

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah.....	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan	4
I.5.1. Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II. PATUNG KUCING EMAS PEMBAWA HOKI.....	6
II.1.Landasan Teori	6
II.1.1. Objek Yang Diteliti	6
II.1.2. Pengertian Patung.....	6
II.1.3. Pengertian Patung Kucing Emas	6
II.2. Analisis	12
II.2.2. Kuisisioner	12
II.3. <i>Resume</i>	16

II.4. Solusi Perancangan.....	16
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAN	17
III.1 Khalayak Sasaran	17
III.1.1. Demografis.....	17
III.1.2. Psikografis.....	17
III.1.3. Geografis.....	18
III.1.2.1. <i>Consumer Insight</i>	18
III.1.2.2. <i>Consumer Journey</i>	18
III.1. Strategi Perancangan.....	19
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	20
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	20
III.2.2.1 Pendekatan Visual.....	20
III.2.2.2. Pendekatan Verbal	21
III.2.3. <i>Mandatory</i>	21
III.2.4. Materi Pesan.....	22
III.2.5. Gaya Bahasa.....	23
III.2.6. Strategi Kreatif	23
III.2.6.1 Visualisasi	23
III.2.6.2. <i>Copywriting</i>	24
III.2.6.3. <i>Storyline</i>	24
III.2.6.4. <i>Storyboard</i>	27
III.2.6.5. <i>Sitemap</i>	32
III.2.7. Strategi Media	33
III.2.7.1 Media Utama.....	33
III.2.7.2. Media Pendukung.....	34
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	35
III.2.8.1. Waktu Penyebaran Media	35
III.1. Konsep Visual	36
III.3.1. Format Desain	37
III.3.2. Tata Letak.....	40

III.3.3. Tipografi.....	44
III.3.4. Ilustrasi	45
III.3.5. Warna	47
III.3.6. Audio.....	49
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	50
IV.1. Proses Pembuatan <i>Game</i> Interaktif.....	50
IV.2. Hasil Akhir Isi.....	52
IV.3. Media Pendukung	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
V.1. Kesimpulan	68
V.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	63
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PENELITIAN.....	74
LAMPIRAN.....	75