

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	8
DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Teori <i>Augmented Reality</i>	8
2.2 Teori Permainan	12
2.3 Teori Buku	14
2.4 Teori Desain Komunikasi Visual	20
2.5 Kerangka Teori.....	33
2.6 Asumsi	33

BAB III	34
DATA DAN ANALISIS	34
3.1 Data	34
3.2 Data Produk.....	41
3.3 Data Observasi	53
3.4 Data Khalayak Sasaran	56
3.5 Analisis Data	57
3.6 Analisis Matriks	65
3.7 Kesimpulan Hasil Analisis Data	66
3.8 Kesimpulan Akhir	67
BAB IV	68
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	68
4.1 Konsep Perancangan	68
4.2 Konsep Kreatif	70
4.3 Konsep Media	71
4.4 Konsep Visual	72
4.5 Hasil Perancangan.....	99
4.6 Konsep Bisnis	105
BAB V.....	107
PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	111