

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	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	3
I.3. Rumusan Masalah.....	4
I.4. Batasan Masalah	4
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
I.5.1. Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II. GIM LOKAPALA DAN PENGEMBANGAN GIM.....	6
II.1 Landasan Teori	6
II.1.1 Alih Wahana.....	6
II.1.2 Gim.....	7
II.1.2 Jenis Gim.....	8

II.1.3 Unsur Gim	9
II.1.4. Perubahan Konsep	9
II.1.5 Budaya Indonesia	10
II.1.6 Fungsi Kebudayaan	11
II.1.7 Teori Manga Matrix	12
II.1.8 Teknik Pembuatan Karakter	12
II.1.9 Interpretasi Karakter	14
II.2. Objek Penelitian	15
II.2.1 Lokapala	15
II.2.2 Arti Nama Lokapala	16
II.2.3 Loka (Alam)	17
II.3. Analisis Permasalahan.....	23
II.3.1. Sumber Data	23
II.4. Resume	26
II.5. Solusi Perancangan.....	26
II.5.1. Konsep.....	26
II.5.2. Cerita	27
II.5.3. Karakter	28
II.5.4. Komponen	28
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	30
III.1. Khalayak Sasaran	30
III.1.1. Demografis	30
III.1.2. Geografis	30
III.1.3 Psikografis.....	30
III.1.4 <i>Consumer Journey</i>	31

III.1.5 <i>Consumer Insight</i>	33
III.2. Strategi Perancangan	33
III.2.1. Tujuan Komunikasi	34
III.2.2. Pendekatan Komunikasi	34
III.2.2.1 Pendekatan Komunikasi Visual	34
III.2.2.2 Pendekatan Komunikasi Verbal	35
III.2.3 Mandatory	35
III.2.4. Materi Pesan	36
III.2.5. Gaya Bahasa	36
III.2.6. Strategi Kreatif	36
III.2.6.1. Copywriting	37
III.2.6.2. <i>Storyline</i>	37
III.2.6.3. <i>Storyboard</i>	38
III.2.6.4. Visualisasi	39
III.2.7. Strategi Media	40
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	45
III.3. Konsep Visual	46
III.3.1 Format Desain	47
III.3.2 Tata Letak <i>Layout</i>	48
III.3.3 Tipografi	49
III.3.4 Ilustrasi	50
III.3.4.1 <i>Board Game</i>	50
III.3.4.2 Kartu Loka	55
III.3.4.3 Kartu Karakter	59
III.3.4.4 Pion/Bidak	74
III.3.4.5 Dadu	78

III.3.4.5 Maskot.....	79
III.3.4.6 Rules.....	80
III.3.5. Warna	82
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	85
IV.1 Teknis Produksi	85
IV.2 Media Utama.....	96
IV.3 Media Pendukung	96
IV.3.1 Poster	96
IV.3.2 X-Banner.....	97
IV.3.3 Sticker	98
IV.3.4 Gantungan Kunci	98
IV.3.5 Pin	99
IV.3.6 Tumbler.....	99
IV.3.7 Kaos	100
IV.3.8 <i>Tote Bag</i>	100
IV.3.9 Bantal	101
IV.3.10 <i>Standing Arcylic</i>	102
IV.3.11 Sosial Media	102
BAB V. KESIMPULAN & SARAN	103
BAB V.1 Kesimpulan	103
BAB V.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107