

DAFTAR ISI

Daftar Tabel	i
Daftar Gambar	ii
Daftar Istilah	iii
Daftar Lampiran	iv
BAB I 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.....	5
1.5 Cara Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	7
1.7 Pembabakan.....	8
BAB II Dasar Pemikiran	9
2.1 Elemen Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.1 Teori Warna.....	9
2.1.2 Teori Tifografi.....	11
2.1.3 Teori Ilustrasi.....	14
2.1.4 Teori layout.....	16
2.2 Teori Game.....	18
2.2.1 Definisi Game.....	19
2.2.2 Klasifikasi Game.....	20
2.2.2.1 Kalisk Game.....	20
2.2.2.2 Video Game.....	21
2.2.2.3 Game Online.....	21

2.2.3	Genre Game.....	21
2.2.4	Game Edukasi.....	23
2.3	Siswa dan Media.....	23
2.3.1	Pembelajaran.....	24
2.3.1.1	Fungsi Media Pembelajaran.....	24
2.3.1.2	Pembelajaran yang Efektif.....	25
2.3.2	Media Dalam Pembelajaran Siswa.....	26
2.3.3	Media Audio Visual dan Cetak Dalam Proses Belajar Siswa.....	28
2.3.4	Pengaruh Perkembangan Remaja Terhadap Proses Belajar.....	29
BAB III DATA DAN ANALISA MASALAH.....		32
3.1	Data.....	32
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek.....	33
3.1.2	Data Produk.....	36
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	36
3.1.4	Data Proyek Sejenis.....	37
3.1.5	Data Hasil Observasi dan Wawancara.....	40
3.2	Analisa.....	49
3.2.1	Analisa Matriks SWOT.....	50
3.2.2	Analisa Media Terhadap Teori DKV.....	52
3.2.3	Analisa Perbandingan Produk Sejenis.....	53
3.3	Skema.....	54
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		55
4.1	Konsep Pesan.....	55
4.2	Konsep Komunikasi.....	55
4.3	Konsep Kreatif.....	56
4.4	Konsep Media.....	60
4.5	Konsep Visual.....	64
4.6	Hasil Perancangan.....	66
BAB V PENUTUP		72

5.1 Pesan dan Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81