

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat .....	4
<b>BAB II    TINJAUAN LITERATUR .....</b>	<b>6</b>
2.1. Analisis Teori .....	6
2.1.1. Prinsip Utama Desain.....	6
2.1.2. Teori Warna.....	11
2.1.3. Prinsip Gestalt .....	27
2.1.4. Komposisi.....	31
2.1.5. Perspektif.....	33
2.1.6. Desain Karakter.....	36
2.1.7. Tiga Tingkat Konflik Robert McKee .....	48
<b>BAB III   METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan.....	50
3.1.1. Studi Pustaka .....	50
3.1.2. Studi Wawancara.....	50
3.2. Strategi Perencanaan .....	51
<b>BAB IV    PERANCANGAN .....</b>	<b>54</b>
4.1. Analisis Data .....	54
4.1.1. Studi Kasus Konten: “Midnight Diner” (2009).....	54
4.1.2. Analisis Konteks: Jakarta .....	59
4.2. Strategi Kreatif .....	70
4.2.1. Eksplorasi Kata Kunci.....	70
4.2.2. Eksplorasi <i>Mind Map</i> Visual .....	71
4.2.3. Eksplorasi <i>Mood boards</i> .....	73
4.2.4. <i>Target Audience</i> .....	75
4.2.5. Studi Visual .....	76

4.2.6. Perancangan Struktur <i>Concept Art Video Game</i> “Imah Nenek”	89
4.2.7. Media	90
4.2.8. Analisis Konten “Imah Nenek”	92
4.2.9. Proses Visual	100
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	<b>141</b>
5.1. Kesimpulan	141
5.2. Rekomendasi	141
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>143</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain karakter Ambrosia oleh AIRI PAN.....	7
Gambar 2.2 'I may have forgotten to turn off the oven' oleh Jocelin Carmes.....	8
Gambar 2.3 Bagan perbandingan karakter-karakter Nintendo .....	9
Gambar 2.4 "Answer to The Ultimate Question of Life, the Universe, and Everything" oleh Tierno Beauregard .....	10
Gambar 2.5 Ilustrasi oleh Ramón Nuñez .....	10
Gambar 2.6 <i>Twelve-step Color Wheel</i> Johannes Itten .....	12
Gambar 2.7 <i>Tints, shades, dan tones</i> dari warna biru .....	12
Gambar 2.8 Palet warna biru yang dicampur dengan warna oranye.....	13
Gambar 2.9 Desain karakter Superman oleh Sebastian Garcia.....	14
Gambar 2.10 Desain karakter Buzz Lightyear dari "Lightyear" .....	15
Gambar 2.11 "Finding Freya" oleh Marco Brunelleschi .....	16
Gambar 2.12 "Distance" oleh Damian Czajkowski .....	17
Gambar 2.13 Paus berwarna <i>split-complementary</i> oleh Hikasa.....	18
Gambar 2.14 "#Carnimals" oleh Manuel Valencia Restrepo.....	19
Gambar 2.15 "In the Clouds" oleh Quentin Marsollier.....	20
Gambar 2.16 Ilustrasi ksatria oleh Ami Thompson .....	22
Gambar 2.17 "Sunny Day" oleh Wilson Weichen Lin .....	23
Gambar 2.18 Ilustrasi berwarna biru oleh Loish.....	24
Gambar 2.19 "Polaris" oleh Airi Pan .....	25
Gambar 2.20 "Face of Fear" oleh Dawid Planeta .....	26

