

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
Lembar Pernyataan	ii
Kata pengantar	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I 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 Perancangan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis Data	4
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Elemen dalam Desain	9
2.2 <i>Board game</i>	14

2.2.1 Jenis <i>Board game</i>	14
2.2.2 Manfaat <i>Board game</i>	15
2.2.3 <i>Theoretical Backgrounds</i>	17
2.3 Jajanan Tradisional.....	17
2.4 Tinjauan Game Edukasi	17
2.5 Illustration	18
2.6 Analisis Khalayak Sasaran (STP).....	21
2.7 Analisis SWOT.....	22
BAB III DATA DAN ANALISIS	23
3.1 Data Pemberi Proyek	23
3.1.1 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	23
3.2 Data Produk.....	24
3.2.1 Board game.....	24
3.2.2 Jajanan Tradisional Khas Betawi	25
3.3 Data Khalayak Sasaran	29
3.3.1 Segmenting	29
3.3.2 Targeting.....	30
3.3.3 Positioning	31
3.4 Data Proyek Sejenis	31
3.4.1 Kata Emak dan Kakak Teladan	31
3.4.2 Analisis Matriks.....	36
3.5 Data Hasil Observasi.....	37
3.5.1 Narasumber 1&2.....	43
3.5.2 Rangkuman Hasil Observasi	45
3.6 Hasil Wawancara	39
3.7 Hasil Kuisisioner Data Khalayak Sasaran	40

3.8 Analisis SWOT	43
BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN	46
4.1 Konsep Komunikasi	46
4.2 Konsep Kreatif	46
4.3 Konsep Media.....	47
4.3.1 Media Utama	47
4.3.2 Media Pendukung	47
4.4 Konsep Visual	48
4.5 Proses Perancangan	49
4.5.1 Komponen Permainan	49
4.5.2 Mekanisme Permainan	49
4.5.3 Daftar Kartu.....	50
4.5.4 Sketsa Karya	53
4.5.5 Hasil Perancangan Media Utama	56
4.5.6 Hasil Perancangan Media Pendukung	60
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68