

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Tujuan.....	9
1.5 Manfaat.....	10
1.5.1. Untuk Keilmuan.....	10
1.5.2. Untuk Masyarakat.....	10
BAB II Landasan Teori	11
2.1 Pembahasan Teori	11
2.1.1 Anatomi Hewan	11
2.1.1.1 <i>Body Plan</i>	11
2.1.1.2 <i>Axis</i>	12
2.1.1.3 <i>Volume</i>	13
2.1.2 <i>Creature Shop</i>	14
2.1.2.1 <i>Animal Hybrid Creature</i>	14
2.1.2.2 <i>Dragon</i>	15
2.1.3 <i>Morphism</i>	16
2.1.3.1 <i>Zoomorphism</i>	16
2.1.3.2 <i>Anthropomorphism</i>	17

2.1.4 <i>Explicit & Implicit</i>	18
2.1.5 <i>Chimeric</i>	18
2.1.6 <i>Garis</i>	19
2.1.7 <i>Symbolic Basic Shapes</i>	20
2.1.7.1 <i>Square</i>	20
2.1.7.2 <i>Circle</i>	20
2.1.7.2 <i>Triangle</i>	20
2.1.8 <i>Color & Light</i>	21
2.1.8.1 <i>Color Wheel</i>	22
2.1.8.2 <i>Monotone</i>	23
2.1.8.3 <i>Monochromatic</i>	24
2.1.8.4 <i>Analogous</i>	24
2.1.8.5 <i>Complementary</i>	25
2.1.8.6 <i>Split Complementary</i>	25
2.1.8.7 <i>Triads</i>	26
2.1.8.8 <i>Tetrads</i>	26
2.1.9 <i>Visual Storytelling</i>	27
2.1.9.1 <i>Atmosphere</i>	27
2.1.9.2 <i>Lighting</i>	28
2.1.9.3 <i>Type of Shots</i>	29
2.1.9.4 <i>Visual Composition</i>	31
2.2 <i>Pembahasan Konsep</i>	38
2.2.1 <i>Studi Kasus: Avatar: The Last Airbender - The Art of the Animated Series</i>	38
2.2.1.1 <i>Animal Hybrid Creature</i>	39
2.2.1.2 <i>Body Plan</i>	41
2.2.2 <i>Media</i>	43
2.2.2.1 <i>Concept Art</i>	43
2.2.2.2 <i>Genre: Fantasi</i>	44
2.2.3 <i>Konteks</i>	45
2.2.3.1 <i>Representasi Budaya Dalam Media Baru</i>	45

2.2.3.2 Budaya Indonesia.....	47
2.2.3.3 Zoogeografi & Biodiversitas.....	49
BAB III METODE PERANCANGAN.....	52
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan.....	52
3.1.1 Studi Pustaka.....	52
3.2 Strategi Perancangan	53
3.2.1 Riset	54
3.2.2 Analisis data.....	54
3.2.3 Proses Kreatif.....	54
3.2.4 Perancangan	55
3.2.5 Hasil Akhir.....	55
3.3 Analisis Data	55
3.3.1 Latar Belakang “Antapura”	55
3.3.2 Latar Dunia “Antapura”.....	56
3.3.3 Makhluk-makhluk fiksi “Antapura”	60
3.3.4 Target Audiens.....	61
3.3.4.1 Segmentasi Demografis	61
3.3.4.2 Segmentasi Psikografis	62
3.3.4.3 Segmentasi Perilaku	62
3.4 Kesimpulan Analisis.....	62
BAB IV PERANCANGAN.....	63
4.1 Strategi Kreatif	63
4.1.1 <i>Keywords</i> Konten Cerita.....	64
4.1.2 <i>Keywords</i> Visual	66
4.1.3 <i>Moodboard Keywords</i> Visual	68
4.2 Studi Visual	70
4.2.1 Proporsi Hewan Realistis.....	70
4.2.2 <i>Semi-real Digital Painting</i>	70
4.2.3 Sketsa <i>Grayscale</i> dan <i>Line Art</i>	71
4.3 Konsep Desain.....	72
4.3.1 <i>Nature</i>	72

