

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
GLOSARIUM	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
1.5.1 Tujuan Perancangan	3
1.5.2 Manfaat Perancangan	3
BAB II. PEMBAHASAN <i>STORYTELLING</i> DAN DARK SOULS III	4
II.1 <i>Storytelling</i>	4
II.1.1 <i>Storytelling</i> Dalam Video Game	4
II.1.2 <i>Narrative Descriptor</i> Sebagai Media <i>Storytelling</i>	4
II.2 Dark Souls	5
II.2.1 <i>Storytelling</i> dalam Serial Dark Souls	7
II.2.1.1 <i>Visual Storytelling</i> (Narasi Visual) Dalam Serial Dark Souls	7
II.3 Dark Souls III.....	10
II.3.1 Analisis Latar Belakang Cerita Dalam Dark Souls III	10
II.3.1.1 Konsep Penciptaan Dunia	10

II.3.1.2 Konsep Pengulangan	12
II.3.1.3 Analisis Plot Utama Dark Souls III berdasarkan <i>Walkthrough</i>	13
II.3.1.4 Hasil Dari Analisis Cerita Berdasarkan Tahapan <i>Walkthrough</i>	15
II.4 Pengetahuan Umum Target Khalayak Tentang Cerita Dalam Dark Souls III	17
II.5 Resume	22
II.6 Solusi Perancangan.....	22
BAB II. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	23
III.1 Khalayak Sasaran	23
III.1.1 <i>Consumer Journey</i>	24
III.1.2 <i>Consumer Insight</i>	25
III.2 Strategi Perancangan	25
III.2.1 Tujuan Komunikasi	26
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	26
III.2.2 <i>Mandatory</i>	27
III.2.4 Materi Pesan	27
III.2.5 Gaya Bahasa	28
III.2.6 Strategi Kreatif	28
III.2.7 Strategi Media	32
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	34
III.3 Konsep Visual	35
III.3.1 Format Desain	36
III.3.2 Tata Letak	36
III.3.3 Tipografi	37
III.3.4 Ilustrasi	39
III.3.5 Warna	47
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	49
IV.1 Teknis Produksi Media Utama	49
IV.1.1 Pra Produksi	49
IV.1.2 Produksi	50
IV.2 Teknis Produksi Media Pendukung	57

DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66