Gambar 2.21 "Unstoppable // Reyna" oleh Ulysse Verhasselt .....	27
Gambar 2.22 Desain karakter Batu dari "Black Plains_" oleh Yewon Park.....	28
Gambar 2.23 Desain karakter beberapa <i>Spider-People</i> oleh Kris Anka.....	29
Gambar 2.24 Ilustrasi oleh Mehdi Annasi.....	29
Gambar 2.25 "Titans" oleh Denis Loebner .....	30
Gambar 2.26 Adegan dalam film "Spider-Man: Across the Spider-Verse" .....	31
Gambar 2.27 <i>Rule of Third</i> pada lukisan "A Lean Diet with Cooking Utensils" oleh Jean Baptiste Chardin.....	32
Gambar 2.28 Seni Konsep "UP" oleh Daniel Arriaga .....	33
Gambar 2.29 "Vice: Homicide" oleh Katie Gilmartin.....	34
Gambar 2.30 "之前的练习图" oleh Yue Chen.....	35
Gambar 2.31 Ilustrasi perspektif tiga poin oleh @omao_51061954 .....	36
Gambar 2.32 Desain karakter Ralph dari film "Wreck-It-Ralph".....	37
Gambar 2.33 Baymax dari film "Big Hero 6".....	37
Gambar 2.34 Desain karakter Anton Ego oleh Carter Goodrich.....	38
Gambar 2.35 Seni konsep "Baymax Heroic Suit" dari film "Big Hero 6" .....	39
Gambar 2.36 Jajaran karakter "Pirates" oleh Draw21 .....	39
Gambar 2.37 Ilustrasi <i>contrapposto</i> oleh Ross Bowns .....	40
Gambar 2.38 "FORCE: Dynamic Life Drawing 32" oleh Michael Mattesi .....	41
Gambar 2.39 Ilustrasi gerakan ritme oleh Joshua Nava Arts.....	41
Gambar 2.40 <i>Line of action</i> untuk Squidward dari "Spongebob Squarepants" oleh Sherm Cohen.....	42

Gambar 2.41 Perputaran karakter untuk Jake dari "Subway Surfers: The Animated Series" oleh Tommy Kinnerup.....	43
Gambar 2.42 Desain karakter Jack-Jack Parr dari "The Incredibles" .....	44
Gambar 2.43 Konsep seni Tim Templeton dari "Boss Baby" oleh Joe Moshier...44	
Gambar 2.44 Desain karakter Maxine Caulfield dari "Life is Strange" .....	45
Gambar 2.45 Konsep seni Aaron Davis dari "Spider-Man: Into the Spider-Verse" ..	
.....	46
Gambar 2.46 Konsep seni untuk Bibi May dari "Spider-Man: Into the Spider-Verse"	
.....	46
Gambar 2.47 Konsep seni Carl Fredricksen dari "UP" .....	47
Gambar 2.48 Konsep seni Mama Coco dari "Coco" .....	48
Gambar 2.49 Tiga tingkat konflik oleh Robert McKee .....	48
Gambar 3.1 Skema tahapan perancangan .....	51
Gambar 4.1 "Midnight Diner" (2009).....	54
Gambar 4.2 Distrik perbelanjaan "Midnight Diner".....	55
Gambar 4.3 Eksterior restoran "Midnight Diner".....	56
Gambar 4.4 Interior restoran "Midnight Diner" .....	56
Gambar 4.5 Palet warna analog bersifat hangat yang digunakan dalam "Midnight Diner"	
.....	57
Gambar 4.6 Penggunaan sederhana warna komplementer dalam "Midnight Diner"	
57	
Gambar 4.7 Pemandangan kota Jakarta .....	59
Gambar 4.8 Fotografi Monumen Nasional oleh Fuad Najib.....	60

Gambar 4.9 Fotografi Bundaran Hotel Indonesia oleh Dennis Gibrail .....	60
Gambar 4.10 Fotografi Gereja Katedral Jakarta oleh Roy Luthfi Dhayugantara ..	61
Gambar 4.11 Perkampungan Jakarta.....	62
Gambar 4.12 <i>Sudirman Central Business District (SCBD)</i> .....	63
Gambar 4.13 Wanita kantoran SCBD dari TikTok.....	66
Gambar 4.14 Lanyard Coach .....	67
Gambar 4.15 Sepatu flat Tory Burch .....	67
Gambar 4.16 Tas wanita Louis Vuitton .....	67
Gambar 4.17 Contoh pekerja <i>office</i> pria di Jakarta.....	68
Gambar 4.18 Warteg Kharisma Bahari.....	69
Gambar 4.19 Interior warteg .....	70
Gambar 4.20 <i>Mind Map keyword</i> konten cerita.....	70
Gambar 4.21 <i>Mind Map visual</i> kata kunci 1 .....	71
Gambar 4.22 <i>Mind Map visual</i> kata kunci 2 .....	72
Gambar 4.23 <i>Mind Map visual</i> kata kunci 3.....	72
Gambar 4.24 Mood board kata kunci “Hardship” .....	73
Gambar 4.25 <i>Mood board</i> kata kunci “Heart-warming” .....	74
Gambar 4.26 <i>Mood board</i> kata kunci “Friendship” .....	74
Gambar 4.27 <i>Mood board</i> referensi <i>game visual novel</i> .....	75
Gambar 4.28 Analisis <i>Head-to-Body ratio</i> pada karakter remaja "Whisper of the Heart" .....	77
Gambar 4.29 Analisis <i>Head-to-Body ratio</i> pada karakter "SPIRITED AWAY" ..	77
Gambar 4.30 Kolase mata karakter-karakter Studio Ghibli.....	78

