



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *CONCEPT ART GAME* MITE GUNUNG TIDAR

Rifki Wira Prakasa¹, Nofria Doni Fitri, M. Sn²

¹Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

²Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: rifkiwiraprakasa.s@gmail.com¹, donifitri13@gmail.com²

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<i>Article history:</i> Received: Revised: Accepted:	<i>Myths are stories circulating in society containing stories that contain moral values. Each region certainly has its own myths. Likewise, the city of Magelang is famous for its religious tourism on Mount Tidar. This place has a myth that plays a role in strengthening the relationship between the nobility of society. But unfortunately, many people still don't know it.</i>
Keywords: Concept Art Video Game Gunung Tidar	<i>Video games are game media that are played with the help of audio-visual devices. With the popularity of video game media today, the design of concept art based on myths is expected to introduce the public to the myths of the Magelang. This design was carried out by conducting research first. The type of research used is qualitative research by conducting interviews and obtaining verbal data from sources which will later be processed into works in the form of video game concept arts. With this concept arts designed, hopefully it can be further progressed into a fully fledged game.</i>

1. PENDAHULUAN

Setiap daerah pasti memiliki keunikannya masing-masing mulai dari keindahan alam, budaya, maupun hal lainnya. Kebudayaan adalah segala bentuk gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang dihasilkan dari seiring waktu dan dijadikan milik manusia (Koentjaraningrat, 1990). Salah satu bentuk dari budaya dalam daerah adalah sastra lisan berupa mitos. Mitos atau mite adalah cerita prosa rakyat yang menceritakan kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya (Rosari, 2013). Dalam mitos seringkali terdapat kearifan lokal yang disematkan kedalamnya dan senantiasa dijaga oleh masyarakat agar tidak hilang ditelan zaman. Hal ini juga terjadi pada mitos dari Gunung Tidar yang senantiasa dijaga dan disakralkan oleh masyarakat Magelang.

Kota Magelang adalah kota kecil yang dikenal dengan ikon paku tanah Jawa yaitu Gunung Tidar. Gunung Tidar merupakan sebuah bukit dengan tinggi sekitar 503 m dari permukaan laut

yang terletak di Kelurahan Magersari, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang. Gunung Tidar sering menjadi tujuan wisata religi oleh wisatawan lokal. Hal ini disebabkan karena Gunung Tidar memiliki berbagai situs budaya berupa *maqom* seperti Kiai Sepanjang, Syekh Subakir, Raden Purbaya, dan Eyang Semar.

Sebagai ikon dari Kota Magelang, Gunung Tidar juga berperan bagi sarana pendidikan masyarakat Magelang. Mitos berfungsi sebagai peraga untuk mempererat hubungan keluhuran masyarakat terhadap budayanya melalui dongeng-dongeng yang memiliki kandungan petuah atau nilai moral yang bersifat suci (Iswidayati, 2007). Mite dari Gunung Tidar memiliki percampuran aspek kebudayaan dan aspek religi di dalamnya. Aspek-aspek tersebut seringkali diresapi oleh masyarakat Magelang dalam kegiatan keseharian. Namun, sekarang banyak masyarakat di Magelang tidak terlalu mengenal mite tersebut (Huda, 2018). Sehingga adanya kekhawatiran akan hilangnya pengetahuan tentang mite oleh masyarakat.

Salah satu cara untuk mengenalkan kembali budaya dapat dilakukan dengan mengangkatnya ke dalam media yang populer di masyarakat. Kemajuan teknologi digital di Indonesia mendorong masyarakat untuk mencari hiburan melalui media berbasis *video game*. *Video game* salah satu hiburan favorit di kalangan muda. Belakangan ini jumlah pemain *video game* menunjukkan peningkatan setiap tahunnya (Rideout, 2010).

