

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	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	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	4
BAB II. FENOMENA <i>RAGE QUIT</i> PADA PEMAIN <i>GAME</i>	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. <i>Game</i>	5
II.1.2. Sejarah <i>Game</i>	5
II.1.3. Jenis – Jenis <i>Genre Game</i>	6
II.1.4. Elemen Dalam <i>Game</i>	8
II.2. Emosi & Ekspresi	9
II.2.1. Emosi	9
II.2.2. Ekspresi	10
II.3. <i>Rage Quit</i>	11

II.3.1. Alasan dan Penyebab <i>Rage Quit</i>	13
II.3.2. Sosial di Dalam <i>Game</i>	19
II.3.3. Macam-Macam Reaksi <i>Rage Quit</i>	19
II.3.4. Sejarah <i>Rage Quit</i>	21
II.3.5. Dampak Buruk Dari <i>Rage Quit</i>	21
II.3.6. <i>Game</i> yang Menyebabkan <i>Rage Quit</i>	22
II.4. Analisis	24
II.4.1. Observasi Media Yang Tersedia	24
II.4.2. Wawancara	26
II.4.3. Observasi Lapangan	32
II.5. Kuesioner	34
II.6. Resume	42
II.7. Solusi Perancangan	42

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran	43
III.2. Strategi Perancangan	49
III.2.1. Tujuan Komunikasi	49
III.2.2. Pendekatan Komunikasi	50
III.2.3. <i>Mandatory</i>	51
III.2.4. Materi Pesan	52
III.2.5. Gaya Bahasa.....	53
III.2.6. Strategi Kreatif.....	53
III.2.7. Strategi Media.....	65
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....	69
III.3.1. Format Desain.....	71
III.3.2. Tata Letak.....	71
III.3.3. Tipografi	71
III.3.4. Ilustrasi	74
III.3.5. Warna	79

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI	
IV.1 Teknik Produksi.....	80
IV.1.1 Pra Produksi	80
IV.1.2 Produksi	80
IV.1.3. Paska Produksi	82
IV.2. Konsep dan Media Desain	95
IV.2.1. Media Utama	95
IV.2.2 Media Pendukung.....	96
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	112
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	123