

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
ABSTRAK .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Rumusan Masalah .....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Ruang Lingkup .....	3
1.6. Tujuan Perancangan .....	4
1.7. Metode Penelitian.....	4
1.8. Kerangka Perancangan .....	6
1.9. Pembabakan .....	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	8
2.1. Teori Desain Komunikasi Visual (DKV).....	8
2.2. Media .....	17
2.3. <i>Game</i> .....	18
2.4. <i>User interface</i> .....	21
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA .....	30
3.1. Data Pemberi Proyek.....	30
3.2. Data Khalayak Sasaran.....	31
3.3. Data Objek.....	32
3.4. Data Kuesioner .....	47
3.5. Data Wawancara.....	49
3.6. Data Proyek Sejenis.....	50
3.7. Analisis Data .....	56
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	59

4.1. Konsep Pesan .....	59
4.2. Konsep Kreatif .....	60
4.3. Konsep Perancangan.....	62
4.4. Media Utama .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>117</b>
5.1. Kesimpulan.....	117
5.2. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>118</b>