

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN KONSEP SENI GIM YANG BERTEMA KAMPANYE MILITER ALEXANDER AGUNG” ini dikerjakan untuk menyelesaikan program studi Sarjana Fakultas *School of Design* jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.

Penulis berterima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan oleh pihak dosen-dosen pembimbing dalam membuat tugas akhir ini. Penulis berterima kasih kepada Ibu Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds. untuk bimbingan dalam penulisan tugas akhir dan bimbingan dalam memproduksi konsep seni yang dibuat. Penulis juga berterima kasih kepada Pak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds. untuk bimbingan dalam tahap proses pembuatan konsep seni.

Penulis menyadari akan tugas akhirnya yang tidak sempurna dan reseptif terhadap segala bentuk kritik dan saran. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pembacanya.

Tangerang, Jumat, 22 Jan 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	2
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	3
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Tujuan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Prinsip Dasar Pengelompokan Gestalt	8
2.1.1 Definisi	8
2.2 Warna	13
2.2.1 Definisi	13
2.2.1.1 Pengaruh Psikologis Warna	15
2.3 Prinsip Animasi.....	21
2.3.1 Definisi	21
2.4 Desain Karakter.....	32
2.4.1 Definisi	32
2.5 Perspektif.....	38
2.5.1 Definisi	38
2.5.2 Alat Pembantu Utama dalam Menggambar Perspektif	41

2.5.3	Metode Menggambar Perspektif	42
2.6	Proyeksi Isometri.....	46
2.6.1	Definisi	46
2.7	Komposisi.....	47
2.7.1	Definisi	47
BAB III	51
3.1	Waktu dan Tempat Perancangan.....	51
3.3.1	Studi Pustaka	51
3.2	Tahapan Perancangan.....	52
3.3	Analisis Data	54
3.3.1	Analisis Konten	54
3.3.2	Analisis Konteks	62
BAB IV	PROSES PERANCANGAN	85
4.1	Strategi Kreatif	85
4.1.1	<i>Keyword</i>	85
4.1.2	Narasi Singkat	89
4.2	Desain Karakter.....	91
4.2.1	Pasukan Yunani.....	93
4.2.2	Pasukan Persia.....	110
4.3	Desain <i>Environment</i>	135
4.3.1	Sungai Granicus	136
4.3.2	Issus.....	139
4.3.3	Gaugamela.....	144
4.4	<i>Key-art</i>	146
4.5	<i>Props</i>	151
4.6	<i>Sprite</i>	154
4.7	<i>Title Design</i>	161
4.8	<i>User Interface</i>	163
4.8.1	<i>Main Menu</i>	163
4.8.2	<i>Recruitment</i>	164
4.8.3	<i>Deployment</i>	165
4.8.4	<i>Battle</i>	166
4.9	<i>Gameplay Trailer</i>	167
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	172

5.1	Kesimpulan.....	172
5.2	Saran.....	174
LAMPIRAN.....		1



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1.1 Grafik rasio pemain pria pada gim strategi	5
Gambar 1.2 Grafik median umur pemain gim strategi	6
Gambar 2.1 Karakter film animasi <i>Inside Out</i> (2015)	9
Gambar 2.2 Gambar dari gim <i>Age of Empire II: Definitive Edition</i> (2015)	9
Gambar 2.3 Gambar serial animasi <i>Samurai Jack</i> (2001).....	10
Gambar 2.4 Karakter dari gim <i>Undertale</i> (2015).....	12
Gambar 2.5 Latar dari video musik	13
Gambar 2.6 Karakter pemarah dari <i>Angry Birds Movie</i> (2016).....	16
Gambar 2.7 Karakter Beedrill dari gim serial gim <i>Pokemon</i>	17
Gambar 2.8 Karakter intelektual yang berwarna biru, Megamind, dari film animasi <i>Megamind</i> (2010)	18
Gambar 2.9 Pemandangan oranye yang melambangkan hangat secara literal dan polusi dari film <i>Blade Runner 2049</i> (2017)	19
Gambar 2.10 Pemandangan hijau yang mempertegas bahwa karakter yang ditunjukkan bersifat jahat atau berbahaya dari film <i>The Lion King</i> (1994)	20
Gambar 2.11 Warna ungu digunakan untuk menandakan keberadaan dan dunia misterius dari makhluk ‘Eridian’ di gim <i>Borderlands 3</i> (2019).....	20
Gambar 2.12 Akibat tekanan, kepala karakter terlihat mengecil secara horizontal, namun memanjang secara vertikal pada serial animasi <i>Teen Titans Go</i> (2013)...	22
Gambar 2.13 Antisipasi memukul dari karakter Tom, pada serial animasi <i>Tom & Jerry</i> (1940).....	23
Gambar 2.14 Staging dari film singkat, <i>Heartbeat</i> (2017), menunjukkan dengan jelas bahwa salah satu karakter bersembunyi untuk melihat karakter yang lain ..	24
Gambar 2.15 Teknik <i>straight ahead</i>	25
Gambar 2.16 Teknik <i>pose to pose</i>	26
Gambar 2.17 Ketika tangan karakter berhenti mengayun, maka harus ada aksi follow trough agar tidak kaku	27
Gambar 2.18 Ilustrasi yang menunjukkan aksi utama dan aksi sekunder dari gerakan karakter pada film <i>Ratatouille</i> (2007)	29