4.3.2 <i>Hybrid</i>	75
4.4 Proses dan Hasil Rancangan.....	78
4.4.1 Desain Flora Fiksi.....	78
4.4.1.1 Anggrek Hitam.....	79
4.4.1.2 Bunga Anggrek	85
4.4.1.3 Kantil.....	86
4.4.1.3.1 Kantil Liar	87
4.4.1.3.2 Kantil Domestik.....	90
4.4.1.4 Kenanga.....	92
4.4.1.4.1 Pohon Liar Kenanga Hutan	93
4.4.1.4.2 Kenanga Biasa (<i>common</i>).....	94
4.4.1.5 Kembang Sedap Malam	96
4.4.1.6 Melati	99
4.4.1.6.1 Melati Liar	100
4.4.1.6.2 Melati Domestik	103
4.4.1.7 Mawar	105
4.4.1.7.2 Semak Mawar Liar	106
4.4.1.7.2 Pohon Mawar Liar.....	108
4.4.1.7.3 Mawar Batangan Domestik	110
4.4.1.8 Metode Penggunaan Bunga Magis.....	112
4.4.1.8.1 <i>Orb Absorption Method</i>	112
4.4.1.8.2 <i>Orb Extraction Method</i>	114
4.4.2 Desain Fauna Fiksi.....	115
4.4.2.1 <i>Divine/Godlike Creatures</i>	115
4.4.2.1.1 Barong	116
4.4.2.1.2 Garuda	120
4.4.2.2 <i>Guardians</i>	122
4.4.2.2.1 Cindaku.....	123
4.4.2.2.2 Wali Ijen	125
4.4.2.3 <i>Demon</i>	127
4.4.2.3.1 Genderuwo	127

4.4.2.4 <i>Mounts</i>	130
4.4.2.4.1 Geger Lintang	130
4.4.2.5 <i>Wildlife</i>	132
4.4.2.5.1 Warak Ngendog.....	132
4.4.2.5.2 Orang Bati	135
4.4.2.6 <i>Pet/Companion</i>	137
4.4.2.6.1 Tarsius Intulud (Tarin)	137
4.4.3 <i>Key Art</i>	139
4.4.3.1 “Unexpected Visitor”	139
4.4.3.2 “First Encounter”	140
4.4.3.3 “Forest Light”	141
4.4.3.4 “My Small Friend”	142
4.4.3.5 “By The Window”	143
4.4.3.6 “The Ritual”	144
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	145
5.1 Kesimpulan.....	145
5.2 Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN.....	153