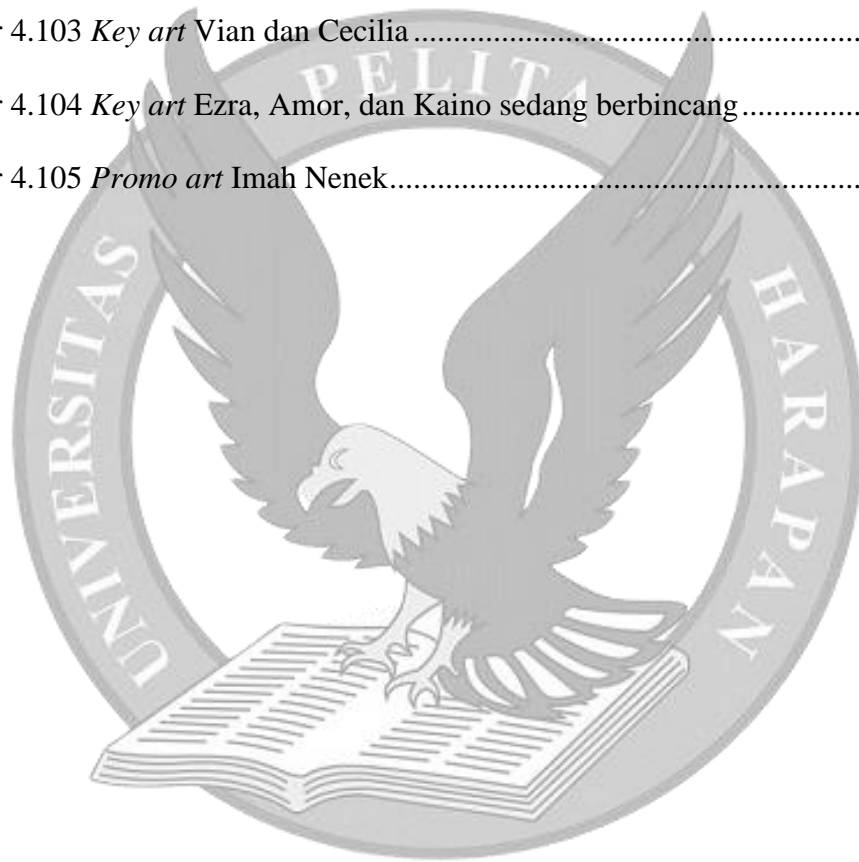
Gambar 4.31 Kolase karakter-karakter Studio Ghibli anak dan dewasa .....	79
Gambar 4.32 Sophie dalam rentang usia yang berbeda .....	80
Gambar 4.33 Perbedaan background Ghibli yang detail dan karakter yang sederhana .....	81
Gambar 4.34 <i>Mood board</i> referensi <i>rendering style</i> .....	82
Gambar 4.35 Kesedihan Gwen ditunjukkan melalui warna biru .....	83
Gambar 4.36 Kehangatan Ayah Gwen ditunjukkan melalui warna-warna hangat.... .....	84
Gambar 4.37 Warna-warna hangat menyebar melalui pemandangan saat Gwen dan ayahnya berpelukan.....	84
Gambar 4.38 Contoh 'Visi Terowongan' Gwen .....	85
Gambar 4.39 Avatar Freya .....	86
Gambar 4.40 Avatar Aqua .....	87
Gambar 4.41 Contoh satu karakter dalam satu adegan .....	88
Gambar 4.42 Contoh dua karakter dalam satu adegan.....	88
Gambar 4.43 Contoh <i>gameplay</i> pembuatan minuman "Coffee Talk" .....	89
Gambar 4.44 Eksplorasi bentuk muka Nek Nimah.....	101
Gambar 4.45 Eksplorasi wajah Nek Nimah berdasarkan wanita Jawa .....	102
Gambar 4.46 Eksplorasi baju Nek Nimah.....	103
Gambar 4.47 Referensi baju Nek Nimah .....	103
Gambar 4.48 Eksplorasi <i>art style</i> awal Nek Nimah.....	104
Gambar 4.49 Eksplorasi <i>art style</i> dan bentuk muka Nek Nimah.....	104
Gambar 4.50 Eksplorasi <i>pattern</i> bunga pada baju Nek Nimah.....	105

