

SKRIPSI
ANALISIS VISUAL KARAKTER PADA GIM RESIDENT EVIL 8

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Desain

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :

VINCENTIUS ALVIN RESANDY

NIM.2019021069

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS VISUAL KARAKTER PADA
GIM RESIDENT EVIL 8

Disusun oleh:
VINCENTIUS ALVIN RESANDY
NIM.2019021069

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta
Pada tanggal : 15 Juli 2024

Pembimbing I



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

Pembimbing II



Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0606077302

Mengetahui
Ketua Program Studi



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS VISUAL KARAKTER PADA GIM RESIDENT EVIL 8

Disusun oleh:
Vincentius Alvin Resandy
2019021069

Skripsi ini telah diterima dan disahkan
oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 15 Juli 2024

1. Penguji I

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0622048001

2. Penguji II

Nama : Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.

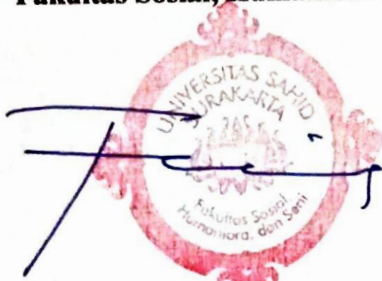
NIDN : 0606077302

3. Penguji III

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.

NIDN : 0610068302

**Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**



Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si.
NIDN. 0602058801

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS SKRIPSI**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Vincentius Alvin Resandy**
NIM : **2019021069**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi

Judul Skripsi : **ANALISIS VISUAL KARAKTER PADA GIM
RESIDENT EVIL 8**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis skripsi ini adalah asli dan adalah benar hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta maupun Perguruan Tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari karya saya diindikasikan terdapat plagiat dari karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah diperoleh karena skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 15 Juli 2024

Yang menyatakan

Materai
6000



(Vincentius Alvin Resandy)
NIM. 2019021069

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademi Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Vincentius Alvin Resandy**
NIM : **2019021069**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Skripsi**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberi kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **ANALISIS VISUAL KARAKTER PADA GIM RESIDENT EVIL 8**. Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hal Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Sahid Surakarta berhak menyimpan, mempublikasikan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Surakarta
Pada tanggal : 15 Juli 2024

Surakarta, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



(**Vincentius Alvin Resandy**)
NIM. 2019021069

MOTTO

“Revenge is a best dish eaten.”

(Margravore)

“Guess we can’t be friends now!”

(John Marston)

“Forgive me if I slip and stab you in the face.”

“Be loyal to what matters.”

(Arthur Morgan)

“I can’t take much more of this.”

(Alan Wake)

“Hidey-ho Gottchya!”

(Chucky)

“Haven’t you been training at all?”

(Boruto)

“Guess that’s not a surprise.”

“For All Times. Always”

(Kang The Conqueror)

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kelancaran atas penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Visual Karakter pada Gim Resident Evil 8”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan mencapai gelar sarjana S1 dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni, Universitas Sahid Surakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bantuan dan dorongan mereka, tidak melihat besar atau kecilnya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan sukses. Secara spesifik, penulis berterimakasih kepada :

1. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom. selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.Ikom. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Kemahasiswaan Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Destina Paningrum, S.E., M.M. selaku Wakil Rektor Sumber Daya Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang juga memberi saran pada aspek psikologis dari penulis.
5. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dan dosen pembimbing I yang terus membantu teknis penulisan serta memberi rekomendasi dan koreksi.
6. Bapak Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang membantu memberi saran seputar penelitian yang dilakukan oleh penulis.
7. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji III yang bersedia hadir dalam sidang skripsi dari penulis.

8. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan ilmu serta mengajar sejak awal sampai akhir semester.
9. Seluruh staff dan tim dari perusahaan Capcom selaku pembuat dan pengembang gim Resident Evil 8 dan seri Resident Evil lainnya.
10. Ibu, Tante, di Solo beserta keluarga besar dari Almarhum Ayah di Bogor, Bekasi dan sekitarnya yang memberi dukungan di waktu perkuliahan yang sulit.
11. Teman-teman jurusan DKV dari angkatan tahun 2020, seperti saudara Bintang dan Ganang yang sempat menghadiri proses riset dan observasi penulis untuk penyusunan skripsi beserta acara di waktu luang yang terbatas.
12. Saudari Imelda Emilia, mantan kekasih penulis dari jurusan DKV angkatan 2020, meski dengan keburukannya secara tidak langsung memicu salah satu dorongan bagi penulis untuk mempercepat penyusunan skripsi dan proses perkuliahan sampai selesai.
13. Diri penulis sendiri yang terus berjuang, tidak keluar dan tidak menyerah dalam mengejar penyusunan skripsi ini, walaupun terdapat tantangan, hambatan serta kesulitan yang kerap menghampiri dan menghantui di masa semester akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan, namun penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi akademik serta pada tema yang terkait. Dengan mengakhiri kata pengantar ini, penulis ingin menekankan bahwa skripsi ini tidak hanya memberikan manfaat bagi penulis, tetapi juga bagi kita semua secara positif dan bermakna.

Surakarta, 2024

Vincentius Alvin Resandy

RINGKASAN

Gim merupakan salah satu produk serta industri kreatif di dunia yang terus berkembang dan berinovasi dengan teknologi yang juga semakin canggih dan modern. Visual pada karakter di suatu gim dapat menunjang sebuah cerita serta memengaruhi persepsi dan pengalaman bermain pada pemain gim. Resident Evil merupakan gim ciptaan Capcom yang semenjak kemunculan awalnya, terus memiliki sekuel gim yang semakin inovatif, menantang, serta unik. Hal ini meningkatkan antusiasme para penggemar Resident Evil di seluruh dunia. Salah satu gim terbarunya adalah Resident Evil 8. Dengan tema gotik horor di latar belakang kawasan Eropa yang terpencil akan menampilkan karakter baru yang beragam, menarik serta menakutkan. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif serta pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis visual karakter di gim ini, maka penulis dapat menggali makna dan pesan tersembunyi dalam suatu karakter baik protagonis, antagonis, dan tritagonis serta menawarkan pendekatan dengan segi dan sudut pandang yang unik dan komprehensif serta dapat meningkatkan apresiasi audiens terhadap gim tersebut.

Kata Kunci: Analisis, Makna, Gotik, Karakter, Gim, Resident Evil 8

ABSTRACT

Games are products and creative industries that continue to develop and innovate with sophisticated and modern technology in the world. Visuals on game characters can support a story and influence game players' perceptions and gaming experiences. Resident Evil is a game created by Capcom. It continues to have game sequels that are increasingly innovative, challenging, and unique. This increases the enthusiasm of Resident Evil fans around the world. One of the newest games is Resident Evil 8. The gothic horror theme with a remote European setting features diverse, interesting, and scary new characters. By using qualitative descriptive research methods and Roland Barthes' semiotic approach in the visual analysis of the characters in this game, the author can explore the intended meanings and messages in a character, both protagonist, antagonist, and tritagonist, as well as offer an approach with a unique and comprehensive point of view and can increase audience appreciation towards the game.

Keywords: Analysis, Meaning, Gothic, Characters, Game, Resident Evil 8.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI SKRIPSI	
UNTUK AKADEMIS.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
RINGKASAN.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Landasan Teori.....	9
1. Analisis.....	9
2. Visual Karakter.....	10
3. Analisis Semiotika Roland Barthes.....	13
4. Video Gim.....	14
5. Gim <i>Survival</i> Horror.....	16
6. Gotik Horror.....	21
7. Resident Evil.....	26
G. Metodologi Penelitian.....	30
H. Sistematika Penulisan.....	36
 BAB II IDENTIFIKASI DATA	 37
A. Pengembang Gim.....	37
B. Gim Resident Evil.....	41
C. Protagonis Resident Evil.....	46
D. Resident Evil 8.....	55

