

DAFTAR ISI

BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.6.2 Manfaat Praktis	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	4
a. Studi Pustaka	4
b. Observasi	5
c. Wawancara	6
1.8 Metode Analisis.....	6
1.9 Kerangka Perancangan	7
1.10 Pembabakan.....	8
BAB II	9
LANDASAN PEMIKIRAN	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Kartu Pos.....	9
2.2 Medium.....	10
2.2.1 Gim.....	10
2.2.2 Gim Visual Novel	10
2.3 Jobdesk.....	11
2.3.1 <i>User Interface</i>	11
2.3.2 <i>User Centered Design</i>	12
2.3.3 <i>User Interface</i> dalam Videdo Gim.....	13
2.3.4 Prinsip <i>User Interface</i>	17
2.3.5 Warna	21

2.4 Metode Penelitian Kualitatif	24
2.5 Audiens	24
2.5.1 Psikologi Remaja	24
BAB III.....	25
DATA DAN ANALISIS	25
3.1 Data Objek	25
3.2 Data Wawancara	28
3.4 <i>Specify the Context of Use</i>	33
3.5 <i>Specify User Organization Reqrutment</i>	34
3.6 Model Skenario.....	35
3.7 Data Karya Sejenis.....	36
3.7.1 <i>Doki Doki Literatur Club!</i>	36
3.7.2 <i>Famicom Detective Club</i>	40
3.7.3 <i>Arknight</i>	43
3.8 Hasil Analisis Data	46
BAB IV.....	48
KONSEP DAN PERANCANGAN.....	48
4.1 Konsep Pesan.....	48
4.2 Konsep Visual.....	48
4.3 Konsep Media	48
4.4 Konsep Perancangan.....	49
4.4.1 Produksi.....	49
BAB V.....	58
KESIMPULAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60