

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II.....	7
PEMBAHASAN TEORI DAN KONSEP.....	7
2.1 Pembahasan Teori.....	7
2.1.1 The Five Phases of The Silver Way: Character Design.....	7
2.1.2 Phase 1: Story.....	7
2.1.3 Phase 2: Gesture.....	18
2.1.4 Phase 3: Design.....	32
2.1.5 Phase 4: Form.....	57
2.1.6 Phase 5: Details.....	63
2.2 Pembahasan Konsep.....	96
2.2.1 Studi Kasus: Karakter Aang dalam Avatar: The Last Airbender the Art of the Animated Series.....	96
2.2.2 Media.....	99

2.2.3	Konteks.....	100
BAB III	103
METODE PERANCANGAN	103
3.1	Waktu dan Tempat Studi Perancangan	103
3.1.1	Studi Pustaka.....	103
3.2	Strategi Perancangan	104
3.3	Analisis Data.....	106
3.3.1	Analisis Cerita Antapura.....	106
3.3.2	Analisis Data Studi Pustaka	108
3.4	<i>Target Audience</i>	109
3.4.1	Demografis.....	109
3.4.2	Geografis	109
3.4.3	Psikografis	109
3.4.4	Sosiografis	109
BAB IV	111
PERANCANGAN	111
4.1	Strategi Kreatif	111
4.1.1	Keywords Cerita	111
4.1.2	Keywords Visual	113
4.1.3	Moodboard Visual.....	115
4.2	Studi Visual.....	116
4.3	Konsep Desain.....	117
4.3.1	Adventurous.....	117
4.3.2	Ethnicity	118
4.3.3	Visual Development	118
4.4	Proses dan Hasil Rancangan.....	123
4.4.1	Desain Karakter	123
4.4.2	Key Art.....	168
4.4.3	Promo Art.....	173
BAB V	175
KESIMPULAN DAN SARAN	175
5.1	Kesimpulan.....	175

5.2	Saran	176
	Daftar Pustaka	178
	LAMPIRAN	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.2.1.	Diagram Three Act Structure.	9
Gambar 2.1.2.1.1.1	Karakter hero.	10
Gambar 2.1.2.1.2.1	Karakter sidekick.	11
Gambar 2.1.2.1.3.1	Karakter mentor.	12
Gambar 2.1.2.1.4.1	Karakter villain.	13
Gambar 2.1.2.1.5.1	Karakter henchman.	14
Gambar 2.1.2.1.6.1	Karakter antihero.	15
Gambar 2.1.2.1.7.1	Karakter sex appeal.	16
Gambar 2.1.2.1.8.1	Karakter caretaker.	17
Gambar 2.1.2.1.9.1	Animal companion.	18
Gambar 2.1.3.1.1	Karakter berbasis bentuk lingkaran.	20
Gambar 2.1.3.1.2	Karakter berbasis bentuk kotak.	21
Gambar 2.1.3.1.3	Karakter berbasis bentuk segitiga.	21
Gambar 2.1.3.2.1	Kontras pada karakter yang dihasilkan dari bentuk dasarnya. ...	22
Gambar 2.1.3.2.2	Variasi bentuk dasar yang diterapkan pada satu konsep karakter yang sama.	23
Gambar 2.1.3.3.1	Kompleksitas bentuk pada karakter.	24