Dirjen Pendidikan Vokasi Kemendikbudristek Kiki Yulianti mengatakan bahwa “Potensi ekonomi di industri game sangat tinggi, selama ini kita impor, artinya fiskal kita banyak keluar untuk industri game ini. Maka kita ingin menguatkan industri game dalam negeri supaya pertumbuhan ekonomi itu untuk rakyat Indonesia semuanya” kata Kiki pada acara Penandatanganan Kerja Sama (PKS) Gedung A Kemendikbudristek (Hairani 2024). Sayangnya masih sedikit *game* yang dapat mengangkat aspek visual maupun nilai moral dari budaya yang ada di Indonesia. Maka dari itu penulis berusaha untuk menyampaikan informasi yang mengangkat mite Gunung Tidar melalui media *video game*.

Video game adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui perangkat audiovisual (Nicholas E, 2005). Teori itu ia kemukakan dalam jurnalnya berdasarkan teori lain tentang permainan. *Game* adalah kegiatan interaktif, di mana satu atau lebih pemain mengikuti aturan yang membatasi perilaku mereka, sehingga menimbulkan konflik buatan yang berujung pada hasil yang dapat diukur. (Eric, Z 2004). Roger Caillois menjelaskan elemen-elemen untuk mendefinisikan apa itu permainan: aktivitas fiktif, tak terduga, dan tidak produktif dengan aturan, dengan batasan

waktu dan ruang, dan tanpa kewajiban. Ia juga menyajikan pendekatan untuk mengklasifikasikan permainan. Ia secara khusus mengidentifikasi dua orientasi. Ia menyebutnya *paيدا* dan *ludus* yang berarti kebebasan dan batasan. (Caillois, R., 1967).

Dalam proses pembuatan *game* seringkali melakukan proses *praproduksi* agar *game* yang dikerjakan memiliki keselarasan tema dan konsep. Dalam *praproduksi* ini peran *concept art* menjadi hal yang sangat penting karena menjadi representasi visual dari keseluruhan *game* yang sedang dirancang. *Concept art* adalah karya seni yang penggambaran subjek yang murni fiktif dan tidak berdasarkan pada dunia nyata (Mauri Rahkila, 2024). *Concept art* secara umum bisa disebut sebagai bentuk ilustrasi yang memvisualisasikan konsep karya kreatif berupa *game*, animasi, komik, dan film (Indiria M, 2016) Sebagai bagian dari proses pengembangan *game*, *concept art* merupakan langkah dalam memvisualisasikan gaya menentukan dari keberhasilan dari *game* itu sendiri (Smith, Victoria R. 2014).

Concept Art ini dirancang untuk *gim* yang memiliki *genre RPG* atau *Role-playing Game*. Genre ini berfokus pada kemampuan pemain yang berperan sebagai karakter dalam latar fiksi dan mampu memberikan interaksi kedalam narasi *gim* (Harrigan 2007). Pemain akan mendapatkan alur cerita yang sesuai dengan aksi yang dijalankan selama bermain *gim*.

Oleh sebab itu penulis bermaksud membuat perancangan buku *concept art* berbasis ilustrasi yang terinspirasi oleh mite Gunung Tidar. Buku *concept art* ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang mite Gunung Tidar, sekaligus sebagai bentuk apresiasi kepada budaya yang ada di Magelang. Tentunya *content* dari buku ini juga dapat diangkat sebagai *game* agar menciptakan karya yang memiliki nilai budaya Indonesia.

2. METODE PERANCANGAN

Perancangan ini dimulai dengan pengumpulan data melalui metode kualitatif dengan cara observasi langsung pada objek serta melakukan wawancara langsung terhadap beberapa pengurus dari gunung tidar. Dengan wawancara langsung bisa mendapatkan data yang sesuai permasalahan. Selain itu pencarian data juga dibantu dengan studi pustaka dengan cara mencari jurnal yang berkaitan dengan mitos di gunung tidar.

