

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

DESAIN *MOTION COMIC* TENTANG BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:

FARHAN HANIF RAMADHAN

NIM. 2021021024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN MOTION COMIC TENTANG BAHAYA KECANDUAN GAME
ONLINE BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh :
Farhan Hanif Ramadhan
2021021024


Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Kamis, 11 Desember 2025

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001


Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0610068302

Mengetahui
Ketua Program Studi


Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN *MOTION COMIC* TENTANG BAHAYA KECANDUAN *GAME*
ONLINE BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh :
Farhan Hanif Ramadhan
2021021024

Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan
Oleh Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Kamis, 11 Desember 2025

1. Penguji I

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0622048001

2. Penguji II

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn.

NIDN : 0610068302

3. Penguji III

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn.

NIDN : 0630017802

**Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si
NIDN. 0602058801



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Farhan Hanif Ramadhan**

NIM : **2021021024**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : **DESAIN *MOTION COMIC* TENTANG BAHAYA
KECANDUAN *GAME ONLINE* BAGI SISWA SEKOLAH
DASAR**

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 11 Desember 2025
Yang Menyatakan



Farhan Hanif Ramadhan
NIM. 2021021024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Farhan Hanif Rmadhan**
NIM : **2021021024**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir Kekarya**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Excludide Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul: **Desain Motion Comic Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Bagi Siswa Sekolah Dasar**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di:
Surakarta 11 Desember 2025
Yang membuat pernyataan



10.000
ANX
METERAI
PENPAJ
192283657

Farhan Hanif Ramadhan
NIM. 2021021024

MOTTO

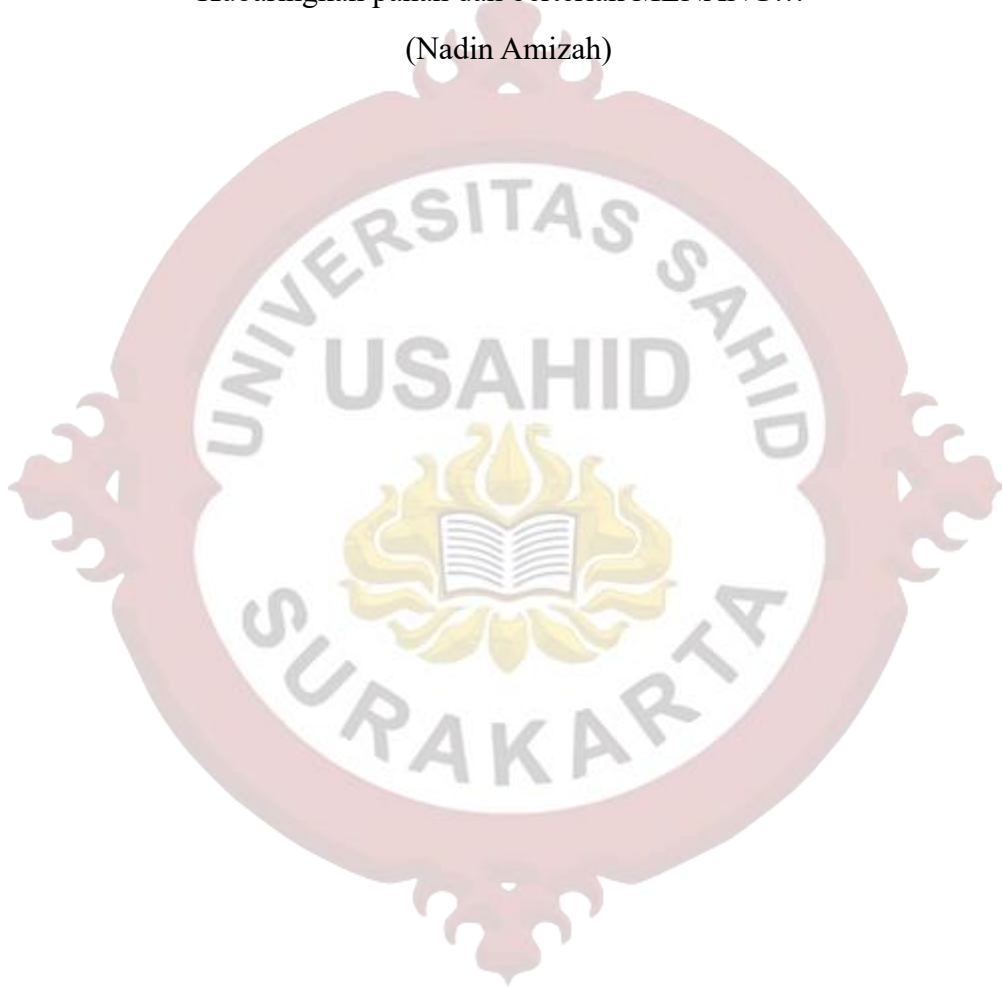
“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5)

“Perang telah usai, aku bisa pulang

Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!!!”