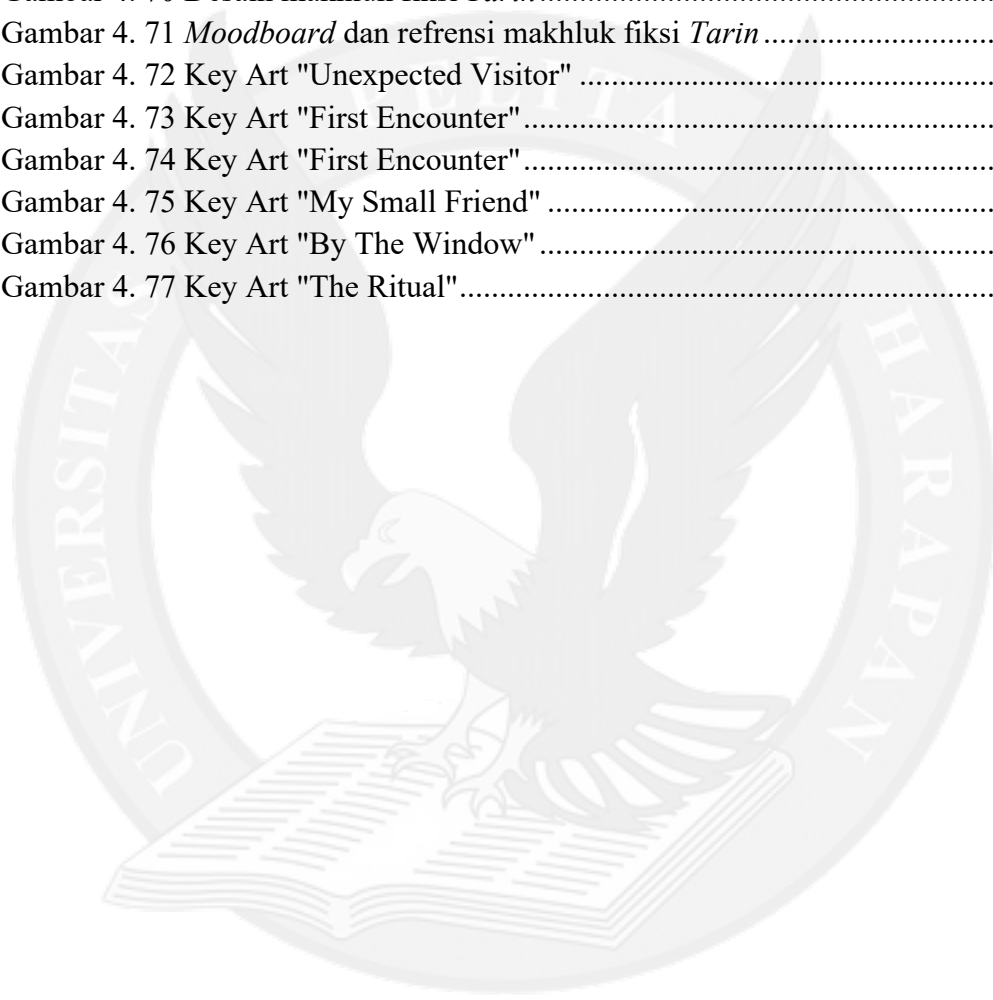
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data penjualan serial game <i>The Witcher</i>	5
Gambar 2. 1 Basic body plan hewan secara umum.	12
Gambar 2. 2 Penggambaran letak axis dan volume dari seekor singa.	13
Gambar 2. 3 <i>Mothbat</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Dragon</i> , Yurev, S.	15
Gambar 2. 5 Tembikar kuno, celengan, kursi dan bangunan yang menyerupai bentuk alam,	16
Gambar 2. 6 jenis-jenis garis,.....	19
Gambar 2. 7 <i>line of action</i> serta pengaplikasiannya	19
Gambar 2. 8 Spektrum gradasi warna dan diagram warna Sir Isaac Newton.....	21
Gambar 2. 9 <i>Color wheel</i>	22
Gambar 2. 10 MONOTON #4	23
Gambar 2. 11 <i>Aquaman</i> , Matte plate	24
Gambar 2. 12 <i>Steel Towers</i>	24
Gambar 2. 13 <i>Repatriation</i> , Melentiev	25
Gambar 2. 14 <i>God and Muad'dib</i>	25
Gambar 2. 15 <i>Captain Marvel Earth Keyframe</i> ,.....	26
Gambar 2. 16 <i>Bewitching Poppy Splash Art</i>	26
Gambar 2. 17 ruangan yang sama dengan lighting yang berbeda.....	28
Gambar 2. 18 <i>Long shot</i>	29
Gambar 2. 19 <i>Medium shot</i>	29
Gambar 2. 20 <i>Close-up shot</i>	30
Gambar 2. 21 <i>Extreme Close-up shot</i>	30
Gambar 2. 22 <i>Big vs Small</i>	31
Gambar 2. 23 <i>Character's look direction</i>	32
Gambar 2. 24 <i>夜雨青灯画鬼狐_画</i>	33
Gambar 2. 25 <i>Library of the Old Exterior</i>	34
Gambar 2. 26 <i>Looking Down Feeling Down</i>	35
Gambar 2. 27 <i>Using Negative Space</i>	36
Gambar 2. 28 <i>Order Vs Chaos</i>	37
Gambar 2. 29 <i>Turtle Ducks</i>	39
Gambar 2. 30 Bebek dan Kura-kura.	40
Gambar 2. 31 <i>Komodo Rhino</i>	40
Gambar 2. 32 Badak, Komodo, & <i>Rhinoceros beetles</i>	41
Gambar 2. 33 <i>Platypus Bear</i>	42
Gambar 2. 34 Beruang dan Platypus.....	42
Gambar 2. 35 Tabel daftar budaya tradisional Indonesia yang dicuri negara lain	48

