

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Tujuan.....	8
1.5. Manfaat.....	8
1.5.1. Untuk Keilmuan	8
1.5.2. Untuk Masyarakat	8
BAB II PEMBAHASAN TEORI DAN KONSEP	9
2.1. Pembahasan Teori	9
2.1.1. Basic of Art	9
2.1.1.1. Inspiration.....	9
2.1.1.2. Using Reference	11
2.1.1.3. Sketching	13
2.1.2. Composition and Concept	16
2.1.2.1. Rhythmn	17
2.1.2.2. Movement.....	20
2.1.2.3. Emotions.....	23
2.1.2.4. Massing.....	25
2.1.2.5. Rule of Third	26
2.1.2.6. Leading Lines	27
2.1.2.7. Framing.....	28
2.1.2.8. Rule of Odds.....	28
2.1.3. <i>Value, Light, and Shadow</i>	28
2.1.3.1. Highlight.....	29
2.1.3.2. Shadows.....	29
2.1.3.3. Choose your light	30
2.1.3.4. Leading the eye with value and shape	30
2.1.3.5. Type of light	32
2.1.4. Color Theory	35

2.1.4.1.	Color Variables.....	35
2.1.4.2.	Color Schemes.....	36
2.1.5.	Basic Perspective.....	37
2.1.5.1.	Linear Perspective.....	37
2.1.5.2.	The horizon line.....	38
2.1.5.3.	The vanishing point.....	38
2.1.5.4.	One Point Perspective.....	38
2.1.5.5.	Two point perspective.....	39
2.1.5.6.	Three point perspective.....	40
2.1.5.7.	Atmospheric Perspective.....	40
2.1.6.	Distance, Depth, dan Scale.....	42
2.1.7.	<i>Mood</i> and Drama.....	42
2.1.8.	Architectural Details.....	44
2.1.9.	Seasonal Variation.....	45
2.1.10.	Weather and Time of day.....	45
2.1.10.1.	Night.....	46
2.1.10.2.	Sunrise or Sunset.....	46
2.1.10.3.	Afternoon.....	47
2.1.10.4.	Snowfall.....	48
2.1.10.5.	Weather Variation.....	48
2.1.11.	Element of Landscape.....	52
2.1.11.1.	Skies and Clouds.....	52
2.1.11.2.	Mountain and Caves.....	53
2.1.11.3.	Forest, Trees, Foliage.....	54
2.1.12.	Fungsi, Konstruksi, dan Bentuk Arsitektur.....	55
2.1.12.1.	Fungsi dan Bentuk.....	55
2.1.12.2.	Konstruksi dan Bentuk.....	57
2.1.12.3.	Studi Tipe Dasar Denah.....	59
2.2.	Analisis Konsep.....	60
2.2.1.	Studi Kasus: Avatar the Last Airbender (2005).....	60
2.2.1.1.	Cultural Architecture.....	63
2.2.2.	Media.....	71
2.2.2.1.	Concept Art.....	71
2.2.2.2.	3D Animation.....	72
2.2.3.	Konteks.....	74
2.2.3.1.	Latar Belakang Kebudayaan.....	74
BAB III	METODE PENELITIAN.....	75
3.1.	Waktu dan Tempat Studi Perancangan.....	75
3.1.1.	Studi Pustaka.....	75
3.2.	Strategi Perancangan.....	76
3.3.	Analisis Data.....	78
3.3.1	Studi Pustaka.....	78
3.3.1.1	Indonesian Heritage (Buku edisi ke-enam) : Arsitektur... 79	79

3.3.2	Analisis “Antapura”	80
3.3.2.1	Cerita Antapura	80
3.3.2.2	Dunia Antapura	82
3.3.2.3	Sihir dalam dunia Antapura	86
3.3.3	Target Audiens.....	87
3.3.3.1	Demographic Segmentation	87
3.3.3.2	Psychographic Segmentation	88
3.3.3.3	Behavioral Segmentation	88
BAB IV	PERANCANGAN.....	89
4.1.	Strategi Kreatif	89
4.1.1	Mind Map	89
4.1.2	Keyword Visual	91
4.1.3	Moodboard Keyword Visual	92
4.1.4	Moodboard Target Audiens	93
4.2.	Studi Visual	94
4.3.	Konsep Desain.....	99
4.4.	Proses dan Hasil Rancangan	105
4.4.1	Sketsa dan Konsep latar	105
4.4.1.1	Kerajaan Am Bora	105
4.4.1.2	Istana Am Bora	114
4.4.1.3	Konsep bangunan Am Bora	121
4.4.1.4	Konsep Kerajaan Ligor.....	124
4.4.1.5	Konsep Hutan Ligor	129
4.4.1.6	Konsep Haur - Desa Sakar	131
4.4.1.7	Konsep Rawa Haur	134
4.4.1.8	Konsep Tarang	136
4.4.1.9	Konsep Pulau Aroo – Suku Krau.....	139
4.4.1.10	Konsep Kerajaan Ula	140
4.4.2	Ilustrasi latar animasi Antapura	141
4.4.2.1	Adegan Kerajaan Am Bora.....	142
4.4.2.2	Adegan Hutan	148
4.4.3	Promo / Cover Art	162
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	163
5.1.	Kesimpulan.....	163
5.2	Saran.....	164
	DAFTAR PUSTAKA.....	165
	LAMPIRAN.....	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Natural Rhythm	11
Gambar 2.2 Plein Air Sketching	13
Gambar 2.3 rough sketch dan Worked-up sketch, Rob Alexander	14
Gambar 2.4 Hasil sketsa greyscale dan full render painting	15
Gambar 2.5 trees in composition	17
Gambar 2.6 good example and bad example of composition	19
Gambar 2.7 example of movement	21
Gambar 2.8 example of movement	22
Gambar 2.9 example of movement	23
Gambar 2.10 Emotion in Composition	24
Gambar 2.11 example of massing	25
Gambar 2.12 example of massing	26
Gambar 2.13 Ivan Shiskin, Morning in a pine forest	27
Gambar 2.14 John Singer Sargent, Paul Helleu Sketching His Wife	27
Gambar 2.15 Pierre Bonnard, Open Window Towards the Seine	28
Gambar 2.16 Moving and trapping the eye	31
Gambar 2.17 Moving and trapping the eye	31
Gambar 2.18 Moving and trapping the eye	32
Gambar 2.19 Contoh Backlighting	33
Gambar 2.20 Contoh top lighting	33
Gambar 2.21 Contoh volumetric lighting	34

