

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Perancangan	8
1.5. Manfaat Perancangan	8
BAB II TINJAUAN LITERATUR	9
2.1. Pembahasan Teori	9
2.1.1. <i>Color Theory</i>	9
2.1.2. Perspektif	14
2.1.3. <i>Architectural Designs</i>	19
2.1.4. <i>Value of Light and Shadow</i>	30
2.1.5. <i>Elements of Landscapes</i>	33
2.1.6. <i>World Building</i>	43
2.1.7. <i>Story structure</i>	49
2.2. Analisis Konsep.....	51
2.2.1. Studi Kasus: Desain lingkungan Magic the Gathering	51
2.2.2. Media	63
2.2.3. Konteks.....	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	67
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan	67
3.1.1. Studi Pustaka	67
3.1.2. Studi Dokumentasi	68
3.1.3. Survei.....	69
3.2. Tahapan Perancangan.....	70
3.2.1. Riset.....	71
3.2.2. Analisis Data	71
3.2.3. Proses Kreatif	71
3.2.4. Perancangan Visual	71
3.2.5. Hasil Akhir	72
3.3. Analisis Data	72
3.3.1. Analisis cerita Moksha	72
3.3.2. Analisis Data Studi Pustaka	121

3.4. Target Audiens	122
3.4.1. Target Demografis.....	122
3.4.2. Target Geografis.....	122
3.4.3. Target Psikologis.....	122
3.4.4. Target Sosiografis.....	123
3.4.5. Analisis Data	123
BAB IV PERANCANGAN.....	124
4.1. Strategi Kreatif	124
4.1.1. <i>Keywords</i>	124
4.1.2. <i>Keywords Visual</i>	126
4.1.3. <i>Moodboard Visual</i>	129
4.2. Studi Visual	133
4.3. Perancangan Desain	134
4.3.1. Proses Desain	134
4.3.2. Eksplorasi & Konsep.....	136
4.3.3. Hasil Desain	147
BAB V KESIMPULAN.....	182
5.1. Kesimpulan.....	182
5.2. Saran.....	183
DAFTAR PUSTAKA	185
Lampiran 1	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Color wheel</i>	9
Gambar 2.2 <i>Color value</i>	10
Gambar 2.3 Intensitas warna yang berbeda	11
Gambar 2.4 <i>Cool and warm palette</i>	12
Gambar 2.5 <i>Contrast in the making</i>	13
Gambar 2.6 <i>Horizon line</i>	14
Gambar 2.7 <i>Vanishing point</i>	15
Gambar 2.8 <i>One point perspective, Babylon</i>	15
Gambar 2.9 <i>Two point perspective, Babylon interior</i>	16
Gambar 2.10 <i>Three point perspective, Diablo III</i>	17
Gambar 2.11 <i>Vanishing point</i>	17
Gambar 2.12 <i>Isometric landscape view, Darksider</i>	19
Gambar 2.13 Skema “ruang terdalam” di desain interior <i>Villa Le Lac, Solar House, House N and Guerrero House</i>	20
Gambar 2.14 <i>Xander’s Lounge</i>	21
Gambar 2.15 <i>Golgari Guildgate</i>	23
Gambar 2.16 Skema hubungan Interior dengan Eksterior	24
Gambar 2.17 <i>Sunset Pyramid</i>	25
Gambar 2.18 <i>Command Tower</i>	26
Gambar 2.19 <i>Azorius Guildgate</i>	27
Gambar 2.20 <i>Patterns exploration</i>	29
Gambar 2.21 <i>Zoomorphic exploration based off a turtle</i>	30