Gambar 2.1.3.4.1 Kontinuitas bentuk pada karakter desain Big Hero 6 oleh Shiyoon.....	25
Gambar 2.1.3.5.1.Tilt pada contrapposto.....	26
Gambar 2.1.3.5.2 Flow pada gestur karakter.	27
Gambar 2.1.3.5.3 Rhythm pada keseluruhan gestur karakter.	27
Gambar 2.1.3.5.4 Perpaduan twists dan tilts pada keseluruhan gestur karakter.	28
Gambar 2.1.3.5.5 Perbedaan postur tubuh yang diberikan flow dan tidak.	29
Gambar 2.1.3.6.1 Penerapan line of action terhadap gestur pada umumnya.	30
Gambar 2.1.3.6.2 Sketsa bagian torso yang sudah dilengkapi line of action.....	30
Gambar 2.1.3.6.3 Ilustrasi tiga Langkah dalam menciptakan gestur.	31
Gambar 2.1.3.6.4 Penerapan kurva “S” dan “C” pada gestur.....	32
Gambar 2.1.4.1 Eksplorasi fitur yang lebih spesifik pada karakter.	33
Gambar 2.1.4.1.1 Sketsa tubuh pria dan wanita.....	34
Gambar 2.1.4.1.1.1 Ilustrasi otot dada (warna merah), otot perut (warna hijau), dan otot punggung (warna biru) pada pria.	35
Gambar 2.1.4.1.1.2 Ilustrasi otot leher (warna jingga), tulang selangka (warna hijau), otot perut (warna ungu), pinggul (warna merah), bagian bawah perut (warna biru muda), dan otot punggung (warna biru tua) pada wanita.....	36
Gambar 2.1.4.1.2.1 Ilustrasi otot bahu (warna merah), otot trisep (warna hijau), otot bisep (warna biru), dan otot lengan bawah (warna ungu).....	38
Gambar 2.1.4.1.3.1 Ilustrasi otot bokong (warna biru), otot paha depan (warna merah), otot paha belakang (warna hijau), dan otot betis (warna ungu).	39

Gambar 2.1.4.1.4.1 Ilustrasi bentuk tangan pria (kiri) dan tangan Wanita (kanan).	40
Gambar 2.1.4.1.5.1 Ilustrasi bentuk kaki.	40
Gambar 2.1.4.1.1 Fitur hidung, mata, dan mulut pada karakter laki-laki.	41
Gambar 2.1.4.1.2 Fitur hidung, mata, dan mulut pada karakter perempuan.....	42
Gambar 2.1.4.2.1.1 Proporsi tubuh chubby, overweight, dan obese.....	43
Gambar 2.1.4.2.2.1 Proporsi tubuh slim, skinny, dan emaciated.....	45
Gambar 2.1.4.2.3.1 Proporsi tubuh muscular.	46
Gambar 2.1.4.2.4.1 Proporsi tubuh broad.	47
Gambar 2.1.4.2.5.1 Beberapa contoh wajah repulsive.....	48
Gambar 2.1.4.4.1 Metode meregangkan rahang.	49
Gambar 2.1.4.4.2 Menambahkan garis dan detail untuk menunjukkan penuaan pada karakter.	49
Gambar 2.1.4.4.1.1 Fitur tubuh bayi dan balita.	50
Gambar 2.1.4.4.2.1 Fitur tubuh anak kecil berusia 6-12 tahun.....	51
Gambar 2.1.4.4.3.1 Fitur tubuh remaja berusia 13-19 tahun.	52
Gambar 2.1.4.4.4.1 Fitur tubuh orang dewasa berusia 20-39 tahun.	53
Gambar 2.1.4.4.5.1 Fitur tubuh middle aged 40-65 tahun.	55
Gambar 2.1.4.4.6.1 Fitur tubuh seniors 66-89 tahun.	56
Gambar 2.1.4.4.7.1 Fitur tubuh elders 90 tahun ke atas.....	57
Gambar 2.1.5.1 Pengenalan bentuk-bentuk secara menyeluruh pada karakter.....	58
Gambar 2.1.5.1.1 Character turnaround.....	59
Gambar 2.1.5.1.1.1 Character turnaround step 1.	60

Gambar 2.1.5.1.2.1 Character turnaround step 2.	60
Gambar 2.1.5.1.3.1 Character turnaround step 3.	61
Gambar 2.1.5.1.4.1 Character turnaround step 4.	62
Gambar 2.1.5.2.1 Stretch (panah merah) & squash (panah biru) pada ekspresi wajah karakter.	62
Gambar 2.1.6.1 Sentuhan terakhir pada desain karakter.....	63
Gambar 2.1.6.1.1.1 Color wheel.	64
Gambar 2.1.6.1.1.2 Skema warna primer (kiri), sekunder (tengah), tertier (kanan).	65
Gambar 2.1.6.1.2.1 Hot color.....	66
Gambar 2.1.6.1.2.2 Warm color.....	66
Gambar 2.1.6.1.2.3 Cold color.....	67
Gambar 2.1.6.1.2.4 Cool color.....	67
Gambar 2.1.6.1.2.5 Light color.....	68
Gambar 2.1.6.1.2.6 Pale color.....	68
Gambar 2.1.6.1.2.7 Dark color.....	69
Gambar 2.1.6.1.2.8 Bright color.	69
Gambar 2.1.6.1.2.1 Skema warna achromatic.	70
Gambar 2.1.6.1.2.2 Skema warna analogous.....	70
Gambar 2.1.6.1.2.3 Skema warna complementary.	70
Gambar 2.1.6.1.2.4 Skema warna clash.....	71
Gambar 2.1.6.1.2.5 Skema warna monochromatic.....	71
Gambar 2.1.6.1.2.6 Skema warna neutral.....	71