E. <i>Lycan</i> dan <i>Werewolf</i>	63
F. Vampir.....	67
G. <i>Merman</i>	71
H. Monster Frankenstein.....	74

BAB III INTRODUKSI DAN ELEMEN VISUAL KARAKTER

PADA GIM RESIDENT EVIL 8 78

A. Introduksi Karakter Protagonis	
1. Ethan Winters.....	78
2. Chris Redfield.....	79
3. Mia Winters.....	80
4. Rosemary Winters.....	81
B. Unsur Visual Karakter Protagonis	
1. Ethan Winters.....	82
2. Chris Redfield.....	84
3. Mia Winters.....	86
4. Rosemary Winters.....	87
C. Introduksi Karakter Antagonis	
1. Miranda.....	91
2. Alcina Dimitrescu.....	92
3. Putri Dimitrescu.....	93
4. Karl Heisenberg.....	94
5. Salvatore Moreau.....	95
6. Donna Benenviento.....	96
7. Angie.....	97
8. <i>Lycan</i>	98
9. <i>Varcolac</i>	99
10. Urias.....	100
11. Moroaica.....	101
12. <i>Samca</i>	102
13. <i>Baby</i>	103
14. <i>Soldats</i>	104
15. <i>Sturm</i>	105
16. <i>The Hag</i>	106
D. Unsur Visual Karakter Antagonis	
1. Miranda.....	107
2. Alcina Dimitrescu.....	110
3. Putri Dimitrescu.....	112
4. Karl Heisenberg.....	117
5. Salvatore Moreau.....	119
6. Donna Benenviento.....	122
7. Angie.....	124
8. <i>Lycan</i>	126
9. <i>Varcolac</i>	128
10. Urias.....	130

11. Moroaica.....	133
12. <i>Samca</i>	134
13. <i>Baby</i>	136
14. <i>Soldats</i>	137
15. <i>Sturm</i>	144
16. <i>The Hag</i>	146
E. Introduksi Karakter Tritagonis	
1. <i>The Duke</i>	147
2. Penduduk Desa.....	148
F. Unsur Visual Karakter Tritagonis.....	151
G. Perbedaan unsur visual karakter.....	155

BAB IV DENOTASI DAN KONOTASI VISUAL KARAKTER

PADA GIM RESIDENT EVIL 8 159

A. Ethan Winters.....	159
B. Chris Redfield.....	163
C. Mia Winters.....	165
D. Rosemary Winters.....	168
E. Miranda.....	171
F. Alcina Dimitrescu.....	180
G. Putri Dimitrescu.....	187
H. Karl Heisenberg.....	193
I. Salvatore Moreau.....	200
J. Donna Benenviento dan Angie.....	207
K. <i>Lycan</i>	210
L. <i>Varcolac</i>	213
M. Urias.....	218
N. Moroaica.....	221
O. <i>Samca</i>	223
P. <i>Baby</i>	225
Q. <i>Soldats</i>	227
R. <i>Sturm</i>	233
S. <i>The Duke</i>	237
T. <i>The Hag</i>	239
U. Penduduk desa.....	241

