

SAKURA | Penyelamatan Jalur Sakura

Buku Desain Dunia dan Karakter

Sampul depan · Bahasa Indonesia · 2026.10



Stasiun Sakura dan Kawasan Minimarket

Penanda yang akrab memberi arah di tengah krisis.

Peron, kereta, jendela toko, dan pohon sakura menjadi titik acuan visual kota. Pintu masuk yang terang membantu pemain mengenali tujuan evakuasi di tengah kekacauan. Lantai dua dan empat bangunan hunian menjadikan penyelamatan sebuah perjalanan vertikal yang nyata.

Usulan latar ini menghubungkan empat jenis ruang: plaza stasiun menjadi tempat berkumpul, tangga hunian menghubungkan jalur pengawalan, jalan pertokoan menyediakan perlindungan, sementara gerbang torii dan kuil menuntun penjelajahan malam. Ilustrasi ini mengusulkan suasana dan hubungan antarruang; bukan peta persis dari level yang sudah ada.



Stasiun

Zona aman dan tujuan terakhir dalam perjalanan pulang

Jalan Pertokoan

Cahaya hangat, kaca, dan jejak kehidupan sehari-hari

Hunian

Lantai dua dan empat yang terhubung oleh tangga berkesinambungan

Kuil

Gerbang torii, patung batu, dan kejanggalan malam hari

Blokade Mekanis

Pasukan kawasan, Titan, dan dinosaurus mecha bersama-sama mempersempit jalur evakuasi siang hari.

Kejanggalan Malam

Penyihir dan roh mengubah penanda yang akrab menjadi tempat yang harus dipahami kembali.

Mecha Gabungan

Jalur cerita galeri yang terpisah; keberpihakan dan hubungan sebab-akibat dengan ancaman lain belum ditentukan.

Ketiga jalur dunia ini merupakan usulan cerita untuk buku ini. Ketiganya tidak menetapkan asal-usul bersama bagi aset asli atau memperkenalkan fiksi baru secara resmi.

OL

Di tengah kekacauan, tuntaskan urusan satu per satu.

Setelan abu-abu, kemeja putih, dan rambut cokelat pendek adalah ciri OL yang paling mudah dikenali. Desainnya mempertemukan perjalanan kerja sehari-hari dengan aksi bersenjata dalam satu sosok, sehingga krisis stasiun terasa lebih dekat daripada medan perang yang jauh.

Usulan kepribadian dan hubungan: dengan tenang, ia membagi masalah sulit menjadi tindakan praktis berikutnya. OL memeriksa urutan evakuasi, sementara Xiania mencari risiko di depan. Tempo mereka kadang berbeda, tetapi keduanya selalu menoleh untuk memeriksa rombongan. Peran koordinasinya merupakan bagian cerita dan tidak menambahkan keterampilan baru.



Fokus Desain

Siluet abu-abu putih, kerah rapi, sabuk, dan sarung pistol

Bahasa Gerak

Sikap berdiri mantap, senjata diturunkan, dan isyarat yang jelas

Kaitan dengan Latar

Kaca minimarket dan cahaya hangat di luar stasiun

“Bawa mereka pulang dulu. Sisanya bisa kita pikirkan di jalan.”

Baja yang Berkumpul: Kendaraan dan Binatang

Komponen utuh saling mendekat; kilatan emas singkat mengawali pose kemenangan robot.

Kelompok A menggunakan hidung pesawat, rantai penggerak, dan bor untuk membangun bahasa visual industri. Kelompok B memasukkan siluet singa, beruang, sapi jantan, dan elang ke dalam mecha logam. Perbedaan visual kedua kelompok berasal dari bahan dan bentuk model asli; halaman ini mempertahankan kontras kendaraan perak putih dengan binatang baja gelap.

Galeri memungkinkan pemilihan robot utuh dan komponen individual, pemutaran animasi asli, jeda, serta pengumpulan komponen, dengan opsi untuk melewati atau membatalkan pertunjukan. Pertunjukan ini menggerakkan komponen utuh saling mendekat, menambahkan kilatan emas singkat, lalu memainkan animasi kemenangan asli robot sebelum kembali diam. Pertunjukan ini tidak mengklaim adanya transformasi tiap bagian melalui kerangka animasi.



Robot A / B utuh; sketsa pucat di atas menyiratkan komponennya.

Kelompok A / 4 Model

Robot utuh (robot), bor (drill), pesawat (jet), dan tank (tank).

Kelompok B / 5 Model

Robot utuh (robot), beruang (bear), sapi jantan (bull), elang (eagle), dan singa (lion).

Tempo Berkumpul

Komponen berkumpul selama sekitar 3,3 detik, dilanjutkan animasi asli Victory sekitar 2,5 detik, lalu kembali ke Idle.