Gambar 2. 36 Flora & fauna zona Asiatis.....	49
Gambar 2. 37 Flora & fauna zona Australis	50
Gambar 2. 38 Flora & fauna zona peralihan	51
Gambar 3. 1 Skema perancangan.....	53
Gambar 3. 2 Peta dunia fiksi Antapura	57
Gambar 4. 1 Eksplorasi keywords konten cerita dengan metode mind map	64
Gambar 4. 2 Eksplorasi keyword visual dari keyword ‘wilderness’	66
Gambar 4. 3 Eksplorasi keyword visual dari keyword ‘organism’	67
Gambar 4. 4 Moodboard keyword visual ‘nature’	68
Gambar 4. 5 Moodboard keyword visual ‘hybrid’	69
Gambar 4. 6 <i>Quiet Walk</i> , Boutié, B. (2020).....	70
Gambar 4. 7 <i>Komodo Rhino</i> , Konietzko, B & DiMartino, M. (2010).....	71
Gambar 4. 9 Desain makhluk fiksi jaran tanduk dan eksplorasi alternatif desain tanduk.....	73
Gambar 4. 10 Eksplorasi desain konsep pelana kuda	74
Gambar 4. 11 Eksplorasi desain konsep Lembuswana	75
Gambar 4. 12 Desain konsep makhluk fiksi Lembuswana	77
Gambar 4. 13 Implementasi desain bunga fiksi anggrek hitam kedalam bentuk 3d	79
Gambar 4. 14 <i>Moodboard</i> dan refrensi desain bunga fiksi anggrek hitam.....	80
Gambar 4. 15 Eksplorasi <i>thumbnail</i> bunga fiksi anggrek hitam.....	81
Gambar 4. 16 Desain konsep awal bunga fiksi anggrek hitam	82
Gambar 4. 17 Desain konsep bunga fiksi anggrek hitam.....	83
Gambar 4. 18 Behaviour bunga anggrek hitam	84
Gambar 4. 19 Desain konsep bunga fiksi anggrek.....	85
Gambar 4. 20 <i>Moodboard</i> dan refrensi desain tanaman fiksi kantil	86
Gambar 4. 21 Desain konsep tanaman fiksi kantil liar	87
Gambar 4. 22 Ritual yang dilakukan dibawah pohon tanaman fiksi kantil liar, untuk memanggil makhluk dari dunia lain.....	88
Gambar 4. 23 Ritual summoning sederhana yang dapat dilakukan dengan bunga kantil domestik.....	90
Gambar 4. 24 Desain konsep tanaman fiksi kantil domestik.....	91
Gambar 4. 25 <i>Moodboard</i> dan refrensi tanaman fiksi kenanga	92
Gambar 4. 26 Desain konsep tanaman fiksi pohon liar kenanga hutan	93
Gambar 4. 27 Desain konsep tanaman fiksi kenanga biasa	94
Gambar 4. 28 Dari kiri ke kanan: kekuatan sihir menyembuhkan luka yang diwariskan secara turun temurun, orb yang sudah diolah dan dapat dimakan.....	95