Gambar 2.22 <i>Shadow forming an outline</i>	31
Gambar 2.23 <i>No Man's Land</i>	32
Gambar 2.24 <i>Proses komposisi dan konsep</i>	33
Gambar 2.25 <i>Clouds & skies formations</i>	34
Gambar 2.26 <i>Dragonskull Summit</i>	35
Gambar 2.27 <i>Trees and Foliages</i>	35
Gambar 2.28 <i>Watery Grave</i>	36
Gambar 2.29 <i>Whelming Wave</i>	36
Gambar 2.30 <i>Sand and snow formations</i>	37
Gambar 2.31 <i>Generic environmental props</i>	38
Gambar 2.32 <i>Landmark environmental props</i>	38
Gambar 2.33 <i>Mood pada desain kota Ravnica</i>	39
Gambar 2.34 <i>Painting light</i>	40
Gambar 2.35 <i>Desain lingkungan pada book jacket "Resplendent Ruins"</i>	42
Gambar 2.36 <i>perbandingan Skala pada gambar 2.37</i>	43
Gambar 2.37 <i>Endemic concept design, Deimos Warframe</i>	45
Gambar 2.38 <i>Skema Freytag's pyramid</i>	49
Gambar 2.39 <i>Canopy Vista</i>	54
Gambar 2.40 <i>Crumble to Dust</i>	54
Gambar 2.41 <i>Magosi, the Waterveil</i>	55
Gambar 2.42 <i>Spawnsire of Ulamog</i>	55
Gambar 2.43 <i>Port town</i>	56
Gambar 2.44 <i>Hazoret's Monument</i>	57
Gambar 2.45 <i>Temple Garden</i>	57

Gambar 2.46 <i>Westvale Abbey</i>	58
Gambar 2.47 <i>Crypt of the Eternals</i>	58
Gambar 2.48 <i>Winged Temple of Orazca</i>	59
Gambar 2.49 <i>Oboro, Palace in the Clouds</i>	60
Gambar 2.50 <i>Mountain</i>	60
Gambar 2.51 <i>Forest</i>	61
Gambar 2.52 <i>Sea Spirit</i>	62
Gambar 2.53 <i>Ancient Den</i>	62
Gambar 2.54 <i>Eiganjo Castle</i>	65
Gambar 2.55 <i>Eiganjo, Seat of the Empire</i>	66
Gambar 3.1 Skema strategi visual dan perancangan penulis	70
Gambar 3.2 Rumah Betang	75
Gambar 3.3 Arsitektur Rumah Betang	75
Gambar 3.4 Tipe - tipe Rumah Betang	76
Gambar 3.5 Gunung Kawi, Tampaksiring, Bali	78
Gambar 3.6 Candi Pemesuan di Gelgel, ibukota Bali Tua	78
Gambar 3.7 Angkul - Angkul	79
Gambar 3.8 Aling - aling	79
Gambar 3.9 Pura Keluarga	80
Gambar 3.10 Bale Dauh	80
Gambar 3.11 Bale Gede	81
Gambar 3.12 Bale Manten	82
Gambar 3.13 Pawerangan	82
Gambar 3.14 Jineng	83

Gambar 3.15 Borom That Chaiya, Candi Sriwijaya di Thailand.....	85
Gambar 3.16 Chaiya Wat Kaew, reruntuhan Candi Sriwijaya di Thailand.....	85
Gambar 3.17 Rumah limas.....	86
Gambar 3.18 Gambar teknik rumah limas	86
Gambar 3.19 Denah samping rumah limas	87
Gambar 3.20 Pagar tenggalung	88
Gambar 3.21 Jogan.....	89
Gambar 3.22 Kekijing tiga.....	89
Gambar 3.23 Kekijing empat	90
Gambar 3.24 Gegajah.....	91
Gambar 3.25 Struktur candi & rumah kerajaan hindu, Kahfi, Bilal	91
Gambar 3.26 Abhaya Mudra.....	95
Gambar 3.27 Dhyana Mudra.....	95
Gambar 3.28 Bumispharsa Mudra	96
Gambar 3.29 Vara Mudra	97
Gambar 3.30 Dharmachakra Mudra.....	97
Gambar 3.31 Relief Karmawhibangga.....	99
Gambar 3.32 Relief Ramayana	100
Gambar 3.33 Lukisan Makara sebagai tunggangan Dewa Baruna	101
Gambar 3.34 Kepala Makara	102
Gambar 3.35 Makara yang diletakkan di atas pintu masuk	103
Gambar 3.36 Kepala Makara sebagai talang air di kuil Lakshmi, India.....	103
Gambar 3.37 Rumah Selaso Kembar	103
Gambar 3.38 Atap Rumah Selaso Kembar	104

