

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Manfaat	6
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	7
1.7 Kerangka Perancangan	9
1.8 Pembabakan	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Perancangan	11
2.2 Table Top Game	11
2.3 <i>Card Game</i>	12
2.3.1 Jenis <i>Card Game</i>	13
2.3.2 Manfaat Bermain <i>Card Game</i>	15

2.4 Media	16
2.4.1 Media Pembelajaran	17
2.4.2 Media Permainan	18
2.5 Pendidikan	19
2.5.1 Psikologi Pendidikan	19
2.5.2 Proses Belajar	20
2.5.3 Menumbuhkan Motivasi Belajar	21
2.6 Kosa Kata	22
2.7 Unggah-Ungguh Bahasa Jawa	22
2.7.1 Bahasa Jawa Ngoko	22
2.7.2 Bahasa Jawa Krama Madya	24
2.7.3 Bahasa Jawa Krama	25
2.8 Makna Tingkat Tutur Bahasa Jawa	26
2.9 Anak-Anak	27
2.9.1 Tingkat Perkembangan Kecerdasan	28
2.10 Desain Komunikasi Visual.....	29
2.10.1 Unsur Desain Komunikasi Visual	29
2.10.2 Tipografi	33
2.10.3 Ilustrasi	34
2.10.4 Prinsip Desain Komunikasi Visual	38
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	40
3.1 Data	40
3.1.1 Data Institusi	40
3.2 Data Produk	45
3.3 Data Khalayak Sasaran	47
3.4 Data Proyek Sejenis	51

3.5 Data Observasi	55
3.6 Data Wawancara	57
3.6.1 Kesimpulan Wawancara	62
3.7 Analisis	62
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	70
4.1 Konsep Pesan	70
4.2 Konsep Kreatif	71
4.3 Konsep Media	73
4.3.1 Media Utama	73
4.3.2 Media Pendukung	73
4.4 Konsep Visual	77
4.4.1 Warna	77
4.4.2 Tipografi	78
4.4.3 Gaya Visual (Ilustrasi)	79
4.4.4 Logo	80
4.5 Konsep Bisnis	81
4.5.1 Strategi Pemasaran	83
4.5.2 Penjadwalan Media	84
4.6 Hasil Perancangan	86
4.6.1 Warna	86
4.6.2 Tipografi	88
4.6.3 Gaya Visual.....	88
4.6.4 Logo	89
4.6.5 Buku Panduan Cara Bermain	90
4.6.6 Kartu	93
4.6.7 Packaging	99

4.7 Media Pendukung	100
4.7.1 Poster	100
4.7.2 <i>Flyer</i>	101
4.7.3 <i>Social Media Activation</i>	101
4.7.4 <i>Website</i>	102
4.7.5 <i>X-Banner</i>	104
4.7.6 Kartu Nama	105
4.7.7 <i>Flag Chain</i>	105
4.7.8 <i>Tote Bag</i>	106
4.7.9 <i>Card Holder</i>	106
4.7.10 Rak Display	107
4.7.11 <i>Packaging all-in</i>	108
4.7.12 <i>Stationery</i>	108
4.7.13 Buku Mewarnai	109
4.7.14 Sticker Pack	110
4.7.15 Gantungan Kunci	110
4.7.16 Video Testimoni	111
4.7.17 Preview Maket Event	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	116