Gambar 4. 29 Daun kembang sedap malam dengan serat tebal yang dapat mengetat dan melindungi bunga-bunga tanaman.....	97
Gambar 4. 30 Desain konsep tanaman fiksi kembang sedap malam	98
Gambar 4. 31 <i>Moodboard</i> dan refrensi tanaman fiksi <i>melati</i>	99
Gambar 4. 32 Desain konsep tanaman fiksi melati liar	100
Gambar 4. 33 Bagan pertumbuhan pohon fiksi melati liar	101
Gambar 4. 34 Implementasi desain bunga fiksi melati liar kedalam bentuk 3d .	102
Gambar 4. 35 Desain konsep tanaman fiksi <i>domestic melati</i>	103
Gambar 4. 36 Bagan pertumbuhan pohon fiksi melati domestik.....	104
Gambar 4. 37 <i>Moodboard</i> dan refrensi tanaman fiksi <i>rose</i>	105
Gambar 4. 38 Desain tanaman fiksi semak mawar liar.....	106
Gambar 4. 39 Mekanisme perlindungan <i>crystal shard</i> pada tanaman fiksi mawar	107
Gambar 4. 40 Tanaman mawar berevolusi untuk meninggikan dirinya agar dapat melindungi diri dari genangan air dan binatang kecil.....	108
Gambar 4. 41 Desain tanaman fiksi pohon mawar liar.....	109
Gambar 4. 42 Desain tanaman fiksi mawar batangan domestik	110
Gambar 4. 43 Kekuatan elemental bunga mawar	111
Gambar 4. 44 Desain konsep cara penggunaan sihir dengan metode <i>Orb Absorption</i>	112
Gambar 4. 45 Implementasi konsep cara penggunaan sihir dengan metode <i>Orb Absorption</i> dalam video trailer Antapura.....	113
Gambar 4. 46 Desain konsep cara penggunaan sihir dengan metode <i>Orb Extraction</i>	114
Gambar 4. 47 <i>Moodboard</i> dan refrensi makhluk fiksi barang.....	116
Gambar 4. 48 Eksplorasi awal makhluk fiksi barang	117
Gambar 4. 49 Desain makhluk fiksi barang.....	118
Gambar 4. 50 Cara barang menampakan dirinya.....	119
Gambar 4. 51 moodboard dan refrensi makhluk fiksi garuda.....	120
Gambar 4. 52 Desain makhluk fiksi Garuda.....	121
Gambar 4. 53 Garuda mendarat menggunakan tangannya sebagai support	122
Gambar 4. 54 <i>Moodboard</i> dan refrensi makhluk fiksi cindaku	123
Gambar 4. 55 Desain makhluk fiksi cindaku	124
Gambar 4. 56 Makhluk fiksi cindaku dengan berbagai macam variasi pakaian. 124	
Gambar 4. 57 <i>Moodboard</i> dan refrensi makhluk fiksi wali ijen	125
Gambar 4. 58 Desain makhluk fiksi roh kawah ijen.....	126
Gambar 4. 59 <i>Moodboard</i> dan refrensi makhluk fiksi genderuwo	127
Gambar 4. 60 Desain makhluk fiksi genderuwo	128
Gambar 4. 61 Proses transformasi genderuwo.....	129
Gambar 4. 62 Desain alternatif makhluk fiksi <i>whale shark</i>	130

