

## Daftar Gambar

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Game nol dan silang.....	10
Gambar 2.2 Game <i>Mystery House</i> .....	11
Gambar 2.3 Game Nintendo .....	11
Gambar 2.4 Permainan Atletik.....	12
Gambar 2.5 Permainan Anak Ular Naga.....	12
Gambar 2.6 Permainan Komputer.....	13
Gambar 2.7 Permainan Daring.....	13
Gambar 2.8 Permainan Daring.....	14
Gambar 2.9 Manual Book Boardgame.....	15
Gambar 2.10 Game Based Learning Aquatico Marine Ecosystem.....	17
Gambar 2.11 Elemen Gamifikasi .....	19
Gambar 2.12 Kartu.....	20
Gambar 2.13 Modular Board .....	20
Gambar 2.14 Modular Board .....	21
Gambar 2.15 Meeple.....	21
Gambar 2.16 Dadu .....	22
Gambar 2.17 Token.....	22
Gambar 2.18 Buku Petunjuk.....	23
Gambar 2.19 Elemen Titik.....	27
Gambar 2.20 Elemen Garis .....	28
Gambar 2.21 Elemen Bidang .....	28
Gambar 2.22 Elemen Ruang .....	29
Gambar 2.23 Elemen Ruang .....	29
Gambar 2.24 Tekstur.....	30
Gambar 2.25 Keseimbangan Simetris.....	31
Gambar 2.26 Keseimbangan Asimetris.....	31
Gambar 2.27 Keseimbangan Memusat .....	32
Gambar 2.28 Keseimbangan Menyebar .....	32
Gambar 2.29 Desain Ritme .....	33
Gambar 2.30 Desain Kesatuan.....	33
Gambar 2.31 Kontras .....	34
Gambar 2.32 Fokus .....	34

Gambar 2.33 Proposisi .....	35
Gambar 2.34 Tipografi jenis font “Century Oldstyle” .....	36
Gambar 2.35 <i>Typeface</i> jenis Bodoni MT .....	36
Gambar 2.36 Slab Serif font.....	37
Gambar 2.37 Spencerian Script Font .....	37
Gambar 2.38 <i>Narrative</i> .....	40
Gambar 2.39 <i>Narrative</i> .....	41
Gambar 2.40 <i>Storyboard</i> .....	42
Gambar 2.41 Rule of three .....	42
Gambar 2.42 Kemasan <i>Board game</i> .....	43
Gambar 2.43 Kerangka Teori.....	46
Gambar 3.1 Logo Ludenara .....	47
Gambar 3.2 Salah satu tautan permainan dari Ludenara.....	48
Gambar 3.3 Salah satu video materi tentang dasar-dasar game-base learning .....	48
Gambar 3.4 Ide Terbaik dari program Ide Guru ASIK.....	49
Gambar 3.5 Tampilan artikel yang dibagikan oleh Ludenara.....	49
Gambar 3.6 Salah satu acara yang diadakan Ludenara.....	50
Gambar 3.7 Tim Ludenara .....	51
Gambar 3.8 Benjang Gelut.....	52
Gambar 3.9 Benjang Helaran .....	53
Gambar 3.10 Rangka Sistematis Kelahiran Benjang .....	54
Gambar 3.11 Seni Rudat .....	55
Gambar 3.12 Ilustrasi seni Dogongan.....	55
Gambar 3.13 Ilustrasi Seni Seredan .....	56
Gambar 3.14 Ilustrasi Seni Mumundingan .....	56
Gambar 3.15 Ibingan Golempangan .....	61
Gambar 3.16 Ibingan Panon Beurem .....	62
Gambar 3.17 Ibingan Puyuh Ngukud.....	62
Gambar 3.18 Ibingan Badud .....	63
Gambar 3.19 Ibingan Badud .....	63
Gambar 3.20 Tangkepan .....	65
Gambar 3.21 Nyentok Sirah.....	66
Gambar 3.22 Rungkep .....	66
Gambar 3.23 Belit jero.....	67

