

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
1.5.1 Untuk Keilmuan.....	5
1.5.2 Untuk Masyarakat.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pembahasan Teori.....	6
2.1.1 Gestalt.....	6
2.1.1.1 Closure.....	6
2.1.1.2 Law of Prägnanz.....	7
2.1.1.3 Proximity.....	7
2.1.1.4 Continuation.....	8
2.1.1.5 Similarity.....	9
2.1.1.6 Figure-Ground Relationship.....	9
2.1.2 Elements of Design.....	10
2.1.2.1 Line.....	10
2.1.2.2 Shape.....	11
2.1.2.3 Form.....	12

2.1.2.4 Space.....	12
2.1.2.5 Texture.....	14
2.1.2.6 Value.....	14
2.1.2.7 Color.....	15
2.1.3 Principles of Design.....	25
2.1.3.1 Unity.....	25
2.1.3.2 Balance.....	26
2.1.3.3 Contrast.....	27
2.1.3.4 Emphasis.....	27
2.1.3.5 Alignment.....	28
2.1.4 Character Design.....	29
2.1.4.1 Archetypes.....	29
2.1.4.2 Silhouette and Shapes.....	32
2.1.4.3 Proportions & Anatomy.....	34
2.1.4.4 Expression.....	35
2.1.4.5 Posture & Stance.....	38
2.1.4.6 Grayscale & Color.....	39
2.1.5.1 Legenda Urban Indonesia.....	40
2.2 Analisis Konsep.....	45
2.2.1 Studi Kasus: Final Fantasy XV.....	45
2.2.1.1 Mitologi.....	45
2.2.2 Studi Kasus: A Space For The Unbound.....	47
2.2.2.1 Setting.....	48
BAB III.....	49
METODE PERANCANGAN.....	49
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan.....	49
3.1.1 Studi Pustaka.....	49
3.1.2 Studi Wawancara.....	49
3.2 Strategi Perancangan.....	49

3.2.1 Riset.....	50
3.2.2 Analisis Data.....	50
3.2.3 Proses Kreatif.....	50
3.2.4 Perancangan Visual.....	50
3.2.5 Hasil Akhir.....	50
3.3 Analisis Data.....	50
3.3.1 Form.....	50
3.3.1.1 Estetika Persona 4.....	50
3.3.1.2 Character Design.....	58
3.3.1.3 Character Non-Human Design.....	61
3.3.1.4 Environment Design.....	64
3.3.2 Content.....	69
3.3.2.1 Cerita.....	69
3.3.2.2 Penokohan.....	70
3.3.2.3 Message.....	71
3.3.3 Context.....	72
3.3.3.1 Genre.....	72
3.3.3.2 Gameplay System.....	72
3.3.3.3 Setting.....	73
3.3.3.4 Adaptasi Setting.....	74
3.3.3.5 Similaritas & Perbedaan Setting & Adaptasi Setting.....	74
3.3.3.6 Budaya Anak Sekolah Jepang.....	78
3.3.3.7 Budaya Anak Sekolah Indonesia.....	79
3.4 Target Audiens.....	81
3.4.1 Demografis.....	81
3.4.2 Geografis.....	81
3.4.3 Psikografis.....	81
BAB IV.....	82
PERANCANGAN.....	82

4.1 Strategi Kreatif.....	82
4.1.1 Keywords Cerita.....	82
4.1.2 Keywords Visual.....	83
4.1.3 Moodboard Visual.....	83
4.2 Studi Visual.....	84
4.2.1 Style Karakter.....	84
4.3 Konsep Desain.....	85
4.3.1 Retro.....	85
4.3.2 Urban Legend.....	85
4.3.3 Fantasy.....	86
4.3.4 Visual Development.....	86
4.3.4.1 Desain Karakter Manusia.....	86
4.3.4.2 Desain Karakter Non-Manusia.....	97
4.3.4.3 Key Art.....	105
BAB V.....	106
KESIMPULAN.....	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.1.1 Persona 5 Concept Art - Joker.....	7
Gambar 2.1.1.2.1 Persona 5 Concept Art - Key Art.....	7
Gambar 2.1.1.3.1 Between the Water and the Woods.....	8
Gambar 2.1.1.4.1 Gyakuten Saiban 3 Investigate into the TRUTH - Dick Gumshoe.....	8
Gambar 2.1.1.5.1 Persona 5 Characters.....	9
Gambar 2.1.1.6.1 Final Fantasy XV Concept Art.....	9
Gambar 2.1.2.1.1 Persona 5 Promo Art - Sketch vs Lineart.....	10
Gambar 2.1.2.2.1 Mario franchise - Mario & Bowser.....	11
Gambar 2.1.2.3.1 Lighting Study by 82PIGEON.....	12
Gambar 2.1.2.4.1 Persona 5 Concept Art - Environment.....	13
Gambar 2.1.2.4.2 Two Point Perspective by Sarin Singhasaneh.....	13
Gambar 2.1.2.4.3 Three Point Perspective by Longque Chen.....	14
Gambar 2.1.2.5.1 Material & Texture Study by Anna Zhilina.....	14
Gambar 2.1.2.6.1 Value Study by Anna Zhilina.....	15
Gambar 2.1.2.7.1 Tint, Tone & Shade.....	16
Gambar 2.1.2.7.2 Personal Work V by Katherine Lam.....	16
Gambar 2.1.2.7.3 Warm vs Cool Color.....	18
Gambar 2.1.2.7.4 Valorant.....	19
Gambar 2.1.2.7.5 Genshin Impact - "A New Star Approaches".....	22
Gambar 2.1.2.7.6 Genshin Impact - "Beneath the Light of Jadeite".....	22
Gambar 2.1.2.7.7 Genshin Impact - "Shadows Amidst Snowstorms".....	22
Gambar 2.1.2.7.8 Genshin Impact - Zhongli White Day Art 2022.....	23
Gambar 2.1.2.7.9 Genshin Impact New Year 2023 Official Art.....	23
Gambar 2.1.2.7.10 Genshin Impact - Nilou Character Web Event.....	23
Gambar 2.1.2.7.11 Genshin Impact - Ganyu Official Artwork.....	24
Gambar 2.1.2.7.12 Genshin Impact - Kaedahara Kazuha Promotion KV.....	24
Gambar 2.1.2.7.13 Genshin Impact - Cyno Character Web Event.....	25

