DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACK v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Rumusan Masalah 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Tujuan Perancangan 3

BAB II PROGRAM PELATIHAN NASIONAL ATLET E-SPORTS INDONESIA 4
II.1 Bermain *Game* Sebagai Profesi 4
II.1.1 *Gamer* 5
II.1.2 *Professional Gamer* 5
II.1.3 *Skill Professional gamer* 7
II.1.4 Menjadi *Professional Gamer* 8
II.1.5 *Gaminng equipment* 10
II.1.6 Mental Seorang *Professional Gamer* 19
II.2 Indonesia *e-Sports Association* (IeSPA) 19
II.2.1 Visi dan Misi IeSPA 21
II.2.2 Susunan Keanggotaan IeSPA 21
II.2.3 *e-Sports* Sebagai Cabang Olahraga di Indonesia 22

II.2.4 IeSPA Dimata *Gamers* Indonesia 22
II.3 Pengertian Sosialisasi 23
II.4 Pengertian *Website* 23
II.4.1 Jenis-jenis *Website* 23
II.5 Pelatihan Nasional Atlet *e-Sports* Indonesia 24
II.5.1 Kategori 24
II.5.2 Even *e-Sports* 26
II.5.3 Metode Pletihan Nasional Atlet *e-Sports* Indonesia 28
II.6 Ringkasan dan Solusi 28

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 30
III.1 Target Audiens 30
III.2 Strategi Perancangan 30
III.2.1 Tujuan Komunikasi 31
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 31
III.2.2.1 Pendekatan Visual 31
III.2.2.2 Pendekatan Verbal 32
III.2.3 Materi Pesan 32
III.2.4 Gaya Bahasa 32
III.2.5 *Consumer Insight* 32
III.2.6 *Consumer Journey* 33
III.2.7 Strategi Kreatif 33
III.2.7.1 *Storyboard* 34
III.2.8 Strategi Media 34
III.2.8.1 Navigasi 35
III.2.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 40
III.3 Konsep Visual 41
III.3.1 Format Desain 41
III.3.2 Tata Letak 41
III.3.3 Huruf 42
III.3.4 Ilustrasi 44
III.3.5 Warna 47

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 50
IV.1 Material produksi 50
IV.1.1 Perangkat Keras 50
IV.1.2 Perangkat Lunak 50
IV.2 Teknis Produksi 51
IV.2.1 Pra Produksi 51
IV.2.2 Produksi 53
IV.2.3 Pasca Produksi 54
IV.3 Media Utama 56
IV.4 Media Pendukung 57
DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN 70