Gambar 4. 63 Desain makhluk fiksi <i>whale shark</i>	131
Gambar 4. 64 Ilustrasi perilaku makhluk fiksi geger lintang.....	131
Gambar 4. 65 Desain makhluk fiksi warak ngendog	132
Gambar 4. 66 Moodboard dan refrensi makhluk fiksi warak ngendog.....	133
Gambar 4. 67 Tampak depan, belakang, dan samping warak ngendog.....	134
Gambar 4. 68 Moodboard dan refrensi makhluk fiksi orang bati	135
Gambar 4. 69 Desain makhluk fiksi orang bati.....	136
Gambar 4. 70 Desain makhluk fiksi <i>Tarin</i>	137
Gambar 4. 71 <i>Moodboard</i> dan refrensi makhluk fiksi <i>Tarin</i>	138
Gambar 4. 72 Key Art "Unexpected Visitor"	139
Gambar 4. 73 Key Art "First Encounter"	140
Gambar 4. 74 Key Art "First Encounter"	141
Gambar 4. 75 Key Art "My Small Friend"	142
Gambar 4. 76 Key Art "By The Window"	143
Gambar 4. 77 Key Art "The Ritual"	144



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar A. 1 Sketsa rancangan alternatif bunga tanaman fiksi anggrek	153
Gambar A. 2 Sketsa rancangan alternatif tanaman kantil liar	153
Gambar A. 3 Sketsa rancangan alternatif tanaman kantil domestik	153
Gambar A. 4 Sketsa rancangan alternatif tanaman kenanga liar	154
Gambar A. 5 Sketsa rancangan alternatif tanaman kenanga domestik	154
Gambar A. 6 Sketsa rancangan alternatif tanaman kembang sedap malam liar dan <i>common</i>	154
Gambar A. 7 Sketsa rancangan alternatif tanaman melati liar	155
Gambar A. 8 Sketsa rancangan alternatif tanaman melati domestik	155
Gambar A. 9 Kekutan white magic	155
Gambar A. 10 Sketsa rancangan alternatif tanaman semak mawar liar	156
Gambar A. 11 Sketsa rancangan alternatif tanaman pohon mawar liar	156
Gambar A. 12 Sketsa rancangan alternatif tanaman semak mawar liar	156
Gambar A. 13 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi Jaran Tanduk	157
Gambar A. 14 Rancangan alternatif makhluk fiksi jaran tanduk beserta rancangan alternatif pelana kuda	157
Gambar A. 15 sketsa perilaku menyerang makhluk fiksi jaran tanduk	157
Gambar A. 16 Variasi spesies sesuai habitatnya	158
Gambar A. 17 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi barang 158	
Gambar A. 18 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi lembuswana	158
Gambar A. 19 Sketsa perilaku kemunculan lembuswana	159
Gambar A. 20 tampak depan, atas, samping desain makhluk fiksi garuda	159
Gambar A. 21 Sketsa eksplorasi tangan makhluk fiksi garuda	159
Gambar A. 22 Sketsa perilaku kemunculan garuda	159
Gambar A. 23 Sketsa perilaku hewan fiksi warak ngendog	160
Gambar A. 24 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi wali ijen	160
Gambar A. 25 Sketsa perilaku kemunculan wali ijen	160
Gambar A. 26 Desain alternatif makhluk fiksi wali ijen	161
Gambar A. 27 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi cindaku 161	
Gambar A. 28 Sketsa perilaku transformasi cindaku	161
Gambar A. 29 Eksplorasi warna makhluk fiksi cindaku	162
Gambar A. 30 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi genderuwo	162
Gambar A. 31 desain alternatif makhluk fiksi genderuwo	162

Gambar A. 32 sketsa perilaku berburu makhluk fiksi tarin	163
Gambar A. 33 sketsa desain alternatif makhluk fiksi tarin	163
Gambar A. 34 tampak depan, atas, samping desain makhluk fiksi tarin	163
Gambar A. 35 tampak depan, belakang, samping desain makhluk fiksi orang bati	164
Gambar A. 36 sketsa perilaku makhluk fiksi orang bati	164
Gambar A. 37 sketsa desain alternatif makhluk fiksi orang bati	164
Gambar A. 38 Desain makhluk fiksi geger lintang.....	165
Gambar A. 39 tampak depan, atas, samping desain makhluk fiksi geger lintang	165

