

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	3
1.3.Rumusan Masalah.....	4
1.4.Tujuan Perancangan.....	4
1.4.1. Tujuan Umum .....	4
1.4.2. Tujuan Khusus.....	4
1.5.Ruang Lingkup .....	4
1.5.1. Batasan Masalah.....	4
1.5.2. Ruang Lingkup.....	5
1.6.Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6.2. Metode Analisis.....	7
1.7.Kerangka Perancangan .....	8
1.8.Pembabakan .....	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	10
2.1.Astronomi .....	10
2.2.Edukasi dan Teori Belajar .....	10
2.2.1. Definisi pendidikan .....	10
2.2.2. Teori Belajar.....	11
2.3.Desain Komunikasi Visual .....	11

2.3.1. Layout dan Tipografi.....	11
2.3.2. Warna .....	17
2.3.3. Ilustrasi .....	19
2.4. Game Design .....	21
2.4.1. Definisi Game .....	21
2.4.2. Elemen Game Design.....	22
2.4.3. Mekanisme Game.....	25
2.4.4. Genre .....	30
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	36
3.1. Data.....	36
3.1.1. Data Institusi Pemberi Proyek.....	36
3.1.2. Data Produk.....	37
3.1.3. Astronomi.....	40
3.1.4. Data Khalayak Sasaran.....	48
3.1.5. Data Proyek Sejenis .....	49
3.1.6. Data Hasil Wawancara.....	52
3.1.7. Data Hasil Kuesioner .....	58
3.2. Analisis Data.....	62
3.2.1. Analisis Data Proyek Sejenis .....	62
3.2.2. Analisis Data Wawancara .....	63
3.2.3. Analisis Data Kuesioner.....	64
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....	66
4.1. Konsep .....	66
4.1.1. Konsep Pesan .....	66
4.1.2. Konsep Media .....	66
4.1.3. Konsep Kreatif .....	69
4.1.4. Konsep Visual .....	73
4.1.5. Konsep Bisnis.....	75
4.1.6. Konsep Pemasaran .....	76
4.2. Hasil Perancangan .....	78

4.2.1. Media Utama .....	78
4.2.2. Media Pendukung.....	86
BAB V PENUTUP.....	93
5.1. Kesimpulan .....	93
5.2. Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	94
LAMPIRAN.....	98