

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Sistematika Perancangan .....	25
Gambar 1.2 Skema Workflow Concept Art Environment .....	26
Gambar 2.1 Dunia di Kepala Seorang Prokrastinator .....	29
Gambar 2.2 Papan di Dark Playground.....	30
Gambar 2.3 Overlapping, size, blur, and lighting .....	33
Gambar 2.4 Foreground, middleground, background.....	34
Gambar 2.5 Horizon line .....	38
Gambar 2.6 Picture Plane.....	39
Gambar 2.7 Convergence.....	40
Gambar 2.8 Diminution & Vanishing Point .....	40
Gambar 2.9 Perspektif Satu Titik Hilang.....	41
Gambar 2.10 Perspektif Dua Titik Hilang .....	41
Gambar 2.11 Perspektif Tiga Titik Hilang.....	42
Gambar 2.12 Contoh Atmospheric perspective .....	43
Gambar 2.13 Contoh Penerapan Size, Spacing dan Overlap.....	43
Gambar 2.14 Contoh Counterchange pada ujung menara .....	45
Gambar 2.15 Penerapan Windmill Principle .....	45
Gambar 2.16 Penerapan Spokewheeling.....	46
Gambar 2.17 Contrast of Hue .....	48
Gambar 2.18 Light-Dark Contrast .....	48
Gambar 2.19 Cold-warm Contrast .....	49
Gambar 2.20 Complementary Contrast .....	49
Gambar 2.21 Simultaneous Contrast .....	50
Gambar 2.22 Contrast of Saturation.....	51

Gambar 2.23 Contrast of Extension .....	51
Gambar 2.24 Warna analogus pada lingkaran warna.....	52
Gambar 3.1 Observasi Bentuk Gedung Kosan .....	63
Gambar 3.2 Kondisi Kamar Prokrastinator (1) sebelum mengejar <i>deadline</i> .....	63
Gambar 3.3 Kondisi Kamar Prokrastinator (1) setelah mengejar <i>deadline</i> .....	64
Gambar 3.4 Kondisi Kamar Prokrastinator (2) sebelum mengejar <i>deadline</i> .....	64
Gambar 3.5 Kondisi Kamar Prokrastinator (2) setelah mengejar <i>deadline</i> .....	64
Gambar 3.6 Kondisi Kamar Prokrastinator (3) sebelum mengejar <i>deadline</i> .....	65
Gambar 3.7 Kondisi Kamar Prokrastinator (3) setelah mengejar <i>deadline</i> .....	65
Gambar 3.8 Poster Klaus.....	80
Gambar 3.9 Poster The Rewards.....	110
Gambar 3.10 Poster The Rewards.....	124
Gambar 4.1 Mapping Jalan Kosan. ....	161
Gambar 4.2 Konsep Visual Gedung Indekos.....	142
Gambar 4.3 Penerapan Shapewelding dan Spokewheeling .....	143
Gambar 4.4 Penerapan Perspektif Linear.....	144
Gambar 4.5 Penerapan kontras warna.....	144
Gambar 4.6 Eksplorasi Arsitektur Eksterior Gedung .....	145
Gambar 4.7 Mapping Kamar Kosan Rana .....	145
Gambar 4.8 Isometrik Kamar Kosan Rana. ....	146
Gambar 4.9 Concept art Meja Belajar.....	147
Gambar 4.10 Penerapan Clustering.....	147
Gambar 4.11 Penerapan Windmill.....	148
Gambar 4.12 Penerapan Vignetting .....	149

Gambar 4.13 Penerapan Shadow .....	149
Gambar 4.14 Penerapan Overlap .....	150
Gambar 4.15 Penerapan Kontras Ekstensi .....	150
Gambar 4.16 Properti di Dalam Kamar Indekos Rana .....	151
Gambar 4.17 Aerial View Dark Playground .....	151
Gambar 4.18 Critical Entrance.....	152
Gambar 4.19 Konsep Visual Dark Playground.....	153
Gambar 4.20 Penerapan Shapewelding.....	154
Gambar 4.21 Penerapan Spokewheeling.....	155
Gambar 4.22 Penerapan detail & edges .....	156
Gambar 4.23 Penerapan overlap .....	157
Gambar 4.24 Konsep Visual Interior Critical Entranceg .....	158
Gambar 4.25 Penerapan Spokewheeling .....	158
Gambar 4.26 Penerapan Spacing .....	158
Gambar 4.27 Penerapan Spacing dan Ukuran/Size.....	159
Gambar 4.28 Eksplorasi Wahana Dark Playground .....	160
Gambar 4.29 Map Dark Woods .....	161
Gambar 4.30 Concept art Hutan Luar .....	162
Gambar 4.31 Penerapan Vignetting .....	162
Gambar 4.32 Penerapan Shapewelding.....	163
Gambar 4.33 Penerapan Satu Titik Hilang .....	163
Gambar 4.34 Penerapan Atmospheric Perspective dan value.....	164
Gambar 4.35 Penerapan Detail dan Edges .....	164

Gambar 4.36 Penerapan Spacing dan Size.....	164
Gambar 4.37 Penerapan Kontras Gelap-terang.....	165
Gambar 4.38 Concept art Hutan Dalam .....	166
Gambar 4.39 Penerapan Shapewelding.....	166
Gambar 4.40 Penerapan Spokewheeling.....	166
Gambar 4.41 Penerapan Atmospheric Perspective .....	167
Gambar 4.42 Penerapan Detail dan Edges.....	167
Gambar 4.43 Penerapan Overlap .....	167
Gambar 4.44 Penerapan Konsep Visual Gerbang Flow .....	169
Gambar 4.45 Penerapan Repousoir .....	170
Gambar 4.46 Penerapan Spokewheeling.....	171
Gambar 4.47 Penerapan Perspektif Satu Tittik Hilang .....	172
Gambar 4.48 Eksplorasi Properti Dark Playground.....	173