

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I 2</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.2.1. Masalah <i>Context-Form</i> .....	5
1.2.2. Masalah <i>Form</i> .....	5
1.2.3. Masalah <i>Content-Form</i> .....	6
1.3. Rumusan Masalah .....	7
1.4. Pembatasan Masalah .....	7
1.5. Tujuan Perancangan .....	7
1.6. Manfaat Perancangan .....	8
<b>BAB II 9</b>	
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1. Permainan.....	9
2.2. Pengembang Permainan .....	10
2.3. <i>User Interface</i> .....	10
2.4. Prinsip Fundamental dari Interaksi .....	11
2.4.1. <i>Affordances</i> .....	12
2.4.2. <i>Signifiers</i> .....	12
2.4.3. <i>Mapping</i> .....	12
2.4.4. <i>Constraints</i> .....	13
2.4.5. <i>Feedback</i> .....	13
2.4.6. <i>Conceptual Model</i> .....	13
2.5. Identitas Visual.....	13
2.6. Elemen Desain .....	14
2.6.1. Titik dan Garis .....	14
2.6.2. Bentuk .....	14

2.6.3. Warna .....	15
2.6.4. Tekstur .....	15
2.7. Prinsip Desain .....	16
2.7.1. Keseimbangan ( <i>balance</i> ) .....	16
2.7.2. Hierarki Visual ( <i>Visual Hierarchy</i> ) .....	17
2.7.3. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ) .....	18
2.7.4. Irama ( <i>Rhythm</i> ) .....	20
2.7.5. Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1. Tahapan Perancangan .....	22
3.1.1. Orientation .....	23
3.1.2. Analysis .....	23
3.1.3. Conceptual Design .....	24
3.1.4. Design Development .....	24
3.1.5. Implementation .....	25
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan .....	26
3.2.1. Orientation .....	26
3.2.2. Analysis .....	26
3.2.3. Conceptual Design .....	27
3.2.4. Design Development .....	27
3.2.5. Implementation .....	27
3.3. Analisis Data .....	27
3.3.1. Komponen Permainan .....	27
3.3.2. Alur Permainan .....	34
<b>BAB IV PERANCANGAN .....</b>	<b>40</b>
4.1. <i>Creative Brief</i> .....	40
4.2. Strategi Kreatif .....	43
4.2.1. <i>Mind-mapping</i> .....	43
4.2.2. Kata Kunci Visual .....	44
4.3. Studi Visual .....	44
4.3.1. Alternatif 1 .....	44
4.3.2. Alternatif 2 .....	46
4.3.3. Alternatif 3 .....	47
4.4. Sketsa Eksplorasi .....	49
4.5. Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 1 .....	49
4.5.1. Logo .....	49
4.5.2. Desain Karakter .....	50
4.5.3. Desain Tombol .....	50
4.5.4. Tampilan Layar .....	51

4.6. Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 2 .....	51
4.6.1. Logo.....	52
4.6.2. Desain Karakter .....	52
4.6.3. Desain Tombol .....	53
4.6.4. Tampilan Layar .....	53
4.7. Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 3 .....	53
4.7.1. Logo.....	54
4.7.2. Desain Karakter .....	54
4.7.3. Desain Tombol .....	55
4.7.4. Tampilan Layar .....	55
4.8. Desain Akhir .....	56
4.8.1. Pemilihan Alternatif Identitas Visual .....	56
4.8.2. Desain Logo .....	56
4.8.3. Desain Kartu.....	57
4.8.4. Desain Aset <i>User Interface</i> .....	59
4.8.5. Tampilan <i>User Interface</i> “Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah” .....	64
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>78</b>
5.1. Kesimpulan .....	78
5.2. Rekomendasi .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kemasan Permainan Wilah .....	3
Gambar 1.2. Pertanyaan Refleksi .....	5
Gambar 1.3. Kartu Olah Sampah dan Perwakilan Kartu Objek Sampah.....	6
Gambar 1.4. Logo Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah.....	6
Gambar 2.1. Contoh Penerapan Hierarki Visual pada <i>User Interface Game</i> Digital Tom & Jerry: Chase .....	17
Gambar 3.1. Diagram tahapan perancangan .....	22
Gambar 3.2. Kemasan Permainan .....	29
Gambar 3.3. Buku Cara Bermain .....	29
Gambar 3.4. Figur Objek Sampah Organik .....	30
Gambar 3.5. Figur Objek Sampah Plastik.....	30
Gambar 3.6. Figur Objek Sampah Kertas .....	31
Gambar 3.7. Kartu Olah Sampah .....	31
Gambar 3.8. Kartu Bakar Sampah .....	32
Gambar 3.9. Koin Wilah .....	32
Gambar 3.10. Tempat Kartu Sampah Belum Terpilah .....	33
Gambar 3.11. Pertanyaan Refleksi .....	33
Gambar 3.12. Mulai Bermain .....	34
Gambar 3.13. Kondisi Wilah Tiga Kartu .....	35
Gambar 3.14. Kondisi Wilah Tiga Kartu yang Salah .....	35
Gambar 3.15. Kondisi Wilah Dua Kartu.....	36

