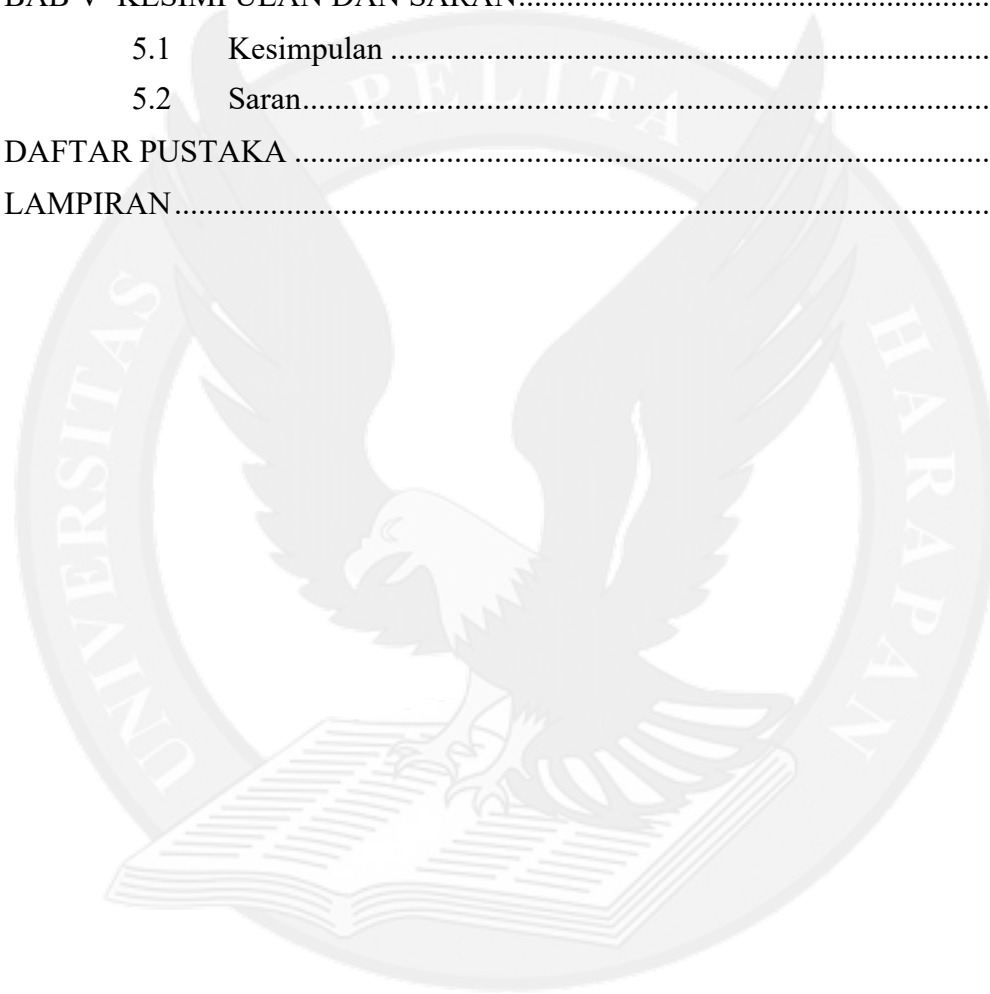


## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	
ABSTRAK .....	V
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan .....	8
1.5 Manfaat .....	9
1.5.1 Untuk Keilmuan .....	9
1.5.2 Untuk Masyarakat .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Analisis Teori .....	10
2.1.1 <i>Environment Design</i> .....	10
2.1.2 <i>Environment Art</i> .....	25
2.1.3 <i>Staging</i> .....	42
2.1.4 <i>Isometric Projection</i> .....	46
2.1.5 <i>Game Sprites</i> .....	48
2.1.6 Struktur Cerita <i>Freytag's Pyramid</i> .....	49
2.2 Analisis Konsep .....	51
2.2.2 Studi Kasus: <i>Genshin Impact (2020)</i> .....	51
2.2.3 Studi Kasus: <i>The Art of Monsters University (2013)</i> .....	67
2.2.4 Media.....	85

2.2.5	Konteks .....	91
BAB III METODE PERANCANGAN.....		109
3.1	Waktu dan Tempat Perancangan.....	109
3.1.1	Studi Pustaka.....	109
3.1.1	Studi Wawancara .....	109
3.2	Strategi Perancangan.....	109
3.2.1	Riset.....	110
3.2.2	Analisis Data .....	110
3.2.3	Proses Kreatif.....	111
3.2.4	Perancangan .....	111
3.2.5	Hasil Akhir .....	111
3.3	Analisis Data .....	111
3.3.1	Studi Wawancara .....	112
3.3.2	Latar Belakang “The Traveller”.....	113
3.3.3	Latar Dunia.....	117
3.4	Target Audiens .....	118
3.4.1	Analisis Demografis dan Geografis .....	118
3.4.2	Analisis Psikografis.....	119
3.5	Kesimpulan .....	119
BAB IV PERANCANGAN .....		120
4.1	Strategi Kreatif.....	120
4.1.1	<i>Keywords</i> Konten Cerita .....	120
4.1.2	<i>Keywords</i> Visual .....	122
4.1.3	<i>Moodboard</i> Visual .....	125
4.2	Studi Visual.....	127
4.2.1	<i>Style</i> Desain Latar ( <i>Concept Art</i> ) .....	128
4.2.2	<i>Style</i> Desain Latar ( <i>Game Sprites</i> ).....	129
4.2.3	Proporsi Bangunan.....	129
4.2.4	<i>Style Mood Painting</i> .....	130
4.3	Konsep Desain .....	131
4.3.1	<i>Traditional Houses of Sumatera</i> .....	132
4.3.2	<i>Mediterranean Architecture</i> .....	132
4.3.3	<i>Heartwarming</i> .....	133
4.4	Proses dan Hasil Perancangan .....	137

4.4.1	<i>Environment Design</i> .....	137
4.4.2	<i>Environment Art</i> .....	176
4.4.3	<i>Key Art</i> .....	191
4.4.4	<i>Promo &amp; Cover Art</i> .....	195
4.4.5	<i>Title Design</i> .....	197
4.4.6	<i>Staging Game Looks</i> .....	198
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		201
5.1	Kesimpulan.....	201
5.2	Saran.....	202
DAFTAR PUSTAKA.....		203
LAMPIRAN.....		1



## DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 2.1.1.1.1.1 Contoh bentuk yang baik dalam <i>game BioShock</i> .....	12
Gambar 2.1.1.1.1.2 Contoh ruang kosong yang baik dalam <i>game Mirror's Edge</i>	12
Gambar 2.1.1.1.2.1 <i>Line</i> yang <i>sketchy</i> dalam <i>game Borderlands</i> .....	14
Gambar 2.1.1.1.2.2 <i>Line</i> yang halus dalam <i>game Doraemon Story of Seasons</i> ....	14
Gambar 2.1.1.1.3.1 Contoh variasi <i>size</i> dalam <i>game Assassin's Creed II</i> .....	15
Gambar 2.1.1.1.4.1 Contoh warna untuk <i>emphasis</i> dalam <i>game Mirror's Edge</i> ..	15
Gambar 2.1.1.1.5.1 Contoh <i>texture</i> yang beragam dalam <i>game Disco Elysium</i> ...	16
Gambar 2.1.1.2.1.1 <i>Unity</i> pada kota Beauclair dalam <i>game The Witcher III</i> .....	18
Gambar 2.1.1.2.1.2 <i>Unity</i> pada bangunan dalam <i>game The Witcher III</i> .....	18
Gambar 2.1.1.2.2.1 Contoh <i>hierarchy</i> dalam <i>game The Elder Scrolls IV</i> .....	19
Gambar 2.1.1.2.3.1 Contoh <i>proportion</i> dalam <i>game Dark Souls III</i> .....	19
Gambar 2.1.1.2.4.1 Contoh <i>balance</i> dalam <i>game Doraemon Story of Seasons</i> ...	21
Gambar 2.1.1.2.5.1 Contoh perbandingan <i>scale</i> dalam <i>game The Witcher III</i> ....	22
Gambar 2.1.1.2.6.1 Contoh <i>emphasis</i> melalui kontras dalam <i>Borderlands 3</i> .....	23
Gambar 2.1.1.2.7.1 <i>Rhythm and movement</i> dalam <i>Assasin's Creed Unity</i> .....	24
Gambar 2.1.1.2.8.1 Contoh <i>proximity and repetition</i> dalam <i>Assassin's Creed II</i>	25
Gambar 2.1.2.1.1.1 Contoh <i>classical lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	26
Gambar 2.1.2.1.2.1 Contoh <i>frontal lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	27
Gambar 2.1.2.1.3.1 Contoh <i>edge lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	27
Gambar 2.1.2.1.4.1 Contoh <i>contre jour lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	28
Gambar 2.1.2.1.5.1 Contoh <i>volumetric lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	29
Gambar 2.1.2.1.5.2 Contoh <i>volumetric lighting</i> lainnya pada <i>concept art</i> .....	29
Gambar 2.1.2.2.1.1 Contoh <i>one point perspective</i> pada <i>concept art</i> .....	30
Gambar 2.1.2.2.2.1 Contoh <i>two point perspective</i> pada <i>concept art</i> .....	30
Gambar 2.1.2.2.3.1 Contoh <i>three point perspective</i> pada <i>concept art</i> .....	31
Gambar 2.1.2.2.4.1 Contoh <i>atmospheric perspective</i> pada <i>concept art</i> .....	32

Gambar 2.1.2.3.1.1 Contoh <i>focal point</i> melalui <i>contrast</i> .....	33
Gambar 2.1.2.3.1.2 Contoh <i>focal point</i> melalui <i>isolation</i> .....	33