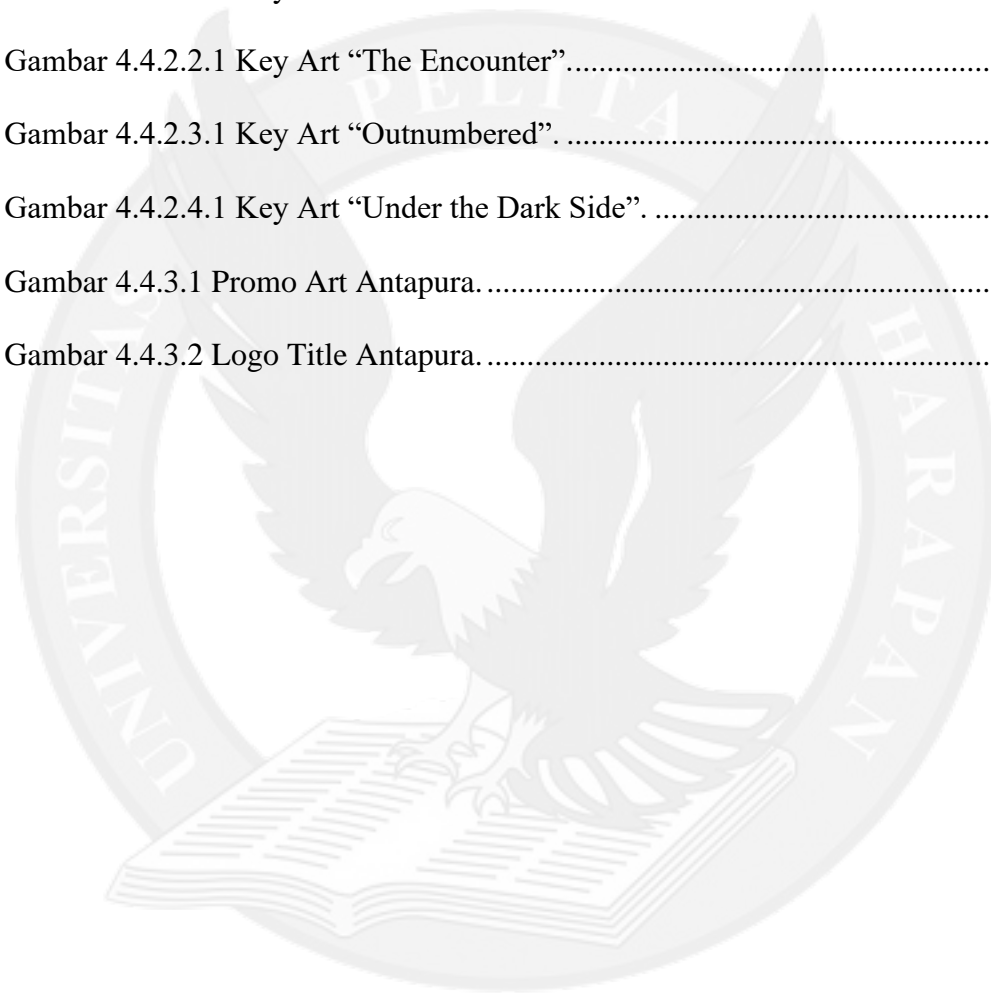
Gambar 2.1.6.1.2.7 Skema warna split complemetary.	72
Gambar 2.1.6.1.2.8 Skema warna primary.....	72
Gambar 2.1.6.1.2.9 Skema warna secondary.....	72
Gambar 2.1.6.1.2.10 Skema warna tertiary triad.	73
Gambar 2.1.6.1.4.1.1 Mood warna powerful.	74
Gambar 2.1.6.1.4.2.1 Mood warna rich.	74
Gambar 2.1.6.1.4.3.1 Mood warna romantic.	75
Gambar 2.1.6.1.4.4.1 Mood warna vital.	76
Gambar 2.1.6.1.4.5.1 Mood warna earthy.....	76
Gambar 2.1.6.1.4.6.1 Mood warna friendly.....	77
Gambar 2.1.6.1.4.7.1 Mood warna soft.....	78
Gambar 2.1.6.1.4.8.1 Mood warna moving.	78
Gambar 2.1.6.1.4.9.1 Mood warna elegant.....	79
Gambar 2.1.6.1.4.10.1 Mood warna trendy.	80
Gambar 2.1.6.1.4.11.1 Mood warna fresh.....	80
Gambar 2.1.6.1.4.12.1 Mood warna traditional.....	81
Gambar 2.1.6.1.4.13.1 Mood warna refreshing.	81
Gambar 2.1.6.1.4.14.1 Mood warna tropical.	82
Gambar 2.1.6.1.4.15.1 Mood warna classic.....	83
Gambar 2.1.6.1.4.16.1 Mood warna dependable.	83
Gambar 2.1.6.1.4.17.1 Mood warna calm.....	84
Gambar 2.1.6.1.4.18.1 Mood warna regal.....	85
Gambar 2.1.6.1.4.19.1 Mood warna magical.....	85

