

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Rumusan Masalah .....	6
1.4. Tujuan Perancangan .....	6
1.5. Manfaat Perancangan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR</b> .....	<b>7</b>
2.1. Elemen Desain.....	7
2.1.1. <i>Line</i> .....	7
A. <i>Line Quality</i> .....	8
2.1.2. <i>Form</i> .....	9
2.1.3. <i>Value</i> .....	11
2.1.4. <i>Space</i> .....	12
2.1.5. <i>Tekstur</i> .....	13
2.1.6. <i>Warna</i> .....	14
2.1.7. <i>Skema Warna</i> .....	15
A. <i>Monokromatik</i> .....	15
B. <i>Analogus</i> .....	16
C. <i>Komplementer</i> .....	17
D. <i>Warna hangat dan sejuk</i> .....	18
2.2. Prinsip Desain .....	19
2.2.1. <i>Balance</i> .....	19
2.2.2. <i>Constrast/Emphasis</i> .....	20
2.2.3. <i>Proportion/Scale</i> .....	21
2.2.4. <i>Movement</i> .....	22
2.2.5. <i>Unity/Variety</i> .....	22
2.3. Prinsip <i>Gestalt</i> .....	23
2.3.1. <i>Proximity</i> .....	24
2.3.2. <i>Closure</i> .....	25
2.3.3. <i>Figure-Ground</i> .....	25

2.4. <i>Narrative dan Actants</i> .....	26
2.5. <i>Three levels of Conflict</i> .....	28
2.6. <i>Three Act Structure</i> .....	29
2.7. <i>Concept Art</i> .....	29
2.8. Prinsip Desain Karakter .....	30
2.9. <i>Unconconscious Innate Needs Pixar</i> .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1. Tahapan Perancangan.....	33
3.1.1. Riset.....	33
3.1.2. Analisis Data .....	34
3.1.3. Proses Kreatif .....	34
3.1.4. Perancangan.....	34
3.1.5. Hasil Akhir .....	35
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	35
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>36</b>
4.1. Analisis Data .....	36
4.1.1. Studi Kasus.....	36
A. <i>Three-act Structure</i> film Perburuan (2019).....	36
B. Karakter dan Konflik film Perburuan (2019) .....	42
C. <i>Three Levels of Conflict</i> karakter Hardo.....	43
4.1.2. Adaptasi Konten .....	43
4.1.3. Karakterisasi.....	48
A. Hardo .....	48
B. Shidokan .....	49
C. Dipo .....	49
D. Kartiman .....	50
E. Karmin .....	50
4.1.4. Konteks.....	50
A. Pendudukan Jepang di Hindia Belanda .....	50
B. PETA .....	51
C. Perlawanan Tentara PETA Jawa dan Sumatera .....	54
4.1.5. Studi Wawancara.....	55
4.2. Strategi Kreatif .....	57
4.2.1. Kata kunci dan <i>Mind map</i> .....	57
4.2.2. Kata Kunci Visual .....	59
4.2.3. <i>Mood board</i> .....	60
4.2.4. <i>Target Audience</i> .....	63
A. Demografis dan Geografis.....	63
B. Psikografis .....	64
4.3. Studi Visual .....	64

4.3.1. <i>Art style</i> konsep karakter .....	64
4.3.2. <i>Art style environment</i> dan <i>key art</i> .....	66
4.3.3. <i>Art style props</i> .....	69
4.4. Perancangan Visual .....	70
4.4.1. Proses Visual Karakter .....	70
A. Hardo .....	70
B. Shidokan .....	75
C. Dipo .....	78
D. Karmin.....	80
E. Kartiman .....	82
F. Palet warna karakter.....	83
4.4.2. <i>Environment</i> dan <i>props</i> .....	85
4.4.3. Tipografi.....	109
4.4.4. Tautan file gambar.....	111
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>112</b>
5.1. Kesimpulan.....	112
5.2. Rekomendasi .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>
LAMPIRAN A – TRANSKRIP WAWANCARA.....	1
LAMPIRAN B – FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN .....	5