Dari data yang sudah dikumpulkan maka dilakukan analisis dengan cara merangkumkan mitos gunung tidar yang diketahui masyarakat lalu menulisnya menjadi sebuah narasi fiksi fantasi yang dijadikan dasar cerita dari *concept art game*. Setelah desain karakter mulai dirancang mengikuti referensi dan narasi yang sudah ada. Proses selanjutnya adalah merancang konten

lainnya dari buku *concept art* seperti ilustrasi cerita, penggambaran suasana, dan elemen desain grafis.

Paul Richards dalam blog nya menggaris besarkan prosesnya dalam perancangan *concept art* meliputi proses :

- a. Think
- b. Thumbnail
- c. Contour
- d. Render
- e. Manipulate

Think yang dimaksud adalah proses mencari referensi dan inspirasi. Hal ini bisa didapatkan dari sumber yang luas mulai dari objek yang ada disekitar. *Thumbnail* adalah proses pembuatan sketsa awal yang berfokus pada pembentukan siluet yang menarik. *Contour* adalah proses seorang seniman berusaha mendefinisikan siluet yang sudah ada, dan memberikannya kedalaman agar terlihat lebih imersif atau nyata. *Render* adalah proses lanjutan dari pembentukan kontur yaitu dengan memberikan tekstur dan memberikan detail pada gambar. *Manipulate* adalah bukanlah proses yang wajib tapi hal ini bisa dilakukan menggunakan alat gambar digital dimana seniman dapat bermain dengan konsep yang sudah ada dan mencoba memberikan arti yang lain (Paul R, 2009).

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Dilakukan pengumpulan referensi visual dari berbagai objek di Gunung Tidar serta daerah di sekitar Kota Magelang. Hal ini dilakukan agar konsep yang dibuat tidak hanya berfokus pada Gunung Tidar saja tapi dapat menggambarkan daerah Magelang kedalamnya. Berikut adalah beberapa objek yang diangkat kedalam perancangan ini.

Nama	Gambar
Gunung Tidar	 <p data-bbox="1066 1951 1190 1984">Gambar 1</p>

<p>Water Tower</p>	 <p>Gambar 2</p>
<p>Maqom Eyang Semar</p>	 <p>Gambar 3</p>
<p>Burung Kuntul</p>	 <p>Gambar 4</p>
<p>Ikan Baung</p>	 <p>Gambar 5</p>

Tabel 1. Data Referensi Objek

Sumber : Dikutip dari berbagai sumber

3.2 Pembahasan

Sesuai dengan proses yang sudah dijabarkan oleh Paul Richards, proses selanjutnya setelah mendapatkan berbagai referensi adalah membuat sketsa. Dalam perancangan ini gaya gambar yang dipakai adalah *stylized drawing*, dimana gaya gambar tidak sepenuhnya realistis dan melebih-lebihkan sebagian porsi dari tubuh karakter (HÖLTTÄ, 2018). Stilasi berarti merubah dari bentuk asli menjadi bentuk yang lebih artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan. Dengan kata lain stilasi adalah pengayaan (Rosari, 2013). Penggunaan gaya gambar ini juga dipilih berdasarkan target audiens dari buku ini yaitu dewasa muda sekitar umur 20 – 30 tahun yang memiliki kesukaan terhadap media game dan suka mengikuti budaya pop dan tinggal di daerah perkotaan.

Dalam pembuatan sketsa seringkali memerlukan melihat referensi tentang objek yang sama atau mirip yang telah dibuat oleh artis lain, hal ini sering dilakukan oleh artis concept art Simon Kopp (Jessica S, 2013). Maka dari itu pembuatan sketsa ini dibantu dengan referensi dari karya karya artis lain yang dianggap menarik dan dikombinasikan menjadi konsep karakter yang baru.

Sketsa dibuat dengan mempertimbangkan *shape design* dari tipe karakter yang akan digambar. Jenis *shape design* yang umum dipakai adalah lingkaran, segitiga, dan persegi. Masing-masing dari bentuk ini memiliki karakteristiknya sendiri sendiri, segitiga dapat memberikan kesan mengancam, lingkaran dapat menggambarkan kelembutan, dan persegi dapat menggambarkan bentuk yang baik dan kokoh (3dtotal Publishing 2015).

