

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Analisis Data.....	3
1.6 Kerangka Penelitian	4
1.7 Pembabakan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Tipografi	6
2.1.2 Warna.....	8
2.1.3 Layout.....	9
2.2 Ilustrasi.....	12
2.2.1 Ilustrasi sebagai Alat Informasi.....	12
2.2.2 Ilustrasi sebagai Opini	13

2.2.3	Ilustrasi sebagai Alat Bercerita.....	14
2.2.4	Ilustrasi sebagai Alat Persuasi	14
2.2.5	Ilustrasi sebagai Identitas.....	15
2.2.6	Ilustrasi sebagai Desain	16
2.6	Media Edukasi & Permainan	16
2.6.1	Media Edukasi	16
2.6.2	Permainan	16
2.6.3	<i>Board game</i>	17
BAB 3 DATA & ANALISIS.....		23
3.1	Data	23
3.1.1	Sejarah	23
3.1.2	Sejarah Perang Dunia II.....	23
3.1.3	Sejarah Pendudukan Jepang Di Jawa Barat	24
3.1.4	Data Target Pasar.....	25
3.1.5	Data Wawancara.....	25
3.1.6	Data Kusioner	26
3.1.7	Data Produk Sejenis.....	28
3.2	Analisis	31
3.2.1	Analisis Data Kuesioner	31
3.2.2	Analisis Data Matriks Produk Sejenis	31
3.3	Kesimpulan Analisis	32
BAB 4 KONSEP DAN HASIL RANCANGAN		33
4.1	Konsep Pesan.....	33
4.2	Konsep Kreatif	33
4.3	Konsep Visual.....	33

4.3.1 Ilustrasi	33
4.3.2 Warna	34
4.3.3 Layout.....	34
4.3.4 Tipografi	34
4.4 Hasil Perancangan.....	36
4.4.1 Narasi.....	36
4.4.2 Mekanik	36
4.4.3 Estetika	38
4.4.3 Komponen/Teknologi.....	38
4.5 Konsep Bisnis	41
4.5.1 Business Model Canvas.....	41
4.5.2 Konsep Komunikasi Pemasaran	42
BAB 5 KESIMPULAN & SARAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45