

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang Masalah	6
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Ruang Lingkup.....	8
1.5 Tujuan perancangan	9
1.6 Metode Penelitian	9
1.7 Metode Pengumpulan Data.....	9
1. Metode Observasi	9
2. Wawancara.....	9
3. Studi Pustaka.....	9
4. Metode Analisa data.....	9
1.8 Kerangka Pemikiran.....	11
1.9 Pembabakan	12
BAB II DASAR PEMIKIRAN	13
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	13
2.2 Perancangan	13
2.3 Teori Warna	13
1. Putih	14
2. Kuning.....	14
3. Biru	14
4. Hijau.....	14
5. Merah	14
6. Ungu.....	14
7. Coklat dan abu-abu	15
2.4 Tipografi	15
1. Serif.....	15
2. Sans Serif	16
3. Dekoratif	16
4. Script.....	16
2.5 Layout	17
2.6 Ilustrasi.....	18
1. Naturalism.....	19
2. Exppressionism.....	19

3.	Art Deco.....	20
4.	Pop Art.....	20
5.	Cartoon.....	21
6.	User Interface.....	21
2.7	Definisi Media	22
2.8	Media Interaktif	22
2.9	Pengertian Aplikasi.....	22
2.10	Cerita.....	22
2.11	Teori Game	23
1.	Definisi Game	23
2.	Elemen dasar Game	23
3.	Jenis Game	24
4.	Mobile Game	26
5.	Adaptasi Narasi.....	26
2.12	Elemen Dalam Game	26
1.	Elemen Formal.....	26
2.	Elemen Dramatis.....	27
3.	Aspek Dalam Game	27
2.13	Pengertian Kebudayaan.....	30
2.14	Pembelajaran Kreatif	31
BAB III	DATA DAN ANALISIS.....	32
3.1	Data Pemberi Proyek	32
3.1.1	Data Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Lampung.....	32
3.1.2	Visi Misi.....	33
	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung tahun 2015-2019.....	33
3.2	Data Objek Peneliti	35
1.	Sakai Sambaian.....	35
2.	Nemui Nyimah.....	35
3.	Nengah Nyapur	36
4.	Julu Adok.....	36
3.3	Data Khalayak Sasaran	37
1.	Geografis.....	38
2.	Demografis.....	38
3.	Psikografis.....	38
4.	Targeting.....	38
3.4	Data Proyek Sejenis	39
1.	Aplikasi Games Mobile Timun Mas	39

2. Buku Ilustrasi Bahasa Lampung	41
3.5 Data Hasil observasi, Wawancara, Kuesioner	43
1. Observasi.....	43
2. Wawancara.....	43
3. Kuisisioner.....	45
3.6 Analisis	46
1. Analisis Perbandingan.....	46
2. Analisis SWOT	48
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	50
4.1 Konsep Pesan	50
4.2 Konsep Kreatif	51
4.3 Konsep Media	52
4.3.1 Konsep Media Utama.....	52
4.3.2 Konsep Media Pendukung	54
1. Flyer	57
2. poster.....	57
3. X-banner	58
4. Media Sosial.....	58
5. Buku.....	59
6. Sticker	59
7. Baju	60
8. Tas.....	60
9. Gelas	61
10. Action Figure	62
4.4 Konsep Visual.....	63
4.4.1 <i>Mood Board</i>	63
4.4.2 Pengayaan Karakter	64
4.4.3 Tipografi	66
4.4.4 Warna.....	67
4.5 Konsep Bisnis	68
1. Produk.....	68
2. Harga.....	68
3. Pendapatan:	69
4. Distribusi.....	69
5. Promosi	70
4.6 Hasil Perancangan.....	71
1. Tampilan Logo.....	71
2. Tampilan Karakter	71

3. Tampilan Splash Screen.....	77
4. Tampilan Home Kategori.....	78
5. Tampilan Map Mode.....	78
6. Tampilan Gallery	79
7. Tampilan Navigation.....	79
a. Tampilan Game Pause mode.....	80
8. Tampilan Interaksi Level 1 (Misi Nengah Nyampur).....	81
9. Tampilan Interaksi Level 2 (Misi Juluk Adok)	86
10. Tampilan Interaksi Level 3 (Misi Nemui Nyimah)	88
11. Tampilan Interaksi Level 4 (Misi Sakai Sambayan).....	90
12. Tampilan Produk pada Platform	93
BAB V PENUTUPAN.....	94
5.1 Kesimpulan	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95