(Nadin Amizah)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Kedua orang tua saya tercinta Bapak Sugiyanto dan Ibu Siti Muryani yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk bapak dan ibu.

Diri saya sendiri, Farhan Hanif R karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dari luar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan tugas akhir ini.

Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Teman-teman saya yang telah menemani dalam suka maupun duka
Terima kasih atas segala waktu, usaha dan dukungan yang telah diberikan.
Sampai bertemu dipetualangan berikutnya.

RINGKASAN

Perkembangan teknologi digital menyebabkan siswa sekolah dasar semakin akrab dengan *game online* yang telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari mereka. Intensitas bermain *game online* yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan dan berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, pengelolaan waktu, serta hasil belajar siswa, sementara pemahaman siswa sekolah dasar mengenai bahaya kecanduan *game online* masih tergolong rendah dan belum didukung oleh media edukasi yang sesuai dengan karakteristik dan minat anak. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk merancang media komunikasi visual berupa *motion comic* tentang bahaya kecanduan *game online* bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan kuesioner. Hasil perancangan berupa *motion comic* berjudul “Game Over” yang menyajikan cerita visual sederhana, ilustrasi, teks, dan unsur gerak yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap bahaya kecanduan *game online*.

Kata kunci: *Design Thinking, Game Online, Motion Comic, Siswa Sekolah Dasar.*



ABSTRACT

The development of digital technology has made elementary school students increasingly familiar with online games, which are now part of their daily activities. Excessive online gaming has the potential to lead to addiction and negatively impact concentration, time management, and academic performance. Elementary school students' understanding of the dangers of online game addiction remains low, and educational media that are not yet appropriate to their characteristics and interests are lacking. This project aims to create a visual communication medium in the form of a motion comic about the dangers of online game addiction for elementary school students. The design method used is design thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection techniques used literature studies and questionnaires. The resulting design is a motion comic titled "Game Over," which presents a simple visual story, illustrations, text, and movement elements relevant to the lives of elementary school students. Thus, it can increase students' understanding and awareness of the dangers of online game addiction.

Keywords: *Design Thinking, Online Games, Motion Comic, Elementary School Students.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul Desain *Motion comic* tentang Bahaya Kecanduan *Game online* bagi Siswa Sekolah Dasar ini dapat terselesaikan dengan baik, guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Program Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Selama penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada :

1. Dr. Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Keahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
3. Destina Paningrum, S.E., M.M selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si., Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal proses hingga akhir dalam proses penyusunan proposal Tugas Akhir ini.

6. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini.
7. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn, selaku penguji utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan untuk Tugas Akhir ini.
8. Ayahanda Sugiyanto dan Ibunda Siti Muryani yang selalu memberikan dukungan, semangat, perhatian, dan doa, serta telah membesarkan Penulis dengan kasih sayang yang tak ternilai.
9. Terima kasih untuk diriku sendiri karena telah berusaha dan bertahan hingga mampu menyelesaikan semua hal, meski banyak rintangan yang harus dihadapi.
10. Untuk “Janji Sahabat”. Nnea, Wamins. Zyca. Eva, Maddle, Xxishans, Gitak yang setiap harinya menemani dalam penyusunan maupun medan perang.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun demi pengembangan karya ini sangat diharapkan. Semoga proposal ini dapat berguna bagi seluruh pihak yang memerlukan. Terima Kasih.

