

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan	10
1.4.1 Maksud Perancangan	10
1.4.2 Tujuan Perancangan	10
1.5. Metode Pengumpulan Data	10
1.6. Kerangka Pemikiran	11
1.7. Skematika Perancangan	11
BAB II. LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA	13
2.1. Landasan Teori	13
2.1.1. Teori Komunikasi	13
2.1.1.1. Pengertian Komunikasi	13
2.1.1.2. Elemen- elemen Komunikasi	14
2.1.1.3. Fungsi Komunikasi	15
2.1.1.4. Model Proses Komunikasi	15

2.1.2. Teori Desain Komunikasi Visual	16
2.1.2.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual	17
2.1.2.2. Empat Fungsi Desain Komunikasi Visual	18
2.1.3. <i>Game Online</i> DotA - Allstars	18
2.1.3.1. Pengertian Game Online	18
2.1.3.2. DotA - Allstars	19
2.1.4. Teori Visual	23
2.1.4.1. Proses Visual	23
2.1.4.2. Elemen Visual	24
2.1.5. Teori Warna	25
2.1.5.1. Pengertian Warna	25
2.1.5.2. Roda Warna	26
2.1.5.3. Dimensi Warna	27
2.1.5.4. Kombinasi Warna	28
2.1.5.5. Variasi Warna	28
2.1.5.6. Psikologi Warna	29
2.1.6. Teori <i>Layout</i>	34
2.1.6.1. Pengertian <i>Layout</i>	34
2.1.6.2. Elemen dalam Pembuatan <i>Layout</i>	34
2.1.6.2.1. Elemen Teks	36
2.1.6.2.2. Elemen Kerangka	37
2.1.6.2.3. Elemen Tipografi	38
2.1.7. Semiotika	41
2.1.7.1. Pengertian Semiotika	42
2.1.7.2. Pembagian Tanda-Tanda Berdasarkan Sifat	42
2.1.7.3. Semiotika yang Dominan dalam Komunikasi visual	43
2.1.7.4. Sifat <i>Sign</i> (Tanda)	44
2.1.8. <i>Event Organizer</i> (EO)	44
2.1.8.1. Pengertian <i>Event Organizer</i> (EO)	45
2.1.8.2. Peran <i>Event Organizer</i> (EO)	45
2.1.8.3. Beragam <i>Event Organizer</i> (EO)	47

2.1.8.4. Karakter Dasar <i>Event Organizer</i> (EO) ...	49
2.1.9. Strategi Publikasi	50
2.1.10. Gaya Desain	53
2.1.11. Tinjauan Fotografi pada Media Publikasi	61
2.1.12. Tinjauan Tipografi pada Media Publikasi	62
2.1.13. Tinjauan Aspek Kultural	63
2.1.14. Tinjauan Aspek Moral	64
2.1.15. Metode Penelitian	66
2.2. Analisa Data	66
2.2.1. Gambaran Institusi	66
2.2.2. Gambaran Karakter Target	67
2.2.3. Data Kompetitor	68
2.2.4. Kondisi Media Komunikasi Visual	72
2.2.5. Analisa SWOT, <i>Positioning</i> , UPS	72
2.2.5.1. Analisa SWOT	72
2.2.5.2. <i>Positioning</i>	73
2.2.5.3. UPS	73
 BAB III. KONSEP PERANCANGAN TURNAMENT GAME ON-LINE	
DOTA - ALLSTARS JAKARTA BARAT	75
3.1. Konsep Media	75
3.1.1. Tujuan Media	75
3.1.2. Strategi Media	76
3.1.3. Pemilihan Media	76
3.1.3.1. Target	76
3.1.3.2. Panduan Media	77
3.1.3.3. Program Media	77
3.2. Konsep Kreatif	77
3.2.1. Keyword	77
3.2.2. Strategi Kreatif	78
3.2.2.1. Warna	78
3.2.2.2. Tipografi	78

3.2.2.3. Image	80
3.2.2.4. Logo	80
3.2.2.5. Identitas Visual	81
3.2.2.6. Gaya Desain	81
3.2.2.7. Layout	82
3.2.3. Program Kreatif	82
3.2.3.1. Proses Cetak	82
3.2.3.2. Pra Produksi	84
3.2.3.3. Produksi	84
3.2.3.4. Pasca Produksi	85
3.3. Konsep Komunikasi	85
3.3.1. Tujuan Komunikasi	85
3.3.2. Strategi Komunikasi	86
3.4. Perencanaan Biaya	87
3.4.1. Biaya <i>Event</i>	87
3.4.2. Biaya Media Promosi	89
3.4.3. Biaya <i>Merchandise</i>	89
BAB IV. DESAIN dan APLIKASI	91
4.1. Logo	91
4.1.1. Logo	91
4.1.2. Slogan	93
4.2. Media Publikasi	93
4.2.1. Maket	93
4.2.2. Poster	95
4.2.3. Brosur	96
4.2.4. <i>Flyer</i>	97
4.2.5. <i>X-Banner</i>	98
4.2.6. Iklan Majalah	99
4.3. <i>Merchandise</i>	100
4.3.1. Kalender	100
4.3.2. Pin	103

4.3.3. Pulpen	103
4.3.4. Mug	104
BAB V. PENUTUP	105
5.1. Kesimpulan dan Saran	105
5.2. Hasil Penilaian Sidang Tugas Akhir	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109