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.1 Sketsa konsep <i>Bridges Center</i> .....	7
Gambar 0.1 Gambar lanskap dibuat oleh Van Gogh .....	8
Gambar 2.1.2.1 Contoh wujud .....	9
Gambar 2.1.2.2 Wujud geometrik.....	9
Gambar 2.1.2.3 Membangun sebuah wujud .....	10
Gambar 2.1.2.4 Wujud organik.....	10
Gambar 2.1.3.1 Proses karya “ <i>The Roost</i> ” oleh Conner Sheehan.....	11
Gambar 2.1.4.1 Konsep <i>Desert Area</i> dari game <i>NieR: Automata</i> .....	12
Gambar 2.1.5.1 Sketsa interior <i>Cicada MC2000</i> .....	13
Gambar 2.1.6.1 Warna primer.....	14
Gambar 2.1.6.2 Konsep <i>Mule Camps</i> .....	14
Gambar 0.1 Skema monokromatik .....	15
Gambar 0.2 Ilustrasi <i>storyboard Alien: Isolation</i> .....	15
Gambar 0.1 Skema analogus.....	16
Gambar 0.2 Ilustrasi <i>storyboard Alien: Isolation</i> .....	16
Gambar 0.1 Skema warna komplementer .....	17
Gambar 0.2 Ilustrasi <i>Archer Nightbrothers</i> .....	17
Gambar 0.1 Skema warna hangat dan sejuk .....	18
Gambar 0.2 Konsep <i>environment boss arena Tomb of Kujet</i> .....	18
Gambar 2.2.1.1 Tampak atas <i>map CTF 2Fort, Blu</i> (kiri) dan <i>Red</i> (kanan) .....	19
Gambar 2.2.2.1 Ilustrasi <i>Machine Lifeforms</i> .....	20
Gambar 2.2.3.1 Konsep kasar <i>environment NieR Re[in]carnation</i> .....	21

Gambar 2.2.4.1 Ilustrasi <i>environment boss level NieR: Automata</i> .....	22
Gambar 2.2.5.1 <i>Spread</i> konsep karakter <i>Sam Bridges</i> .....	23
Gambar 2.3.1.1 Konsep <i>environment Fortress Inquisitorius</i> .....	24
Gambar 2.3.2.1 <i>Key art NieR: Replicant</i> .....	25
Gambar 2.3.3.1 <i>Key art environment Tomb of Kujet</i> .....	26
Gambar 2.3.3.1 Pembagian <i>Three levels of Conflict</i> .....	28
Gambar 2.3.3.1 Visualisasi <i>Three Act Structure</i> .....	29
Gambar 2.3.3.1 <i>Team Fortress 2 characters</i> oleh Moby Francke © Valve Software	
31	
Gambar 2.3.3.1 Pipeline Strategi Perancangan.....	33
Gambar 0.1 Tentara PETA dalam liputan propaganda Majalah Djawa Baroe .....	51
Gambar 0.2 Seragam AD Jepang milik <i>Sho-i</i> (Letnan satu) Oshindai, salah satu pelatih tentara di Bogor.....	52
Gambar 0.3 Seragam Tentara PETA.....	52
Gambar 0.4 Bendera PETA dan keterangan pangkat.....	53
Gambar 0.5 Pedang <i>katana</i> milik anggota PETA dan AD Jepang .....	53
Gambar 0.6 Referensi silang keterangan pangkat Tentara Jepang dari Jepang dan Amerika	54
Gambar 4.2.1.1 Mind map kata kunci konten Perburuan .....	58
Gambar 4.2.2.1 <i>Mind map</i> kata kunci <i>Stealth</i> .....	59
Gambar 4.2.2.2 <i>Mind map</i> kata kunci <i>Struggle</i> .....	60
Gambar 4.2.3.1 <i>Mood board</i> kata kunci <i>Tense</i> .....	61
Gambar 4.2.3.2 <i>Mood board</i> kata kunci <i>Chaos</i> .....	62

Gambar 4.2.3.3 <i>Mood board</i> referensi visual .....	63
Gambar 4.3.1.1 Konsep karakter oleh Yoji Shinkawa.....	65
Gambar 4.3.1.2 <i>Spread</i> konsep karakter <i>Clifford Unger</i> .....	66
Gambar 4.3.2.1 Konsep <i>environment</i> hutan <i>Last of Us part II</i> .....	67
Gambar 4.3.2.2 Konsep exterior dan interior Heartman's Lab .....	68
Gambar 4.3.2.3 <i>Spread</i> konsep <i>Bridges Center</i> .....	68
Gambar 4.3.2.4 Konsep <i>environment</i> <i>Mama's Lab</i> .....	69
Gambar 4.3.3.1 Konsep <i>prop</i> <i>Death Stranding</i> .....	69
Gambar 4.3.3.2 <i>Spread</i> konsep <i>Cicada MC 2000</i> .....	70
Gambar 4.4.1.1 Sketsa awal Hardo.....	70
Gambar 0.2 Eksplorasi penampilan Hardo .....	71
Gambar 0.3 Hardo dalam seragam setuh .....	72
Gambar 0.4 Penampilan Hardo .....	72
Gambar 0.5 Gestur dan interaksi Hardo.....	73
Gambar 0.6 Penerapan warna pada Hardo.....	73
Gambar 0.7 Revisi dan catatan penampilan Hardo.....	74
Gambar 0.1 Eksplorasi penampilan Shidokan .....	75
Gambar 0.2 Penampilan Shidokan dengan warna.....	76
Gambar 0.3 Penampilan Shidokan.....	76
Gambar 0.4 Eksplorasi gestur Shidokan .....	77
Gambar 0.1 Dipo dalam seragam utuh Sumber: (Dokumentasi pribadi).....	78
Gambar 0.2 Eksplorasi penampilan Dipo .....	78
Gambar 0.3 Penerapan warna pada Dipo.....	79

