kue Lontar Stroberi diakses dari “Buku Harian” dalam <i>game</i> | 198 |
| Gambar 4.149 <i>Props</i> yang masih “terkunci” dalam <i>game</i> “Little Mallow Town” | 198 |
| Gambar 4.150 Refrensi untuk desain <i>props</i> cendera mata “Ragam Rempah” | 200 |
| Gambar 4.151 <i>Contour line, outline, geometric shape, dan organic shape</i> untuk <i>props</i> makanan “Kerupuk Susu” | 201 |
| Gambar 4.152 <i>Unity dan variety</i> pada <i>props</i> “Bagea Pelangi” | 202 |
| Gambar 4.153 <i>Emphasis dan hierarchy</i> pada <i>props</i> “Nasi Jaha Bambu” | 203 |
| Gambar 4.154 <i>Scale dan proportion</i> untuk <i>props</i> “Kerak Telor Mata Sapi” | 203 |
| Gambar 4.155 <i>Symmetrical balance, repetition, dan proximity</i> pada <i>props</i> “Gegicak” | 204 |
| Gambar 4.156 <i>Asymmetrical balance</i> pada <i>props</i> “Tas Noken” | 205 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.157 <i>Rhythm</i> dan <i>movement</i> pada “Boneka Kakap” | 206 |
| Gambar 4.158 Warna analogus pada <i>props</i> “Kerak Telor Mata Sapi” dan “Sate Lilit” | 207 |
| Gambar 4.159 <i>Overlay</i> warna oranye pada <i>props</i> “Lumpia Basah” memberi kesan yang <i>heartwarming</i> (hangat) | 207 |
| Gambar 4.160 <i>Props</i> “Korek Api” dengan <i>visual style caricaturism</i> “Little Mallow Town” dan korek api asli | 208 |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 4.1 Tabel panduan untuk daftar <i>props</i> cendera mata | 105 |
| Tabel 4.2 Tabel panduan untuk daftar <i>props</i> makanan | 144 |