Gambar 3.39 Pintu Rumah Selaso Kembar.....	105
Gambar 3.40 Pola Lebah Bergantung	106
Gambar 3.41 Pola Semut beriring.....	106
Gambar 3.42 Pola itik sekawan.....	106
Gambar 3.43 Pola pucuk rebung.....	107
Gambar 3.44 Pola awan larat	107
Gambar 3.45 Monumen Gonggong.....	109
Gambar 3.46 Gerbang pintu masuk Kerajaan Kutai	110
Gambar 3.47 Gerbang depan peninggalan Kerajaan Kutai.....	110
Gambar 3.48 Candi Padas di Gunung Kawi	111
Gambar 3.49 Gerbang pintu masuk peninggalan Kerajaan bali	111
Gambar 3.50 Candi Muara Takus	113
Gambar 3.51 <i>Srivijaya Chedi</i> , Candi Sriwijaya yang berada di Thailand	113
Gambar 3.52 Perbedaan Gajah Asia & Afrika.....	114
Gambar 3.53 Festival Erau yang menggunakan replika Naga Erau.....	116
Gambar 3.54 Penggambaran Tuyul	117
Gambar 3.55 Gambaran Antu Banyu.....	119
Gambar 3.56 Prop Barong untuk tarian di Bali.....	120
Gambar 3.57 Garuda Wisnu Kencana.....	121
Gambar 3.58 <i>Moodboard</i> target audiens.....	123
Gambar 4.1 <i>Mind mapping</i> kata kunci dari cerita <i>Legacy of Moksha</i>	124
Gambar 4.2 <i>Mind mapping</i> kata kunci dari cerita <i>Legacy of Moksha</i> “ <i>Post-Apocalyptic</i> ”	126

Gambar 4.3 *Mind mapping* kata kunci dari cerita *Legacy of Moksha “Folklore”*

127

Gambar 4.4 *Moodboard* visual *Sorrowful*129

Gambar 4.5 *Moodboard* visual *Mystical*.....131

Gambar 4.6 Contoh penggambaran desain lingkungan dari *Magic: the Gathering* (atas kiri, dan bawah kiri) dan dari *Dark Souls* (atas kanan, dan bawah kanan) .134

Gambar 4.7 Referensi budaya, visual, *Mood & Lighting* dari Istana Yujara.....136

Gambar 4.8 Referensi budaya, visual, *Mood & Lighting* dari Tempat pemakaman Kerajaan Yujara137

Gambar 4.12 Referensi budaya, visual, *Mood & Lighting* dari salah satu bangunan penduduk Grohono Moro138

Gambar 4.14 Proses komposisi dan sketsa *key art* Grohono Moro138

Gambar 4.15 Proses komposisi dan sketsa proyeksi isometri Grohono Moro139

Gambar 4.16 Referensi budaya, visual, *Mood & Lighting* dari desain lingkungan Gamoh Murko140

Gambar 4.17 Proses komposisi dan sketsa untuk *mood painting* Gamoh Murko
140

Gambar 4.19 Referensi budaya, visual, *Mood & Lighting* dari desain lingkungan Dorohengkara.....141

Gambar 4.20 Proses komposisi dan sketsa untuk *mood painting* Gamoh Murko
141

Gambar 4.22 Referensi visual, *Mood & Lighting* dari desain lingkungan *Realm Beyond* milik Malea142