Gambar 2.19 Ilustrasi yang menunjukkan perlambatan gerakan akibat banyaknya gambar pada <i>frame</i> ke 7 hingga 13	30
Gambar 2.20 Pose karakter dari film animasi Hercules (1997) dengan ‘daya’ yang mendorong ke atas.....	33
Sumber: https://danterinaldidesign.com/principles-animation-secondary-animation/	33
Gambar 2.21 Ilusi tiga dimensi pose karakter dari serial animasi Danny Phantom (2004). Perbesaran tangan dan pengecilan kaki memberikan ilusi perspektif pada karakter	34
Gambar 2.22 Karakter Chuck dari Angry Birds Movie (2016) memiliki bentuk dominan segitiga dan menunjukkan sifat gesit	35
Gambar 2.23 Karakter Nemo dari Finding Nemo (2003) memiliki bentuk dominan bulat dan menunjukkan karakter ramah serta tidak berbahaya.....	36
Gambar 2.24 Karakter Anger dari Inside Out (2015) memiliki bentuk dominan kotak dan bentuknya memiliki kesan stabil	37
Gambar 2.25 Latar dari video musik	39
Gambar 2.26 garis-garis panjang dari garis horizontal pada lemari menuju ke titik hilang yang semuanya berada di ketinggian garis garis horizon.	42
Gambar 2.27 Latar dari video musik	45
Gambar 2.28 Latar dari video musik	46
Gambar 2.29 Tampak isometrik dari gim <i>Final Fantasy Tactics Advance</i> (2003).....	47
Gambar 2.30 Satu frame beku dari film animasi <i>UP</i> (2009)	50
Gambar 3.1 Diagram tahapan perancangan	52
Gambar 3.2 Ketopong <i>Boetian</i> pada Kavaleri di Re relief Sarkofagus Alexander Agung.....	67
Gambar 3.3 Karakter dengan pedang <i>Xiphos</i>	67
Gambar 3.4 Kavaleri <i>Companion</i>	68
Gambar 3.5 Kavaleri Thessalia.....	69
Gambar 3.6 Ketopong <i>Attic</i>	70
Gambar 3.7 Kavaleri <i>Prodomoi</i>	70
Gambar 3.8 <i>Phalangite</i>	71
Gambar 3.9 Ketopong <i>Phrygian</i>	72
Gambar 3.10 Hypaspist.....	73
Gambar 3.11 Penggambaran Dua Karakter yang Berduel dengan pedang <i>Khopis</i>	73
Gambar 3.12 Pelindung Badan Perunggu	74