BAB V PENUTUP 247

A. Simpulan.....	247
B. Saran.....	248

DAFTAR PUSTAKA 250

GLOSARIUM 262

LAMPIRAN 264

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Semiotika Roland Barthes.....	13
Gambar 1.2 Kover Varney The Vampire.....	21
Gambar 1.3 Logo Umbrella Resident Evil.....	26
Gambar 1.4 Metode Penelitian Deskriptif.....	30
Gambar 2.1 Logo Capcom.....	37
Gambar 2.2 Logo Resident Evil.....	41
Gambar 2.3 Protagonis Resident Evil.....	46
Gambar 2.4 Logo Resident Evil 8 Village.....	55
Gambar 2.5 Ilustrasi Werewolf.....	63
Gambar 2.6 Ilustrasi Vampir.....	67
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Merman</i>	71
Gambar 2.8 Ilustrasi Monster Frankenstein.....	74
Gambar 3.1 Konsep Ethan Winters dan keluarga.....	78
Gambar 3.2 Model Chris Redfield.....	79
Gambar 3.3 Mia Winters dengan bayi Rose.....	80
Gambar 3.4 Rosemary Winters di masa remaja.....	81
Gambar 3.5 Model Ethan Winters.....	82
Gambar 3.6 Wajah Ethan Winters dari hack data miner.....	83
Gambar 3.7 Model A Chris Redfield.....	84
Gambar 3.8 Ekspresi Chris Redfield.....	85
Gambar 3.9 Mia Winters.....	86
Gambar 3.10 Ekspresi Mia Winters.....	87
Gambar 3.11 Model bayi Rosemary Winters.....	88
Gambar 3.12 Model remaja Rosemary Winters.....	89
Gambar 3.13 Model sepatu Rosemary Winters.....	89
Gambar 3.14 Ekspresi Rosemary Winters.....	90
Gambar 3.15 Miranda di antara bawahannya.....	91
Gambar 3.16 <i>Close-up</i> model Alcina Dimitrescu.....	92
Gambar 3.17 Putri Dimitrescu bersama ibunya.....	93
Gambar 3.18 Karl Heisenberg.....	94
Gambar 3.19 Salvatore Moreau di pondok.....	95
Gambar 3.20 Model Donna Beneviento.....	97
Gambar 3.21 Model Angie.....	98
Gambar 3.22 Kawanan <i>lycan</i>	99
Gambar 3.23 <i>Varcolac</i> di atap.....	100
Gambar 3.24 Model <i>Urias</i>	101
Gambar 3.25 Moroaica di kegelapan.....	102
Gambar 3.26 <i>Samca</i> di atap istana.....	103
Gambar 3.27 <i>Baby</i> di lorong.....	103
Gambar 3.28 <i>Soldat eins</i> yang belum aktif.....	104
Gambar 3.29 <i>Sturm</i> di pabrik.....	106
Gambar 3.30 <i>The Hag</i> di desa.....	107
Gambar 3.31 Model Miranda.....	108

Gambar 3.32 <i>Close-up</i> model Miranda.....	109
Gambar 3.33 Miranda tanpa topeng.....	109
Gambar 3.34 Model Alcina Dimitrescu.....	110
Gambar 3.35 Dimitrescu dan ketiga putrinya.....	111
Gambar 3.36 Model Bela Dimitrescu.....	112
Gambar 3.37 Bela Dimitrescu yang mengamuk.....	113
Gambar 3.38 Model Cassandra Dimitrescu.....	114
Gambar 3.39 Ekspresi Cassandra Dimitrescu.....	114
Gambar 3.40 Model Daniela Dimitrescu.....	115
Gambar 3.41 Daniela Dimitrescu yang marah.....	116
Gambar 3.42 Model Karl Heisenberg.....	117
Gambar 3.43 Karl Heisenberg mengancam Ethan.....	118
Gambar 3.44 Model Salvatore Moreau.....	119
Gambar 3.45 Model Moreau tanpa jubah.....	120
Gambar 3.46 Ekspresi Salvatore Moreau.....	121
Gambar 3.47 Donna Beneviento di rumah.....	122
Gambar 3.48 Foto Donna Beneviento di rumah.....	123
Gambar 3.49 Donna Beneviento yang sudah tewas.....	123
Gambar 3.50 Angie di upacara ritual.....	124
Gambar 3.51 Ekspresi Angie.....	125
Gambar 3.52 Model <i>lycan</i>	126
Gambar 3.53 Model <i>lycan</i> besar.....	127
Gambar 3.54 Ekspresi <i>lycan</i>	128
Gambar 3.55 Model <i>varcolac</i>	129
Gambar 3.56 <i>Varcolac</i> tipe alfa.....	129
Gambar 3.57 Model <i>Urias</i> dengan palu.....	130
Gambar 3.58 Model <i>Urias Strajer</i>	131
Gambar 3.59 Ekspresi <i>Urias</i>	132
Gambar 3.60 Model <i>moroaica</i>	133
Gambar 3.61 <i>Close-up</i> model <i>moroaica</i>	134
Gambar 3.62 Model <i>samca</i>	135
Gambar 3.63 Model <i>baby</i>	136
Gambar 3.64 Model <i>soldat eins</i>	137
Gambar 3.65 <i>Soldat eins</i> tanpa <i>visor</i>	138
Gambar 3.66 Model <i>soldat zwei</i>	139
Gambar 3.67 Model belakang <i>soldat zwei</i>	139
Gambar 3.68 <i>Soldat zwei</i> tanpa masker.....	140
Gambar 3.69 Model <i>soldat jet</i>	140
Gambar 3.70 Model belakang <i>soldat jet</i>	141
Gambar 3.71 <i>Soldat panzer</i>	142
Gambar 3.72 Model <i>soldat panzer</i>	143
Gambar 3.73 Model belakang <i>soldat panzer</i>	143
Gambar 3.74 <i>Soldat panzer</i> tanpa helm.....	144
Gambar 3.75 Model <i>sturm</i>	145
Gambar 3.76 Model belakang <i>sturm</i>	145
Gambar 3.77 Model <i>The Hag</i>	146