Karakter desain sangat erat dengan respon emosional dari audiens, maka dari itu sangat penting agar gambaran yang dibuat dapat menangkap energi kehidupan dari objek (3dtotal Publishing 2015). *Gesture drawing* adalah praktker menggambar subjek yang dilakukan dengan garis yang lepas agar dapat menangkap rasa dari gerakan maupun kejadian (Lesley I, 2022). Dengan menerapkan teknik dari *gesture drawing*, sketsa karakter yang digambar akan menjadi lebih dinamis dan dapat mengekspresikan sifat-sifat karakter.

Karakter utama dalam game ini digambarkan dengan sifat yang aktif dan ceria. Sangat penting bagi karakter ini untuk memperlihatkan sifat nya melalui desain karakter. Maka dari itu desain karakter ini digambar dengan pose aksi. Hal ini dilakukan agar karakter ini terlihat lebih dinamis. Desain pakaian dari karakter ini diambil dari modifikasi pakaian tradisional kebaya, dan

dilengkapi dengan aksesoris berupa sampur yang melayang disekitarnya, menggambarkan kekuatan yang dimilikinya.

Proses selanjutnya adalah memberikan kontur dan menyempurnakan *thumbnail* dari karakter. Proses ini dimulai dengan menemukan bentuk bentuk 3d dalam sketsa karakter. Hal ini dilakukan agar karakter terlihat lebih nyata dan memudahkan dalam proses render.



Gambar 6. Sketsa tokoh Ranjani

Sumber : Dokumentasi penulis

Rendering adalah proses pembuatan gambar dari sketsa awal menjadi final dan terlihat nyata dan menarik (Arphita P, 2023). Dalam blognya Arphita juga menjabarkan bahwa secara tradisional proses *rendering* merupakan proses menambahkan garis, bentuk, maupun warna agar menampilkan efek cahaya dalam gambar yang terlihat meyakinkan dan mendekati nyata.

Proses rendering dalam perancangan ini dilakukan dengan memberikan bayangan yang sesuai dengan warna lokal yang sudah ditentukan. Palet warna vibran dipakai dalam berbagai ilustrasi yang dibuat dalam perancangan ini. Penggunaan palet warna ini ditujukan agar ilustrasi yang dirancang dapat menyampaikan beragam mood dengan jelas.



Gambar 7. Hasil render tokoh Ranjani

Sumber : Dokumentasi penulis

Adapula proses pemberian highlight yaitu refleksi spekular dari cahaya yang datang dan mengenai permukaan yang basah maupun metalik atau reflektif. Secara umum *highlight* tidak murni berwarna putih namun bisa saja campuran dari warna lokal yang lebih terang yang dikombinasikan dengan warna cahaya (James G. 2010). Penambahan highlight menjadi aspek yang membantu dalam memberikan kesan nyata pada gambar yang dibuat.



Gambar 8. Penggunaan *Highlight*

Sumber : Dokumentasi penulis

Berikut adalah beberapa hasil karakter desain dalam perancangan ini.

Nama Karakter	Gambar
<p>Ishvara Ranjani, karakter yang dibuat untuk melambangkan warga Magelang yang semangat.</p>	 <p>Gambar 9</p>
<p>Ali Baqir, karakter yang dibuat yang mereferensikan tokoh Syekh Subakir, ulama yang menyebarkan agama islam ke jawa.</p>	 <p>Gambar 10</p>

<p>Gau, menggambarkan burung blekok yang seringkali terlihat di daerah persawahan sekitar Gunung Tidar</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 11</p>
<p>Baunggi, konsep karakter yang berdasarkan ikan baung, salah satu ikan yang seringkali menjadi kuliner khas Kota Magelang.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 12</p>