Gambar 3.13 Perisai Perunggu dengan lambing Makedonia.....	74
Gambar 3.14 <i>Peltast</i>	75
Gambar 3.15 Dua <i>immortals</i> (kiri) dan Darius III (kanan)	78
Gambar 3.16 Rekreasi moderen dari perisai dipylon.....	78
Gambar3.17 <i>Sparabara</i> memegang <i>falchion</i> dengan perisai <i>spara</i>	79
Gambar 3.18 Ilustrasi <i>cuirassier</i>	81
Gambar 3.19 Kavaleri nasional Persia	82
Gambar 3.20 Perbandingan kepala yang tidak <i>othognathous</i> (kiri) dengan yang <i>orthognathous</i> (kanan)	83
Gambar 3.21 Ilustrasi perbandingan hidung <i>leptorrhine</i> , <i>mesorrhine</i> , dan <i>platyrrhine</i>	83
Gambar 3.22 Ilustrasi perbandingan index kepala.....	84
Gambar 3.23 Hidung <i>aquiline</i> (kiri) sebelum dan sesudah operasi hidung	84
Gambar 4.1 <i>Mind-mapping</i> kata kunci	85
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> dari kata kunci Yunani Kuno.	86
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> dari kata kunci Kerajaan Persia.....	87
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> dari kata kunci Stylized	88
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> gim Darkest Dungeon.....	92
Gambar 4.6 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Phalangite</i>	94
Gambar 4.7 Alternatif desain karakter <i>Phalangite</i>	95
Gambar 4.8 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Phalangite</i>	95
Gambar 4.9 Distribusi bentuk geometris <i>Phalangite</i>	96
Gambar 4.10 Tampak-tampak <i>Phalangite</i>	96
Gambar 4.11 Ekspresi <i>Phalangite</i>	97
Gambar 4.12 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Agrianian Javelinman</i>	98
Gambar 4.13 Alternatif desain <i>Agrianian Javelinman</i>	98
Gambar 4.14 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Agrianian Javelinman</i>	99
Gambar 4.15 Distribusi bentuk geometris dari <i>Agrianian Javelinman</i>	99
Gambar 4.16 Tampak-tampak <i>Agrianian Javelinman</i>	100
Gambar 4.17 Ekspresi <i>Agrianian Javelinman</i>	100
Gambar 4.18 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Cretan Archer</i>	102
Gambar 4.19 Alternatif desain <i>Cretan Archer</i>	103
Gambar 4.20 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Cretan Archer</i>	103

