

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan dan Lingkup Penelitian	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.5.3 Sistematika Pembahasan	7
1.6 Tinjauan Teori	9
1.6.1 Teori Seputar Permasalahan	9
1.6.2 Teori Desain Komunikasi Visual	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	28
2.1 Definisi dan Teori.....	28
2.2 Data	28
2.2.1 Data Primer.....	28
2.2.2 Data Sekunder	31
2.2.3 Target Audiens	40

2.2.4	Klien dan Pengelola.....	41
2.2.5	Keberadaan Produk	44
2.3	Analisis Data 5W + 1 H	52
2.4	Kesimpulan dan Hipotesis.....	56
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....		57
3.1	Tujuan dan Strategi Komunikasi.....	57
3.2	Tujuan dan Strategi Kreatif	58
3.2.1	Tujuan Kreatif	58
3.2.2	Strategi Kreatif	58
3.3	Target Audiens	59
3.4	Konsep <i>Game</i>	60
3.5	Pendekatan Visual	67
3.5.1	Tema Visual.....	67
3.5.2	Tone & Manner	67
3.5.3	Teknik Visualisasi	67
3.6	Konsep Media	69
3.6.1	Tujuan Media.....	69
3.6.2	Strategi Media	70
3.6.3	Program Media	72
3.6.4	Media Budgeting	73
BAB IV DESAIN DAN PENGEMBANGAN		75
4.1	Visualisasi Ide	75
4.1.1	Desain Logo <i>Game</i>	75
4.1.2	Desain Karakter	78
4.1.3	Studi Tipografi.....	81
4.1.4	Animasi <i>Sprite</i>	82
4.1.5	Desain Environment	83
4.1.6	Desain Tombol	86
4.1.7	Desain User Interface	88
4.2	Media Pendukung.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		104

5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106