Tabel 2. Hasil desain karakter

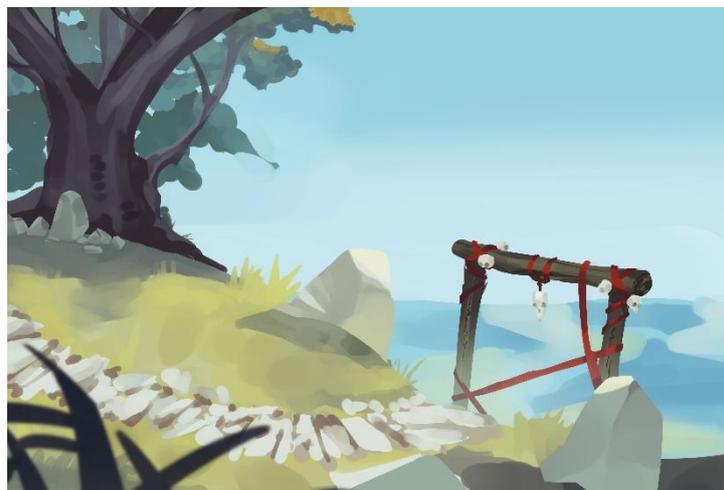
Sumber : Dokumentasi penulis

Setelah pengerjaan karakter desain selesai proses selanjutnya adalah merancang gambar latar. Pengerjaan latar belakang dilakukan dengan menggunakan berbagai gabungan layer yang ditumpuk yang memberikan kesan kedalaman dalam gambar. Pada umumnya pemisahan layer dapat dibagi menjadi *foreground layer*, *middle ground layer*, *landscape layer*, *background layer*, dan *sky layer* (Yo Shimizu 2016). Hal tersebut dilakukan agar memudahkan pengerjaan gambar latar.

Saat menggambar sketsa latar belakang sangat penting untuk mempertimbangkan komposisi untuk gambar tersebut. Komposisi adalah pengaturan berbagai macam elemen agar menciptakan keteraturan (Alan S. 1988). Komposisi sendiri bersifat abstrak dan dapat dirancang dengan bentuk huruf ataupun simbol sederhana (Andrew L. 1947). Dalam perancangan ini

komposisi yang dipakai beragam namun prinsip utama yang selalu diangkat adalah keseimbangan pada elemen visual. Tidak semua gambar yang sempurna dapat menunjukkan keseimbangan, tetapi jika artis menerapkannya maka gambar yang dibuat akan menjadi lebih baik (Henry R. 1976).

Dalam perancangan gambar latar yang mengangkat alam sangat penting untuk memberikan perspektif atmosferik, yaitu perubahan penggambaran objek yang berada jauh dari titik pandang. Hal ini dikarenakan banyaknya udara yang diterangi cahaya diantara objek dan titik pandang, mengakibatkan warna objek yang seharusnya jelas menjadi pudar dan mendekati warna langit (James G., 2010).



Gambar 13. Penggunaan perspektif atmosferik

Sumber : Dokumentasi penulis

Adapula penggunaan *sunbeams* dalam menggambarkan gambar latar dalam perancangan ini. *Sunbeams* adalah cahaya berbentuk batang yang terlihat karena keadaan atmosfer yang sarat (James G. 2010). Teknik ini digunakan agar gambar terlihat lebih dramatis dengan menggambarkan atmosfer yang sarat.

Gambar 14. Penggunaan *Sunbeam*

Sumber : Dokumentasi penulis

Berikut adalah beberapa konsep gambar latar yang dibuat berdasarkan daerah yang ada di Gunung Tidar dan sekitarnya.

