

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	
i	
UCAPAN TERIMA KASIH.....	
ii	
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	3
1. Identifikasi Masalah	3
2. Rumusan Masalah	4
C. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Metode Perancangan.....	5
F. Metode Pengumpulan Data.....	7
G. Manfaat Perancangan	8
H. Keterbatasan Perancangan	9
I. Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN DATA	11
A. Tinjauan Teori.....	11
1. <i>Concept Art</i>	11
2. Ilustrasi.....	15
3. Teori Warna.....	
18	
4. Tipografi.....	20
5. <i>Video Game</i>	20

B. Tinjauan Khusus	24
1. Bali.....	24
2. Mitologi	24
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30
A. Data Lapangan	30
1. Organisasi / Perusahaan.....	30
2. Produk	31
B. Analisis SWOT.....	32
1. Analisis SWOT	32
2. Kesimpulan SWOT.....	33
C. Khalayak Sasaran (Target Audience).....	33
1. Geografis	33
2. Demografis	33
3. Psikografis	34
4. Behavioral	34
5. Kesimpulan Analisis Khalayak sasaran	34
D. Analisis Referensi	35
1. DreadOut.....	35
2. Identity V concept art.....	36
E. Laporan Hasil Data Lainnya.....	37
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	41
A. Fakta-fakta kunci.....	41
B. Tujuan Perancangan	41
C. Konsep Perancangan	41
1. Persiapan	41
2. Inkubasi	42
3. Iluminasi	43
4. Verifikasi.....	44
D. Pengembangan Desain	46

E. Verifikasi	53
1. Keputusan Media Buku	53
2. Biaya Perancangan dan Produksi	53
BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	54
Media Utama	54
1. <i>Cover</i>	55
2. Isi Spread Buku	56
BAB VI PENUTUP	63
A. Rangkuman	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 “ <i>Concept Art Tutorial And Myth Busting Stages</i> ” <i>Concept Art Design Procedure</i> by Anjin.....	5
Gambar 2.1 <i>Concept art video game DreadOut</i> “Pocong”	14
Gambar 3.1 Logo Digital Happiness	30
Gambar 3.2 <i>Concept art video game DreadOut</i> “Palasik”	35
Gambar 3.3 <i>Concept art video game DreadOut</i> “Kebaya Merah”	36
Gambar 3.4 <i>Concept art video game Identity V</i> “Seer”.....	36
Gambar 3.5 <i>Concept art video game Identity V</i> “Acrobat”	37
Gambar 3.6 Diagram Kuesioner “Jenis Kelamin”	37
Gambar 3.7 Diagram Kuesioner “Usia”	38
Gambar 3.8 Diagram Kuesioner “Gemar bermain Video Game”	38
Gambar 3.9 Diagram Kuesioner “Genre Permainan”	39
Gambar 3.10 Diagram Kuesioner “Gaya Ilustrasi”	39
Gambar 3.11 Ilustrasi game	40
Gambar 4.1 Sketsa kasar tahap inkubasi	42
Gambar 4.2 <i>Brainstorming</i>	43
Gambar 4.3 <i>Brainstorming 2</i>	43
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	44
Gambar 4.5 Font Judul <i>concept art</i>	46
Gambar 4.6 Skema warna	46
Gambar 4.7 Sketsa siluet dan pakaian	46
Gambar 4.8 Sketsa wajah	47
Gambar 4.9 Sketsa Siluet makhluk mitologi.....	47
Gambar 4.10 Semua karakter dalam <i>shape language</i>	48
Gambar 4.11 Ilustrasi karakter <i>Player</i>	49

Gambar 4.12 Ilustrasi karakter mitologi 50

Gambar 4.13 Ilustrasi karakter mitologi 2	50
Gambar 4.14 Ilustrasi karakter mitologi 3	51
Gambar 4.15 Ilustrasi karakter mitologi 4	52
Gambar 5.1 <i>Cover</i> depan	54
Gambar 5.2 <i>Cover</i> belakang	54
Gambar 5.3 “ <i>Field Trip</i> ”	55
Gambar 5.4 “ <i>Introduction</i> ”	55
Gambar 5.5 “ <i>Player Character</i> ”	55
Gambar 5.6 “ <i>Creature Character</i> ”	56
Gambar 5.7 “ <i>Layah</i> ”	56
Gambar 5.8 “ <i>Jagat Sarpa</i> ”	56
Gambar 5.9 “ <i>Matan Ai</i> ”	56
Gambar 5.10 “ <i>Danawa</i> ”	57
Gambar 5.11 “ <i>Danawa 3D Model</i> ”	57
Gambar 5.12 “ <i>Environment</i> ”	57
Gambar 5.13 “ <i>Safe Woods</i> ”	57
Gambar 5.14 “ <i>Ancient Statue</i> ”	58
Gambar 5.15 “ <i>Checkpoint</i> ”	58
Gambar 5.16 “ <i>Sacred Tree</i> ”	58
Gambar 5.17 “ <i>Cave Entrance</i> ”	59
Gambar 5.18 “ <i>Goddess Cave</i> ”	59
Gambar 5.19 <i>Keyframe</i>	59
Gambar 5.20 <i>Keyframe</i> “ <i>Berangkat</i> ”	60
Gambar 5.21 <i>Keyframe</i> “ <i>Tersesat</i> ”	60
Gambar 5.22 <i>Keyframe</i> “ <i>Sembunyi</i> ”	60
Gambar 5.23 <i>Keyframe</i> “ <i>Pertemuan</i> ”	61
Gambar 5.24 <i>Keyframe</i> “ <i>Kamboja Emas</i> ”	61
Gambar 5.25 <i>Keyframe</i> “ <i>Pulang</i> ”	61

Gambar 5.26 *Keyframe “End”* 62