

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
LEMBAR PERNYATAAN .....	3
ABSTRAK .....	4
<i>ABSTRACT</i> .....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI .....	7
BAB I .....	9
PENDAHULUAN .....	9
1.1 Latar Belakang Masalah.....	9
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Rumusan Masalah.....	11
1.4 Ruang Lingkup .....	11
1.5 Tujuan Perancangan.....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.7 Pengumpulan dan Analisis Data .....	13
1.8 Kerangka Penelitian.....	15
1.9 Pembabakan .....	15
BAB II.....	17
LANDASAN TEORI.....	17
2.1 Kucing.....	17
2.2 Teori Terkait Sasaran Target.....	17
2.3 Pengertian Game.....	18
2.4 Game Edukasi .....	19
2.5 UI (Antarmuka Pengguna).....	19
2.6 UI Dalam Game Edukasi .....	20
2.7 Prinsip UI Dalam Game.....	20
2.8 UI Game Edukasi Untuk Anak-anak .....	22
2.9 User Flow.....	23
2.10 Wireframing .....	23
2.11 Desain Grafis .....	24
2.12 Komponen Desain Grafis.....	24
2.13 Teori Metodologi Penelitian .....	30
BAB III .....	33

DATA DAN ANALISIS .....	33
3.1 Data .....	33
3.2 Analisis Data .....	44
3.3 Studi Pustaka .....	45
3.4 Data Proyek Sejenis .....	47
3.5 Analisis Data Proyek Sejenis .....	51
3.6 Analisis Matriks .....	53
BAB IV .....	57
KONSEP DAN PERANCANGAN .....	57
4.1 Konsep Pesan .....	57
4.2 Konsep Media .....	57
4.3 Konsep Visual .....	57
4.4 User Flow .....	57
4.5 User Interface .....	58
4.6 Logo .....	59
4.7 Title Screen dan Tombol Mulai .....	61
4.8 Background .....	62
4.9 Pilihan Level .....	63
4.10 Attack Button .....	65
4.11 Wireframe Dalam Level .....	67
4.12 Pop Up Notification .....	68
4.13 Pre-Game .....	69
4.14 Post-Game .....	70
4.15 Pause Screen .....	71
4.16 Koin .....	72
4.17 Tutorial .....	72
4.18 Pop Up Lainnya .....	73
BAB V .....	74
KESIMPULAN .....	74
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	75