Nama Referensi Tempat	Gambar Konsep
Maqom Eyang Semar	 <p data-bbox="1050 1473 1195 1509">Gambar 15</p>
Kebun Raya Gunung Tidar	 <p data-bbox="1050 1980 1195 2016">Gambar 16</p>

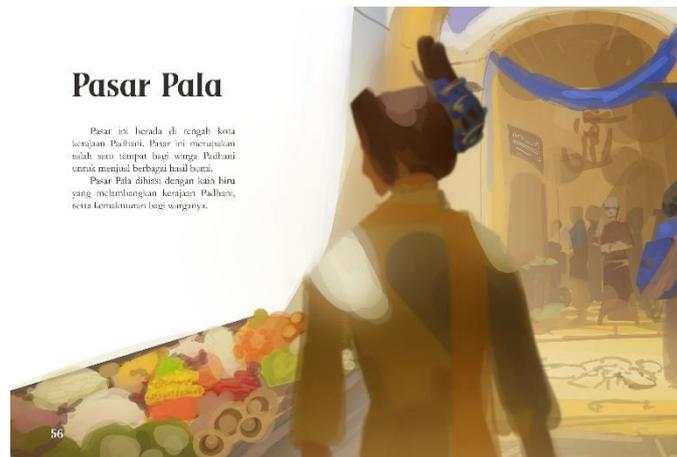
<p>Water Tower</p>	 <p>Gambar 17</p>
<p>Sungai Elo</p>	 <p>Gambar 18</p>

Tabel 3. Hasil Gambar Latar

Sumber : Dokumentasi penulis

Dalam perancangan ini font yang digunakan berjenis serif. Hal ini dilakukan agar keseluruhan desain memiliki kesan yang lebih klasik, tidak seperti huruf sans serif yang dinilai lebih terlihat modern (Maarten G. 1998). Dalam perancangan ini ada dua font yang dipakai yaitu *Ground Castle* dan *Garamond*.

Adapun perancangan desain halaman buku yang menggabungkan elemen teks dan visual gambar. Saat menggabungkan teks dan gambar merupakan hal yang tidak mudah agar tidak terlihat tidak beraturan dan tidak natural. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memandang elemen visual sebagai elemen yang lentur dapat menimbulkan pola yang menarik bagi desain (Alan S. 1988).



Gambar 19 Desain halaman buku

Sumber : Dokumentasi penulis

4. Kesimpulan

Perancangan *concept art book* tentang mite Gunung Tidar ini memiliki tujuan utama sebagai bentuk pelestarian budaya yang ada di Kota Magelang sekaligus sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran. Dengan target audiens dewasa muda yang memiliki ketertarikan terhadap video game dan kultur pop. Dengan adanya buku *concept art* ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas pembaca serta agar perancang gim dapat mengangkat karya ini menjadi menjadi sebuah *video game* yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari buku:

- 3Dtotal Publishing. (Eds). 2015. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*. United Kingdom: 3DTotal Publishing.
- Caillois, R. 1967. *Les jeux et les hommes*. Paris.
- Gurney, James. 2010. *Color and Light: A Guide for Realist Painter*. Missouri: Andrews McMeel Publishing.
- Harrigan, P., & Wardrip-Fruin, N. (Eds.). 2010. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. MIT press.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Djembata.

- Rahkila, Mauri. 2024. *Creation of Video Game Art Books: A deeper look into what purpose art books for video games provide*. South-Eastern Finland University of Applied Science. Finlandia.
- Rideout, V. J., Foehr, Ulla G., Roberts, Dolad F. 2010. *Generation M²: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds*. California: Kaiser Family Foundation Study.
- Rosari, Renati W. 2013. *Kamus Seni Budaya*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Serjent-Tipping, Jessica (Eds). 2013. *Digital Painting Techniques: Volume 5*. United Kingdom: 3DTotal Publishing.
- Shimizu, Yo. 2016. *Fantasy Background Drawing Class*. Tokyo: SB Creative.

Referensi dari Jurnal:

- Huda, C. N., Khusniyah, A., Sholichah, D. C., & Miswanto, A. (2019, January). Profil Wisata Religi Gunung Tidar Sebagai Pakuning Tanah Jawa (Studi Etnografi di Kota Magelang). In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 343-347).
- Istead, Lesley, Istead, Joe, Pocol, Andreea, Kaplan, Craig S. 2022. A simple, stroke-based method for gesture drawing. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*. 4(5). 381-392.
- Iswidayati, Sri. 2007. Fungsi Mitos Dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Pendukungnya. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. 8(2). 180-184.

