

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	5
1.2.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Ruang Lingkup .....	6
1.4 Tujuan Perancangan .....	6
1.5 Manfaat Perancangan .....	7
1.6 Metode Perancangan .....	7
1.6.1 Pengumpulan Data .....	7
1.6.2 Analisis Data .....	8
1.6.3 Sistematika Perancangan .....	9
1.7 Kerangka Perancangan .....	10
1.8 Pembabakan .....	11
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN</b> .....	<b>12</b>
2.1 Tinjauan Teori .....	12
2.1.1 Kebudayaan .....	12
2.1.2 Wujud Kebudayaan .....	13
2.1.3 Animisme .....	14
2.1.4 Primordial .....	15
2.1.5 Pola-pola Kebudayaan (Primordial) .....	16
2.1.6 Proses Komunikasi .....	20
2.1.7 AIDA ( <i>Attention, Interest, Desire, Action</i> ) .....	23

2.1.8 Game .....	24
2.1.9 Desain Game .....	25
2.1.10 Karakter Game .....	27
2.1.11 Karakter <i>Moe Anthropomorphism</i> .....	28
2.1.12 Desain Karakter .....	29
2.1.13 Arketip Karakter .....	30
2.1.14 Adaptasi .....	31
2.1.15 Warna.....	34
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>36</b>
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	36
3.1.1 Profil Perusahaan .....	36
3.1.1 Latar Belakang Perusahaan.....	36
3.1.1 Visi dan Misi Perusahaan.....	36
3.1.1 Struktur Organisasi .....	37
3.1.1 Detail Produk .....	37
3.2 Data Objek (Suku Bangsa).....	38
3.2.1 Suku Batak .....	38
3.2.2 Suku Jawa .....	44
3.2.3 Suku Bali.....	48
3.2.4 Suku Dayak.....	52
3.2.5 Suku Sunda .....	57
3.2.6 Suku Bugis .....	60
3.2.7 Suku Sasak .....	64
3.2.8 Suku Maluku.....	66
3.2.9 Suku Asmat.....	68
3.3 Data Proyek Sejenis .....	72
3.3.1 Sengoku Basara.....	72
3.3.2 Touken Ranbu.....	74
3.3.3 Kantai Collection .....	76
3.3.4 Shaman King.....	78
3.4 Data Khalayak Sasaran .....	80
3.4.1 Demografis.....	80
3.4.2 Psikografis .....	80

3.4.3 Geografis.....	80
3.4.4 Perilaku Konsumen.....	80
3.5 Data Pendukung .....	80
3.5.1 Hasil Observasi .....	80
3.5.2 Hasil Wawancara .....	82
3.6 Analisis Data .....	84
3.6.1 Analisis Data Objek .....	84
3.6.2 Analisis Data Proyek Sejenis .....	87
3.6.3 Analisis Rancangan Karakter Produk Sejenis.....	91
3.6.4 Analisis Matriks AIDA ( <i>Attention, Interest, Desire, Action</i> ).....	94
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>96</b>
4.1 Konsep Perancangan .....	96
4.1.1 Konsep Pesan.....	96
4.1.2 Konsep Kreatif.....	96
4.1.3 Konsep Media .....	97
4.1.4 Konsep Visual.....	98
4.2 Proses Perancangan.....	99
4.2.1 Pra Produksi .....	99
4.2.2 Produksi .....	112
4.3 Hasil Perancangan.....	129
4.4 Strategi Komunikasi.....	130
4.4.1 Aplikasi Media.....	130
4.4.2 Aplikasi Promosi.....	133
4.4.3 Timeline .....	136
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>138</b>
5.1 Kesimpulan .....	138
5.2 Saran .....	139
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>140</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>143</b>