Gambar 2.1.3.1.1 The Great Ace Attorney Concept Art - Naruhodo Ryunosuke.....	26
Gambar 2.1.3.2.1 Balance in poses.....	26
Gambar 2.1.3.3.1 The Great Ace Attorney Concept Art - Iris Wilson.....	27
Gambar 2.1.3.4.1 Valorant - Oni 2.0 Visual Art.....	28
Gambar 2.1.3.5.1 Persona 4 Concept Art - Tohru Adachi.....	28
Gambar 2.1.4.2.1 Siluet karakter-karakter dari video game Overwatch.....	33
Gambar 2.1.4.2.2 Karakter berbasis bentuk persegi, lingkaran, & segitiga.....	33
Gambar 2.1.4.3.1 Dynamic head-to-body proportions.....	34
Gambar 2.1.4.3.2 Realistic Human Proportion.....	35
Gambar 2.1.4.4.1 Valorant - Gekko Expressions Concept Art.....	35
Gambar 2.1.4.4.2 Ekspresi (1) Happiness, (2) Anger, (3) Scared, (4) Sadness.....	36
Gambar 2.1.4.4.3 Ekspresi-ekspresi berbeda dari memodifikasi satu elemen wajah.....	37
Gambar 2.1.4.4.4 Ekspresi lelah dan kepanasan.....	37
Gambar 2.1.4.4.5 Ekspresi shock.....	37
Gambar 2.1.5.1 Penerapan line of action terhadap beberapa pose.....	38
Gambar 2.1.5.2 Contrapposto dalam pose.....	39
Gambar 2.1.4.6.1 Contoh karakter dengan grayscale.....	39
Gambar 2.1.5.6.2 Contoh karakter dengan skema warna berbeda.....	40
Gambar 2.1.5.1.1 Mundinglaya Dikusumah.....	41
Gambar 2.1.5.1.2 Lutung Kasarung.....	42
Gambar 2.1.5.1.3 Nyi Roro Kidul.....	43
Gambar 2.1.5.1.4 Lukisan Dewi Sri.....	44
Gambar 2.2.1.1.1 Final Fantasy XV - Noctis vs. Leviathan.....	46
Gambar 2.2.1.1.2 Final Fantasy XV - Ifrit.....	47
Gambar 3.2.1 Skema tahapan perancangan.....	49
Gambar 3.3.1.1.1 Warna tematik kuning Persona 4 dalam interface game.....	52
Gambar 3.3.1.1.2 Hollywood Bowl program, 1970.....	53
Gambar 3.3.1.1.3 Opening Cinematic Persona 4 Golden.....	53
Gambar 3.3.1.1.4 Rainboeing the Skies Ad 1971.....	54

