

## ABSTRAK

Giovanno Amin (01023180064)

### **PERANCANGAN DESAIN LATAR DALAM FIKSI FANTASI “ANTAPURA”**

(xvii + 167 halaman: 142 gambar; 5 tabel; 1 lampiran)

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak kebudayaan dan keindahan yang beragam, tetapi kenyataannya dengan perkembangan zaman kebanyakan masyarakat Indonesia terutama anak muda mulai melupakan atau tidak tertarik dengan budaya tersebut. Penyebab dari ketidaktertarikan ini disebabkan oleh banyaknya pengaruh budaya dari luar dan juga cara penyampaian yang membosankan. Hal ini merupakan alasan Antapura dibentuk dimana menggabungkan dunia *action fantasy* dengan kebudayaan-kebudayaan dan keindahan alam di Indonesia. Hasil perancangan Antapura ini diharapkan dapat memberikan rasa penasaran dan pengetahuan mengenai budaya-budaya Indonesia. Dalam perancangan metode yang digunakan merupakan metode studi pustaka yang didapatkan dari informasi dalam bentuk fisik ataupun daring. Hasil dari perancangan tugas akhir adalah buku konsep visual dan trailer animasi. Penulis menggunakan dua kata kunci yang membantu dalam merancang konsep latar Antapura (1) *ethnicity* yang memperlihatkan kebudayaan di Indonesia dalam desain, (2) *Utopia* yang mengarah pada bentuk konsep arsitektur yang terdapat dalam dunia Antapura.

Referensi: 46 (1996 – 2022)

Kata kunci: Konsep latar, Arsitektur, *Visual Storytelling*, Indonesia

## **ABSTRACT**

Giovanno Amin (01023180064)

### **ENVIRONMENT CONCEPT DESIGN IN FANTASY FICTION “ANTAPURA”**

(xvii + 167 page: 142 figures; 5 tables; 1 appendices)

*Indonesia is an archipelagic country with many cultures and diverse natural wonders, but with the passage of time, the majority of Indonesians, particularly young people, have begun to forget or be uninterested in this culture. The many cultural influences from outside, as well as the boring delivery method, are the causes of this disinterest. This is why Antapura was created, combining the world of action fantasy with Indonesia's cultures and natural beauty. The results of this Antapura design are expected to pique people's interest and provide them with information about Indonesian cultures. A literature study method was used to design the method, which was obtained from information in physical or electronic form. Visual concept books and animated trailers are the end results of the final project design. The author employs two keywords to aid in the creation of the Antapura background concept: (1) ethnicity, which reflects Indonesian culture in the design, and (2) utopia, which leads to the architectural concepts found in the world of Antapura.*

*References: 46 (1996 – 2022)*

*Keywords: Environment Concept, Architecture, Visual Storytelling, Indonesia*