Gambar 2.1.6.1.4.20.1 Mood warna nostalgic.....	86
Gambar 2.1.6.1.4.21.1 Mood warna energic.....	87
Gambar 2.1.6.1.4.22.1 Mood warna subdued.	87
Gambar 2.1.6.1.4.23.1 Mood warna professional.	88
Gambar 2.1.6.1.4.24.1 Mood warna pure.	89
Gambar 2.1.6.1.4.25.1 Mood warna graphic.....	89
Gambar 2.2.1.2.1 Desain karakter Aang.	98
Gambar 2.2.1.3.1 Turnaround Aang.	98
Gambar 2.2.1.3.2 Eksplorasi ekspresi wajah Aang.....	99
Gambar 2.2.1.4.1 Penerapan warna pada Aang.	99
Gambar 3.2.1 Skema strategi perancangan.....	104
Gambar 4.1.1.1 Brainstorming kata kunci cerita menggunakan metode mind mapping.	111
Gambar 4.1.2.1 Brainstorming kata kunci visual fantasy.....	113
Gambar 4.1.2.2 Brainstorming kata kunci visual society.	114
Gambar 4.1.3.1 Moodboard keyword adventurous.....	115
Gambar 4.1.3.2 Moodboard keyword ethnicity.	115
Gambar 4.2.1 Contoh karakter dari League of Legends (kiri), Arcane (atas), & Valorant (bawah).	117
Gambar 4.3.3.1 Sketsa Kama Brawijaya.	119
Gambar 4.3.3.3 Ilustrasi pertemuan Kama dengan sang Raksasa.....	122
Gambar 4.4.1.1.1 Sketsa Konsep Awal Kama.	124
Gambar 4.4.1.1.2 Pengembangan Konsep Awal Kama.	125

