

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.2 Teknik Analisis Data	7
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Pembabakan.....	9
Bab II Landasan Teori.....	10
2.1 <i>Game</i>	10
2.2 <i>User Interface</i>	10
2.2.1 User Interface Principal.....	10
2.2.2 Tipografi.....	12
2.2.3 Warna	14
2.2.4 Game User Interface Type	16
2.2.5 Grid System.....	17
2.4 The Five Plane	17
2.5 Desain Visual	18
2.5 Dampak Kekerasan Fisik Terhadap Anak.....	19
BAB III DATA DAN ANALISIS	23
3.1 Pengumpulan Data.....	23
3.1.1 Wawancara (<i>In-depth Interview</i>)	23
1. Wawancara dengan Psikolog	23
2. Wawancara dengan Ahli desain antarmuka	29

3. Data Wawancara Korban Kekerasan Anak.....	33
3.2 Analisis Data	35
3.2.1 Analisis Data Hasil Observasi Produk/Obyek Sejenis	35
1. Little Misfortune	35
2. Paper Ghost Stories: Third Eye Open	45
3. Fran Bow	56
3.2.2 Data Statistik Kekerasan Anak.....	66
3.2.3 Data Hasil Kuesioner.....	67
3.2.4 Uji Validitas	80
3.3 Penarikan Kesimpulan.....	81
Bab IV Konsep dan Hasil Rancangan	86
4.1. Strategy Plane	86
4.1.1 User Needs	87
4.1.2 Product Objectives	91
4.2 Scope Plane	91
4.3 Structure Plane	95
4.4 Skeleton Plane.....	96
4.5 Surface Plane	110
Bab V Kesimpulan.....	128
DAFTAR PUSTAKA	130