

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIRKesalahan! Bookmark tidak

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIRKesalahan! Bookmark tidak ditentukan

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIRKesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Manfaat Perancangan	6
1.5.1. Untuk keilmuan	6
1.5.2. Untuk masyarakat	6
BAB II TINJAUAN LITERATUR	7
2.1. Analisis Teori	7
2.1.1. Character Development	7
2.1.2. Struktur Karakter	8
I.Proporsi Tubuh	8
II.Tinggi Karakter	9
III.Stance	10
IV.Konstruksi Kepala	10
V.Stretch and Squash pada kepala	11
VI.Facial Expression	12
2.1.3. Anthropolomorphism	13
I.Antro Sliding Scale	13
II.Zoomorphism Scale	14
2.1.4. Zoomorphism Character Features	15
I.Paws and Claws	15
II.Tails	16
III.Ears	17
IV.Fur Marking	18

V.Wings.....	19
VI.Beak.....	20
VII.Muzzel	20
VIII.Snout.....	21
2.1.5. Color	22
I.Color Wheel (Decker 2017).....	22
II.Hue, Shade, Tint, dan Tone	23
III.Color Schemes.....	24
IV.Monochromatic	25
V.Pastel Color	25
2.2. Analisa Konsep	27
2.2.1. Studi kasus game konsep: Warung Chain	27
I.Biografi: Touchten	28
II.Desain karakter	28
III.Desain property	29
2.2.2. Studi kasus style konsep: Karakter Antro dari <i>video game</i> “ <i>Animal Crossing new horizon</i> ”	31
I.Biografi: Katsuya Eguchi.....	32
II.Form & Design	33
III.Color	34
IV.Gesture & Pose.....	35
V.Expression	36
VI.Anthropomorphic	36
VII.Zoomorphism Character Features.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan.....	41
3.1.1. Studi Pustaka	41
3.1.2. Studi Wawancara.....	41
3.2. Strategi Perancangan.....	42
3.2.1. Riset.....	42
3.2.2. Analisis Data	43
3.2.3. Proses Kreatif	43
3.2.4. Perancangan Visual	44
3.2.5. Hasil Akhir	44
3.3. Analisis Data	44
3.3.1. Wawancara	44
3.3.2. Hasil Wawancara.....	44
I.Narasumber 1: Bu Alip	44
II.Narasumber 2: Bu Meri	46
3.3.3. Struktur Game	47
I.Gameplay	47
II.Story.....	49
3.3.4. Form	50

I.Character	50
II.Props	51
III.Latar.....	65
IV.Peta.....	65
V.Stage	66
VI.Uang	66
VII.Properti.....	67
VIII.Balon Pikiran	67
3.3.5. Context	67
I.Obyektif Game	67
II.Unsur Budaya	68
3.4. Target Audience	70
I.Demografis.....	70
II.Geografis.....	70
III.Psikografis	70
IV.Sosiografis.....	70
BAB IV PERANCANGAN	71
4.1. Strategi Perancangan	71
4.1.1. Mind Map	71
4.1.2. Keyword	72
I.Cute	72
II.Heartwarming	74
4.2. Studi Visual	75
4.3. Perancangan Visual	77
BAB V KESIMPULAN.....	126
5.1. Kesimpulan	126
5.2. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sketsa character development Donald Duck.....	7
Gambar 2. 2 Jenis-jenis proporsi dan perannya pada sebuah karakter berdasarkan karakteristiknya.....	8
Gambar 2. 3 Perbedaan proporsi tinggi berdasarkan karakteristik karakternya.	9
Gambar 2. 4 Contoh pengaplikasian <i>line of action</i> dalam karakter desain.	10
Gambar 2. 5 Contoh penerapan dasar konstruksi pada kepala sebuah karakter.	10
Gambar 2. 6 Pengaplikasian <i>stretch and squash</i> pada karakter Jiminy Cricket	11
Gambar 2. 7 Eksplorasi raut wajah dari karakter Flynn.....	12
Gambar 2. 8 Karakter “ <i>Animal Crossing: New Horizon</i> ”.....	13
Gambar 2. 9 <i>Antro sliding scale</i>	13
Gambar 2. 10 Tipe-tipe karakter zoomorphism	14
Gambar 2. 11 Jenis-jenis desain tangan karakter <i>zoomorphism</i>	15
Gambar 2. 12 Cara membuat buntut pada karakter.....	16
Gambar 2. 13 Posisi buntut dan artinya.	16
Gambar 2. 14 Telinga hewan dan bentuk dasarnya.	17
Gambar 2. 15 Arah pergerakan telinga hewan pada umumnya.	17
Gambar 2. 16 Contoh corak pada hewan.	18
Gambar 2. 17 Beberapa alternatif peletakan sayap pada karakter antropomorfik.	19
Gambar 2. 18 Contoh penggunaan paruh dalam menunjukkan emosi sebuah karakter.....	20
Gambar 2. 19 Bentuk dasar dari moncong.....	20
Gambar 2. 20 Penunjukkan ekspresi melalui moncong dan artinya.	21
Gambar 2. 21 Macam-macam bentuk hidung pada hewan.	22
Gambar 2. 22 Gambar color wheel.	22
Gambar 2. 23 Warna-warna <i>warm colors</i> dan <i>cool colors</i> pada <i>color wheel</i>	23
Gambar 2. 24 Contoh hue, shade, tint, dan tone pada warna.	23
Gambar 2. 25 Skema warna complementary, analogous, dan triadic pada color wheel.....	24
Gambar 2. 26 Contoh kombinasi warna monokrom.	25

