

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Identifikasi Masalah .....	12
1.3. Rumusan Masalah .....	12
1.4. Tujuan Perancangan .....	13
1.5. Manfaat Perancangan .....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
2.1. Analisis Teori .....	15
2.1.1. Elemen-Elemen dalam Desain .....	15
2.1.2. Prinsip-Prinsip Desain .....	23
2.1.3. Gestalt.....	30
2.1.4. Teori Warna.....	36
2.1.5. Komposisi.....	50
2.1.6. Perspektif.....	54
2.1.7. Semiotika.....	58
2.1.8. Desain Karakter .....	59
2.1.9. Lightning .....	72
2.1.10. Struktur Cerita Kishotenketsu .....	74
2.1.11. <i>Digital Art</i> .....	76
2.1.12. Prinsip Animasi .....	77
2.1.13. <i>Game UI (User Interface)</i> .....	80
2.2. Pembahasan Konsep.....	84
2.2.1. Studi Kasus: Guilty Crown (2011).....	84
2.2.2. Media.....	91
2.2.3. Konteks.....	97
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>106</b>
3.1. Waktu dan Tempat Studi Pustaka .....	106

3.1.1.	Studi Pustaka .....	106
3.2.	Strategi Perancangan .....	107
3.2.1.	Riset .....	108
3.2.2.	Analisis Data .....	108
3.2.3.	Proses Kreatif .....	108
3.2.4.	Perancangan .....	109
3.2.5.	Hasil Akhir .....	109
3.3.	Analisis Data .....	109
3.3.1.	Latar Belakang Objek Penelitian .....	109
3.3.2.	Struktur Cerita .....	114
3.3.3.	Penokohan .....	137
3.3.4.	Setting .....	149
3.4.	Target Audiens .....	157
3.4.1.	Demografis .....	157
3.4.2.	Geografis .....	157
3.4.3.	Psikografis .....	157
3.4.4.	Sosiografis .....	158
<b>BAB IV</b>	<b>PERANCANGAN.....</b>	<b>159</b>
4.1.	Strategi Kreatif .....	159
4.1.1.	<i>Keyword</i> Konten Cerita .....	159
4.1.2.	<i>Keyword</i> Visual .....	161
4.1.3.	Moodboard <i>Keywords</i> Visual .....	165
4.1.4.	Moodboard Target Audiens .....	168
4.2.	Studi Visual .....	169
4.2.1.	<i>Character Style</i> .....	169
4.2.2.	<i>Background or Environment Style</i> .....	171
4.2.3.	<i>Layouting Style</i> .....	172
4.3.	Konsep Desain .....	173
4.3.1.	<i>Anachronistic</i> .....	173
4.3.2.	<i>Distress</i> .....	174
4.3.3.	<i>Adventure</i> .....	175
4.4.	Proses dan Hasil Rancangan .....	175
4.4.1.	<i>Character Design</i> .....	176
4.4.2.	<i>Creature Design</i> .....	218
4.4.3.	<i>Asset Design</i> .....	225
4.4.4.	<i>Environment Design</i> .....	230
4.4.5.	<i>Key Art</i> .....	239
4.4.6.	<i>Game UI Design</i> .....	241
4.4.7.	<i>Cover &amp; Title Design</i> .....	245
4.4.8.	<i>Layout Design</i> .....	247

4.4.9. <i>Promo Art</i> .....	248
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	<b>250</b>
5.1. Kesimpulan.....	250
5.2. Rekomendasi .....	251
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>252</b>

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penggunaan elemen garis pada salah satu adegan yang ada di dalam komik Jepang.....	16
Gambar 2.2 Contoh penerapan elemen bentuk 2 dimensi dalam membuat suatu sketsa manusia.....	17
Gambar 2.3 Contoh penerapan elemen bentuk 3 dimensi.....	18
Gambar 2.4 Contoh penerapan elemen ruang dalam ilustrasi vektor 2D .....	19
Gambar 2.5 Contoh penerapan elemen <i>value</i> .....	20
Gambar 2.6 Color Wheel .....	21
Gambar 2.7 Contoh penerapan elemen tekstur ke dalam 3D model.....	22
Gambar 2.8 Contoh penerapan prinsip keselarasan .....	23
Gambar 2.9 Contoh penerapan prinsip hirarki .....	24
Gambar 2.10 Contoh penerapan prinsip kontras.....	25
Gambar 2.11 Contoh penerapan Repetisi dalam pembuatan karya seni.....	26
Gambar 2.12 Contoh penerapan Proximity dalam pembuatan karya seni.....	27
Gambar 2.13 Contoh penerapan Prinsip <i>Balance</i> .....	28
Gambar 2.14 Contoh penerapan Prinsip <i>Emphasis</i> .....	29
Gambar 2.15 Contoh penerapan Prinsip <i>Unity</i> .....	30
Gambar 2.16 Contoh penerapan prinsip <i>Figure/Ground Relationship</i> .....	31
Gambar 2.17 Contoh penerapan prinsip <i>Similarity</i> .....	32
Gambar 2.18 Contoh penerapan prinsip <i>Good Continuation</i> .....	33

