

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Batasan Lingkup Perancangan	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.6.1 Bagi Mahasiswa	6
1.6.2 Bagi Institusi	6
1.6.3 Bagi Lembaga	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	8
2.1 Studi Pustaka	8
2.1.1 Landasan Teori.....	8
2.1.2 Kajian Literatur	14
2.2 Objek Penelitian.....	14
2.2.1 Profil Sekolah Dasar Xaverius 1	14
2.2.2 Sejarah Sekolah Dasar SD Xaverius 1	15
2.3 Analisis Data.....	15
2.3.1 Teknik Pengumpulan Data	15

2.3.2 Analisa 5W+1H.....	18
2.4 Kumpulan Analisis Data.....	19
2.5 Solusi Perancangan	19
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL	20
3.1 Strategi Perancangan	20
3.1.1 Khalayak Sasaran.....	20
3.1.2 Tujuan Komunikasi.....	21
3.1.3 Strategi Kreatif.....	21
3.1.4 Strategi Media	22
3.1.6 Strategi Distribusi	22
3.2 Konsep Visual.....	22
3.2.1 Konsep Interaktif	24
3.2.2 Format Desain.....	25
3.2.3 Tata Letak	25
3.2.4 Gaya Visual.....	26
3.2.5 Tipografi	27
3.2.6 Warna.....	28
BAB IV PROSES DESAIN DAN VISUALISASI.....	30
4.1 Proses Desain.....	30
4.1.1 Sketsa	30
4.1.2 Proses Digitalisasi	33
4.1.3 Final Desain	42
4.1.4 Uji Coba (Testing)	43
4.2 Media Utama.....	43
4.3 Media Pendukung.....	44
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	xx
RIWAYAT HIDUP	xxi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Observasi Museum Lampung	16
Gambar 2.2 SD Xaverius 1 Bandar Lampung	17
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	23
Gambar 3.2 MoodBoard.....	24
Gambar 3.3 Konsep Interaktif.....	25
Gambar 4.1 Sketsa Ilustrai	30
Gambar 4.2 Sketsa Menu Awal	31
Gambar 4.3 Sketsa Loading	31
Gambar 4.4 Sketsa Tampilan Materi	31
Gambar 4.5 Sketsa Jenis Materi.....	32
Gambar 4.6 Sketsa Materi.....	32
Gambar 4.7 Sketsa Kuis	32
Gambar 4.8 Sketsa Nilai Kuis	33
Gambar 4.9 Sketsa Elemen Budaya Lampung.....	33
Gambar 4.10 Digitalisasi Menu Awal.....	36
Gambar 4.11 Digitalisasi Tampilan Loading	36
Gambar 4.12 Digitalisasi Menu Materi dan Kuis	37
Gambar 4.13 Digitalisasi Tampilan Jenis Materi.....	37
Gambar 4.14 Digitalisasi Tampilan Isi Materi.....	38
Gambar 4.15 Digitalisasi Tampilan Kuis.....	38
Gambar 4.16 Digitalisasi Skor Kuis.....	39
Gambar 4.17 Tampilan Awal	39
Gambar 4.18 Action Script Tombol.....	40
Gambar 4.19 Action Script Kuis	41
Gambar 4.20 Action Script Nilai Kuis	41
Gambar 4.21 Final Desain Media Interaktif	41
Gambar 4.22 Uji Coba Media Interaktif	42
Gambar 4.23 Mockup Media Utama.....	42
Gambar 4.24 Media Pendukung Poster.....	43
Gambar 4.25 Media Pendukung Bookmark.....	44
Gambar 4.26 Standee Akrilik.....	44
Gambar 4.27 Sticker.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Literatur	12
Tabel 2.2 Analisis 5W+1H.....	16