Surakarta, 11 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Perancangan	15
D. Manfaat Perancangan	15
E. Tinjauan Pustaka	16

F. Metode Perancangan	21
G. Sistematika Penulisan	29
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	31
A. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	31
B. Media Digital yang Berpotensi Mengganggu Proses Belajar Siswa SD... 32	
C. <i>Game Online</i>	34
D. Kecanduan <i>Game Online</i>	35
E. Gangguan atau Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Sekolah Dasar.....	37
F. Durasi Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa Sekolah Dasar.....	38
G. Preferensi Media Edukatif Anak SD.....	40
H. Kompetitor	42
I. Analisis SWOT	44
BAB III KONSEP KEKARYAAN.....	46
A. Analisis Data	46
1. Segmentasi	46
2. USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	48
3. ESP (<i>Emotional Selling Proposition</i>).....	48
4. <i>Positioning</i>	49
B. Strategi Kreatif.....	50

1. Konsep Estetis.....	50
2. <i>Moodboard</i>	75
3. Konsep Teknis.....	76
C. Media Plan.....	79
1. Media Utama.....	79
2. Media Pendukung.....	80
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	87
A. Konsep Perwujudan Karya.....	87
B. Media Utama (Motion comic).....	88
C. Media Plan.....	123
BAB V PENUTUP.....	162
A. Simpulan.....	162
B. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA.....	165
DAFTAR ISTILAH.....	169
LAMPIRAN.....	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Survei Tingkat Penetrasi Internet Tahun 2024 -----	1
Gambar 2. Tingkat penetrasi internet di Indonesia-----	2
Gambar 3. Berdasarkan laporan Statistik Pendidikan 2024 -----	4
Gambar 4. Survey jenis konten hiburan yang sering diakses siswa SD-----	5
Gambar 5. Survey lamanya bermain game online siswa SD -----	6
Gambar 6. Durasi Bermain Game Online Setiap Hari dan Rata-rata Prestasi Akademik Semester Genap TA 2021/2022-----	7
Gambar 7. Survey pemahaman bahaya kecanduan game online siswa SD -----	8
Gambar 8. Survey edukasi yang disukai siswa SD -----	11
Gambar 9. Survey edukasi yang disukai siswa SD -----	11
Gambar 10. Diagram Design Thinking-----	21
Gambar 11. Survey lamanya bermain game online siswa SD-----	38
Gambar 12. Short video-----	42
Gambar 13. Media Sosial-----	42
Gambar 14. Web komik/ komik digital-----	43
Gambar 15. Rules of third layout-----	51
Gambar 16. Panel manga Jepang -----	52
Gambar 17. Palet Warna Cerah -----	53
Gambar 18. Contoh Style Ilustrasi -----	53
Gambar 19. Font Simanja -----	54
Gambar 20. Font Qr Comic -----	55
Gambar 21. Storyboard -----	63
Gambar 22. Storyboard -----	64
Gambar 23. Storyboard -----	65
Gambar 24. Storyboard -----	66
Gambar 25. Storyboard -----	67
Gambar 26. Storyboard -----	68
Gambar 27. Storyboard -----	69
Gambar 28. Moodboard-----	75
Gambar 29. Lenovo Ideapad Gaming 3i -----	76
Gambar 30. Pan Tablet Huion H430p-----	76
Gambar 31. Headset Qkz Ak6 Pro -----	77
Gambar 32. Adobe Photoshop 2021 -----	77
Gambar 33. Adobe After Effect 2020-----	78
Gambar 34. Adobe Media Encoder 2020 -----	78
Gambar 35. Logo Capcut -----	79
Gambar 36. Mockup Motion Comic -----	80
Gambar 37. Poster Ilustrasi-----	80
Gambar 38. Stiker Pack-----	81
Gambar 39. Kaos -----	81

