

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>7</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>8</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>10</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>12</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>16</b>
<b>BAB I        PENDAHULUAN</b> .....	<b>17</b>
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Identifikasi Masalah.....	22
1.3 Batasan Masalah.....	23
1.4 Tujuan.....	23
1.5 Manfaat.....	24
1.5.1 Untuk Keilmuan.....	24
1.5.2 Untuk Masyarakat.....	24
<b>BAB II        LANDASAN TEORI</b> .....	<b>25</b>
2.1 Pembahasan Teori.....	25
2.1.1 <i>Principles of Design</i> .....	25
2.1.1.1 <i>Balance</i> .....	26
2.1.1.2 <i>Unity</i> .....	27
2.1.1.3 <i>Proximity</i> .....	29
2.1.1.4 <i>Contrast</i> .....	29
2.1.1.5 <i>Emphasis</i> .....	30
2.1.1.6 <i>Alignment</i> .....	32

2.1.2 <i>Elements of Design</i> .....	33
2.1.2.1 <i>Line</i> .....	33
2.1.2.2 <i>Shape</i> .....	34
2.1.2.3 <i>Form</i> .....	35
2.1.2.4 <i>Value</i> .....	35
2.1.2.5 <i>Color</i> .....	36
2.1.2.6 <i>Space</i> .....	36
2.1.2.7 <i>Texture</i> .....	37
2.1.3 <i>Elements of Color</i> .....	37
2.1.3.1 <i>Color Wheel</i> .....	37
2.1.3.1.1 <i>Complementary Colors</i> .....	38
2.1.3.2 <i>Chroma and Value</i> .....	39
2.1.3.2.1 <i>Chroma</i> .....	39
2.1.3.2.1 <i>Color Space and Color Solid</i> .....	39
2.1.3.3 <i>Local Color</i> .....	40
2.1.3.4 <i>Grays and Neutrals</i> .....	41
2.1.3.5 <i>The Green Problem</i> .....	42
2.1.3.6 <i>Gradation</i> .....	43
2.1.3.7 <i>Tints</i> .....	44
2.1.3.8 <i>Color Relation</i> .....	44
2.1.3.8.1 <i>Monochromatic Schemes</i> .....	44
2.1.3.8.2 <i>Warm and Cool</i> .....	46
2.1.3.8.3 <i>Colored Light Interactions</i> .....	47
2.1.3.8.3.1 <i>Additive Color Mixing</i> .....	48
2.1.3.8.3.2 <i>Subtractive Color Mixing</i> .....	49

2.1.3.8.3.3 <i>Complementary Shadow Colors</i> .....	49
2.1.3.8.4 <i>Triads</i> .....	50
2.1.3.8.5 <i>Color Accents</i> .....	50
2.1.4 <i>Character Design</i> .....	51
2.1.4.1 <i>Shape</i> .....	51
2.1.4.2 <i>Proportion</i> .....	52
2.1.4.3 <i>Center of Gravity</i> .....	54
2.1.4.4 <i>Gesture</i> .....	54
2.1.5 <i>Character Archetypes</i> .....	55
2.1.4.1 <i>Hero</i> .....	55
2.1.4.2 <i>Mentor</i> .....	56
2.1.4.3 <i>Threshold Guardian</i> .....	56
2.1.4.4 <i>Herald</i> .....	57
2.1.4.1 <i>Shapeshifter</i> .....	57
2.1.4.2 <i>Shadow</i> .....	58
2.1.4.3 <i>Trickster</i> .....	58
2.2 <i>Pembahasan Konsep</i> .....	59
2.2.1 <i>Studi Kasus Studio Ghibli</i> .....	59
2.2.1.1 <i>Language of Color</i> .....	60
2.2.1.1.1 <i>Color Association</i> .....	61
2.2.1.1.2 <i>Color Theory</i> .....	63
2.2.2 <i>Media</i> .....	65
2.2.2.1 <i>Concept Art</i> .....	65
2.2.2.2 <i>Digital Painting</i> .....	66
2.2.3 <i>Konteks</i> .....	67

