

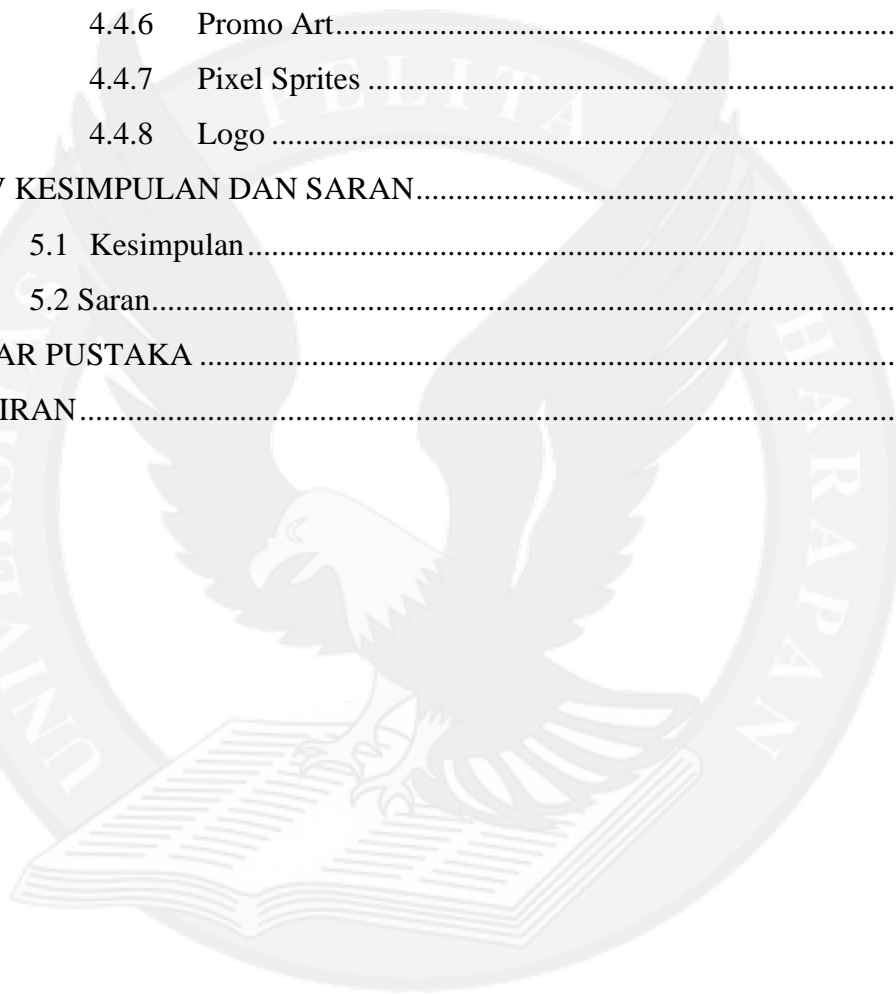
DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Pembahasan Teori.....	9
2.1.1 Principles of Art	9
2.1.2 Elements of Art	12
2.1.3 Color Theory	18
2.1.4 Composition	20
2.1.5 Character Design.....	24
2.1.6 Character Archetypes	26
2.1.7 Gestalt	27
2.1.8 Pixel Art Principles	32
2.2 Analisis Konsep.....	41
2.2.1 Studi Kasus Eastward.....	41
2.2.2 Media	45

