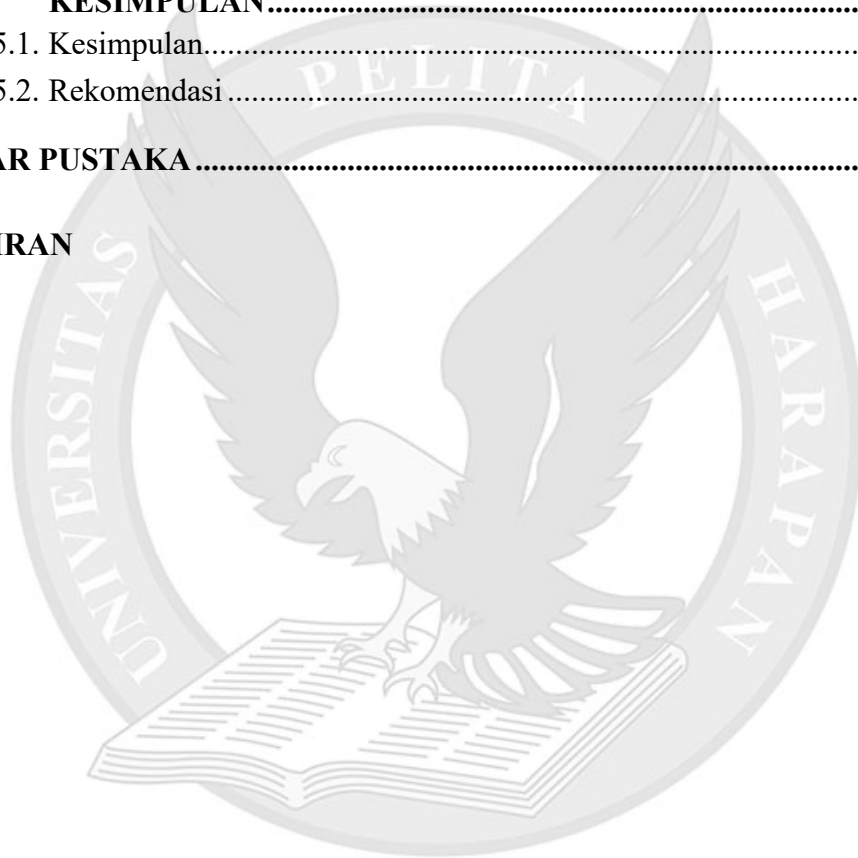


DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	Error!
Bookmark not defined.	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Perancangan	9
1.5. Manfaat Perancangan	9
1.5.1. Terhadap Entitas.....	9
1.5.2. Terhadap Masyarakat	10
1.5.3. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual	10
BAB II TINJAUAN LITERATUR	11
2.1. Desain Grafis pada Media Hiburan Interaktif.....	11
2.1.1. Elemen Permainan.....	11
2.2. <i>User Interface</i> dalam Permainan Digital.....	12
2.2.1. Elemen dasar <i>User Interface</i>	13
2.2.2. Elemen dan Prinsip Desain Visual	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1. Tahapan Perancangan.....	18
3.2. Metode Pengumpulan & Analisis Data.....	19
3.3. Metode Perancangan Visual.....	20
3.4. Metode Produksi & Implementasi.....	21
BAB IV PERANCANGAN.....	23
4.1. Data & Analisis Data.....	23
4.1.1. <i>Artifact Analysis</i>	23
4.1.2. Wawancara	35