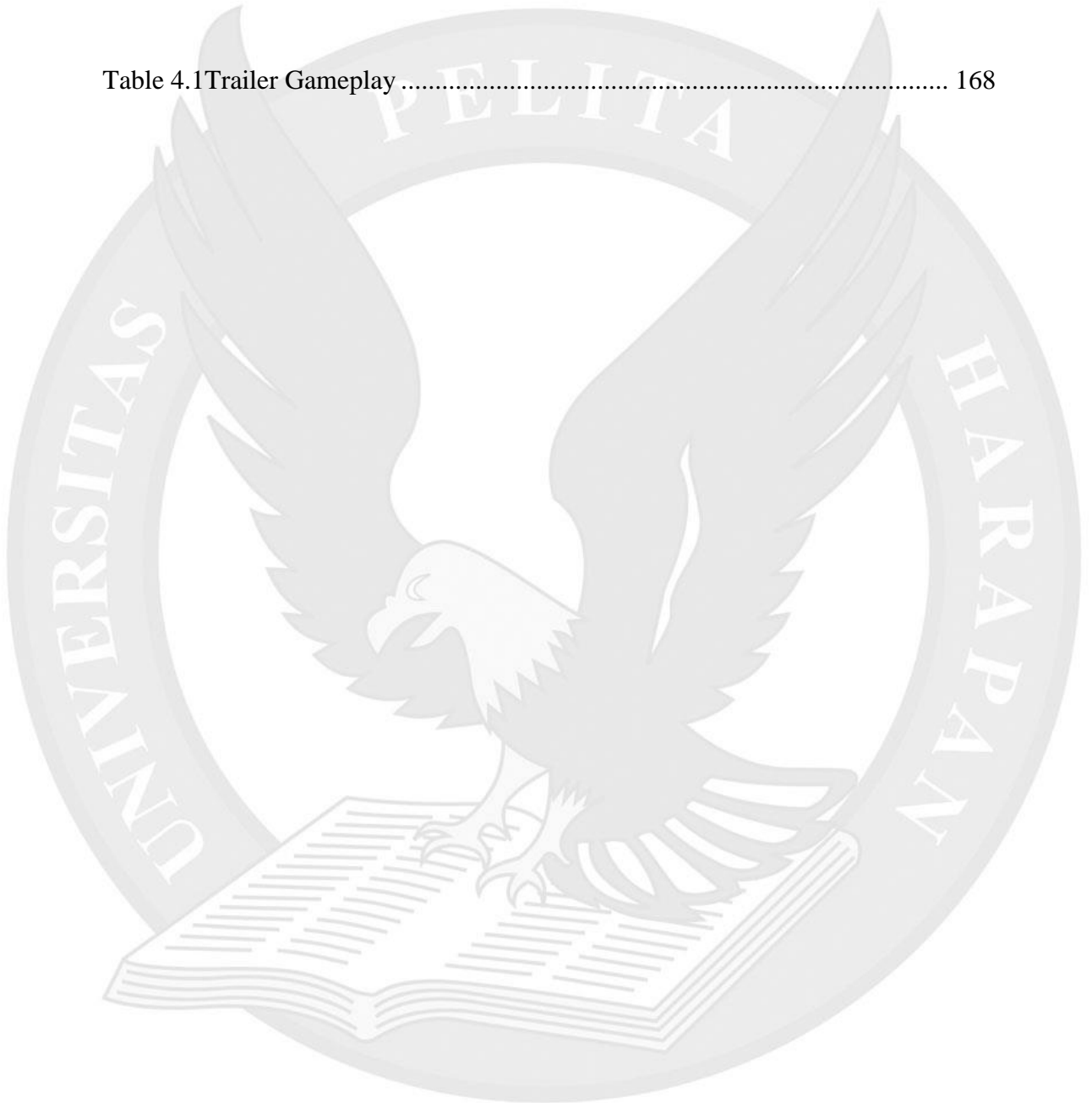
Gambar 4.21 Distribusi bentuk geometris <i>Cretan Archer</i>	104
Gambar 4.22 Tampak-tampak <i>Cretan Archer</i>	104
Gambar 4.23 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Companion Cavalry</i>	105
Gambar 4.24 Alternatif desain <i>Companion Cavalry</i>	106
Gambar 4.25 Refrensi gambar dan peralatan <i>Companion Cavalry</i>	106
Gambar 4.26 Distribusi bentuk geometris <i>Companion Cavalry</i>	107
Gambar 4.27 Tampak-tampak <i>Companion Cavalry</i>	107
Gambar 4.28 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Prodomos</i>	108
Gambar 4.29 Refrensi gambar dan peralatan <i>Prodomos</i>	109
Gambar 4.30 Distribusi bentuk geometris <i>Prodomos</i>	109
Gambar 4.31 Tampak-tampak <i>Prodomos</i>	110
Gambar 4.32 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Sparabara</i>	112
Gambar 4.33 Desain alternatif <i>Sparabara</i>	113
Gambar 4.34 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Sparabara, Takabara, dan Volley Archer</i>	113
Gambar 4.35 Disribusi bentuk geometris <i>Sparabara</i>	114
Gambar 4.36 Tampak-tampak <i>Sparabara</i>	114
Gambar 4.37 Ekspresi <i>Sparabara</i>	115
Gambar 4.38 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Takabara</i>	116
Gambar 4.39 Alternatif desain karakter Takabara	117
Gambar 4.40 Distribusi bentuk geometris <i>Takabara</i>	117
Gambar 4.41 Tampak-tampak <i>Takabara</i>	118
Gambar 4.42 Ekspresi <i>Takabara</i>	118
Gambar 4.43 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Volley Archer</i>	120
Gambar 4.44 Alternatif desain <i>Volley Archer</i>	120
Gambar 4.45 Distribusi bentuk geometris <i>Volley Archer</i>	121
Gambar 4.46 Tampak-tampak <i>Volley Archer</i>	121
Gambar 4.47 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Cuirassier</i>	122
Gambar 4.48 Alternatif desain <i>Cuirassier</i>	123
Gambar 4.49 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Cuirassier</i>	123
Gambar 4.50 Distribusi bentuk geometris <i>Cuirassier</i>	124
Gambar 4.51 Tampak-tampak <i>Cuirassier</i>	124
Gambar 4.52 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Scythian Cavalry</i>	125

