

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
Daftar Gambar	5
ABSTRAK	7
ABSTRACT	8
BAB I PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Permasalahan	11
1.2.1 Identifikasi Masalah	11
1.2.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Ruang Lingkup	11
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	12
1.5.1 Observasi	12
1.5.2 Wawancara	13
1.5.3 Studi Pustaka	13
1.5.4 Studi Dokumentasi	13
1.5.5 Metode Analisis	14
1.6 Kerangka Penelitian	14
1.7 Pembabakan	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
2.1 Multimedia	16
2.1.1 Multimedia Interaktif	16
2.2 Musik	16
2.3 Video game	17
2.3.1 Game Design	17
2.3.2 Music/Rhythm Game	20
2.3.3 Video game dalam Pengenalan Budaya	20
2.5 Desain Komunikasi Visual	21
2.5.1 Elemen - Elemen Desain	21
2.6 Desain Antarmuka Pengguna	23
2.6 Business Model Canvas	25
2.7 Kerangka Teori	27
2.8 Asumsi	27
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	29
3.1 Data	29
3.1.1 Data Objek Penelitian	29
3.1.2 Data Observasi	38
3.1.3 Data Wawancara	42

3.1.4 Analisis Khalayak	49
3.1.5 Data Karya Serupa	50
3.2 Analisis Data	52
3.2.1 Analisis Objek Penelitian	52
3.2.2 Analisis Observasi	53
3.2.3 Analisis Wawancara	54
3.2.4 Analisis Matriks	57
3.3 Kesimpulan	61
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	63
4.1 Konsep Desain	63
4.1.1 Konsep Pesan	63
4.1.2 Konsep Kreatif	63
4.1.3 Konsep Visual	64
4.1.4 Konsep Media	67
4.2 Proses dan Hasil Perancangan	67
4.2.1 Nama dan Logo	67
4.2.2 Ilustrasi	67
4.2.3 Flowchart	71
4.2.4 Low Fidelity Prototype	72
4.2.5 Hasil Perancangan (High Fidelity Prototype)	75
4.2.6 Media Pendukung	78
4.2.7 Playtesting	79
4.3 Peluang dan Konsep Bisnis	83
4.3.1 Business Model Canvas	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
BAB VI DAFTAR PUSTAKA	86