Gambar 2.1.2.3.1.3 Contoh <i>focal point</i> melalui <i>placement</i> .....	34
Gambar 2.1.2.3.1.4 Contoh <i>focal point</i> melalui <i>convergence</i> .....	34
Gambar 2.1.2.3.1.5 Contoh <i>focal point</i> melalui <i>the unusual</i> .....	34
Gambar 2.1.2.3.3.1 Contoh <i>rule of thirds</i> pada <i>concept art</i> .....	35
Gambar 2.1.2.4.1.1 Contoh <i>monochromatic color scheme</i> .....	36
Gambar 2.1.2.4.1.2 Contoh penggunaan warna <i>warm</i> dan <i>cool</i> .....	37
Gambar 2.1.2.4.1.3 Contoh <i>complementary color scheme</i> .....	37
Gambar 2.1.2.4.1.4 Contoh <i>analogous color scheme</i> .....	38
Gambar 2.1.2.4.1.5 Contoh <i>tetradic color scheme</i> .....	39
Gambar 2.1.2.4.1.6 Contoh <i>split-complementary color scheme</i> .....	39
Gambar 2.1.2.4.1.7 Contoh penerapan <i>color accent</i> .....	40
Gambar 2.1.2.5.1.1 Contoh perbedaan <i>mood</i> melalui <i>color</i> .....	41
Gambar 2.1.3.1 Contoh <i>mood</i> yang menyramkan dari latar .....	43
Gambar 2.1.3.2 Contoh <i>mood</i> yang menenangkan dari latar.....	43
Gambar 2.1.3.1.1 Contoh <i>medium shot</i> untuk menampilkan gestur .....	44
Gambar 2.1.3.2.1 Contoh pemisahan <i>figure-ground</i> melalui <i>value</i> .....	45
Gambar 2.1.3.2.2 Contoh gerak mata pengamat mengikuti mata karakter.....	46
Gambar 2.1.4.1 Contoh sudut pandang <i>isometric</i> pada <i>game Disco Elysium</i> .....	47
Gambar 2.1.4.2 Contoh sudut pandang <i>isometric</i> pada <i>concept art</i> .....	48
Gambar 2.1.5.1 <i>Game sprites</i> pada <i>Harvest Moon: Friends of Mineral Town</i> ....	48
Gambar 2.1.6.1 Gambar <i>Freytag's Pyramid</i> .....	49
Gambar 2.2.2.1 Gambar poster <i>game Genshin Impact</i> .....	51
Gambar 2.2.2.1.1 Gambar peta dunia Teyvat pada area Mondstadt .....	53
Gambar 2.2.2.2.1.1 <i>Shape</i> yang baik pada bentuk yang membangun objek.....	53
Gambar 2.2.2.2.1.2 Bentuk ruang kosong yang baik pada <i>arch</i> .....	54
Gambar 2.2.2.2.2.1 Contoh <i>line</i> yang membawa kesan <i>movement</i> .....	55
Gambar 2.2.2.2.2.2 Contoh <i>soft edge</i> melalui penggunaan rerumputan .....	56
Gambar 2.2.2.2.3.1 <i>Size</i> yang beragam pada tiap bagian bangunan .....	57
Gambar 2.2.2.2.4.1 Warna yang menghasilkan <i>emphasis</i> pada bangunan .....	58

Gambar 2.2.2.2.5.1	Tekstur yang beragam pada material yang berbeda-beda .....	59
Gambar 2.2.2.3.1.1	<i>Unity</i> melalui kemiripan bentuk, warna, dan tekstur .....	60
Gambar 2.2.2.3.2.1	<i>Hierarchy</i> melalui tahapan bangunan-bangunan.....	61