2.2.3	Konteks	47
2.2.4	Studi Kasus <i>Assassin's Creed</i>	48
BAB III METODE PERANCANGAN.....		51
3.1	Waktu dan Tempat Perancangan	51
3.1.1	Studi Pustaka.....	51
3.1.2	Survei	51
3.2	Strategi Perancangan	52
3.2.1	Riset	53
3.2.2	Analisa Data.....	53
3.2.3	Proses Kreatif.....	53
3.2.4	Perancangan	53
3.2.5	Hasil Akhir.....	54
3.3	Analisis Cerita	54
3.3.1	Sinopsis <i>The Tale of Saari</i>	54
3.4	Target Audiens	57
3.4.1	Demografis.....	57
3.4.2	Geografis.....	57
3.4.3	Psikografis.....	58
BAB IV PERANCANGAN		59
4.1	Strategi Kreatif	59
4.1.1	Keywords	59
4.1.2	Keywords Visual.....	60
4.1.3	Moodboard Visual.....	62
4.2	Studi Visual	63
4.2.1	Gaya Konsep Karakter	64
4.2.2	Gaya Konsep Latar.....	65
4.2.3	Gaya <i>Video Game</i>	66
4.3	Konsep Desain.....	66
4.3.1	Mysterious.....	67
4.3.2	Multiverse	67

4.4. Proses dan Hasil Perancangan	68
4.4.1 Karakter Desain	68
4.4.2 Enemies	80
4.4.3 Props.....	86
4.4.4 Environment.....	90
4.4.5 Key Art.....	95
4.4.6 Promo Art.....	98
4.4.7 Pixel Sprites	100
4.4.8 Logo	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	114
5.1 Kesimpulan.....	114
5.2 Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	123



DAFTAR GAMBAR

	halaman
2.1 Concept with character, Benjamin Woo	10
2.2 Contrast, Alexander Mandradjiev (2016)	11
2.3 Red Dominant, Pablo Rivera (2018).....	11
2.4 Unity environment test, Renier Van Der Westhuizen (2020).....	12
2.5 Etretat the Aval Door Fishing Boats Leaving the Harbour, Claude Monet (1885).....	13
2.6 Undergrowth: Lighting & Colour Grading, Robert Ritchie (2020).....	14
2.7 Shades, tints, and tones	15
2.8 Don't Panic, Mauro Belfiore (2017).....	16
2.9 Artwork by Ryan Benjamin (2017)	17
2.10 Forgotten Temple, Renaud Perochon (2017).....	19
2.11 Headed towards crash site, Jasza Dobrzanski (2019)	20
2.12 Subway Terminal, Stuart Huang (2022)	20
2.13 Fishing Boats on the Beach at Les Saintes-Maries-de-la-Mer, Vincent van Gogh (1888).....	21
2.14 B-2 Aerial Refueling, Sebastien Hue (2020)	21
2.15 Asymmetric Sci-fi Corridor, Josef Surý (2021).....	22
2.16 Golden Ratio	22
2.17 The Golden Lotus, Daniel Dana (2021).....	23
2.18 Queenstown, Dan Scott (2019)	24
2.19 Shape pada desain karakter	25
2.20 Logan, Machiel van der Doe (2018)	28
2.21 Childhood, Ang Hui Qing (2018)	29
2.22 Batman: The Dark Knight Rises movie poster (2012).....	30
2.23 HAMR – 7/30, Einar Martinsen (2021)	31
2.24 Shanty town concept, Michael Lacek (2015).....	31
2.25 grafik kontras pada pixel art.....	32

2.26 kontras antara kedua medan	33
2.27 perbandingan noise signal	34
2.28 tiga sumbu “preserving interest”	34
2.29 Stardew Valley	35
2.30 contoh brightness yang salah pada game Stardew Valley	36
2.31 contoh tone yang salah pada game Stardew Valley	36
2.32 Sprite Size	37
2.33 Sprite small size dibawah 30 pixel.....	37
2.34 Sprite medium size dari 30-65 pixel	38
2.35 Similaritas sprite secara gaya	38
2.36 Sprite large size dari 70 keatas	39
2.37 “Tilt” pada objek	40
2.38 Eastward cover	41
2.39 New Dam City	42
2.40 John	43
2.41 Sam.....	43
2.42 New Dam City	44
2.43 Lighting	45
2.44 Top-down view	45
2.45 New Dam City (Dawn)	47
2.46 Showa Through Architecture in Tokyo.....	48
2.47 Sisi masa lalu dan masa modern	49
2.48 Callum dengan mesin Animus	49
2.49 Callum sebagai leluhurnya, Aguilar.....	50
3.1 Skema Strategi Perancangan	52
4.1 Concept Map Keyword	59
4.2 Concept Map Keyword Mysterious	61
4.3 Concept Map Keyword Multiverse	61
4.4 Moodboard Keyword Mysterious	62
4.5 Moodboard Keyword Multiverse	63
4.6 Contoh karakter dari karya nass	64

