

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Permasalahan.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.6 Kerangka Perancangan.....	9
1.7 Pembabakan.....	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Perancangan Visual	11
2.1.1 Ilustrasi	11
2.1.2 Tipografi	12
2.1.3 Tata Letak (<i>Layout</i>)	13
2.1.4 Warna	15
2.2 Permainan Papan.....	16
2.2.1 Permainan Papan sebagai Media Preservasi	17
2.2.2 Pengelompokan Permainan Papan	19
2.2.3 <i>Tabletop Card Game</i>	20
BAB III DATA DAN ANALISIS	22
3.1 Data Pemberi Proyek.....	22
3.1.1 Visi dan Misi	22
3.1.2 Maksud dan Tujuan Rencana Strategis (Renstra).....	23
3.2 Data Subjek Perancangan	23
3.3 Target Pengguna	26
3.4 Hasil Pengumpulan Data	26
3.4.1 Data Wawancara	26
3.4.2 Data Kuesioner.....	27
3.5 Proyek Sejenis.....	30
3.5.1 Waroong Wars 2 nd Edition	30

3.5.2	Super Foods	32
3.5.3	SEBLAK	34
3.6	Analisis.....	35
3.6.1	Analisis Data	35
3.6.2	Analisis Matriks Perbandingan Objek Serupa	36
3.6.3	Analisis SWOT	37
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		40
4.1	Konsep Komunikasi	40
4.2	Konsep Kreatif	41
4.3	Konsep Media	41
4.3.1	Media Utama	41
4.3.2	Media Pendukung	42
4.4	Konsep Visual	43
4.5	Proses Perancangan	43
4.5.1	Komponen Permainan.....	43
4.5.2	Mekanisme Permainan	43
4.5.3	Daftar Kartu.....	46
4.5.4	Sketsa.....	47
4.5.5	Logo.....	49
4.5.6	Token/Koin Permainan	50
4.5.7	Kartu Permainan	50
4.5.8	Buku Panduan Main	54
4.5.9	<i>Packaging</i>	55
BAB IV PENUTUP.....		56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		61