Gambar 4.53 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Scythian Cavalry</i>	126
Gambar 4.54 Distribusi bentuk geometris <i>Scythian Cavalry</i>	126
Gambar 4.55 Tampak-tampak <i>Scythian Cavalry</i>	127
Gambar 4.56 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna <i>Alexander the Great</i>	129
Gambar 4.57 Alternatif desain <i>Alexander the Great</i>	129
Gambar 4.58 Refrensi gambar dan perlengkapan <i>Alexander the Great</i>	130
Gambar 4.59 Distribusi bentuk geometris <i>Alexander the Great</i>	130
Gambar 4.60 Tampak-tampak <i>Alexander the Great</i>	131
Gambar 4.61 Tampak $\frac{3}{4}$ dan skema warna Darius III	132
Gambar 4.62 Alternatif desain Darius III	133
Gambar 4.63 Refrensi gambar dan perlengkapan Darius III	133
Gambar 4.64 Distribusi bentuk geometris Darius III.....	134
Gambar 4.65 Tampak-tampak Darius III.....	134
Gambar 4.66 Moodboard gim Don't Starve	135
Gambar 4.67 Refrensi Sungai Granicus.....	137
Gambar 4.68 Sungai Granicus isometrik	137
Gambar 4.69 Sungai Granicus isometric berwarna	138
Gambar 4.70 Sungai Granicus isometric berwarna dengan efek tambahan	138
Gambar 4.71 Detil environment Granicus	139
Gambar 4.72 Refrensi Issus	140
Gambar 4.73 Issus isometric berwarna.....	141
Gambar 4.74 Issus isometric berwarna.....	142
Gambar 4.75 Issus isometric berwarna dengan efek tambahan	143
Gambar 4.76 Detil environment Granicus	143
Gambar 4.77 Refrensi Gaugamela	144
Gambar 4.78 Gaugamela isometric berwarna.....	145
Gambar 4.79 Gaugamela isometric berwarna.....	145
Gambar 4.80 Gaugamela isometric berwarna.....	146
Gambar 4.81 Detil environment Gaugamela	146
Gambar 4.82 Lukisan mosaik pertarungan Gaugamela atau Issus oleh Apelles	148
Gambar 4.83 Battle of Issus	148
Gambar 4.84 Daya tarik titik pusat <i>Battle of Issus</i>	149

Gambar 4.85 <i>Gordian Knot</i>	150
Gambar 4.86 Daya tarik titik pusat <i>Gordian Knot</i>	151
Gambar 4.87 Tombak <i>Sarissa</i>	152
Gambar 4.88 Perisai <i>Phalangite</i>	152
Gambar 4.89 Tombak <i>Xyston</i>	153
Gambar 4.90 Busur Persia	154
Gambar 4.91 Pedang raja Darius	154
Gambar 4.92 <i>Sprite Phalangite</i>	155
Gambar 4.93 Pose-pose <i>sprite Phalangite</i>	155
Gambar 4.94 <i>Sprite Agrianian Javelinman</i>	156
Gambar 4.95 Pose-pose <i>sprite Agrianian Javelinman</i>	157
Gambar 4.96 <i>Sprite Cretan Archer</i>	158
Gambar 4.97 Pose-pose <i>sprite Cretan Archer</i>	158
Gambar 4.98 <i>Sprite Sparabara</i>	159
Gambar 4.99 Pose-pose <i>sprite Sparabara</i>	159
Gambar 4.100 <i>Sprite Takabara</i>	160
Gambar 4.101 Pose-pose <i>sprite Takabara</i>	160
Gambar 4.102 <i>Sprite Volley Archer</i>	161
Gambar 4.103 Pose-pose <i>sprite Volley Archer</i>	161
Gambar 4.104 <i>Title design</i>	162
Gambar 4.105 <i>UI main menu</i>	164
Gambar 4.106 <i>UI recruitment</i>	165
Gambar 4.107 <i>UI deployment</i>	166
Gambar 4.108 <i>UI battle</i>	167

DAFTAR TABEL

	halaman
Table 4.1 Trailer Gameplay	168



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Sketsa Berwarna Alternatif Karakter	1
Sketsa Awal Desain <i>Environment</i>	3