4.1.3. <i>Usability Testing</i>	37
4.2. Konsep Visual (<i>Mindmapping, Keywords, Moodboard</i>)	41
4.2.1. <i>Mindmapping</i>	41
4.2.2. <i>Keywords</i>	42
4.2.3. <i>Moodboard</i>	43
4.3. Proses Perancangan	44
4.3.1. Pra – Proyek Akhir	44
4.3.2. Sidang Visual	63
4.3.3. Sidang Akhir.....	106
4.3.4. Desain Final.....	140
BAB V KESIMPULAN	149
5.1. Kesimpulan.....	149
5.2. Rekomendasi	150
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Permainan Kartu Waroong Wars Edisi Pertama.....	3
Gambar 1.2. Permainan Kartu Waroong Wars Edisi Kedua.....	5
Gambar 1.3. Komponen Permainan Kartu Waroong Wars.....	7
Gambar 2.1. Elemen Dasar yang Membentuk Permainan	11
Gambar 2.2. <i>Input Control</i> pada UI Aplikasi.....	13
Gambar 2.3. <i>Navigational Components</i> pada UI Aplikasi.....	13
Gambar 2.4. <i>Information Component</i> pada UI Aplikasi	14
Gambar 2.5. Contoh Desain <i>Container</i> pada UI Aplikasi Permainan	14
Gambar 2.6. Prinsip Desain <i>Unity</i>	15
Gambar 2.7. Prinsip Desain <i>Gestalt</i>	15
Gambar 2.8. Prinsip Desain <i>Hierarchy</i>	16
Gambar 2.9. Prinsip Desain <i>Balance</i>	16
Gambar 2.10. Prinsip Desain <i>Contrast</i>	16
Gambar 2.11. Prinsip Desain <i>Scale</i>	17
Gambar 2.12. Prinsip Desain <i>Dominance</i>	17
Gambar 3.1. Diagram tahapan perancangan Bruce Hanington & Bella Martin	18
Gambar 4.1. Permainan Kartu Waroong Wars	23
Gambar 4.2. Komponen Permainan Kartu Waroong Wars.....	24
Gambar 4.3. Ilustrasi Makanan pada <i>Menu Card</i>	30
Gambar 4.4. Perbandingan Ilustrasi Makanan dengan Fotografi Aslinya	31
Gambar 4.5. Ilustrasi Bahan Makanan Daging pada <i>Ingredients Card</i>	31
Gambar 4.6. Dokumentasi <i>Playtesting 1</i>	37

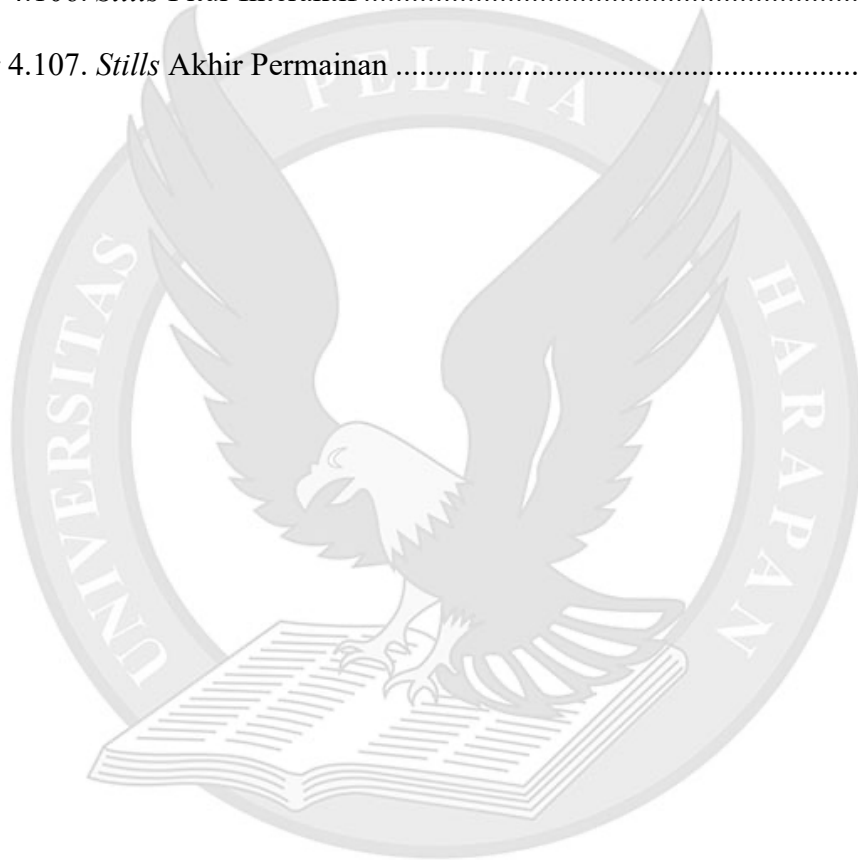
Gambar 4.7. Dokumentasi <i>Playtesting</i> 2.....	39
Gambar 4.8. Mindmap Konsep Visual Waroong Wars	41
Gambar 4.9. <i>Moodboard</i> Alternatif 1	43
Gambar 4.10. <i>Moodboard</i> Alternatif 2	44
Gambar 4.11. Sketsa Logo	44
Gambar 4.12. Sketsa Ilustrasi.....	45
Gambar 4.13. Logo Alternatif 1	45
Gambar 4.14. Logo Alternatif 2.....	45
Gambar 4.15. Warna dan Tipografi Alternatif 1	46
Gambar 4.16. Warna dan Tipografi Alternatif 2.....	46
Gambar 4.17. Ilustrasi Karakter Alternatif 1	47
Gambar 4.18. Ilustrasi Karakter Alternatif 2	47
Gambar 4.19. Ilustrasi Makanan Nasi Goreng Alternatif 1	47
Gambar 4.20. Ilustrasi Makanan Nasi Goreng Alternatif 2	48
Gambar 4.21. Ilustrasi Fitur <i>Button</i> Alternatif 1	48
Gambar 4.22. Ilustrasi Fitur <i>Button</i> Alternatif 2	48
Gambar 4.23. <i>Wordings</i> Alternatif 1	49
Gambar 4.24. <i>Wordings</i> Alternatif 2.....	49
Gambar 4.25. Penjelasan Logo Alternatif 1A.....	49
Gambar 4.26. Penjelasan Logo Alternatif 1B	50
Gambar 4.27. Penjelasan Logo Alternatif 2A.....	51
Gambar 4.28. Penjelasan Logo Alternatif 2B	52
Gambar 4.29. Penjelasan Ilustrasi Karakter Alternatif 1	55
Gambar 4.30. Penjelasan Ilustrasi Karakter Alternatif 2	56