Gambar 4.23 Proses komposisi dan sketsa untuk <i>mood painting</i> Gamoh Murko	
142	
Gambar 4.24 Referensi desain Antu Banyu	143
Gambar 4.25 Referensi desain Barong.....	144
Gambar 4.26 Referensi desain Garuda.....	144
Gambar 4.27 Referensi desain Makara	145
Gambar 4.28 Referensi desain Tuyul.....	146
Gambar 4.28 Hasil pengaplikasian warna serta eksplorasi dan hasil akhir Istana Yujara	148
Gambar 4.29 Hasil pengaplikasian warna dan hasil akhir Ruang Penguburan Istana Yujara	149
Gambar 4.30 Hasil akhir proyeksi isometris eksterior dan interior Istana Yujara	150
Gambar 4.31 Gambar dari properti lingkungan Kerajaan Yujara.....	151
Gambar 4.32 Hasil pengaplikasian warna serta eksplorasi dan hasil akhir dari gerbang masuk Grohono Moro	153
Gambar 4.33 Hasil pengaplikasian warna serta eksplorasi dan hasil akhir dari Rumah penduduk Grohono Moro	154
Gambar 4.34 Hasil pengaplikasian warna dari arena bertarung Grohono Moro .	155
Gambar 4.35 Sketsa dan hasil akhir proyeksi isometris Gerbang Grohono Moro	156
Gambar 4.36 Hasil akhir proyeksi isometris Rumah Penduduk Grohono Moro.	156
Gambar 4.37 Hasil akhir proyeksi isometris Arena Bertarung Grohono Moro...	157
Gambar 4.38 Gambar dari <i>Landmark</i> properti lingkungan Grohono Moro.....	158

Gambar 4.39 Hasil pengaplikasian warna dari Gerbang masuk Gamoh Murko..	159
Gambar 4.40 Hasil akhir proyeksi isometris Gerbang masuk Gamoh Murko.....	159
Gambar 4.41 Gambar dari <i>Landmark</i> properti lingkungan Gamoh Murko	159
Gambar 4.42 Hasil pengaplikasian warna dari Lokasi bertarung Dorohengkara	161
Gambar 4.43 Hasil akhir proyeksi isometris Arena bertarung Dorohengkara.....	161
Gambar 4.44 Gambar dari <i>Landmark</i> properti lingkungan Dorohengkara.....	161
Gambar 4.45 Hasil pengaplikasian warna dan eksplorasi dari Dunia Malea.....	163
Gambar 4.46 Hasil pengaplikasian warna dan eksplorasi proyeksi isometris dari Dunia Malea	164
Gambar 4.47 Hasil akhir dari properti lingkungan dunia Malea dan kondisi pertarungan nanti.....	164
Gambar 4.48 <i>World Map</i> dan <i>points of interest</i>	165
Gambar 4.49 Skema Antu Banyu.....	167
Gambar 4.50 Skenario pertemuan Antu Banyu	167
Gambar 4.51 Skema Gajah Mina	168
Gambar 4.52 Interaksi dengan Gajah mina dengan sisi buasnya.....	169
Gambar 4.53 Interaksi kemegahan dan keanggunan Gajah Mina.....	169
Gambar 4.54 Skema dari barong.....	170
Gambar 4.55 Habitat natural Barong	171
Gambar 4.56 Skema dari Garuda	171
Gambar 4.57 Garuda yang digambarkan di dalam habitatnya.....	172
Gambar 4.58 Skema Desain Tuyul	173
Gambar 4.59 <i>Mock up</i> tampilan dalam permainan ketika berinteraksi dengan <i>merchant</i>	173

Gambar 4.60 Skema Desain Naga Erau	174
Gambar 4.61 Kondisi Kerajaan Yujara sebelum kejatuhan sang Raja	175
Gambar 4.62 Kondisi Kerajaan Grohono Moro sebelum kejatuhan sang Raja ...	176
Gambar 4.63 Pertarungan sengit protagonis dengan Mulawarman dan Naga Erau ..	
Gambar 4.64 <i>Mock up</i> UI.....	178
Gambar 4.65 Alternatif pertama Promo art dan alternatif logo pendekatan kata kunci “ <i>Mystical</i> ”	179
Gambar 4.66 Alternatif kedua <i>Promo Art</i> dan logo “ <i>Sorrowful</i> ”	180
Gambar 4.67 Hasil Akhir poster dan Seni Promo “ <i>Legacy of Moksha</i> ”	181