Gambar 3.24 Belit Gigir.....	67
Gambar 3.25 Belit Bokong .....	68
Gambar 3.26 Dobelson.....	68
Gambar 3.27 Hapsay .....	69
Gambar 3.28 Engkel Mati .....	69
Gambar 3.29 Sulikat.....	70
Gambar 3.30 Angkat Cangkeng .....	70
Gambar 3.31 Halemsay .....	71
Gambar 3.32 Koncian .....	71
Gambar 3.33 Poksay .....	72
Gambar 3.34 Pulung .....	72
Gambar 3.35 Dengkek .....	73
Gambar 3.36 Ganjel Dengkul .....	73
Gambar 3.37 Board Game Circus Politicus .....	79
Gambar 3.38 Board Game The art of Batik .....	84
Gambar 3.39 <i>Board Game</i> Petwar .....	90
Gambar 3.40 Diagram Identitas Kelamin .....	105
Gambar 3.41 Diagram Usia Responden.....	106
Gambar 3.42 Diagram Domisili Responden .....	106
Gambar 3.43 Diagram Pengetahuan Responden mengenai keberadaan .....	107
Gambar 3.44 Diagram Sumber Informasi Responden tentang Benjang .....	107
Gambar 3.45 Diagram Sumber Informasi Responden tentang Benjang .....	108
Gambar 3.46 Diagram Pengetahuan Sikap Responden Terhadap Melestarikan Kesenian Lokal.....	109
Gambar 3.47 Diagram Pengetahuan Sikap Ketertarikan Responden Terhadap Pementasan Benjang .....	109
Gambar 3.48 Diagram Pengetahuan Sikap Responden Terhadap Sebuah Seni Asli Bandung Jika Mengalami Kepunahan .....	110
Gambar 3.49 Diagram pengetahuan sikap ketertarikan responden pentas seni ..	111
Gambar 3.50 Diagram pengetahuan ketertarikan responden terhadap pementasan Benjang .....	112
Gambar 3.51 Diagram ketertarikan responden terhadap media pengenalan seni Benjang melalui permainan.....	112
Gambar 3.52 Diagram sikap responden saat bosan dan memilih untuk bermain	113

Gambar 3.53 Diagram ketertarikan responden terhada pembelajaran sambil bermain.....	113
Gambar 3.54 Diagram ketertarikan responden terhada pembelajaran sambil bermain.....	114
Gambar 3.55 Diagram ketertarikan responden situasi belajar .....	114
Gambar 3.56 Diagram ketertarikan responden terhadap permainan papan .....	115
Gambar 3.57 Diagram hal yang menarik dari permainan papan .....	115
Gambar 3.58 Diagram ketertarikan responden mempelajari seni budaya melalui permainan.....	116
Gambar 3.59 Diagram ketertarikan responden terhadap media permainan.....	116
Gambar 4.1 Referensi desain pion .....	131
Gambar 4.2 Moodboard .....	132
Gambar 4.3 Tipografi.....	132
Gambar 4.4 Tipografi.....	133
Gambar 4.5 Rencana desain judul <i>board game</i> .....	133
Gambar 4.6 Palet Warna .....	134
Gambar 4.7 desain <i>game board</i> .....	135
Gambar 4.8 Luas ruang kerja desain kartu dan pion.....	135
Gambar 4.9 Barcode Tari Ibing .....	143
Gambar 4.10 6 kararter pion .....	145
Gambar 4.11 28 Kartu Aksi .....	146
Gambar 4.12 35 Kartu Trivia .....	147
Gambar 4.13 Papan Permainan .....	148
Gambar 4.14 28 Manual Book.....	148
Gambar 4.15 Cover Kemasan .....	149
Gambar 4.16 Standing Banner .....	152
Gambar 4.17 Spanduk.....	152
Gambar 4.18 Brosur .....	152
Gambar 4.18 Paper Bag .....	153
Gambar 4.19 Totebag.....	153
Gambar 4.20 Kaos.....	154
Gambar 4.19 Pin .....	155
Gambar 4.20 Topi .....	155
Gambar 4.21 Mug .....	156

Gambar 4.22 Instagram..... 156