Gambar 40. Totebag -----	82
Gambar 41. Standing Karkater-----	82
Gambar 42. Mug-----	83
Gambar 43. Gantungan Kunci -----	84
Gambar 44. Sketchbook -----	84
Gambar 45. Pin Button-----	85
Gambar 46. Topi -----	86
Gambar 47. Referensi Karakter Nea -----	90
Gambar 48. Anatomi Karakter Nea -----	91
Gambar 49. Rough Sketch Karakter Nea-----	92
Gambar 50. Final Sketch Karakter Nea -----	92
Gambar 51. Guidelines Karakter Nea-----	93
Gambar 52. Colorguide Karakter Nea -----	93
Gambar 53. Final Desain Karakter Nea -----	93
Gambar 54. Referensi Karakter Bima -----	95
Gambar 55. Anatomi Karakter Bima -----	96
Gambar 56. Rough Sketch Karakter Bima -----	97
Gambar 57. Final Sketch Karakter Bima-----	97
Gambar 58. Guidelines Karakter Bima-----	98
Gambar 59. Colorguide Karakter Bima -----	98
Gambar 60. Final Desain Karakter Bima-----	98
Gambar 61. Referensi Karakter Pina-----	100
Gambar 62. Anatomi Karakter Pina-----	101
Gambar 63. Rough Sketch Karakter Pina -----	101
Gambar 64. Final Sketch Karakter Pina -----	102
Gambar 65. Guidelines Karakter Pina -----	102
Gambar 66. Colorguide Karakter Pina-----	103
Gambar 58. Final Desain Karakter Pina-----	103
Gambar 68. Desain Latar Belakang scene 2 dan scene 4 -----	104
Gambar 69. Desain Latar Belakang scene 12 dan scene 16 -----	104
Gambar 70. Desain Latar Belakang scene 5,6,11,20 -----	105
Gambar 71. Desain Latar Belakang scene 13,23,24,25 -----	105
Gambar 72. Typografi Judul Motion comic, Karya - Font “Simanja” -----	106
Gambar 73. Typografi Creadit scene – Font “QR Comic”-----	107
Gambar 74. Typografi Dialog scene – Font “QR Comic” -----	107
Gambar 75. Konsep Warna-----	108
Gambar 76. Layoute Panel dan komposisi Visual -----	109
Gambar 77. Sound Efek Yang Digunakan -----	110
Gambar 78. Backsound motion comic “Game Over” -----	111
Gambar 79. Motion Panel komik scene 4 -----	112
Gambar 80. Motion Panel komik scene 13-14 -----	112
Gambar 81. Motion Panel scene 18 -----	112
Gambar 82. Memberikan Efek Puppet Tols, scene 8-11 -----	113

Gambar 83. Editing pengabungan scene per scene -----	115
Gambar 84. Proses Mixing Motion comic “Game Over”-----	115
Gambar 85. Rendering Motion comic “Game over” -----	116
Gambar 86. Distribusi Motion Comic “Game Over”-----	116
Gambar 87. Guidelines Motion comic “Game Over” -----	123
Gambar 88. Hasil Motion comic “Game Over” -----	124
Gambar 89. Mock up Motion comic “Game over” -----	124
Gambar 90. Sketsa Poster Utama-----	125
Gambar 91. Sketsa Poster Nea-----	126
Gambar 92. Sketsa Poster Pina -----	126
Gambar 93. Sketsa Poster Bima -----	127
Gambar 94. Guidelines Poster Utama -----	127
Gambar 95. Guideline Poster Nea-----	128
Gambar 96. Guideline Poster Pina -----	128
Gambar 97. Guidelines Poster Bima-----	129
Gambar 98. Colorguide Poster Utama-----	129
Gambar 99. Colorguide Poster Nea -----	130
Gambar 100. Colorguide Poster Pina -----	130
Gambar 101. Colorguide Poster Bima-----	130
Gambar 102. Final Desain Poster Utama-----	131
Gambar 103. Final Desain Poster Nea-----	131
Gambar 104. Final Desain Poster Pina -----	132
Gambar 105. Final Desain Poster Bima-----	132
Gambar 106. Mock up Poster Motion comic -----	133
Gambar 107. Sketsa Layout Stiker-----	133
Gambar 108. Guideline Stiker Nea-----	134
Gambar 109. Guideline Stiker Pina -----	134
Gambar 110. Guideline Stiker Bima-----	135
Gambar 111. Colorguide Stiker Nea -----	135
Gambar 112. Colorguide Stiker Pina-----	135
Gambar 113. Colorguide Stiker Bima -----	135
Gambar 114. Final Desain Stiker Nea -----	136
Gambar 115. Final Desain Stiker Pina-----	136
Gambar 116. Final Desain Stiker Bima-----	137
Gambar 117. Mock up Stiker -----	137
Gambar 118. Sketsa Sketchbook -----	138
Gambar 119. Guideline Sketchbook -----	138
Gambar 120. Colorguide Sketchbook-----	139
Gambar 121. Final Desain Sketchbook-----	139
Gambar 122. Mockup Sketchbook -----	140
Gambar 123. Sketsa Kaos -----	140
Gambar 124. Sketsa Desain Kaos -----	141
Gambar 125. Guideline Desain Kaos -----	141

