

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Pembabakan.....	8
BAB II	10
2.1 Teori Brand Awareness	10
2.2 Teori DKV	10
2.2.1 Aspek Visual	10
2.5 Teori Video <i>Games</i>	16
2.5.1 Jenis – Jenis <i>Game</i>	16

2.5.2 Genre di dalam <i>Game</i>	20
2.5.3 Perspektif <i>Game</i>	24
2.5.4 Faktor penting dalam <i>Game</i>	28
2.5.5 Elemen <i>Game</i>	28
2.6 Teori Strategi Desain	30
2.7 Teori Analisis Internal	31
2.8 Teori Analisis Eksternal	31
2.9 Teori Analisis SWOT	34
2.10 PLC	36
2.11 Teori Khalayak Sasaran	37
2.12 Kerangka teori	39
2.13 Asumsi	40
BAB III	41
3.1 Data Pemberi Proyek	41
3.1.1 Visi, Misi, dan Tujuan	42
3.1.2 Data Produk Perusahaan	42
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	44
3.1.4 Data PEST	46
3.1.5 Data SWOT	46
3.1.6 Data Porter 5 Forces	47
3.1.7 Data Wawancara	48
3.1.8 Data Kuesioner	55
3.1.9 Kreator Sejenis	62
3.2 Analisis Data	65

3.2.1 Data Wawancara.....	65
3.2.2 Analisis kuesioner.....	66
3.2.3 Matriks perbandingan	66
3.3. Formulasi Strategi Desain	68
3.3.1 Analisis Lingkungan Eksternal.....	68
3.3.2 Analisis Lingkungan Internal	70
3.3.2 Analisis SWOT	71
3.3.4 Product Life Cycle.....	73
3.4. Penarikan Kesimpulan.....	73
BAB IV	77
4.1 Konsep Perancangan.....	77
4.2 Konsep Pesan.....	78
4.3 Konsep Kreatif.....	79
4.4 Konsep Visual	81
4.5 Konsep Media.....	85
4.6 Hasil Perancangan	86
4.7 <i>User Testing</i>	110
4.8 <i>Merchandise</i>	114
BAB V	118
5.1 Kesimpulan.....	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	123