Gambar 2.22 contoh classical lighting	35
Gambar 2.23 Gustave Caillebotte, “Le pont de l’Europe,” 1876.....	39
Gambar 2.24 Gustave Caillebotte, Paris Street, Rainy Day, 1877. Art Institute of Chicago.....	40
Gambar 2.25 Kathleen Hudson, “Sky Study, Moraine Valley,” oil on linen panel, 8 x 8 in., Plein air	41
Gambar 2.26 Atmospheric perspective in painting.....	41
Gambar 2.27 Obscuring and suggesting	42
Gambar 2.28 Cast shadow to create drama	43
Gambar 2.29 Darkness and Mysteries	43
Gambar 2.30 Street.....	44
Gambar 2.31 Struktur pilar	45
Gambar 2.32 Night Scene	46
Gambar 2.33 Troll Bridge.....	47
Gambar 2.34 Konsep berdasarkan suasana.....	48
Gambar 2.35 Snow Mountain	48
Gambar 2.36 Apocalyptic scene Unreal Engine 5 Lumen.....	50
Gambar 2.37 Flight Delayed.....	50
Gambar 2.38 Date night	51
Gambar 2.39 Magnetic Storm Catcher.....	52
Gambar 2.40 Landscapes	53
Gambar 2.41 Cat is yelling at me_fin	53
Gambar 2.42 Jinji’s Grotto.....	54

Gambar 2.43 fungsi dan bentuk	55
Gambar 2.44 Fungsi dan bentuk	56
Gambar 2.45 Konstruksi dan bentuk.....	57
Gambar 2.46 Contoh konstruksi Masif	58
Gambar 2.47 Contoh Konstruksi Rangka	59
Gambar 2.48 Contoh Konstruksi Campuran.....	59
Gambar 2.49 Studi tipe dasar denah	60
Gambar 2.50 Studi tipe dasar denah	60
Gambar 2.51 Avatar Air Temple Inspiration	64
Gambar 2.52 Air Temple arched bridges (.....	65
Gambar 2.53 Western Air Temple	65
Gambar 2.54 Fire Lord's Throne room concept	66
(Sumber: Elsa Garagarza, 2010)	66
Gambar 2.55 Fire Lord's Throne room.....	67
Gambar 2.56 Fire Nation volcanic Landscape.....	67
Gambar 2.57 Northern Water Tribe Palace.....	68
Gambar 2.58 Northern Water Tribe	69
Gambar 2.59 Great Wall of China as Inspiration.....	70
Gambar 2.60 The Forbidden City as Earth Kingdom Capital.....	71
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan.....	76
Gambar 3.2 Rumah orang jawa.....	79
Gambar 3.3 Peta Dunia Antapura.	82
Gambar 4.1 Keywords Mindmap.....	90

Gambar 4.2 Keywords Mindmap.....	91
Gambar 4.3 Moodboard keyword ethnicity	92
Gambar 4.4 Moodboard keyword utopia	93
Gambar 4.5 moodboard target audiens	94
Gambar 4.6 League of Legend - RISE 3d Environment.....	95
Gambar 4.7 Riot Games - Arcane	95
Gambar 4.8 Arcane – Piltover.....	96
Gambar 4.9 Arcane – Piltover interior design	97
Gambar 4.10 Arcane City of Zaun	97
Gambar 4.11 Arcane City of Zaun.....	98
Gambar 4.12 Jinx in different mood and environment	99
Gambar 4.13 Antapura - Konsep Istana Kerajaan	100
Gambar 4.15 Konsep istana kerajaan Am bora.....	103
Gambar 4.16 Antapura - Konsep Kerajaan	104
Gambar 4.17 Antapura – Konsep final Kerajaan Am Bora	105
Gambar 4.18 Sketsa konsep kerajaan Am Bora.....	105
Gambar 4.19 Sketsa konsep kerajaan Am Bora.....	106
Gambar 4.20 Sketsa konsep kerajaan Am Bora.....	107
Gambar 4.21 Sketsa 3d kerajan Am Bora.....	108
Gambar 4.22 Sketsa konsep kerajaan Am Bora.....	108
Gambar 4.23 Sketsa konsep kerajaan Am Bora.....	109
Gambar 4.24 Sektsa konsep kerajaan Am Bora.....	109
Gambar 4.25 Sketsa konsep kerajaan Am Bora.....	110