Gambar 2.2.2.3.3.1	<i>Balance</i> yang simetris pada sebuah katedral.....	62
Gambar 2.2.2.3.4.1	Penerapan <i>scale</i> yang baik pada desain jendela.....	63
Gambar 2.2.2.3.5.1	<i>Emphasis</i> melalui kontras gelap-terang pada ruangan .....	64
Gambar 2.2.2.3.6.1	<i>Rhythm and movement</i> yang terbentuk dari bawah ke atas...	65
Gambar 2.2.2.3.7.1	<i>Proximity and repetition</i> pada keseluruhan <i>arch</i> .....	66
Gambar 2.2.3.1	Poster film <i>Monsters University (2013)</i> .....	67
Gambar 2.2.3.1.1	Gambar universitas <i>Monsters University</i> .....	68
Gambar 2.2.3.2.1	Contoh pencahayaan di siang hari pada <i>concept art</i> .....	69
Gambar 2.2.3.2.2	Contoh pencahayaan di malam hari pada <i>concept art</i> .....	70
Gambar 2.2.3.2.3	<i>Color Script</i> film <i>Monsters University</i> .....	70
Gambar 2.2.3.2.1.1	Contoh <i>classical lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	71
Gambar 2.2.3.2.2.1	Contoh <i>frontal lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	71
Gambar 2.2.3.2.3.1	Contoh <i>edge lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	72
Gambar 2.2.3.2.4.1	Contoh <i>contre jour lighting</i> pada <i>concept art</i> .....	73
Gambar 2.2.3.3.1	Contoh perspektif <i>one point</i> pada <i>concept art</i> .....	74
Gambar 2.2.3.3.2	Contoh perspektif <i>two point</i> pada <i>concept art</i> .....	74
Gambar 2.2.3.4.1.1	Contoh <i>focal point</i> melalui <i>contrast</i> dan <i>placement</i> .....	75
Gambar 2.2.3.4.1.2	Contoh <i>focal point</i> melalui <i>convergence</i> dan <i>placement</i> .....	76
Gambar 2.2.3.4.2.1	Contoh <i>unity</i> yang baik pada <i>concept art</i> .....	77
Gambar 2.2.3.4.2.2	Contoh <i>rhythm</i> dan <i>movement</i> pada <i>concept art</i> .....	78
Gambar 2.2.3.4.3.1	Contoh <i>rule of thirds</i> pada <i>concept art</i> .....	79
Gambar 2.2.3.5.1	Contoh skema monokromatis pada <i>concept art</i> .....	80
Gambar 2.2.3.5.2	Contoh skema <i>triadic</i> pada <i>concept art</i> .....	81
Gambar 2.2.3.5.3	Contoh penerapan <i>accent color</i> pada <i>concept art</i> .....	82
Gambar 2.2.3.6.1	Contoh kesan hangat melalui warna jingga terang.....	82
Gambar 2.2.3.7.1	Contoh <i>staging</i> pada <i>concept art</i> .....	83
Gambar 2.2.3.7.2	Contoh <i>leading the eye</i> pada <i>concept art</i> .....	85
Gambar 2.2.5.2.1	Gambar Gunung Kerinci di Jambi .....	93

Gambar 2.2.5.2.2 Gambar Danau Toba di Sumatera Utara .....	93
Gambar 2.2.5.3.1.1 Gambar rumah Krong Bade dari Aceh.....	95
Gambar 2.2.5.3.2.1 Gambar rumah Bolon dari Sumatera Utara.....	96