Gambar 2.19 Contoh penerapan prinsip <i>Common Fate</i> dalam pembuatan ilustrasi vektor .....	34
Gambar 2.20 Contoh penerapan prinsip <i>Law of Pragnanz</i> .....	35
Gambar 2.21 Contoh penerapan prinsip <i>Closure</i> .....	36
Gambar 2.22 Contoh penerapan warna primer .....	37
Gambar 2.23 Contoh penerapan warna sekunder .....	38
Gambar 2.24 Contoh penerapan warna tersier .....	38
Gambar 2.25 Contoh penerapan <i>Monochromatic</i> .....	41
Gambar 2.26 Contoh penerapan <i>Analogous</i> .....	41
Gambar 2.27 Contoh penerapan <i>Complementary</i> .....	42
Gambar 2.28 Contoh penerapan <i>Split Complementary</i> .....	43
Gambar 2.29 Contoh penerapan <i>triadic</i> .....	44
Gambar 2.30 Contoh penerapan warna merah .....	44
Gambar 2.31 Contoh penerapan warna oranye atau jingga .....	45
Gambar 2.32 Contoh penerapan warna hijau .....	46
Gambar 2.33 Contoh penerapan warna kuning .....	46
Gambar 2.34 Contoh penerapan warna biru .....	47
Gambar 2.35 Contoh penerapan warna ungu .....	48
Gambar 2.36 Contoh penerapan warna hitam .....	48
Gambar 2.37 Contoh penerapan warna putih .....	49
Gambar 2.38 Contoh penerapan prinsip <i>Law of Pragnanz</i> .....	52
Gambar 2.39 Contoh penerapan prinsip <i>Rule of Third</i> .....	53
Gambar 2.40 Contoh penerapan prinsip <i>The Golden Ratio</i> .....	54

Gambar 2.41 Contoh penerapan <i>One-Point Perspective</i> .....	56
Gambar 2.42 Contoh penerapan <i>Two-Point Perspective</i> .....	57
Gambar 2.43 Contoh penerapan <i>Three-Point Perspective</i> .....	58
Gambar 2.44 Contoh penerapan Semiotika.....	58
Gambar 2.45 Contoh pengaplikasian elemen lingkaran .....	60
Gambar 2.46 Contoh pengaplikasian elemen kotak .....	61
Gambar 2.47 Contoh pengaplikasian elemen segitiga .....	62
Gambar 2.48 Contoh perbandingan tubuh manusia.....	63
Gambar 2.49 Contoh perbandingan tiga gestur tubuh dengan garis <i>Center of Gravity</i> .....	66
Gambar 2.50 Contoh karya penerapan gestur sebagai alat untuk menyampaikan cerita .....	67
Gambar 2.51 Contoh siluet dalam pembuatan karakter .....	68
Gambar 2.52 Contoh bagan struktur cerita Kishotenketsu .....	76
Gambar 2.53 Contoh hasil karya ilustrasi digital .....	77
Gambar 2.54 Contoh <i>solid drawing</i> dalam pembuatan animasi.....	78
Gambar 2.55 Contoh <i>staging</i> dalam pembuatan animasi .....	78
Gambar 2.56 Contoh <i>Exaggeration</i> dalam pembuatan animasi .....	79
Gambar 2.57 Contoh penerapan <i>Diagetic</i> pada Game UI .....	81
Gambar 2.58 Contoh penerapan <i>non-Diagetic</i> pada Game UI .....	82
Gambar 2.59 Contoh penerapan <i>Meta</i> pada Game UI .....	83
Gambar 2.60 Contoh penerapan <i>Spatial</i> pada Game UI .....	84
Gambar 2.61 Poster Film Animasi Serial Guilty Crown .....	85

