

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	15
1.1. Latar Belakang	15
1.2. Identifikasi Masalah.....	17
1.3. Rumusan Masalah	18
1.4. Ruang Lingkup.....	18
1.5. Tujuan Penelitian.....	19
1.6. Pengumpulan Data dan Analisis	19
1.7. Kerangka Penelitian.....	21
1.8. Pembabakan.....	22
BAB II LANDASAN TEORI.....	23
2.1. Plagiarisme.....	23
2.1.1. Plagiarisme visual	23
2.2. Pembelajaran	24
2.2.1. Teori-teori pembelajaran.....	25
2.3. Desain Komunikasi Visual.....	25
2.3.1. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	26
2.3.2. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual	29
2.3.3. Elemen-elemen desain	31
2.4. User Interface (UI)	42
2.4.1. Prinsip User Interface	42
2.4.2. Komponen User Interface	43
2.5. User Experience (UX).....	61
2.5.1. Aspek-aspek User Experience	61
2.6. Website	62
2.6.1. Jenis-jenis website	63
2.6.2. Efektivitas website dalam pembelajaran	63
2.6.3. Website interaktif	64

2.7.	Gamifikasi	64
2.7.1.	Efektivitas gamifikasi	64
2.7.2.	Elemen-elemen <i>game</i> dalam gamifikasi	65
2.8.	AISAS	66
2.9.	Kerangka teori.....	67
2.10.	Asumsi	68
BAB III DATA DAN ANALISIS		69
3.1.	Data	69
3.1.1.	Data Lembaga.....	69
3.1.2.	Data Obyek Penelitian.....	73
3.1.3.	Data Khalayak Sasaran.....	76
3.1.4.	Data Proyek Sejenis.....	77
3.1.5.	Data Hasil Kuesioner.....	83
3.1.6.	Data Hasil Wawancara.....	87
3.2.	Analisis Data.....	92
3.2.1.	Analisis Matriks Perbandingan.....	92
3.2.2.	Analisis Hasil Kuesioner	96
3.2.3.	Analisis Hasil Wawancara	96
3.3.	Penarikan Hasil Kesimpulan.....	97
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		99
4.1.	Konsep Perancangan.....	99
4.1.1.	Konsep Pesan (<i>What to say</i>).....	99
4.1.2.	Konsep Kreatif (<i>How to say</i>)	102
4.1.3.	Konsep Visual	104
4.1.4.	Konsep Media	110
4.2.	Hasil Perancangan	112
4.2.1.	Identitas visual	112
4.2.2.	User interface	114
4.2.2.	Media pendukung	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		136
5.1.	Kesimpulan	136
5.2.	Saran.....	137

DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	142