2.2.3.1 Latar Belakang Sejarah.....	67
2.2.3.2 Sistem Kemasyarakatan Minangkabau.....	67
2.2.3.3 Sistem Kemasyarakatan Batavia.....	71
2.2.3.3.1 Latar Belakang dan Sejarah.....	71
2.2.3.3.2 Mode Pakaian.....	72
2.2.3.3.2.1 Gaun 1930-an.....	75
2.2.3.3.2.2 Warna dan Motif.....	77
2.2.3.3.2.3 <i>Bias cut</i> .....	78
2.2.3.3.2.4 <i>Jewelry</i> .....	79
2.2.3.3.2.5 <i>Makeup</i> .....	80
2.2.3.3.2.6 <i>Hairstyle</i> .....	81
2.2.3.3.2.7 <i>Hats</i> .....	81
2.2.3.3.2.8 <i>Handbags</i> .....	83
2.2.3.3.2.9 <i>Shoes</i> .....	83
2.2.3.3.2.10 <i>Lingerie</i> .....	84
2.2.3.4 Arsitektur Batavia.....	85
2.2.4 <i>Color Meaning and Symbolism</i> .....	88
2.2.4.1 <i>Blue</i> .....	88
2.2.4.2 <i>Yellow</i> .....	88
2.2.4.3 <i>Green</i> .....	89
2.2.4.4 <i>Red</i> .....	90
2.2.4.5 <i>Purple</i> .....	91
2.2.4.1 <i>White</i> .....	92
<b>BAB III    METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>93</b>
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan.....	93

3.1.1 Studi Pustaka.....	93
3.2 Strategi Perancangan.....	93
3.2.1 <i>Research</i> .....	93
3.2.2 Analisis Data.....	94
3.2.3 Proses Kreatif.....	94
3.2.4 Perancangan.....	94
3.2.5 Hasil Akhir.....	94
3.3 Analisis Data.....	95
3.3.1 Latar Belakang Objek Penelitian.....	95
3.3.2 Tokoh Utama.....	96
<b>BAB IV      PERANCANGAN.....</b>	<b>98</b>
4.1 Strategi Kreatif.....	98
4.1.1 Keywords Konten Cerita.....	98
4.1.2 Keywords Visual.....	98
4.1.3 <i>Moodboard Visual</i> .....	102
4.1.4 <i>Target Audience</i> .....	104
4.2 Studi Visual.....	105
4.2.1 <i>Anime</i> .....	105
4.2.1.1 <i>Kawaii Art Style</i> .....	107
4.2.1.2 <i>Realistic Art Style</i> .....	107
4.2.1.3 <i>Chibi Art Style</i> .....	107
4.2.1.4 <i>Moe Art Style</i> .....	108
4.2.1.5 <i>Beautiful Art Style</i> .....	108
4.2.1.6 <i>Weird Art Style</i> .....	108
4.2.1.7 <i>Standard Art Style</i> .....	108