Gambar 3.16. Kondisi Wilah Satu Kartu .....	36
Gambar 3.17. Cara Memperoleh Koin .....	37
Gambar 3.18. Mencegah Bakar Sampah.....	39
Gambar 4.1. <i>Mind-mapping</i> Permainan .....	43
“Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah” .....	44
Gambar 4.2. Moodboard Kelompok Kata Kunci 1 .....	45
Gambar 4.3. Eksplorasi Gaya Seni Kelompok Kata Kunci 1 .....	45
Gambar 4.4. Moodboard Kelompok Kata Kunci 2 .....	46
Gambar 4.5. Eksplorasi Gaya Seni Kelompok Kata Kunci 2 .....	47
Gambar 4.6. <i>Moodboard</i> Kelompok Kata Kunci 3.....	48
Gambar 4.7. Eksplorasi Gaya Seni Kelompok Kata Kunci 3 .....	48
Gambar 4.8. Digitalisasi Logo dan Ikon Aplikasi Alternatif 1 .....	50
Gambar 4.9. Digitalisasi Karakter Alternatif 1 .....	50
Gambar 4.10. Digitalisasi Desain Tombol Alternatif 1 .....	51
Gambar 4.11. Tampilan Layar Alternatif 1.....	51
Gambar 4.12. Digitalisasi Logo dan Ikon Aplikasi Alternatif 2 .....	52
Gambar 4.13. Digitalisasi Karakter Alternatif 2 .....	52
Gambar 4.14. Digitalisasi Desain Tombol Alternatif 2 .....	53
Gambar 4.15. Tampilan Layar Alternatif 1 .....	53
Gambar 4.16. Digitalisasi Logo dan Ikon Aplikasi Alternatif 2 .....	54
Gambar 4.17. Digitalisasi Karakter Alternatif 2 .....	54
Gambar 4.18. Digitalisasi Desain Tombol Alternatif 3 .....	55
Gambar 4.19. Tampilan Layar Alternatif 3.....	55

Gambar 4.20. Desain Logo Akhir .....	57
Gambar 4.21. Desain Kartu Ekspresi Senang .....	57
Gambar 4.22. Desain Kartu Ekspresi Menarik Kepedulian .....	58
Gambar 4.23. Desain Punggung Kartu .....	59
Gambar 4.24. Desain Kartu Olah Sampah dan Bakar Sampah .....	59
Gambar 4.25. Ikon Aplikasi Permainan Wilah .....	60
Gambar 4.26. Desain Tombol .....	61
Gambar 4.27. Aset Notifikasi .....	62
Gambar 4.28. Aset Tampilan <i>Tutorial</i> .....	62
Gambar 4.29. Desain <i>Timer</i> .....	63
Gambar 4.30. Desain Indikator .....	64
Gambar 4.31. Tampilan Logo Screen dan Log-in Screen .....	64
Gambar 4.32. Tampilan <i>Loading Screen</i> .....	65
Gambar 4.33. Sebagian Tampilan <i>Storytelling</i> .....	65
Gambar 4.34. Tampilan <i>Home Screen</i> .....	66
Gambar 4.35. Tampilan Pengaturan Profil Pemain .....	67
Gambar 4.36. Tampilan Pengaturan .....	67
Gambar 4.37. Sebagian Tampilan Petunjuk Permainan .....	68
Gambar 4.38. Tampilan Daftar Teman .....	68
Gambar 4.39. Persiapan Permainan .....	69
Gambar 4.40. Tampilan Awal Bermain .....	70
Gambar 4.41. Tampilan Kondisi Wilah dan Olah .....	71
Gambar 4.42. Detail Tampilan Bermain .....	72

Gambar 4.43. Menu Pengaturan dalam Permainan.....	72
Gambar 4.44. Tampilan Penggunaan Stiker .....	73
Gambar 4.45. Kondisi Bakar Sampah.....	74
Gambar 4.46. Tampilan <i>Countdown</i> Bakar Sampah.....	74
Gambar 4.47. Kondisi Gagal dan Kondisi Berhasil Bakar Sampah .....	75
Gambar 4.48. Tampilan Bermain dengan Maksimal Pemain .....	75
Gambar 4.49. Tampilan <i>Scoreboard</i> .....	76
Gambar 4.50. Tampilan Kuis Menjawab Benar.....	77
Gambar 4.51. Tampilan Kuis Menjawab Salah .....	77
Gambar 4.52. Tampilan Menu Penghargaan.....	77



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Komponen Permainan.....	28
Tabel 4.1. <i>Creative Brief</i> .....	40





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara.....	A1-A4
Lampiran B. Sketsa Eksplorasi Logo dan Karakter.....	A5-A6
Lampiran C. Lembar <i>Monitoring</i> Bimbingan.....	A7-A16