Gambar 2.62 Salah satu spot lokasi “ <i>City Ruins</i> ” yang ada pada permainan video Nier Automata .....	87
Gambar 2.63 Contoh <i>style design game Arknight</i> .....	88
Gambar 2.64 Contoh <i>Visual Gameplay Arknight</i> .....	89
Gambar 2.65 Tampilan <i>Gameplay The-Swords of Ditto</i> .....	90
Gambar 2.66 Pembuatan <i>environment concept art</i> untuk permainan video Assassin’s Creed Origins .....	94
Gambar 2.67 Contoh Desain Teknologi Futuristik dalam pembuatan <i>Equipment Design</i> .....	99
Gambar 2.68 Contoh Desain Pakaian Era <i>Post-Apocalyptic</i> .....	102
Gambar 2.69 Contoh Arsitektur Bangunan di Era <i>Post-Apocalyptic (Dystopian Futuristic)</i> .....	103
Gambar 2.70 Contoh Gaya Berpakaian di Indonesia pada Saat Ini.....	104
Gambar 2.71 Contoh Perpaduan Unsur Tradisional dengan Modern pada Gaya Berpakaian Saat Ini.....	105
Gambar 3.1 Tabel Strategi Perancangan.....	107
Gambar 4.1 <i>Concept Map Keywords</i> Konten Cerita .....	159
Gambar 4.2 <i>Concept Map Keywords Visual</i> .....	162
Gambar 4.3 <i>Moodboard Keywords Visual Anachronistic</i> .....	165
Gambar 4.4 <i>Moodboard Keywords Visual Distress</i> .....	166
Gambar 4.5 <i>Moodboard Keywords Visual Adventure</i> .....	167
Gambar 4.6 <i>Moodboard Target Audience</i> .....	168
Gambar 4.7 <i>Character Style Concept Reference</i> .....	169

Gambar 4.8 <i>Character Style Concept “Chibi” Reference</i> .....	170
Gambar 4.9 <i>Environment Style Concept Reference</i> .....	171
Gambar 4.10 <i>Environment Style Concept In-Game Reference (Arknight &amp; Sword of Ditto Gameplay)</i> .....	172
Gambar 4.11 <i>Artbook Layouting Style Reference</i> .....	172
Gambar 4.12 Karakter Desain “Reya” Alternatif Satu .....	176
Gambar 4.12 Karakter Desain “Reya” Alternatif Dua .....	178
Gambar 4.13 Karakter Desain “Reya” Alternatif Tiga .....	179
Gambar 4.14 Karakter Desain “Reya” Final (Colour).....	181
Gambar 4.15 <i>Character Turn Around “Reya” Design</i> .....	184
Gambar 4.16 <i>Facial Expression “Reya” Design</i> .....	184
Gambar 4.17 <i>Chibi Design “Reya” In-Game</i> .....	184
Gambar 4.18 <i>Sprites Movement “Reya” In-Game</i> .....	185
Gambar 4.19 Karakter Desain “Hera” Alternatif Satu .....	186
Gambar 4.20 Karakter Desain “Hera” Alternatif Dua .....	187
Gambar 4.21 Karakter Desain “Hera” Alternatif Tiga .....	188
Gambar 4.22 Karakter Desain “Hera” Final (Colour).....	189
Gambar 4.23 <i>Character Turn Around “Hera” Design</i> .....	191
Gambar 4.24 <i>Facial Expression “Hera” Design</i> .....	191
Gambar 4.25 <i>Chibi Design “Hera” In-Game</i> .....	191
Gambar 4.26 <i>Sprites Movement “Hera” In-Game</i> .....	192
Gambar 4.27 Karakter Desain “Nawa” Alternatif Satu .....	193
Gambar 4.28 Karakter Desain “Nawa” Alternatif Dua .....	194



Gambar 4.29 Karakter Desain “Nawa” Alternatif Tiga .....	195
Gambar 4.30 Karakter Desain “Nawa” Final (Colour).....	196
Gambar 4.31 <i>Character Turn Around “Nawa” Design</i> .....	197
Gambar 4.32 <i>Facial Expression “Nawa” Design</i> .....	197
Gambar 4.33 <i>Chibi Design “Nawa” In-Game</i> .....	198
Gambar 4.34 <i>Sprites Movement “Nawa” In-Game</i> .....	198
Gambar 4.35 Karakter Desain “Evaa” Alternatif Satu .....	199
Gambar 4.36 Karakter Desain “Evaa” Alternatif Dua .....	200
Gambar 4.37 Karakter Desain “Evaa” Final (Colour).....	200
Gambar 4.38 <i>Facial Expression “Evaa” Design</i> .....	202
Gambar 4.39 <i>Chibi Design “Evaa” In-Game</i> .....	202
Gambar 4.40 Karakter Desain “Lord Zorin” Alternatif Satu .....	203
Gambar 4.41 Karakter Desain “Lord Zorin” Alternatif Dua .....	205
Gambar 4.42 Karakter Desain “Lord Zorin” Final (Colour).....	206
Gambar 4.43 <i>Facial Expression “Lord Zorin” Design</i> .....	208
Gambar 4.44 <i>Chibi Design “Lord Zorin” In-Game</i> .....	208
Gambar 4.45 Karakter Desain “Saka” Alternatif Satu .....	209
Gambar 4.46 Karakter Desain “Saka” Alternatif Dua .....	210
Gambar 4.47 Karakter Desain “Saka” Final (Colour).....	211
Gambar 4.48 <i>Facial Expression “Saka” Design</i> .....	212
Gambar 4.49 <i>Chibi Design “Saka” In-Game</i> .....	212
Gambar 4.50 Desain Karakter “Saki” .....	213
Gambar 4.51 Desain Karakter “Ayana” .....	215

