

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Rumusan masalah	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat dan signifikansi penelitian	5
1.5. Batasan masalah	5
1.6. Tinjauan teori	6
1.6.1. Tinjauan tentang permasalahan	6
1.6.2. Teori terkait desain komunikasi visual	8
1.6.3. Teori game	15
1.7. Metodologi Penelitian	26
1.7.1. Metode penelitian	26
1.7.2. Metode pengumpulan data	27
1.7.3. Metode analisis data	28
BAB II DATA AWAL	
2.1. Game sebagai media pembelajaran	29
2.2. Data	29
2.2.1. Data permasalahan	29
2.2.2. Data konteks	30
2.2.3. Data lembaga (klien)	32

2.2.4. Data target <i>audience</i>	34
2.3. Data pendukung	35
2.3.1. Hasil survei PISA	35
2.4. Analisis data	37
2.5. Kesimpulan analisis	39
2.5.1. Kesimpulan	39
2.5.2. Hipotesis	39
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
3.1. Target <i>audience</i>	40
3.2. Strategi kreatif	41
3.2.1. Pendekatan isi pesan	41
3.2.2. Respon yang diharapkan	41
3.3. Jadwal perancangan game	41
3.4. Konsep perancangan game dokumen	42
3.4.1. Cerita (<i>story line</i>)	42
3.4.2. Mekanisme dalam game	42
3.4.3. Unsur seni dalam game	45
3.4.4. Teknologi dalam game	51
3.5. Strategi media	51
3.5.1. Media utama	51
3.5.2. Media pendukung	52
3.6. Program media	53
3.7. Biaya perancangan	54
BAB IV DESAIN PENGEMBANGAN	
4.1. Visualisasi ide	56
4.1.1. Desain karakter	56
4.1.2. Desain <i>environment</i>	59
4.1.3. Desain <i>title game</i>	63
4.1.4. Desain <i>user interface</i>	65
4.2. Media promosi	71
4.2.1. Google playstore	71

4.2.2. Poster	71
4.2.3. Sticker	72
4.2.4. Buku gambar	73
4.2.5. Gantungan kunci	74
4.2.6. Mug	75
4.2.7. Buku tulis	75
4.2.8. Tempat minum	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81