4.2.1.8 <i>Cartoon Art Style</i> .....	109
4.2.1.9 <i>CGI Art Style</i> .....	109
4.2.2 <i>Hard Brush Shading</i> .....	110
4.2.3 <i>Photobash</i> .....	110
4.2.4 <i>Character</i> .....	111
4.2.4.1 <i>Color</i> .....	113
4.2.4.2 <i>Facial Expressions</i> .....	114
4.2.4.3 <i>Full Body Pose</i> .....	115
4.2.5 <i>Environment Design</i> .....	115
4.2.6 <i>Key Art</i> .....	118
4.2.7 <i>Promo Art and Cover Art</i> .....	119
4.3 <i>Concept Design</i> .....	119
4.3.1 <i>Sejarah</i> .....	121
4.3.2 <i>Tradisi</i> .....	135
4.3.3 <i>Character Design</i> .....	138
4.3.4 <i>Prop Design</i> .....	151
4.2.1 <i>Keyart</i> .....	153
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>160</b>
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	160
5.2 <i>Saran</i> .....	162
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>163</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>171</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.1 <i>Balance</i> .....	27
Gambar 2.1.1.2 <i>Unity</i> .....	28
Gambar 2.1.1.3 <i>Proximity</i> .....	29
Gambar 2.1.1.4 <i>Contrast</i> .....	30
Gambar 2.1.1.5 <i>Emphasis</i> .....	31
Gambar 2.1.1.6 <i>Alignment</i> .....	32
Gambar 2.1.2.4 <i>Value</i> .....	35
Gambar 2.1.2.5 <i>Color</i> .....	36
Gambar 2.1.1.6 <i>Color Wheel</i> .....	38
Gambar 2.1.3.3 <i>Local Color</i> .....	41
Gambar 2.1.3.8.3.1 Oil on Panel, 5 x 5 in.....	48
Gambar 2.1.3.8.3.2 Oil on Panel, 5 x 5 in.....	49
Gambar 2.1.4.1 <i>Shape language</i> .....	52
Gambar 2.1.4.2 <i>Proportion</i> .....	53
Gambar 2.1.4.4 <i>Gesture</i> .....	54
Gambar 2.2.1.1.2 Adegan dari <i>Spirited Away</i> .....	59
Gambar 2.2.1.1.1.1 Adegan dari <i>Nausicaa: Valley of The Wind</i> .....	61
Gambar 2.2.1.1.2 Adegan dari <i>Ponyo</i> .....	63
Gambar 2.2.1.1.2.1 Adegan dari <i>The Wind Rises</i> .....	64
Gambar 2.2.1.1.2.2 Adegan dari <i>Grave of The Fireflies</i> .....	64
Gambar 2.2.2 Referensi <i>Concept Art</i> dari Ilustrasi <i>Fullmetal Alchemist</i> .....	65
Gambar 2.2.2.1 Referensi <i>Concept Art</i> dari Ilustrasi.....	66
Gambar 2.2.3.3.2 Dokumentasi Pribadi Pakaian 1930.....	73
Gambar 2.2.3.4.1 Detail Elemen Dormer Bangunan Kolonial.....	86

Gambar 2.2.3.4.2 Jenis Gavel dan Detail Elemen Bangunan Kolonial.....	87
Gambar 3.2 Strategi Perancangan untuk Proyek <i>Concept Art Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck</i> .....	93
Gambar 4.1.1.1 Penerapan metode <i>Concept Map</i> Joseph D. Novak dalam Proyek <i>Concept Art Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck</i> .....	98
Gambar 4.1.2.1 Penerapan metode <i>Word Association</i> John R. Taylor dalam Proyek <i>Concept Art Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck</i> .....	100
Gambar 4.1.2.2 Penerapan metode <i>Word Association</i> John R. Taylor dalam Proyek <i>Concept Art Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck</i> .....	101
Gambar 4.1.3.1 <i>Moodboard Visual</i> Kata Kunci Sejarah.....	103
Gambar 4.1.3.2 <i>Moodboard Visual</i> Kata Kunci Tradisi.....	104
Gambar 4.1.4. <i>Target Audience</i> .....	104
Gambar 4.2.1.1 <i>Moodboard Visual Anime</i> .....	106
Gambar 4.2.1.1 Referensi <i>Mood Lighting</i> dari Ilustrasi.....	109
Gambar 4.2.3.1 Referensi <i>Photobash Concept Art</i> dari Ilustrasi.....	110
Gambar 4.3.1 <i>Character Sheet Nausicaa: Valley of The Wind</i> .....	111
Gambar 4.3.2 Referensi <i>Environment Art Render</i> dari Ilustrasi.....	112
Gambar 4.2.4.1 Referensi <i>Color Association</i> dari <i>Character Sheet Ponyo</i> .....	113
Gambar 4.2.4.2 Referensi Ekspresi dari <i>Character Sheet</i> milik <i>Haku</i> dari <i>Spirited Away</i> ...	114
Gambar 4.2.4.3 Referensi <i>Pose</i> dari <i>Character Sheet</i> milik <i>Seiji</i> dari <i>Whisper of The Heart</i> .....	115
Gambar 4.2.5.1 Referensi Desain <i>Environment Art</i> dari Ilustrasi.....	116
Gambar 4.2.5.2 Referensi <i>Render Environment Art</i> dari Ilustrasi.....	117
Gambar 4.2.6 Referensi <i>Mood Lighting</i> dari Ilustrasi.....	118
Gambar 4.2.7 Referensi <i>Moodboard</i> untuk <i>Promo Art</i> .....	119