Gambar 2.2.5.3.3.1 Gambar rumah Lontiok dari Riau .....	97
Gambar 2.2.5.3.4.1 Gambar rumah Belah Bubung dari Kepulauan Riau.....	98
Gambar 2.2.5.3.5.1 Gambar rumah Gadang dari Sumatera Barat .....	99
Gambar 2.2.5.3.6.1 Gambar rumah Kajang Leko dari Jambi .....	100
Gambar 2.2.5.3.7.1 Gambar rumah Umeak Potong Jang dari Rejang .....	101
Gambar 2.2.5.3.8.1 Gambar rumah Limas dari Sumatera Selatan.....	102
Gambar 2.2.5.3.9.1 Gambar rumah Panggung dari Bangka Belitung.....	103
Gambar 2.2.5.3.10.1 Gambar rumah Nuwo Sesat dari Lampung .....	104
Gambar 2.2.5.4.1 Contoh gaya arsitektur Mediterania .....	107
Gambar 4.1.1.1 <i>Concept maps</i> pencarian <i>keywords</i> konten cerita.....	120
Gambar 4.1.2.1 <i>Concept maps</i> pencarian <i>keywords</i> kata <i>traditional houses</i> .....	122
Gambar 4.1.2.2 <i>Concept maps</i> pencarian <i>keywords</i> dari kata <i>90's architecture</i> .....	123
Gambar 4.1.2.3 <i>Concept maps</i> pencarian <i>keywords</i> dari kata <i>friendship</i> .....	124
Gambar 4.1.3.1 <i>Visual moodboard</i> keyword <i>traditional houses of Sumatera</i> ....	125
Gambar 4.1.3.2 <i>Visual moodboard</i> untuk keyword <i>Mediterranean architecture</i> .....	126
Gambar 4.1.3.3 <i>Visual moodboard</i> untuk keyword <i>heartwarming</i> .....	127
Gambar 4.2.1.1 Referensi <i>style</i> untuk <i>concept art</i> .....	128
Gambar 4.2.2.1 Referensi <i>style</i> untuk <i>game sprites</i> .....	129
Gambar 4.2.3.1 Referensi proporsi desain bangunan .....	130
Gambar 4.2.4.1 Referensi <i>mood painting</i> .....	131
Gambar 4.3.1 Contoh desain bangunan butik .....	133
Gambar 4.3.2 Gambar <i>breakdown</i> dengan sketsa awal desain butik.....	135
Gambar 4.3.3 Gambar <i>mood painting</i> untuk butik .....	136
Gambar 4.4.1.1.1 Gambar peta .....	137
Gambar 4.4.1.2.1 <i>Game sprites</i> bangunan butik .....	139
Gambar 4.4.1.2.2 Gambar desain bangunan butik lengkap .....	144
Gambar 4.4.1.3.1 <i>Game sprites</i> bangunan kafe .....	145
Gambar 4.4.1.3.2 Gambar desain bangunan kafe lengkap.....	148

Gambar 4.4.1.4.1 <i>Game sprites</i> bangunan perpustakaan .....	148
Gambar 4.4.1.4.2 Gambar desain bangunan perpustakaan lengkap .....	152
Gambar 4.4.1.5.1 <i>Game sprites</i> bangunan rumah tinggal.....	152
Gambar 4.4.1.5.2 Gambar desain bangunan rumah tinggal lengkap .....	155
Gambar 4.4.1.6.1 <i>Game sprites</i> bangunan toko serba ada .....	155
Gambar 4.4.1.6.2 Gambar desain bangunan toko serba ada lengkap .....	158