Gambar 0.4 Penampilan Dipo .....	79
Gambar 0.1 Penampilan Karmin.....	80
Gambar 0.2 Eksplorasi penampilan Karmin .....	80
Gambar 0.3 Karmin membersihkan kacamatanya .....	81
Gambar 0.4 Penerapan warna pada Karmin.....	81
Gambar 0.1 Penampilan Kartiman.....	82
Gambar 0.1 Palet warna karakter .....	83
Gambar 4.4.2.1 Foto-foto referensi kendaraan yang digunakan Tentara Jepang...85	
Gambar 4.4.2.2 Denah tata letak bangunan pada Daidan Blitar .....	86
Gambar 4.4.2.3 Kumpulan foto bangunan dari Musuem PETA Bogor.....	87
Gambar 4.4.2.4 Gambar kasar untuk mood painting Daidan Blitar daerah pintu masuk Sumber: (Dokumentasi pribadi) .....	88
Gambar 4.4.2.5 Mood painting environment garasi Daidan.....	89
Gambar 4.4.2.6 <i>Mood painting environment</i> kantor utama Daidan.....	89
Gambar 4.4.2.7 Line work sebelum tahap pewarnaan.....	90
Gambar 4.4.2.8 Isometri kantor utama Daidan .....	90
Gambar 4.4.2.9 Gambar kasar interiur <i>Dojo</i> .....	91
Gambar 4.4.2.10 Gambar kasar eksterior bangunan <i>Dojo</i> .....	91
Gambar 4.4.2.11 Pewarnaan interiur <i>Dojo</i> .....	92
Gambar 4.4.2.12 Pewarnaan pada <i>Dojo</i> .....	92
Gambar 4.4.2.13 Linework isometri goa persembunyian .....	93
Gambar 4.4.2.14 Tampak atas interiur goa persembunyian.....	94
Gambar 4.4.2.15 Pewarnaan isometri goa persembunyian .....	94

Gambar 4.4.2.16 Ide kasar map playable area Kota Blitar .....	95
Gambar 4.4.2.17 Konsep penggunaan truk "martir" .....	96
Gambar 4.4.2.18 Pedang <i>katana</i> milik Hardo.....	97
Gambar 4.4.2.19 <i>Type 100 SMG</i> milik Dipo .....	98
Gambar 4.4.2.20 Referensi senjata yang digunakan Tentara AD Jepang.....	98
Gambar 4.4.2.21 Teropong dan tas milik Kartiman.....	99
Gambar 4.4.2.22 Pewarnaan senjata Dipo .....	99
Gambar 4.4.2.23 Truk tipe 94 Izusu yang dimodifikasi untuk serangan Malam Febuari 100	
Gambar 4.4.2.24 Senjata sekunder pistol Nambu.....	100
Gambar 4.4.2.25 Mobil Kurogane milik Shidokan yang digunakan sebagai mobil dinas 101	
Gambar 4.4.2.26 Gambar kasar skenario melumpuhkan perwira Jepang yang sedang berpatroli .....	102
Gambar 4.4.2.27 Infiltrasi kantor Daidan .....	103
Gambar 4.4.2.28 Mood warna pada suasana tertentu .....	106
Gambar 4.4.2.29 Hardo, Dipo, dan Kartiman beristirahat dalam goa .....	104
Gambar 4.4.2.30 Penerapan warna pada <i>key art</i> sekuens infiltrasi Daidan .....	105
Gambar 4.4.2.31 Line work untuk cover buku .....	107
Gambar 4.4.2.32 Sampel POV sudut pandang ketiga dengan UI .....	107
Gambar 4.4.2.33 Penerapan warna untuk cover buku .....	108
Gambar 4.4.3.1 <i>Mood board</i> desain grafis jaman penjajahan Jepang .....	109
Gambar 4.4.3.2 Alternatif logo proyek .....	110



Gambar 4.4.3.3 Karya poster pertama Takashi Kono di Indonesia .....110

Gambar 4.4.3.4 Logo yang disetujui.....111



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Tabel pelaksanaan perancangan Sumber: (Dokumentasi pribadi).....	35
Tabel 4.1.1 Analisis <i>Three-act Structure</i> film Perburuan (2019) .....	42
Tabel 4.1.2 Keterangan singkat stages pada adaptasi .....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara.....	A1-A4
Lampiran B. Bukti Bimbingan .....	B1-B2