Gambar 4.26 konsep wilayah kerajaan Am Bora.....	111
Gambar 4.27 konsep kerajaan Am Bora	111
Gambar 4.28 3d base kerajaan Am Bora	112
Gambar 4.29 3d Konsep final kerajaan Am Bora	114
Gambar 4.30 Konsep <i>greyscale interior</i> istana Am Bora.....	114
Gambar 4.31 Konsep <i>interior</i> istana Am Bora	116
Gambar 4.32 Konsep istana Am Bora	117
Gambar 4.34 Konsep berwarna istana Am Bora.....	118
Gambar 4.35 Konsep denah Istana Am Bora.....	119
Gambar 4.36 Konsep denah Istana Am Bora.....	120
Gambar 4.37 Konsep awal rumah masyarakat biasa	121
Gambar 4.38 Konsep awal bangunan kerajaan Am bora.....	121
Gambar 4.39 Konsep pos pertahanan Am Bora.....	122
Gambar 4.40 Konsep alternatif bangunan Am Bora.....	123
Gambar 4.41 Konsep bangunan kerajaan Ligor.....	124
Gambar 4.42 Konsep Istana kerajaan Ligor.....	125
Gambar 4.43 Konsep istana kerajaan Ligor	126
Gambar 4.44 Konsep Istana Ligor berwarna dan referensi.....	127
Gambar 4.45 Sketch dan visualisasi awal Ligor	128
Gambar 4.46 Konsep awal hutan hujan Ligor	129
Gambar 4.47 konsep final hutan hujan Ligor.....	130
Gambar 4.48 Konsep bangunan desa Sakar	131
Gambar 4.49 Konsep berwarna bangunan desa Sakar	132

Gambar 4.50 Visualisasi desa Sakar	133
Gambar 4.51 Detail pada konsep desa Sakar	134
Gambar 4.52 Sketsa konsep rawa	135
Gambar 4.53 konsep final rawa	136
Gambar 4.54 Referensi konsep bangunan Tarang	136
Gambar 4.55 Referensi material bangunan Tarang.....	137
Gambar 4.56 Penempatan lokasi pusat perdagangan.....	138
Gambar 4.57 Visualisasi suasana pulau Tarang.....	138
Gambar 4.58 Visualisasi suasana suku Krau	139
Gambar 4.59 Visualisasi konsep kerajaan di pulau Ula.....	140
Gambar 4.60 Latar depan gerbang Am Bora	142
Gambar 4.61 Gerbang Utama Kerajaan Am Bora	143
Gambar 4.62 Bagian dalam kerajaan Am Bora	144
Gambar 4.63 Kebakaran besar kerajaan Am Bora.....	145
Gambar 4.64 Reruntuhan kerajaan Am Bora.....	146
Gambar 4.65 Ruang takhta Istana kerajaan Am Bora.....	147
Gambar 4.66 Latar hutan munculnya sosok misterius	148
Gambar 4.67 Rumah terlantar di dalam hutan	149
Gambar 4.68 Bagian dalam kabin.....	150
Gambar 4.70 Latar adegan pertarungan Mong Simo	153
Gambar 4.71 Latar adegan pertarungan Kama dan Nala	154
Gambar 4.72 Referensi pencahayaan menggunakan 3d	155
Gambar 4.73 Latar pertemuan Kama dan Barong	155

Gambar 4.74 Latar hutan kedatangan Wong Ala.....	157
Gambar 4.75 Latar adegan pertarungan Mong Simo.....	157
Gambar 4.76 Latar pertarungan final Kama dan Wong Ala.....	158
Gambar 4.77 Bentuk pohon yang saling berlawanan.....	159
Gambar 4.78 Latar pohon yang digambarkan dari bawah.....	160
Gambar 4.79 <i>Promo Art</i> Antapura.....	162



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Perancangan Sketsa Isometris Istana Am Bora.....	115
Tabel 4.2. Penggunaan Referensi pada Ekplorasi Konsep Istana Am Bora	118
Tabel 4.3. Penggunaan Referensi pada Konsep Pos Pertahanan Am Bora.....	123
Tabel 4.4. Perancangan Konsep Bangunan Kerajaan Ligor	125
Tabel 4.5. Perancangan Konsep Kerajaan di Pulau Ula.....	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar Monitoring Bimbingan.....A1-A10