Gambar 4.4.1.1.3 Eksplorasi Kostum Kama.....	126
Gambar 4.4.1.1.4 Konsep Akhir Kama Brawijaya.	127
Gambar 4.4.1.1.4 3D Modeling & Texturing Kama.	128
Gambar 4.4.1.1.4 Eksplorasi Ekspresi & Pose Kama.	129
Gambar 4.4.1.1.1.1 Eksplorasi Konsep Keris Kama.....	131
Gambar 4.4.1.1.1.2 Konsep Akhir Keris Kama.	132
Gambar 4.4.1.1.1.3 Eksplorasi Konsep Liontin Kama.	133
Gambar 4.4.1.1.1.4 Konsep Akhir Liontin Kama.	134
Gambar 4.4.1.1.1.5 Referensi Keseluruhan Konsep Kama.....	134
Gambar 4.4.1.2.1 Sketsa Konsep Mong Simo.	135
Gambar 4.4.1.2.2 Pengembangan Konsep Mong Simo dan Sketsa Mode Cindaku.	136
Gambar 4.4.1.2.3 Eksplorasi Kostum Mong Simo.	137
Gambar 4.4.1.2.4 Konsep Akhir Mong Simo.	138
Gambar 4.4.1.2.5 3D Modeling & Texturing Mong Simo.....	139
Gambar 4.4.1.2.6 Eksplorasi Ekspresi & Pose Mong Simo.	140
Gambar 4.4.1.2.7 Referensi Keseluruhan Konsep Mong Simo. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4.4.1.3.1 Sketsa Konsep Nala.....	141
Gambar 4.4.1.3.2 Eksplorasi Kostum Nala.....	142
Gambar 4.4.1.3.3 Konsep Akhir Nala.....	143
Gambar 4.4.1.3.4 3D Modeling & Texturing Nala.	144
Gambar 4.4.1.3.5 Eksplorasi Ekspresi & Pose Nala.....	145

Gambar 4.4.1.3.1.1 Eksplorasi Konsep Panah Nala.	146
Gambar 4.4.1.3.1.2 Konsep Akhir Panah Nala.	146
Gambar 4.4.1.3.6 Referensi Keseluruhan Konsep Nala.....	147
Gambar 4.4.1.4.2 Pengembangan Konsep Shakeil.	149
Gambar 4.4.1.4.3 Konsep Akhir Shakeil.	150
Gambar 4.4.1.3.4 3D Modeling & Texturing Shakeil.....	151
Gambar 4.4.1.4.5 Eksplorasi Ekspresi & Pose Shakeil.	152
Gambar 4.4.1.4.5 Referensi Keseluruhan Konsep Shakeil. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4.4.1.5.1 Sketsa Konsep Wong Ala.....	154
Gambar 4.4.1.5.2 Eksplorasi Konsep Wong Ala.	155
Gambar 4.4.1.5.3 Konsep Akhir Wong Ala.....	156
Gambar 4.4.1.5.4 3D Modeling & Texturing Wong Ala.	157
Gambar 4.4.1.5.5 Eksplorasi Ekspresi & Pose Wong Ala.	158
Gambar 4.4.1.5.6 Referensi Keseluruhan Konsep Wong Ala. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4.4.1.6.1 Sketsa Konsep Sudama.	159
Gambar 4.4.1.6.2 Eksplorasi Konsep Sudama.	160
Gambar 4.4.1.6.3 Konsep Akhir & Eksplorasi Ekspresi Sudama.....	161
Gambar 4.4.1.6.4 3D Modeling & Texturing Sudama.....	161
Gambar 4.4.1.6.5 Referensi Keseluruhan Konsep Sudama.	162
Gambar 4.4.1.7.1 Sketsa & Eksplorasi Konsep Am Bora Soldier.....	163
Gambar 4.4.1.7.2 Konsep Akhir & Eksplorasi Ekspresi Am Bora Soldier.	163

Gambar 4.4.1.7.2 3D Modeling & Texturing Am Bora Soldier.....	165
Gambar 4.4.1.8.1 Sketsa & Eksplorasi Konsep Evil Soldier.....	166
Gambar 4.4.1.8.1 Konsep Akhir & Eksplorasi Topeng Evil Soldier.....	166
Gambar 4.4.1.8.1 Konsep Akhir dan 3D Modeling Evil Soldier.....	167
Gambar 4.4.2.1.1 Key Art “Wall of Flames”.....	169
Gambar 4.4.2.2.1 Key Art “The Encounter”.....	170
Gambar 4.4.2.3.1 Key Art “Outnumbered”.....	171
Gambar 4.4.2.4.1 Key Art “Under the Dark Side”.....	172
Gambar 4.4.3.1 Promo Art Antapura.....	173
Gambar 4.4.3.2 Logo Title Antapura.....	174



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Monitoring

Bimbingan.....