Gambar 2. 27 Warna pastel pada color wheel.....	25
Gambar 2. 28 Skema warna yang cocok di gunakan pada warna pastel.....	26
Gambar 2. 29 Contoh warna-warna pastel.....	26
Gambar 2. 30 Logo <i>Touchten Games</i>	28
Gambar 2. 31 Desain karakter pembeli pada permainan ‘Warung Chain’	28
Gambar 2. 32 Desain makanan pada permainan ‘Warung Chain’.....	29
Gambar 2. 33 Layout permainan “Warung Chain”.....	30
Gambar 2. 34 Foto Katsuya Eguchi.	32
Gambar 2. 35 Bentuk dasar desain karakter ‘ <i>Animal Crossing: New Horizon</i> ’	33
Gambar 2. 36 Desain karakter ‘ <i>Animal Crossing: New Horizon</i> ’	33
Gambar 2. 37 Eksplorasi karakter Isabelle dari ‘ <i>Animal Crossing</i> ’.....	35
Gambar 2. 38 Ekspresi wajah Bob dari ‘ <i>Animal Crossing; New Horizon</i> ’	36
Gambar 2. 39 Karakter-karakter ‘ <i>Animal Crossing: New Horizon</i> ’	36
Gambar 2. 40 Desain karakter serigala di ‘ <i>Animal Crossing: New Horizon</i> ’.....	37
Gambar 2. 41 Karakter dodo dari ‘ <i>Animal Crossing</i> ’ Wilbur dan Orville.....	39
Gambar 3. 1 Strategi Perancangan proyek “Waroeng si Oyen”.	42
Gambar 3. 2 Foto lokasi wawancara Bersama Bu Alip.	44
Gambar 3. 3 Foto lokasi wawancara Bersama Bu Meri.....	46
Gambar 4. 1 Hasil <i>mind mapping</i> penentuan <i>keyword</i>	71
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> yang di buat untuk menggambarkan <i>keyword</i> ‘ <i>cute</i> ’.....	72
Gambar 4. 3 ‘ <i>Cute</i> ’ menurut Konrad Lorenz berdasarkan rupanya.....	73
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> yang di buat untuk menggambarkan <i>keyword</i> ‘ <i>cute</i> ’.....	74
Gambar 4. 5 Palet warna yang digunakan dalam desain karakter “Waroeng si Oyen”	75
Gambar 4. 6 Refrensi tektik pewarnaan yang akan di terapkan.....	76
Gambar 4. 7 Kumpulan desain karakter dari permainan “Waroeng si Oyen”.....	77
Gambar 4. 8 Kumpulan desain karakter dari permainan “Waroeng si Oyen”.....	79
Gambar 4. 9 Rupa kucing & jenis corak yang digunakan sebagai refrensi	80
Gambar 4. 10 Eksplorasi desain Oyen dalam bentuk sketsa.....	81
Gambar 4. 11 Desain Oyen yang terpilih.....	81
Gambar 4. 12 Eksplorasi skema warna desain karakter Oyen.....	83