Gambar 4.31. Penjelasan Fitur <i>Button</i> Alternatif 1	58
Gambar 4.32. Penjelasan Fitur <i>Button</i> Alternatif 2.....	58
Gambar 4.32. Logo Revisi	63
Gambar 4.33. Tipografi.....	63
Gambar 4.34. Komponen Karakter Utama	64
Gambar 4.35. Komponen Menu.....	64
Gambar 4.36. Komponen Bahan.....	65
Gambar 4.37. Komponen Karakter Go Boy.....	65
Gambar 4.38. Komponen Karakter Pelanggan	66
Gambar 4.39. Ilustrasi Latar Belakang	67
Gambar 4.40. Fitur <i>Button</i>	67
Gambar 4.41. Fitur <i>Status Bar</i>	68
Gambar 4.42. Tampilan UI Awal Permainan.....	69
Gambar 4.43. Tampilan UI Fase Belanja.....	71
Gambar 4.44. Tampilan UI Fase Masak	73
Gambar 4.45. Tampilan UI Fase Mendapatkan Pelanggan.....	74
Gambar 4.46. Tampilan UI Kemampuan Spesial Karakter Utama.....	74
Gambar 4.47. Tampilan UI Saat Giliran Pemain Lain.....	77
Gambar 4.48. Studi Referensi Karakter Pak Bas	83
Gambar 4.49. Studi Referensi Karakter Jeng Sastro.....	84
Gambar 4.50. Studi Referensi Karakter Si Bajoel	85
Gambar 4.51. Studi Referensi Karakter Bu Prasojo	86
Gambar 4.52. Studi Referensi Karakter Cak Londho	87
Gambar 4.53. Studi Referensi Penataan Makanan Warteg	89

