

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	14
PENDAHULUAN.....	14
1.1. Latar Belakang.....	14
1.2. Rumusan Masalah.....	16
1.3. Tujuan Penelitian	16
1.4. Batasan Perancangan.....	16
1.5. Manfaat Penelitian	16
BAB II	18
KAJIAN PUSTAKA	18
2.1. Studi Pustaka.....	18
2.2. Referensi Karya	20
2.3 Dasar Teori	25
2.4 Landasan teori	30
BAB III.....	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Metode Penelitian	33
3.2 Identifikasi Data.....	36
3.2.1 Data Lapangan	36
3.3 Analisis Data.....	40
3.3.1 Analisis 5W + 1H.....	40

3.3.2 Unique Selling Point (USP)	43
3.3.3 Positioning	43
3.4 Target Market dan Audiens	43
3.4.1. Target market : orang tua	43
3.4.2. Target audiens: Anak-anak	43
3.5 Kerangka Perancangan.....	44
BAB IV.....	45
KONSEP PERANCANGAN KARYA	45
4.1. Ide Dasar Perancangan.....	45
4.2. Target Audiens.....	46
4.3. Konsep Perancangan	47
4.3.1. Mekanika (<i>Mechanics</i>)	47
4.1. Media	52
BAB V.....	56
VISUALISASI KARYA	56
5.1. Konsep Perancangan	56
5.2. Media Utama.....	56
5.2.1. Visualisasi Board Game	56
5.2.2. <i>Gameplay Board Game</i>	57
a. <i>Gameplay 1</i>	57
b. <i>Gameplay 2</i>	58
c. <i>Gameplay 3</i>	58
d. <i>Gameplay 4</i>	59
e. <i>Gameplay 5</i>	59
f. <i>Gameplay 6</i>	60
5.2.3. Packaging	60
5.2.4. Visualisasi Pion	61

5.2.5. Visualisasi Koin	61
5.2.6. Media Tempel.....	62
5.2.7. Visualisasi Kartu	62
5.2.8. Visualisasi Kartu Misteri.....	62
5.2.9. Visualisasi Buku Petunjuk.....	63
5.3. Media Pendukung	64
5.3.1. Poster.....	64
5.3.2. Totebag	65
5.3.3. Stiker	65
5.3.4. Tumbler.....	66
BAB VI.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	71
Lampiran 1. Sekolah Kreatif Si Doel	71
Lampiran 2. Fisik <i>Board Game</i>	71
Lampiran 3. <i>Similarity</i>	73