

DAFTAR ISI

ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
KATA PENGANTAR	5
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Ruang Lingkup	14
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Batasan Masalah	15
1.7 Metode Pengumpulan Data	16
1.8 Kerangka Penelitian	18
1.9 Sistematika Penulisan	19
BAB II LANDASAN TEORI	20
2.1 Teori <i>Game online</i>	20
2.1.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Game online</i>	20
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	21
2.1.3 Genre-genre <i>Game online</i>	21
2.2 Teori Desain Komunikasi <i>Visual</i>	22
2.2.1 Pengertian Desain Komunikasi <i>Visual</i>	22
2.2.2 Unsur Desain	23
2.2.3 Prinsip Desain	25
2.3 Teori Mobile Device	27
2.3.1 Mobile Application	27
2.3.2 Sistem Operasi	28
2.4 Teori <i>User Interface Aplikasi</i>	28
2.4.1 Pemahaman Umum <i>User Interface</i>	28
2.4.2 Elemen <i>User Interface</i>	30
2.5 Teori <i>User Experience</i>	38
2.5.1 Pemahaman Umum	38

2.5.2	User Experience Elements	39
2.6	Teori Informasi	40
2.6.1	Sumber Informasi	40
BAB III	DATA DAN ANALISIS	41
3.1	Data	41
3.1.1	<i>Website</i> dan Sosial Media jual beli <i>game online</i>	41
3.1.2	Kebutuhan pelanggan dan kasus yang terjadi	47
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	48
3.1.4	Kuisisioner dan hasil wawancara	49
3.2	Analisis data	55
3.2.1	Analisis data hasil kuisisioner	55
3.2.2	Analisis data hasil wawancara	58
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60
4.1	Konsep Pesan	60
4.2	Konsep Kreatif	60
4.3	Konsep Perancangan	62
4.3.1	Konsep Media Utama	63
4.3.2	Konsep Komunikasi.....	64
4.3.3	Konsep <i>Visual</i>	65
4.3.4	Konsep Media Pendukung	68
4.4	Media Utama	69
4.4.1	Proses Kreasi.....	69
4.4.2	Hasil Jadi.....	76
4.4.3	Media Pendukung	82
4.5	Konsep Bisnis/Pemasaran	91
BAB V	PENUTUP	97
5.1	Kesimpulan	97
3.3	Saran	97
3.3.1	Saran Bagi Pengguna	97
3.3.2	Saran Bagi Penelitian Selanjutnya	97
DAFTAR PUSTAKA	98