Gambar 3.78 Ekspresi <i>The Hag</i>	147
Gambar 3.79 <i>The Duke</i> di keretanya.....	148
Gambar 3.80 Penduduk desa.....	149
Gambar 3.81 Leonardo dan Elena.....	150
Gambar 3.82 Model <i>The Duke</i>	150
Gambar 3.83 Leonardo, Sebastian, Roxana, dan Luiza.....	152
Gambar 3.84 Ekspresi pria tua di rumah.....	153
Gambar 3.85 Ekspresi Iulian dan Elena.....	153
Gambar 3.86 Ekspresi Luiza.....	154
Gambar 3.87 Ekspresi Elena.....	154
Gambar 3.88 Komparasi Ethan Winters dan Alcina Dimitrescu.....	156
Gambar 3.89 Komparasi Ethan Winters dan <i>varcolac</i>	157
Gambar 3.90 Komparasi Ethan Winters dan <i>The Duke</i>	157
Gambar 4.1 Ethan Winters di mode <i>mercenaries</i>	159
Gambar 4.2 Tangan Ethan Winters yang terluka.....	160
Gambar 4.3 Ethan membawa bayi Rose.....	161
Gambar 4.4 Ethan bertemu Rose remaja.....	162
Gambar 4.5 Konsep Chris Redfield.....	163
Gambar 4.6 Chris Redfield bersama tim khusus.....	164
Gambar 4.7 Konsep Mia Winters.....	166
Gambar 4.8 Mia Winters di rumah.....	166
Gambar 4.9 Bayi Rosemary Winters.....	168
Gambar 4.10 Rosemary Winters dengan <i>handgun</i>	168
Gambar 4.11 Konsep Rosemary Winters.....	170
Gambar 4.12 Rose meraih tangan Ethan Winters.....	170
Gambar 4.13 Foto lama Miranda.....	172
Gambar 4.14 Konsep Miranda.....	172
Gambar 4.15 Bentuk kunci gerbang desa.....	174
Gambar 4.16 Konsep mutasi pertama Miranda.....	175
Gambar 4.17 Konsep mutasi Miranda bersayap.....	176
Gambar 4.18 Miranda menjelang ajalnya.....	177
Gambar 4.19 Model Miranda dalam wujud megamycete.....	178
Gambar 4.20 Model mutasi Miranda.....	179
Gambar 4.21 Konsep Alcina Dimitrescu.....	180
Gambar 4.22 Alcina menoleh ke Ethan.....	181
Gambar 4.23 Alcina dengan cakarnya.....	182
Gambar 4.24 Konsep mutasi Alcina Dimitrescu.....	183
Gambar 4.25 Model mutasi Alcina Dimitrescu.....	184
Gambar 4.26 Mutasi Alcina yang mengamuk.....	185
Gambar 4.27 <i>Close-up</i> model mutasi Alcina Dimitrescu.....	186
Gambar 4.28 Konsep Putri Dimitrescu.....	187
Gambar 4.29 Bela menangkap Ethan Winters.....	188
Gambar 4.30 Cassandra dengan serangganya.....	189
Gambar 4.31 <i>Close-up</i> model Daniela Dimitrescu.....	190
Gambar 4.32 Serangga vampir.....	191
Gambar 4.33 Serangan Daniela Dimitrescu.....	192

