

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pendekatan Metodologi.....	3
1.3 Identifikasi Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.5 Tujuan dan Sasaran Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian	4
1.8 Kerangka Kerja Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perancangan Desain Produk	7
2.1.1 Bentuk dalam Desain	7
2.1.2 Warna dalam Desain	8
2.1.3 Pendekatan <i>Emotional Design</i>	9
2.2 Perancangan <i>Merchandise</i>	11
2.2.1 <i>Merchandise</i>	11
2.2.2 <i>Game Online</i>	12
2.3 Genshin Impact.....	13
2.4 Penelitian Terdahulu.....	20

BAB III	METODE PENELITIAN	24
	3.1 Metode Penelitian	24
	3.2 Penentuan Sumber Data dan Lokasi Penelitian.....	25
	3.3 Prosedur Penelitian	25
BAB IV	PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA	29
	4.1 Pengumpulan data	29
	4.1.1 Profil Responden dan Data Kuesioner	29
	4.1.2 Data Wawancara	36
	4.2 Analisis Data	37
BAB V	PROSES DESAIN.....	39
	5.1 Kriteria Desain.....	39
	5.2 Sketsa Desain.....	41
	5.3 Desain Final.....	46
	5.4 Prototipe	54
	5.5 Penilaian Prototipe (<i>Focus Group Discussion</i>)	57
	5.6 Analisis <i>Focus Group Discussion</i>	63
BAB VI	PENUTUP	65
	6.1 Kesimpulan.....	65
	6.2 Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	67
	LAMPIRAN.....	71