

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Kerangka penelitian	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Cone of Learning.....	8
2.2 Educational Simulation Games	9
2.2.1 Educational Games.....	9
2.2.2 Educational Simulation	10
2.3 Mobile App	11
2.3.1 Definisi Mobile App	11
2.3.2 Operating System Android.....	12
2.4 Multimedia Interaktif	13
2.4.1 Multimedia	13
2.4.2 Interaktif.....	14
	vi

2.4.3 Multimedia interaktif	15
2.5 Interactive storytelling	16
2.5.1 Player-Driven Story	17
2.6 Warna	17
2.7 Ilustrasi	21
2.8 Layout	23
2.8.1 Layout Mobile Device.....	27
2.9 Storyboard	28
2.9.1 Animatic Storyboard / Story Reel	29
2.9.2 Interactive Storyboard.....	30
2.10 Motion Graphic	31
2.11 User Experience Design	32
2.12 Kategori Kecelakaan Penerbangan.....	35
2.13 Bahan dan Barang Berbahaya	36
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	39
3.1 Institusi Terkait	39
3.1.1 Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Barat	39
3.1.2 Fungsi.....	40
3.1.3 Kewenangan Dinas Perhubungan	41
3.1.4 Struktur Organisasi	41
3.1.5 Visi dan Misi.....	43
3.1.6 Kelembagaan Bidang Transportasi Udara	44
3.1.7 Data hasil observasi.....	46
3.1.8 Hasil Wawancara Narasumber.....	49
3.2 .Data Khalayak Sasaran	51
3.2.1 Data Hasil Kuesioner	51
3.3 Data Proyek Sejenis	53
3.3.1 Deskripsi Simulasi Ujian Sim (Objek 1).....	54
3.3.2 Deskripsi Game E-Banking Simulator (App 2)	56
3.3.3 Deskripsi Game Extreme Landing (Objek 3).....	58
3.3.4 Analisis Matriks Perbandingan	63
3.3.5 Kesimpulan Analisis Matrix Perbandingan	64

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	66
4.1 Konsep Komunikasi	66
4.1.1 Tujuan Komunikasi.....	66
4.1.2 Sasaran Komunikasi.....	66
4.1.3 Strategi Komunikasi.....	67
4.2 Konsep Kreatif	68
4.3 Konsep Visual	68
4.3.1 Warna	68
4.3.2 Ilustrasi	71
4.3.3 Layout	71
4.3.4 Storyboard.....	73
4.4 Konsep Cerita.....	73
4.4.1 Skema Cerita	74
4.5 Konsep Bisnis	76
4.6 Hasil Perancangan.....	79
4.6.1 Babak dan Scene Normal	79
4.6.1 Babak dan Scene Gagal.....	83
4.7 Media Pendukung	85
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91