

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR .....	iv
KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
Bab I Pendahuluan .....	14
1.1. Latar Belakang Masalah.....	14
1.2. Rumusan Masalah .....	16
1.3. Tujuan Perancangan .....	16
1.4. Manfaat Perancangan .....	17
1.5. Batasan Perancangan.....	17
Bab II Landasan Perancangan .....	18
2.1. Perancangan Terdahulu .....	18
2.2. Tinjauan Pustaka .....	20
2.2.1. <i>Gameplay</i> .....	22
2.2.2. <i>Game Features</i> .....	22
2.2.3. <i>Bloom Taxonomy</i> .....	23
2.2.4. <i>Visual Features</i> .....	23
2.2.5. <i>User Interface</i> .....	23
2.2.6. <i>Visual Hierarchy</i> .....	24
2.2.7. <i>Typography</i> .....	24
2.3. Tinjauan Faktual.....	24
2.3.1 Tinjauan Brand/ Produk .....	25
2.3.2 Tinjauan Konsumen .....	27
2.3.3 Tinjauan Kompetitor .....	27
2.4. Metode Perancangan .....	32
Bab III Perancangan .....	34
3.1. Strategi Komunikasi Visual .....	34
3.2. Konsep Perancangan .....	34
3.3. Konsep Gaya Desain.....	35
3.3.1. Tipografi.....	36
3.3.2. Palet Warna .....	37
3.3.3. Logo .....	37
3.3.4. Elemen Desain .....	38
3.3.5. Gaya Master Desain dan Layout .....	38
3.4. Strategi Media .....	39
3.4.1. Target Audience dan Touchpoint Media.....	39
3.4.2. Biaya Media .....	44

3.5. Layout Komprehensif.....	46
3.6. Strategi Review dan Uji Coba Desain.....	60
3.6.1. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
Bab IV Hasil dan Pembahasan.....	64
4.1. Hasil Uji Coba Karya Desain.....	64
4.2. Pembahasan Uji Coba Karya Desain.....	81
4.3. Revisi Desain.....	82
Bab V Penutup.....	87
5.1. Kesimpulan.....	87
5.2. Saran.....	87
Daftar pustaka.....	89
Lampiran.....	93



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perancangan Terdahulu satu .....	19
Tabel 2.2 Perancangan Terdahulu dua .....	19
Tabel 3.1 Pemilihan Media .....	44
Tabel 3.2 Anggaran Belanja Desain.....	45
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	63
Tabel 4.1 Wawancara Expert User.....	67
Tabel 4.2 Wawancara Extreme User.....	69
Tabel 4.3 Data Kesimpulan Survei .....	81



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Eggbun .....	29
Gambar 2.2 Market Eggbun.....	30
Gambar 2.3 Media sosial Eggbun .....	31
Gambar 3.1 Moodboard .....	36
Gambar 3.2 Logo Nolja.....	37
Gambar 3.3 Master Desain dan Layout Nolja.....	39
Gambar 3.4 Desain Kartu Nolja.....	46
Gambar 3.5 Detail Desain Kartu Nolja.....	47
Gambar 3.6 Desain Post Informasi Produk.....	48
Gambar 3.7 Desain Post Edukasi .....	49
Gambar 3.8 Desain Post promosi.....	50
Gambar 3.9 Desain Post Giveaway.....	51
Gambar 3.10 Desain Video Teaser/trailer Game, Tutorial Gameplay dan Printed Version dari Gameplay .....	52
Gambar 3.11 Detail Desain Video Teser/Trailer Game.....	53
Gambar 3.12 Detail Desain Video Tutorial Gameplay.....	54
Gambar 3.13 Desain Website.....	55
Gambar 3.14 Detail Desain Website.....	56
Gambar 3.15 Desain Poster.....	57
Gambar 3.16 Desain Point of Purchase (POP).....	58
Gambar 3.17 Desain Logo Guideline.....	59
Gambar 3.18 Desain Packaging, Guide booklet, dan Merchandise.....	60
Gambar 4.1 Revisi Desain Kartu Kosakata Nolja.....	83
Gambar 4.2 Detail Revisi Desain Kartu Kosakata Nolja.....	84
Gambar 4.3 Revisi Identitas Brand pada Packaging Kartu Kosakata Nolja.....	85
Gambar 4.4 Revisi Subtitle Video Tutorial Gameplay Nolja .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	93
Lampiran 2.....	98
Lampiran 3.....	102
Lampiran 4.....	104
Lampiran 5.....	106
Lampiran 6.....	108
Lampiran 7.....	110
Lampiran 8.....	110
Lampiran 9.....	111
Lampiran 10.....	111
Lampiran 11.....	112
Lampiran 12.....	112
Lampiran 13.....	113