Gambar 4.34 Konsep Karl Heisenberg.....	193
Gambar 4.35 Karl memulai perburuan Ethan.....	194
Gambar 4.36 Model palu Karl Heisenberg.....	195
Gambar 4.37 Konsep mutasi Karl Heisenberg.....	196
Gambar 4.38 Konsep 3D mutasi Karl Heisenberg.....	197
Gambar 4.39 Ulat <i>Splendid Royal Mass</i>	197
Gambar 4.40 Mutasi Karl yang mengamuk.....	198
Gambar 4.41 Model mutasi Karl Heisenberg.....	199
Gambar 4.42 Karl Heisenberg di mode <i>mercenaries</i>	200
Gambar 4.43 Konsep Salvatore Moreau.....	200
Gambar 4.44 Model Salvatore Moreau berjubah.....	201
Gambar 4.45 Salvatore Moreau di waduk.....	202
Gambar 4.46 Konsep mutasi Salvatore Moreau.....	203
Gambar 4.47 Model mutasi Salvatore Moreau.....	204
Gambar 4.48 Mutasi Moreau yang mengamuk.....	205
Gambar 4.49 Mutasi Moreau di desa nelayan.....	206
Gambar 4.50 Konsep Donna Beneviento dan Angie.....	207
Gambar 4.51 Donna Beneviento dan Angie.....	208
Gambar 4.52 Boneka Angie.....	209
Gambar 4.53 Konsep <i>lycan</i>	210
Gambar 4.54 Konsep sarang <i>lycans</i>	211
Gambar 4.55 <i>Lycan</i> di bawah tanah.....	212
Gambar 4.56 <i>Lycan</i> varian besar.....	213
Gambar 4.57 Konsep <i>varcolac</i>	214
Gambar 4.58 <i>Varcolac</i> di pintu rumah.....	215
Gambar 4.59 <i>Varcolac</i> alfa di desa.....	216
Gambar 4.60 Tampilan samping <i>varcolac</i> alfa.....	217
Gambar 4.61 Konsep <i>Urias</i>	218
Gambar 4.62 <i>Urias</i> di area <i>stronghold</i>	219
Gambar 4.63 Konsep <i>Urias Strajer</i>	219
Gambar 4.64 Serangan <i>Urias Strajer</i>	220
Gambar 4.65 Konsep <i>moroaica</i>	221
Gambar 4.66 <i>Moroaica</i> di penjara istana Dimitrescu.....	222
Gambar 4.67 Konsep <i>samca</i>	224
Gambar 4.68 <i>Samca</i> di desa.....	224
Gambar 4.69 Konsep <i>baby</i>	226
Gambar 4.70 Konsep <i>soldat eins</i>	227
Gambar 4.71 <i>Soldat eins</i> di pabrik.....	228
Gambar 4.72 <i>Soldat eins</i> terkena stun.....	229
Gambar 4.73 Konsep <i>soldat jet</i>	230
Gambar 4.74 <i>Soldat jet</i> pada posisi charging.....	231
Gambar 4.75 <i>Soldat panzer</i>	231
Gambar 4.76 <i>Soldat eins</i> di istana.....	232
Gambar 4.77 Konsep <i>sturm</i>	233
Gambar 4.78 <i>Sturm</i> di desa.....	234
Gambar 4.79 Konsep <i>The Duke</i>	237

Gambar 4.80 <i>The Duke</i> di istana.....	238
Gambar 4.81 Konsep <i>The Hag</i>	239
Gambar 4.82 <i>Close-up</i> model <i>The Hag</i>	240
Gambar 4.83 Konsep penduduk desa 1.....	242
Gambar 4.84 Konsep penduduk desa 2.....	242
Gambar 4.85 Elena yang ketakutan.....	243
Gambar 4.86 Leonardo dan Elena di desa.....	244
Gambar 4.87 Roxana sebelum ajalnya.....	245



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Gim Klasik.....	16
Tabel 1.2 Daftar Gim <i>Survival</i> Horor.....	17
Tabel 2.1 Daftar Gim Capcom.....	38