Gambar 4.4.1.7.1 <i>Game sprites</i> bangunan klinik.....	158
Gambar 4.4.1.7.2 Gambar desain bangunan klinik lengkap .....	161
Gambar 4.4.1.8.1 <i>Game sprites</i> bangunan rumah pemain .....	161
Gambar 4.4.1.8.2 Gambar desain bangunan rumah pemain lengkap.....	164
Gambar 4.4.1.9.1 <i>Game sprites</i> bangunan tempat penginapan.....	164
Gambar 4.4.1.9.2 Gambar desain bangunan tempat penginapan lengkap .....	167
Gambar 4.4.1.10.1 <i>Game sprites</i> bangunan rumah tinggal wali kota .....	168
Gambar 4.4.1.10.2 Gambar desain bangunan rumah tinggal wali kota lengkap	171
Gambar 4.4.1.11.1 <i>Game sprites</i> bangunan museum.....	171
Gambar 4.4.1.11.2 Gambar desain bangunan museum lengkap .....	175
Gambar 4.4.2.1.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk butik .....	177
Gambar 4.4.2.2.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk kafe.....	179
Gambar 4.4.2.3.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk perpustakaan .....	180
Gambar 4.4.2.4.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk rumah tinggal .....	182
Gambar 4.4.2.5.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk toko serba ada .....	183
Gambar 4.4.2.6.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk klinik .....	184
Gambar 4.4.2.7.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk rumah pemain.....	186
Gambar 4.4.2.8.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk tempat penginapan .....	187
Gambar 4.4.2.9.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk rumah tinggal wali kota .....	188
Gambar 4.4.2.10.1 Gambar <i>mood painting</i> untuk museum .....	189
Gambar 4.4.3.1.1 Gambar <i>key art</i> 1 .....	191
Gambar 4.4.3.1.2 Gambar sketsa alternatif <i>key art</i> 1 .....	192
Gambar 4.4.3.2.1 Gambar <i>key art</i> 2 .....	193
Gambar 4.4.3.2.2 Gambar sketsa alternatif <i>key art</i> 2.....	194
Gambar 4.4.4.1 Gambar <i>promo art</i> .....	195



Gambar 4.4.4.2 Gambar <i>cover art</i> .....	196
Gambar 4.4.5.1 Gambar logo <i>title design</i> .....	197
Gambar 4.4.5.2 Gambar alternatif logo <i>title design</i> .....	197
Gambar 4.4.6.1 Gambar <i>staging</i> karakter dan <i>background</i> .....	198
Gambar 4.4.6.2 Penerapan <i>leading the eye</i> pada <i>game</i> .....	199
Gambar 4.4.6.3 Penerapan <i>leading the eye</i> pada museum.....	200



## DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran A Wawancara Tertulis dengan Gabrielle Cheryl.....	A-1
Lampiran B Sketsa Awal dan <i>Breakdown</i> Perancangan Desain Bangunan.....	B-1