Referensi dari konferensi:

- Esposito, Nicholas. 2005. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Changing Views – Worlds in Play*.
- Zimmerman, Eric. 2004. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline. *First person: New media as story, performance, and game*.

Referensi dari disertasi :

- Hölttä, Leena. 2018. *Effects of Art Styles on Video Game Narratives*. University of Turku. Finlandia.
- Smith, Victoria R., Farrell, Joel. 2014. *Concept Art Best Practices for the Video Game Industry and Classic Illustration Techniques*.

Referensi dari website :

- Hairani, Rini. 2024. Minat Masyarakat Terhadap Industri Game Dongkrak Pertumbuhan Ekonomi. [Online] URL : <https://www.rri.co.id/nasional/734009/minat-masyarakat-terhadap-industri-game-dongkrak-pertumbuhan-ekonomi>
- Parashar, Arphita. 2023. What is Rendering in Art?. [Online] URL: <https://www.portraitflip.com/blog/rendering-in-art/>
- Richards, Paul. 2009. Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry [Online]. Available: www.autodestruct.com/hacks.htm

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CONCEPT ART GAME MITE
GUNUNG TIDAR**



Disusun Oleh

Rifki Wira Prakasa

11221049

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal : 25 Januari 2025


Nofra Doni Fitri, M.Sn

NIK. 04093094

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CONCEPT ART GAME MITE GUNUNG TIDAR



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan
tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 21 Januari 2025 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Penguji


Nofriani Danti Fitri, M. Sn
NIK. 04093094


Wahyu Tri Widadijo, M. Sn
NIK. 98093052

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan


Wahyu Tri Widadijo, M. Sn
NIK. 98093052


Dwisanto Sayogo, M. Ds
NIK. 09123113

LEMBAR KONSULTASI



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

F.STSRD VISI/B.5

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RIFKA WIPA PRAKATA NIM 11221049
 SEMESTER : II TAHUN AKADEMIK : 2024/2025
 JUDUL SKRIPSI : Perancangan Buku Concept Art Game Berbasis Ilustrasi yang terinspirasi oleh
 PEMBIMBING : Nofria Doni Fitri, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
3 Okt '24	Lampir Bab 1		1. <i>X</i>
9 Okt '24	Revisi judul dan skema perancangan		2. <i>X</i>
16 Okt '24	Revisi skema perancangan dan melanjutkan Bab 1		3. <i>X</i>
7 Nov '24	Revisi penulisan kalimat yang efektif, stilasi proses kreatif, desain karakter diterima dan dapat di-selesaikan	Kalimat buku dan efisien	4. <i>X</i>
20 Nov '24	7 Gambar diterima dg beberapa revisi		5. <i>X</i>
29 Nov '24	3 Gambar tokoh diterima, 1 gambar suasana bisa dilanjutkan	Diselesaikan	6. <i>X</i>
12 Des '24	1 Gambar perlu dikordari anatomi dan gambar lain perlu dibenarkan dimensi		7. <i>X</i>
24 Des '24	Karya buku selesai		8. <i>X</i>

Ketua Jurusan : *[Signature]*
(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,
X *[Signature]*
(NOFRIA DONI FITRI, M.Sn)



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

F.STSRD VISI/B.5

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RIFKA WIPA P NIM 11221049
 SEMESTER : II TAHUN AKADEMIK : 2024/2025
 JUDUL SKRIPSI : Perancangan Buku Ilustrasi Concept Art Game NYPE Gunung Tidar
 PEMBIMBING : Nofria Doni Fitri, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
3 Jan '25	Koreksi di daftar pustaka	Typography jangan salah tulis seandainya abstraknya	9. <i>X</i>
8 Jan '25	Siap diujikan	-	10. <i>X</i>

Ketua Jurusan : *[Signature]*
(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,
X *[Signature]*
(NOFRIA DONI FITRI, M.Sn)

DOKUMENTASI SIDANG