4.7 Watercourse, Oscar Berman (2019).....	65
4.8 Gaya video game Eastward.....	66
4.9 Moodboard Adam (futuristik).....	69
4.10 Adam (futuristik).....	69
4.11 Moodboard Adam (paska-apokaliptik).....	70
4.12 Adam (paska-apokaliptik).....	71
4.13 Ekspresi Adam.....	72
4.14 Pose Adam.....	72
4.15 Moodboard Lora.....	73
4.16 Lora.....	73
4.17 Ekspresi Lora.....	74
4.18 Pose Lora.....	75
4.19 Moodboard Hadrian.....	75
4.20 Hadrian.....	76
4.21 Ekspresi Hadrian.....	77
4.22 Pose Hadrian.....	77
4.23 Moodboard Rezvan.....	78
4.24 Rezvan.....	78
4.25 Ekspresi Rezvan.....	79
4.26 Pose Rezvan.....	79
4.27 Moodboard Grisial.....	80
4.28 Konsep Grisial dengan kata kunci mysterious.....	81
4.29 Moodboard Tribu.....	82
4.30 Pemimpin Tribu.....	83
4.31 Keris Siginjai.....	83
4.32 Motif batik Batanghari.....	84
4.33 Penembak Tribu.....	84
4.34 Sumpit Suku Kubu.....	85
4.35 Pendekar Tombak Tribu.....	85
4.36 Tombak khas Jambi.....	85
4.37 Assault Rifle.....	86

4.38 Pistol.....	87
4.39 Golok.....	87
4.40 Paket Obat	88
4.41 Perisai.....	89
4.42 Alternation Laboratory.....	90
4.43 Gua Grisial	91
4.44 Moodboard tempat tinggal Hadrian	92
4.45 Tempat tinggal Hadrian	92
4.46 Moodboard tempat tinggal Rezvan	93
4.47 Exterior tempat tinggal Rezvan.....	93
4.48 Interior tempat tinggal Rezvan.....	94
4.49 Key art Adam di hutan	95
4.50 Key art Adam sedang bersembunyi dari Tribu	96
4.51 Key art Adam memasuki gua Grisial	97
4.52 Promo art kepala Grisial dari pepohonan.....	98
4.53 Promo art Adam teleportasi ke alam semesta paska-apokaliptik.....	99
4.54 Sprite Adam (futuristik)	100
4.55 Sprite Adam (paska-apokaliptik)	100
4.56 Sprite Lora.....	101
4.57 Sprite Hadrian	101
4.58 Sprite Rezvan	102
4.59 Sprite Grisial	103
4.60 Sprite pemimpin Tribu	103
4.61 Sprite penembak Tribu.....	104
4.62 Sprite pendekar tombak Tribu.....	104
4.63 Sprite Alternation Laboratory	105
4.64 Sprite tempat tinggal Hadrian	106
4.65 Sprite gua Grisial	106
4.66 Sprite exterior tempat tinggal Rezvan.....	107
4.67 Sprite interior tempat tinggal Rezvan	108
4.68 In-game interface dalam aksi	108

4.69 In-game interface dalam tas ransel.....	109
4.70 In-game interface dalam settings	110
4.71 Sprite paket obat.....	110
4.72 Sprite perban	111
4.73 Sprite golok	111
4.74 Sprite pistol	112
4.75 Sprite perisai	112
4.76 Sprite rifle.....	113
4.77 Logo	113

