

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	1
Lebar Pernyataan.....	2
ABSTRAK.....	3
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL.....	13
BAB 1 PENDAHULUAN.....	14
1.1. Latar Belakang.....	14
1.2. Identifikasi Masalah.....	15
1.3. Rumusan Masalah.....	16
1.4. Ruang Lingkup.....	16
1.5. Tujuan Perancangan.....	17
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	17
1.7. Kerangka Perancangan.....	19
1.9. Pembabakan.....	20
BAB 2 DASAR PEMIKIRAN.....	21
2.1. Game.....	21
2.2. Desain Komunikasi Visual.....	24
2.3. Edukasi.....	27
2.4. Mobile Apps.....	28
2.5. User Interface.....	28
2.6. User Experience.....	28
2.7. Bahasa.....	30
2.8. Teori AIDA.....	31
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	32
3.1. Data Intuisi.....	32
3.2. Data.....	34
3.3. Data Produk.....	35
3.4. Data Khalayak Sasaran.....	47
3.5. Data Proyek Sejenis.....	48

3.6. Data Hasil Kuisisioner.....	49
3.7. Data Observasi.....	52
3.8. Analisis Data.....	53
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	61
4.1. Konsep Perancangan.....	61
4.2. Hasil Perancangan.....	67
BAB 5 PENUTUP.....	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran.....	84
Daftar Pustaka.....	85
LAMPIRAN.....	87