

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual
Semester Ganjil 2007/2008

PERANCANGAN BUKU SEJARAH VIDEO GAME “LOADING”

Chris Chandra (0500584993)

09PAU

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN, adalah merancang visual buku “**LOADING**” beserta sebagian item promosinya.

METODE PENELITIAN, melalui survey dengan mengunjungi beberapa toko buku dan melalui internet, mendata buku-buku yang berkaitan dengan sejarah *video games* dan perkembangannya.

HASIL YANG DICAPAI, dengan hadirnya buku ini, diharapkan selain dapat menambah wawasan mengenai sejarah dan perkembangan *video games*, menambah minat baca, juga untuk menumbuhkan nilai positif dan meningkatkan *awareness* terhadap *video game*.

KESIMPULAN, perkembangan *video games* yang semakin pesat harus disertakan dengan pengertian mengenai trend dan perkembangan *video games* di masa lalu sebagai acuan untuk kemajuan industri ke masa depan.

Kata Kunci:

Video game, sejarah, teknologi, buku.

Prakata

Puji syukur kepada Tuhan YME atas perlindungan dan berkat-Nya yang selalu hadir menyertai, sehingga penulisan Tugas Akhir ini yang merupakan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara, selesai dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis ingin berterima kasih pada orang tua dan keluarga yang terus memberikan dukungan. Kepada para dosen yang pernah membimbing dan meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penulis dalam menghadapi kendala teknis maupun bukan pada Tugas Akhir ini.

Dengan segala kekurangan dan kelemahannya, penulis menyadari bahwa laporan ini masih belum benar-benar sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik maupun saran yang bersifat konstruktif akan sangat bermanfaat bagi penulis. Bila terdapat kesalahan kata-kata, hal tersebut tidak disengaja dan penulis mohon maaf dan berterima kasih atas pengertian pembaca.

Semoga isi tulisan ini dapat diterima dan bermanfaat bagi siapa saja berkaitan dengan Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan <i>Soft Cover</i>	iii
Halaman Pernyataan Dewan Penguji	iv
Abstrak	v
Prakata	vi
Daftar Isi	vii
BAB I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.1 Lingkup Proyek Tugas Akhir	2
BAB II Data dan Analisa	
2.1 Sumber Data	3
2.1.1 <i>Internet</i>	3
2.1.2 Studi Kepustakaan	3
2.2 Data	4
2.2.1 Jenis Buku	4
2.2.2 Struktur Buku	4
2.2.3 Spesifikasi Buku	6
2.3 Data Kompetitor	7
2.4 Data Mandatoris	7
2.5 Target <i>Audience</i>	8
2.5.1 Psikografi	8
2.5.2 Demografi	8
2.5.3 Geografi	8
2.6 Analisa	9
2.6.1 <i>Strenght</i>	9
2.6.2 <i>Weakness</i>	9
2.6.3 <i>Opportunity</i>	10
2.6.4 <i>Threat</i>	10
BAB III Masalah & Tujuan Desain	
3.1 Identifikasi Masalah	11
3.2 Rumusan Masalah	11
3.3 Tujuan Desain	11
BAB IV Konsep Desain	
4.1 Landasan Teori	12
4.1.1 Sejarah Buku	12
4.1.2 Teori Layout	13
4.1.3 Teori Tipografi	14
4.1.4 Teori Grid	16

4.1.5	Teori Warna	17
4.2	Strategi Kreatif	19
4.2.1	Strategi Komunikasi	19
4.2.1.1	Fakta Kunci	19
4.2.1.2	Profil Target	19
4.2.1.3	<i>Big Idea</i>	20
4.2.1.4	Kata Kunci	20
4.2.1.5	Tujuan Komunikasi	20
4.2.1.6	<i>Positioning/USP</i>	20
4.2.1.7	<i>Tagline</i>	20
4.2.1.8	Pendekatan	20
4.2.2	Strategi Desain	21
4.2.2.1	<i>Tone & Manner</i>	21
4.2.2.2	Strategi <i>Verbal</i>	21
4.2.2.3	Strategi <i>Visual</i>	21
4.2.3	Pemilihan <i>Item</i>	22
4.2.3.1	<i>Item</i> Utama	22
4.2.3.2	<i>Item</i> Pendukung	23
BAB V Hasil & Pembahasan Desain		
5.1	<i>Logo</i>	24
5.2	<i>Cover</i>	24
5.3	<i>Icon</i>	25
5.4	Isi & <i>Layout</i>	25
5.5	<i>Pixel Art</i>	26
5.6	<i>Vector Art</i>	26
5.7	Kemasan/ <i>Packaging</i>	27
5.8	Poster	27
5.9	CD	28
5.10	CD Jacket	28
5.11	Pembatas Buku	28
5.12	Kartu Pos	29
5.13	<i>Hanging Mobile</i>	29
5.14	<i>Standing Banner</i>	30
5.15	<i>T-Shirt</i>	30
5.16	Sticker	31
5.17	Pin	31
BAB VI Penutup		
6.1	Kesimpulan	32
6.2	Saran	33
	Daftar Istilah	34
	Daftar Pustaka	35
	Riwayat Hidup	36
	Surat Survei	37