Gambar 4.3.1 Adegan dari <i>Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck</i> .....	120
Gambar 4.3.2 Adegan dari <i>Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck</i> .....	120
Gambar 4.3.1.1 <i>Character Profile</i> .....	122
Gambar 4.3.1.2 Referensi <i>1930s Men Fashion</i> .....	123
Gambar 4.3.1.3 Referensi <i>1930s Female Fashion</i> .....	124
Gambar 4.3.1.4 Desain Alternatif Karakter Hayati.....	125
Gambar 4.3.1.5 Desain Utama Karakter Hayati.....	126
Gambar 4.3.1.6 Desain Utama Karakter Zainuddin.....	127
Gambar 4.3.1.7 Desain Utama Karakter Bang Muluk.....	128
Gambar 4.3.1.8 Desain Utama Karakter Aziz.....	129
Gambar 4.3.1.9 Desain Utama Karakter Khadijah.....	130
Gambar 4.3.1.10 Desain <i>Environment</i> Padangpanjang.....	131
Gambar 4.3.1.11 Desain <i>Environment</i> Ballroom.....	132
Gambar 4.3.1.12 Desain <i>Environment</i> Ruang Tamu.....	132
Gambar 4.3.1.13 Desain <i>Environment</i> Ruang Kerja Zainuddin.....	133
Gambar 4.3.1.14 Desain <i>Environment Isometric View</i> Ballroom.....	134
Gambar 4.3.1.15 Desain <i>Environment Isometric View</i> Ruang Tamu.....	134
Gambar 4.3.1.16 Desain <i>Environment Isometric View</i> Ruang Kerja Zainuddin.....	135
Gambar 4.3.2.1 Gestur Alternatif dan Utama Karakter Zainuddin.....	136
Gambar 4.3.2.2 Gestur Alternatif dan Utama Karakter Aziz.....	137
Gambar 4.3.2.3 Gestur Alternatif dan Utama Karakter Hayati.....	138
Gambar 4.3.3.1 Analisis Sifat Tokoh & Penerapan <i>Basic Shape</i> .....	138
Gambar 4.3.3.2 Desain Alternatif Ekspresi Zainuddin.....	139
Gambar 4.3.3.3 <i>Character Sheet</i> untuk Zainuddin.....	140
Gambar 4.3.3.4 Desain Utama Ekspresi Zainuddin.....	141

Gambar 4.3.3.5 Analisis Wajah Tokoh.....	141
Gambar 4.3.3.6 <i>Character Sheet</i> untuk Aziz.....	142
Gambar 4.3.3.7 Desain Alternatif dan Utama Ekspresi Wajah Aziz.....	143
Gambar 4.3.3.8 Analisis Alis Wajah Tokoh.....	144
Gambar 4.3.3.9 Ekspresi Wajah Khadijah.....	144
Gambar 4.3.3.10 <i>Character Sheet</i> Untuk <i>Hayati</i> dan <i>Khadijah</i> .....	145
Gambar 4.3.3.11 Analisis Bentuk Mata Tokoh.....	147
Gambar 4.3.3.12 Desain Alternatif Ekspresi Hayati.....	148
Gambar 4.3.3.13 Desain Utama Ekspresi Hayati.....	148
Gambar 4.3.3.14 Desain Ekspresi Bang Muluk.....	149
Gambar 4.3.3.15 <i>Character Sheet</i> dan Desain Gestur Bang Muluk.....	150
Gambar 4.3.4.1 Desain <i>Prop</i> .....	151
Gambar 4.3.5.1 <i>Keyart</i> Pertemuan Pertama Aziz Dengan Hayati dan Zainnudin.....	154
Gambar 4.3.5.2 <i>Keyart</i> Ke Perselingkuhan Aziz.....	155
Gambar 4.3.5.3 <i>Keyart</i> Hayati Mandi Setelah Bertengkar Dengan Aiz.....	156
Gambar 4.3.5.4 <i>Keyart</i> Hayati Menyadari Bahwa Zainnudin Masih Mencintainya.....	157
Gambar 4.3.5.5 <i>Keyart</i> Zainnudin Bersedih atas Kematian Hayati.....	158

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Lembar Monitoring Pembimbing.....171

**\*Wajib melampirkan Lembar Monitoring Bimbingan.**