Gambar 126. Colorguide Deain Kaos-----	142
Gambar 127. Final Deain Kaos-----	142
Gambar 128. Mockup Deain Kaos -----	143
Gambar 129. Sketsa Desain Totebag-----	143
Gambar 130. Guideline Desain Totebag-----	144
Gambar 131. Colorguide Desain Totebag-----	144
Gambar 132. Final Desain Totebag -----	145
Gambar 133. Mock up Totebag-----	145
Gambar 134. Sketsa Desain Mug-----	146
Gambar 135. Guideline Desain Mug-----	146
Gambar 136. Colorguide Desain Mug -----	147
Gambar 137. Final Desain Mug -----	147
Gambar 138. Muckup Desain Mug -----	147
Gambar 139. Sketsa Dasain Topi-----	148
Gambar 140. Guideline Desain Topi-----	148
Gambar 141. Colorguide Desain Topi -----	149
Gambar 142. Colorguide Desain Topi -----	149
Gambar 143. Mock up Desain Topi-----	149
Gambar 144. Sketsa Desain Gantungan kunci Nea-----	150
Gambar 145. Sketsa Desain Gantungan Kunci Pina & Bima -----	150
Gambar 146. Guideline Desain Gantungan Kunci Nea -----	151
Gambar 147. Guideline Desain Gantungan kunci Pina -----	151
Gambar 148. Guideline Desain Gantungan Kunci Bima -----	152
Gambar 149. Colorguide Desain Gantungan Kunci Nea-----	152
Gambar 150. Colorguide Desain Gantungan Kunci Pina -----	152
Gambar 151. Colorguide Desain Gantungan Kunci Bima-----	152
Gambar 152. Final Desain Gantungan Kunci Nea-----	153
Gambar 153. Final Desain Gantungan Kunci Pina -----	153
Gambar 154. Final Desain Gantungan Kunci Bima -----	154
Gambar 155. Mock up Desain Gantungan Kunci-----	154
Gambar 156. Sketsa Desain Pin Button -----	155
Gambar 157. Guideline Desain Pin Button Nea-----	155
Gambar 158. Guideline Desain Pin Button Pina -----	156
Gambar 159. Guideline Desain Pin Button Bima-----	156
Gambar 160. Colorguide Desain Pin Button Nea -----	156
Gambar 161. Colorguide Desain Pin Button Pina -----	156
Gambar 162. Colorguide Desain Pin Button Bima -----	157
Gambar 163. Final Desain Pin Button Nea -----	157
Gambar 164. Final Desain Pin Button Pina-----	157
Gambar 165. Final Desain Pin Button Bima-----	158
Gambar 166. Mock up Desain Pin Button Nea-----	158
Gambar 167. Sketsa Standing Karakter -----	159
Gambar 168. Colorguide Standing Karakter-----	159

Gambar 169. Colorguide Standing Karakter-----	160
Gambar 170. Final Desain Standing Karakter-----	160
Gambar 171. Mock up Standing Karakter -----	161



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Swot	45
Tabel 2. <i>Storyline Game over</i>	59
Tabel 3. Naskah <i>Game over</i>	62
Tabel 4. <i>Matrik Visual Font Headline</i>	70
Tabel 5. <i>Matrik Visual Font Subheadline</i>	71
Tabel 6. <i>Matrik Visual Color Pallete</i>	72
Tabel 7. <i>Matrik Visual Layoute</i>	73
Tabel 8. <i>Matrik visual Ilustrasi</i>	74
Tabel 9. Penjabaran Nea	89
Tabel 10. Penjabaran Karakter Bima	94
Tabel 11. Penjabaran Karakter Pina	99
Tabel 12. Tabel <i>Bugeting</i> Produksi	114
Tabel 13. <i>Priview scene motion comic “Game over”</i>	117
Tabel 14. <i>Priview scene motion comic “Game over”</i>	118
Tabel 15. <i>Priview scene motion comic “Game over”</i>	119
Tabel 16. <i>Priview scene motion comic “Game over”</i>	120
Tabel 17. <i>Priview scene motion comic “Game over”</i>	121
Tabel 18. <i>Priview scene motion comic “Game over”</i>	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Skripsi/Tugas Akhir	170
Lampiran 2. Surat Ujian Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir.....	171
Lampiran 3. Surat Keterangan Pengumpulan Proposal Tugas Akhir.....	172

