

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
LAMPIRAN.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat.....	3
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.8 Kerangka Pemikiran.....	5
1.9 Pembabakan.....	6

BAB II TEORI DAN PENJELASAN

2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.2 Media Informasi.....	7

2.3 Game	8
2.1.1 Jenis Game.....	8
2.4 Digital Game.....	11
2.2.1 Multiplayer Online Game.....	12
2.5 <i>Electronic Sport</i>	12
2.3.1 Sejarah <i>eSport</i> di Dunia.....	12
2.3.2 Sejarah <i>eSport</i> di Indonesia.....	13
2.4 <i>User Interface</i>	14
2.5 <i>User Experience</i>	15
BAB III DATA DAN ANALISIS	
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	16
3.2 Data Produk.....	17
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	17
3.4 Data Proyek Sejenis.....	18
3.5 Data SWOT Proyek Sejenis.....	20
3.6 Data Observasi.....	21
3.7 Analisis.....	29
3.7.1 Analisis Konten.....	29
2.7.2 Analisis Visual.....	29
2.7.3 Analisis Matriks.....	33
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN	
4.1 Konsep Pesan.....	36

4.2 Konsep Kreatif.....	36
4.1 Konsep Media.....	37
4.2 Konsep Visual.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57