

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II.....	8
DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 <i>Motion Graphic</i>	8
2.2.1 <i>Motion Literacy</i>	8
2.2.2 Visual Properties	12
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	14
2.1.1 Prinsip-Prinsip Dasar Desain.....	14
2.1.2 Unsur-Unsur Dasar Desain.....	14
2.1.3 <i>Layout</i>	18
2.1.4 Tipografi.....	20

BAB III.....	23
DATA DAN ANALISIS MASALAH	23
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	23
3.1.1 Data Kemkominfo RI.....	23
3.2 Data Produk.....	25
3.2.1 <i>Gacha</i>	25
3.2.2 Game Online	26
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	27
3.4 Data Hasil Observasi dan Analisis	27
3.4.1 Data Hasil Observasi	27
3.4.2 Data Hasil Wawancara	29
3.4.3 Analisis Deskriptif.....	34
3.4.4 Analisis Matriks	36
BAB IV	40
KONSEP & HASIL PERANCANGAN	40
4.1 Konsep Pesan	40
4.2 Konsep Kreatif	40
4.3 Konsep Media	41
4.3.1 Media Utama	41
4.3.2 Media Pendukung.....	41
4.3.3 <i>Software</i>	41
4.4 Konsep Visual	42
4.5 Konsep Marketing	44
4.6 Konsep Bisnis.....	45
4.6.1 Operational Capital	45
4.6.3 Media Pendukung.....	45

4.6.4	Merchandise	46
4.6.5	Total Keseluruhan	46
4.7	Pra Produksi	47
4.7.1	Sketsa Ilustrasi Karakter.....	47
4.7.2	Sketsa Logo.....	49
4.7.3	Storyline dan Storyboard.....	50
4.8	Produksi.....	53
4.8.1	Desain Karakter.....	53
4.8.2	Desain Aset Tambahan.....	55
4.8.3	Desain Background	57
4.8.4	Desain Logo	58
4.8.5	<i>Animating</i>	59
4.8.6	Pasca Produksi.....	61
4.9	Hasil Perancangan.....	62
4.9.1	Media Utama	62
4.9.2	Media Pendukung.....	66
4.9.3	Merchandise	67
BAB V.....		70
KESIMPULAN DAN SARAN		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
DAFTAR LAMPIRAN		73