

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	1
LEMBAR PERNYATAAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	5
DAFTAR ISI	7
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Masalah.....	13
1.2 Permasalahan.....	17
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	17
1.2.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Ruang Lingkup Masalah	18
1.4 Tujuan Perancangan	18
1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	19
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	19
1.5.2 Metode Analisis Data	21
1.6 Kerangka Penelitian	22
1.7 Pembabakan	23
BAB II	25
DASAR PEMIKIRAN	25
2.1 Ruang Lingkup Desain	25
2.1.1 Desain sebagai Proses Komunikasi Visual	25
2.1.2 Human Centered Design (HCD).....	25
2.1.3 <i>Visual Identity</i>	26
2.1.4 <i>Engagement</i>	26
2.2 <i>Interaction Design</i>	29
2.2.1 Teori Transmedia <i>Storytelling</i>	29
2.2.2 Teori Elemen Desain Karakter	30
2.2.3 Desain Komunikasi Visual.....	33

2.2.4 Teori Elemen Desain Komunikasi Visual.....	33
2.2.5 Teori Ilustrasi	34
2.2.6 Merchandise.....	35
2.2.7 Media.....	35
2.2.8 Souvenir	36
2.3 <i>Design Strategies</i>	36
2.3.1 Feminisme	36
2.3.2 Observasi Digital	37
2.3.3 Kuesioner	39
2.3.5 Matriks Perbandingan (<i>Benchmark Metrics</i>).....	41
2.3.6 Analisis SWOT	42
2.3.7 <i>User Persona</i>	43
2.3.8 <i>User Journey</i>	44
2.4 <i>Visual Technicalities</i>	45
2.4.1 Visual.....	45
2.4.2 Tipografi.....	46
2.4.3 Warna.....	48
2.4.4 Layout.....	49
2.5 Teori Bisnis	50
2.6 Kerangka Teori dan Proporsi	53
2.7 Asumsi	54
BAB III.....	55
DATA & ANALISIS	55
3.1 Data.....	55
3.1.1 Data IP.....	55
3.1.2 Data Objek Penelitian	56
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	58
3.1.4 Data Desain Terdahulu (Observasi Digital)	59
3.1.5 Data Kuesioner	61
3.1.6 Data Hasil Wawancara Condfe.....	69
3.1.7 Data Proyek Sejenis.....	72
3.2 Analisis Data	76

3.2.1 Analisis Data Perusahaan (SWOT).....	76
3.2.2 Analisis Data Objek Penelitian (naratif)	78
3.2.3 Analisis Data Khalayak Sasaran	78
3.2.4 Analisis Data Observasi Digital.....	81
3.2.5 Analisis Data Kuesioner.....	85
3.2.6 Analisis Data Wawancara Condfe (tabel)	86
3.2.7 Analisis Data Proyek Sejenis	87
3.3 Kesimpulan Hasil Analisis Data (ikutin tabel alfarizi)	88
BAB IV	90
PERANCANGAN.....	91
4.1 Kerangka Strategi Desain.....	91
4.1.1 Narasi Pembangunan Karakter	91
4.1.2 Platform & Pengalaman	100
4.1.3 Monetisasi.....	107
4.2 Konsep Perancangan.....	107
4.2.1 Konsep Dasar.....	107
4.2.2. Konsep Visual	109
4.2.3 Konsep Media	120
4.2.4 Konsep Bisnis.....	126
4.3 Hasil Perancangan.....	127
4.3.1 Moodboard.....	133
4.3.2 Eksplorasi Sketsa.....	134
BAB V.....	135
PENUTUP.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137