

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Lingkup Perencanaan.....	7
1.5. Manfaat Perancangan.....	7
1.6. Skema Perancangan.....	7

1.7. Metode Perancangan.....	9
1.8. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. <i>Game</i>	11
2.1.1. Visual Novel.....	12
2.1.2. MDA (<i>Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics</i>).....	12
2.1.3. UI dan UX pada <i>Game</i>	13
2.1.4. Visual Grafis.....	14
2.2. Undak Usuk.....	14
2.2.1. Bahasa Daerah.....	15
2.3. Perancangan Desain Komunikasi Visual.....	16
2.3.1. Ilustrasi.....	17
2.3.2. Studi Karakter.....	17
2.3.3. <i>Background Illustration (Establishment)</i>	18
2.3.4. <i>Layout</i> pada <i>Game</i>	18
2.3.5. Warna.....	19
2.3.6. Tipografi.....	20
BAB III ANALISIS DATA.....	21

3.1. Data dan Analisis Objek Penelitian.....	21
3.1.1. Studi Literatur.....	22
3.1.2. Observasi.....	23
3.1.3. Wawancara.....	24
3.1.4. Kuesioner.....	27
3.1.5. Dokumentasi.....	29
3.2. Data dan Analisis Target.....	30
3.2.1. Persona.....	30
3.2.2. <i>Consumer Journey</i>	31
3.2.3. Referensi Visual/ <i>Moodboards</i>	33
3.3. Analisis Permasalahan.....	35
3.3.1. Analisis.....	35
3.3.2. Kesimpulan.....	37
BAB IV PERANCANGAN.....	39
4.1. Konsep Komunikasi.....	39
4.1.1. Tujuan Komunikasi.....	39
4.1.2. Strategi Komunikasi.....	39
4.2. Konsep Media.....	40

4.2.1. Tujuan Media.....	40
4.2.2. Strategi Media.....	40
4.2.3. Jadwal Media.....	41
4.2.4. Biaya.....	42
4.3. Konsep Kreatif.....	43
4.3.1. Studi Karakter.....	43
4.3.2. <i>Background Illustration</i>	47
4.3.3. Strategi Verbal.....	50
4.3.4. <i>Storyline</i>	50
4.3.5. Purwarupa/Visualisasi.....	51
BAB V PENUTUP	62
5.1. Simpulan.....	62
5.2. Saran.....	63