Gambar 4.51 Ekspresi Nek Nimah .....	106
Gambar 4.52 Gestur Nek Nimah.....	106
Gambar 4.53 <i>Character sheet</i> Nek Nimah.....	107
Gambar 4.54 Eksplorasi wajah Ezra .....	108
Gambar 4.55 Eksplorasi baju dan rambut Ezra.....	110
Gambar 4.56 Referensi visual baju Ezra.....	110
Gambar 4.57 Eksplorasi ekspresi Ezra.....	111
Gambar 4.58 Eksplorasi gestur Ezra.....	111
Gambar 4.59 <i>Character sheet</i> Ezra.....	112
Gambar 4.60 Referensi wajah Cecilia.....	113
Gambar 4.61 Desain alternatif Cecilia.....	114
Gambar 4.62 Referensi visual baju Cecilia.....	114
Gambar 4.63 Ekspresi Cecilia.....	115
Gambar 4.64 Gestur Cecilia.....	115
Gambar 4.65 <i>Character Sheet</i> Cecilia.....	116
Gambar 4.66 Alternatif desain <i>boombox</i> Cecilia.....	117
Gambar 4.67 Referensi visual wajah Vian.....	117
Gambar 4.68 Eksplorasi referensi untuk wajah Vian.....	118
Gambar 4.69 Perubahan wajah Vian.....	118
Gambar 4.70 Desain alternatif Vian.....	119
Gambar 4.71 Referensi visual baju Vian .....	120
Gambar 4.72 Alternatif jam tangan Vian.....	120
Gambar 4.73 Gestur Vian .....	121



Gambar 4.74 Ekspresi Vian .....	121
Gambar 4.75 <i>Character sheet</i> Vian .....	122
Gambar 4.76 Desain alternatif Amor .....	123
Gambar 4.77 Referensi visual baju Amor .....	124
Gambar 4.78 Referensi visual wajah Amor .....	125
Gambar 4.79 Ekspresi Amor .....	125
Gambar 4.80 Gestur Amor .....	126
Gambar 4.81 <i>Character sheet</i> Amor .....	127
Gambar 4.82 Referensi visual Farah .....	128
Gambar 4.83 Desain alternatif Farah .....	129
Gambar 4.84 Ekspresi Farah .....	129
Gambar 4.85 Referensi wajah Kaino .....	130
Gambar 4.86 Referensi visual baju Kaino .....	130
Gambar 4.87 Desain alternatif Kaino .....	131
Gambar 4.88 Ekspresi Kaino .....	131
Gambar 4.89 Desain makanan Imah Nenek .....	132
Gambar 4.90 Eksplorasi <i>thumbnail</i> untuk <i>loading screen</i> .....	133
Gambar 4.91 <i>Thumbnail zebra cross</i> Jakarta .....	133
Gambar 4.92 <i>Thumbnail MRT</i> Jakarta .....	134
Gambar 4.93 Sketsa kemacetan di Jakarta .....	134
Gambar 4.94 Suasana perkotaan Jakarta .....	134
Gambar 4.95 <i>Moodart</i> Imah Nenek .....	135
Gambar 4.96 Interior Imah Nenek .....	136

Gambar 4.97 Dapur Imah Nenek .....	136
Gambar 4.98 <i>Key Art</i> Vian.....	137
Gambar 4.99 <i>Key Art</i> Kaino.....	137
Gambar 4.100 <i>Key Art</i> Cecilia .....	138
Gambar 4.101 <i>Key Art</i> Amor .....	138
Gambar 4.102 <i>Key Art</i> Farah .....	138
Gambar 4.103 <i>Key art</i> Vian dan Cecilia.....	139
Gambar 4.104 <i>Key art</i> Ezra, Amor, dan Kaino sedang berbincang.....	139
Gambar 4.105 <i>Promo art</i> Imah Nenek.....	140



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Transkrip Wawancara dan Hasil Observasi .....	A1-A12
Lampiran B	Hasil Sketsa Proses Kreatif .....	B1-B5
Lampiran B	Lembar Monitoring Bimbingan.....	C1-C3