Gambar 4. 13 Desain karakter Oyen dari permainan “Waroeng di Oyen”	83
Gambar 4. 14 Desain karakter Oyen dari permainan “Waroeng di Oyen”	84
Gambar 4. 15 Desain gesture karakter Oyen dari permainan “Waroeng di Oyen”	85
Gambar 4. 16 Anjing kintamani yang di jadikan refrensi	86
Gambar 4. 17 Eksplorasi desain karakter Kintamani	87
Gambar 4. 18 Desain karakter Kintamani yang dipilih.....	87
Gambar 4. 19 Eksplorasi skema warna desain karakter Kintamani.....	88
Gambar 4. 20 Desain karakter Kintamani dari permainan “Waroeng di Oyen”	89
Gambar 4. 21 Desain ekspresi karakter Kintamani dari permainan “Waroeng di Oyen”	90
Gambar 4. 22 Harimau yang dijadikan sebagai refrensi desain karakter Trisno	91
Gambar 4. 23 Eksplorasi desain karakter Trisno	92
Gambar 4. 24 Desain karakter Trisno yang dipilih dan dikembangkan.....	92
Gambar 4. 25 Eksplorasi skema warna desain karakter Trisno	93
Gambar 4. 26 Desain karakter Trisno dari permainan “Waroeng di Oyen”	94
Gambar 4. 27 Desain ekspresi karakter Trisno dari permainan “Waroeng di Oyen” ...	95
Gambar 4. 28 Anak burung jalak Bali yang dijadikan sebagai refrensi desain karakter Bobo	96
Gambar 4. 29 Eksplorasi desain karakter Bobo	96
Gambar 4. 30 Desain yang dipilih untuk karakter Bobo.....	97
Gambar 4. 31 Desain karakter Bobo dari permainan “Waroeng di Oyen”	98
Gambar 4. 32 Desain ekspresi karakter Bobo dari permainan “Waroeng di Oyen”	98
Gambar 4. 33 Burung jalak Bali yang dijadikan sebagai refrensi desain karakter Sari.....	99
Gambar 4. 34 Eksplorasi desain karakter Sari	100
Gambar 4. 35 Eksplorasi skema warna desain karakter Sari	101
Gambar 4. 36 Desain ekspresi karakter Sari dari permainan “Waroeng di Oyen”	102
Gambar 4. 37 Desain ekspresi karakter Rizki dari permainan “Waroeng di Oyen” ...	103
Gambar 4. 38 Eksplorasi desain karakter Rizki	103
Gambar 4. 39 Desain yang dipilih untuk karakter Rizki.....	104
Gambar 4. 40 Eksplorasi skema warna desain karakter Rizki	105

Gambar 4. 41 Desain karakter Rizki dari permainan “Waroeng di Oyen”	106
Gambar 4. 42 Desain ekspresi karakter Olan dari permainan “Waroeng di Oyen”....	107
Gambar 4. 43 Eksplorasi desain karakter Olan	108
Gambar 4. 44 Eksplorasi skema warna desain karakter Olan	109
Gambar 4. 45 Desain karakter Olan dari permainan “Waroeng di Oyen”	109
Gambar 4. 46 Desain ekspresi karakter Olan dari permainan “Waroeng di Oyen”....	110
Gambar 4. 47 Desain ekspresi karakter Monika dari permainan “Waroeng di Oyen”	111
Gambar 4. 48 Eksplorasi desain karakter Monika	112
Gambar 4. 49 Desain ekspresi karakter Monika dari permainan “Waroeng di Oyen”	113
Gambar 4. 50 Desain karakter Monika dari permainan “Waroeng di Oyen”	114
Gambar 4. 51 Desain ekspresi karakter Monika dari permainan “Waroeng di Oyen”	115
Gambar 4. 52 Ilustrasi <i>keyart</i> untuk <i>starting screen</i>	115
Gambar 4. 53 Ilustrasi <i>keyart starting screen</i> dengan logo dan tombol	116
Gambar 4. 54 Ilustrasi <i>keyart</i> untuk <i>promo art</i>	117
Gambar 4. 55 Ilustrasi <i>keyart</i> untuk <i>promo art</i> dengan logo	117
Gambar 4. 56 Hasil sketsa eksplorasi <i>keyart</i> “Waroeng si Oyen”	118
Gambar 4. 57 Desain <i>in game</i> “Waroeng si Oyen” di <i>China Town</i>	118
Gambar 4. 58 Desain <i>in game</i> “Waroeng si Oyen” di Sekolah SD.	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar karakter dari permainan “Waroeng si Oyen”.....	51
Tabel 3. 2 Daftar & informasi mengenai properti makanan yang ada di “Waroeng si Oyen.....	65
Tabel 3. 3 Daftar <i>Stage</i> dari permainan “Waroeng si Oyen.....	66
Tabel 3. 4 Daftar karakter, perannya, dan karakteristiknya	78
Tabel 4. 1 Desain properti permainan “Waroeng si Oyen”	125



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara.....	A1-A2
Lampiran B Sketsa dan Desain Konsep Awal.....	B1-B2
Lampiran C Lembar Monitoring Bimbingan.....	C1-C2