Gambar 4.54. Studi Referensi Karakter Go Boy.....	91
Gambar 4.55. Studi Referensi Karakter Tukang Bawang.....	92
Gambar 4.56. Studi Referensi Karakter Primadona.....	93
Gambar 4.57. Studi Referensi Karakter Mbok Bakul	94
Gambar 4.58. Studi Referensi Karakter Perayu	95
Gambar 4.59. Studi Referensi Karakter Maling.....	95
Gambar 4.60. Studi Referensi Karakter Hansip.....	95
Gambar 4.61. Studi Referensi Suasana Warteg	97
Gambar 4.62. Studi Referensi Kota Surabaya	98
Gambar 4.63. Studi Referensi Pasar Indonesia.....	98
Gambar 4.64. Logo Revisi	106
Gambar 4.65. Perbandingan Logo Sebelum dan Sesudah Revisi	106
Gambar 4.66. Perbandingan Komponen Bahan Sayur Sebelum dan Sesudah Revisi 106	
Gambar 4.67. Perbandingan Ikon Bahan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	107
Gambar 4.68. Tambahan Komponen Menu.....	107
Gambar 4.69. Komponen Go Boy Revisi	107
Gambar 4.70. Perbandingan Komponen Go Boy Sebelum dan Sesudah Revisi .	108
Gambar 4.71. Perbandingan Komponen Karakter Pelanggan Sebelum dan Sesudah Revisi 110	
Gambar 4.72. Ilustrasi Latar Belakang Pasar Sebelum dan Sesudah Revisi	111
Gambar 4.73. Tampilan UI Permainan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	112
Gambar 4.74. Elemen UI <i>Input Control</i>	112
Gambar 4.75. Elemen UI <i>Navigational Component</i>	113

Gambar 4.76. Elemen UI <i>Information Component</i>	113
Gambar 4.77. Elemen UI <i>Container</i>	114
Gambar 4.78. Tampilan UI <i>Setting</i>	114
Gambar 4.79. Tampilan UI <i>Setting</i> Informasi.....	114
Gambar 4.80. Tampilan UI <i>Setting</i> Bantaun.....	115
Gambar 4.81. Fitur Interaktif <i>Chat</i>	115
Gambar 4.82. Tampilan UI Dengan Fitur <i>Chat</i>	115
Gambar 4.83. Fitur Interaktif <i>Emoticon</i>	116
Gambar 4.84. Tampilan UI Dengan Fitur <i>Emoticon</i>	116
Gambar 4.85. Panduan Bermain	118
Gambar 4.86. Video Pratinjau atau <i>Trailer</i>	121
Gambar 4.87. Logo Sebelum dan Sesudah Revisi	122
Gambar 4.88. Piring Warung Tegal	122
Gambar 4.89. Karakter Pelanggan Pengganti Bahan.....	125
Gambar 4.90. Studi Referensi Karakter Preman.....	126
Gambar 4.91. Studi Referensi Karakter Tukang Sayur.....	127
Gambar 4.92. Studi Referensi Karakter Tukang Daging	127
Gambar 4.93. Studi Referensi Karakter Tukang Tahu.....	128
Gambar 4.94. Studi Referensi Karakter Tukang Beras.....	128
Gambar 4.95. Studi Referensi Karakter Biduanita.....	129
Gambar 4.96. Studi Referensi Karakter <i>Boyband</i>	129
Gambar 4.97. Studi Referensi Karakter <i>Foodie</i>	129
Gambar 4.98. Studi Referensi Pasar Pakis di Surabaya.....	130
Gambar 4.99. Penjelasan Revisi UI	130

Gambar 4.100. Pameran Sidang Akhir	138
Gambar 4.101. <i>Stills Gameplay</i> Waroong Wars	143
Gambar 4.102. <i>Stills</i> Tampilan Ketika Menggunakan Pelanggan	144
Gambar 4.103. <i>Stills</i> Tampilan Ketika Pemain Lain Menggunakan Pelanggan ..	145
Gambar 4.104. <i>Stills</i> Tampilan Ketika Mendapatkan Go Boy.....	145
Gambar 4.105. <i>Stills</i> Fitur Tombol Aturan	147
Gambar 4.106. <i>Stills</i> Fitur Interaktif	147
Gambar 4.107. <i>Stills</i> Akhir Permainan	148



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Komponen Permainan Kartu Waroong Wars	24
Tabel 4.2. Permasalahan Form Tipografi Pada Permainan Kartu Waroong Wars	32
Tabel 4.3. Permasalahan Representasi dalam Permainan Waroong Wars.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara.....	A1-A2
Lampiran A. Lembar Bimbingan.....	A3-A9
Lampiran A. Tautan Video Hasil Akhir	A10