Gambar 3.3.1.1.5 UI video game Persona 4.....	54
Gambar 3.3.1.1.7 Opening cinematic Persona 4 Golden.....	55
Gambar 3.3.1.1.8 1974 Silhouette TV dalam opening cinematic Persona 4 Golden.....	56
Gambar 3.3.1.1.9 TV dalam video game Persona 4.....	56
Gambar 3.3.1.1.10 1974 Sony KV-1920 Trinitron Color TV.....	56
Gambar 3.3.1.1.11 Menu battle Persona 4.....	57
Gambar 3.3.1.1.12 Reaksi Rise terhadap situasi pertempuran dalam Persona 4.....	57
Gambar 3.3.1.2.1 Protagonist - Persona 4.....	58
Gambar 3.3.1.2.2 Yosuke Hanamura - Persona 4.....	59
Gambar 3.3.1.2.3 Chie Satonaka - Persona 4.....	60
Gambar 3.3.1.2.4 Yukiko Amagi - Persona 4.....	60
Gambar 3.3.1.2.5 Tohru Adachi - Persona 4.....	61
Gambar 3.3.1.3.1 Izanagi - Persona 4.....	62
Gambar 3.3.1.3.2 Jiraiya - Persona 4.....	63
Gambar 3.3.1.3.3 Tomoe- Persona 4.....	64
Gambar 3.3.1.4.1 Eksterior tempat tinggal keluarga Dojima dalam video game Persona 4.....	65
Gambar 3.3.1.4.2 Ruang utama tempat tinggal keluarga Dojima dalam video game Persona 4.....	65
Gambar 3.3.1.4.3 SMA Yasogami dalam video game Persona 4.....	66
Gambar 3.3.1.4.4 Concept design SMA Yasogami dalam anime Persona 4 The Animation.....	66
Gambar 3.3.1.4.5 Pintu masuk Barat Junes dalam video game Persona 4.....	67
Gambar 3.3.1.4.6 Junes dalam video game Persona 4.....	67
Gambar 3.3.1.4.7 Central Shopping District dalam video game Persona 4.....	68
Gambar 3.3.1.4.8 Samegawa Flood Plain dalam video game Persona 4.....	69
Gambar 3.3.3.5.1 Stasiun kereta Isawa-Onsen di kota Fuefuki, Jepang.....	76
Gambar 3.3.3.5.2 Stasiun kereta Yasoinaba dalam video game Persona 4.....	76
Gambar 3.3.3.5.3 Stasiun kereta Banjar di kota Banjar, Indonesia.....	77
Gambar 3.3.3.5.4 Peta kota Inaba dalam video game Persona 4.....	77
Gambar 3.3.3.5.5 Lahan pertanian di kota Inaba dalam video game Persona 4.....	78
Gambar 3.3.3.7.1 Seragam SMA Indonesia.....	80

Gambar 4.1.1.1 Mindmap eksplorasi kata kunci.....	82
Gambar 4.1.3.1 Moodboard keyword “Retro”.....	83
Gambar 4.1.3.2 Moodboard keyword “Urban Legend”.....	83
Gambar 4.1.3.3 Moodboard keyword “Fantasy”.....	84
Gambar 4.2.1.1 Persona 5 Concept Art - Makoto Nijima.....	84
Gambar 4.2.1.2 Persona 3 Reload - Akihiko Sanada & Fuuka Yamagishi.....	85
Gambar 4.3.4.1.1 Eksplorasi karakter desain Nathanael Widjaya.....	87
Gambar 4.3.4.1.2 Referensi Nathanael Widjaya.....	88
Gambar 4.3.4.1.3 Konsep akhir Nathanael Widjaya.....	88
Gambar 4.3.4.1.4 Eksplorasi karakter desain Ravi Pratama.....	89
Gambar 4.3.4.1.5 Referensi Ravi Pratama.....	90
Gambar 4.3.4.1.6 Konsep akhir Ravi Pratama.....	90
Gambar 4.3.4.1.7 Eksplorasi karakter desain Adya Kalista.....	92
Gambar 4.3.4.1.8 Referensi Adya Kalista.....	92
Gambar 4.3.4.1.9 Konsep akhir Adya Kalista.....	92
Gambar 4.3.4.10 Eksplorasi karakter desain Kartika.....	94
Gambar 4.3.4.11 Referensi Kartika Ayu.....	95
Gambar 4.3.4.13 Konsep akhir Kartika.....	95
Gambar 4.3.4.14 Eksplorasi karakter desain Surya Ginanjar.....	96
Gambar 4.3.4.15 Referensi Surya Ginanjar.....	96
Gambar 4.3.4.16 Konsep akhir Surya Ginanjar.....	97
Gambar 4.3.4.2.1 Eksplorasi karakter desain Mundinglaya.....	98
Gambar 4.3.4.2.2 Konsep akhir Mundinglaya.....	98
Gambar 4.3.4.2.3 Eksplorasi karakter desain Lutung Kasarung.....	99
Gambar 4.3.4.2.4 Detailing desain Lutung Kasarung.....	100
Gambar 4.3.4.2.5 Eksplorasi karakter desain Kadita.....	101
Gambar 4.3.4.2.6 Detailing desain Kadita.....	101
Gambar 4.3.4.2.7 Eksplorasi karakter desain Nyi Pohaci.....	102
Gambar 4.3.4.2.8 Konsep akhir Nyi Pohaci.....	103

Gambar 4.3.4.2.9 Eksplorasi karakter desain Onom..... 104
Gambar 4.3.4.2.10 Konsep akhir Onom..... 104
Gambar 4.3.4.3.1 Key Art..... 105
Gambar 4.3.4.3.2 Eksplorasi Key Art..... 105

