

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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 Pengumpulan Data.....	4
1.6 Analisis Data.....	5
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 <i>Website</i>	10
2.2 Desain Antarmuka Pengguna (<i>User Interface Design</i>)	12
2.2.1 Grid	16
2.3 <i>User Experience Design</i>	18
2.4 Teori Desain Komunikasi Visual.....	22
2.5 Kerangka Pemikiran Teori.....	34
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	35
3.1 Data	35

3.1.1	Institusi Pemberi Proyek	35
3.1.3	Data Permainan Tradisional.....	40
3.1.4	Data Khalayak Sasaran	41
3.1.5	Data Observasi	42
3.1.6	Data Hasil Wawancara.....	45
3.1.7	Data Proyek Sejenis	48
3.2	Analisis Data.....	51
3.2.1	Analisis Data Hasil Observasi	51
3.2.2	Analisis Data Hasil Wawancara.....	51
3.2.3	Analisis SWOT	51
3.2.4	Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis	53
3.3	Penarikan Simpulan	56
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		58
4.1	Konsep Pesan	58
4.2	Konsep Kreatif	58
4.3	Strategi Komunikasi.....	59
4.4	Konsep Media	60
4.5	Konsep Bisnis	62
4.6	Konsep Visual.....	64
4.7	Proses Perancangan.....	68
BAB V SIMPULAN		92
5.1.	Simpulan	92
5.2.	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....		93
LAMPIRAN.....		96