

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.6 Pembabakan	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Media Interaktif.....	9
2.1.1 Pengertian Media dan Multimedia Interaktif.....	9
2.1.2 Jenis Media/Multimedia Interaktif.....	10
2.1.3 Aplikasi Sebagai Multimedia Interaktif.....	10
2.1.4 UI/UX Dalam Aplikasi	11
2.1.5 Elemen Komponen Multimedia	11
2.2 Game	12
2.2.1 Pengertian dan Tipe <i>Game</i>	12
2.2.2 Perkembangan <i>Game</i> di Indonesia	12
2.2.3 Edukasi dalam <i>Game</i>	13
2.2.3 <i>Genre Video Game</i>	14

2.2.4 Perspektif Pemain dalam Dunia <i>Game</i>	16
2.2.5 Elemen Penting dalam <i>Game</i>	20
2.2.6 Aspek Pembuatan <i>Game</i>	21
2.3 Bagan Kerangka Pemikiran	31
2.3.1 Kerangka Teori.....	31
2.3.2 Asumsi	32
BAB III.....	33
DATA DAN ANALISIS DATA	33
3.1 Data	33
3.1.1 Data Pemberi Proyek	33
3.1.2 Data Khalayak Sasaran	40
3.1.3 Data Hasil Dokumentasi	41
3.1.4 Data Hasil Wawancara	43
3.1.5 Data Hasil Kuesioner	51
3.2 Analisis Data.....	58
3.2.1 Analisis Data Mitra.....	58
3.2.2 Analisis Produk Sejenis	60
3.2.3 Analisis Data Wawancara	65
3.2.4 Analisis Data Kuesioner	67
3.2.5 Kesimpulan Hasil Analisis Data	67
BAB IV	69
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	69
4.1 Konsep Desain	69
4.1.1 Konsep Pesan	69
4.1.2 Konsep Kreatif.....	70
4.1.3 Konsep Media.....	71
4.2 Konsep Bisnis	71
4.3 Konsep Visual.....	72
BAB V.....	107
PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	116