Gambar 4.52 Desain Karakter “Prof. Moxa” .....	216
Gambar 4.53 Desain Karakter “Ba’ani Meera” .....	218
Gambar 4.54 Desain Makhluk “C-Type” .....	219
Gambar 4.55 Desain Makhluk “B-Type” .....	221
Gambar 4.56 Desain Makhluk “A-Type” .....	222
Gambar 4.57 Desain Makhluk “S-Type” .....	223
Gambar 4.58 Desain Makhluk “SS-Type” .....	225
Gambar 4.59 Desain Senjata “Big Sword” .....	226
Gambar 4.60 Desain Senjata “Dagger” .....	227
Gambar 4.61 Desain Senjata “Gauntlet” .....	228
Gambar 4.62 Desain Senjata “Gun” .....	229
Gambar 4.63 Desain Senjata “Sword” .....	230
Gambar 4.64 <i>Environment Design “City Ruins”</i> .....	230
Gambar 4.65 <i>Moodboard &amp; Colour Scheme “City Ruins”</i> .....	231
Gambar 4.66 <i>Isometrical Iconic Building in “City Ruins”</i> .....	232
Gambar 4.67 <i>Environment Concept “City Ruins” (In-Game Version)</i> .....	233
Gambar 4.68 <i>Environment Design “Desert Zone”</i> .....	233
Gambar 4.69 <i>Moodboard &amp; Colour Scheme “Desert Zone”</i> .....	234
Gambar 4.70 <i>Isometrical Iconic Building in “Desert Zone”</i> .....	235
Gambar 4.71 <i>Environment Concept “Desert Zone” (In-Game Version)</i> .....	235
Gambar 4.72 <i>Environment Design “Civilization Zone”</i> .....	236
Gambar 4.73 <i>Moodboard &amp; Colour Scheme Civilization Zone</i> .....	237
Gambar 4.74 <i>Isometrical Iconic Building in Civilization Zone</i> .....	238

Gambar 4.75 <i>Environment Concept “Civilization Zone” (In-Game Version)</i> . ...	238
Gambar 4.76 <i>Key Art 1</i> .....	239
Gambar 4.77 <i>Key Art 2</i> .....	240
Gambar 4.78 <i>Key Art 3</i> .....	240
Gambar 4.79 Konsep Intro Permainan Video <i>Falling Apart: Revive</i> .....	242
Gambar 4.80 Konsep Menu dalam Permainan Video <i>Falling Apart: Revive</i> .....	243
Gambar 4.81 Tampilan Gameplay “ <i>Falling Apart: Revive</i> ”1.....	244
Gambar 4.82 Tampilan Gameplay “ <i>Falling Apart: Revive</i> ”2 .....	245
Gambar 4.83 Tampilan Cover & Back Cover Permainan Video “ <i>Falling Apart: Revive</i> ” .....	245
Gambar 4.84 Tampilan <i>Title Design</i> untuk Buku Konsep Permainan Video “ <i>Falling Apart: Revive</i> ” .....	246
Gambar 4.85 Tampilan <i>Layout Desain</i> untuk Buku Konsep Permainan Video “ <i>Falling Apart: Revive</i> ” .....	247
Gambar 4.86 <i>Promo Art 1” Horizontal” &amp; Colour Scheme</i> .....	248
Gambar 4.87 <i>Promo Art 2” Vertical” &amp; Colour Scheme</i> .....	249

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Dokumentasi Sketsa Perancangan Konsep.....	A1-A6
Lampiran B	Bukti Lembar Monitoring Bimbingan.....	B1-B4
Lampiran C	Plot Cerita Fiksi <i>Falling Apart: Revive</i> .....	C1-C16

