

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Ruang Lingkup .....	3
1.5 Tujuan Perancangan .....	3
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.7 Metodologi Perancangan .....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7.2 Metode Analisis Data.....	5
1.7.3 Metode Perancangan .....	5
1.8 Kerangka Perancangan .....	6
1.9 Pembabakan .....	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	8

2.1 Kebudayaan.....	8
2.1.1 Wujud Kebudayaan .....	8
2.2 Proses Komunikasi .....	9
2.2.1 Komunikasi Primer .....	10
2.2.2 Komunikasi Sekunder.....	11
2.2.3 Fungsi Komunikasi .....	11
2.3 Definisi Game .....	13
2.3.1 Klasifikasi Game .....	15
2.4 Board Game .....	18
2.4.1 Jenis-jenis Board Game .....	18
2.5 Mobile Game .....	20
2.6 Android .....	20
2.7 Desain Komunikasi Visual .....	21
2.7.1 Unsur Rupa .....	21
2.7.2 Prinsip Kerja Desain .....	28
2.7.3 Tipografi .....	29
2.7.4 Ilustrasi .....	32
2.7.5 User Interface .....	32
2.7.6 User Experience .....	34
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>35</b>
3.1 Data Pemberi Proyek .....	35
3.1.1 Balai Pelestarian Cagar Budaya Aceh .....	35
3.1.2 Sejarah Balai Pelestarian Cagar Budaya Aceh .....	36

3.1.3 Visi dan Misi .....	38
3.1.4 Peran Institusi Dalam Perancangan .....	39
3.2 Data Produk .....	39
3.3 Data Khalayak Sasaran .....	40
3.3.1 Demografis .....	40
3.3.2 Geografis .....	40
3.3.3 Psikografis .....	40
3.3.4 Perilaku Konsumen .....	40
3.4 Data Objek .....	41
3.4.1 Sultan Iskandar Muda .....	41
3.4.2 Putroe Phang .....	43
3.4.3 Taman Ghairah .....	45
3.5 Data visual .....	52
3.6 Data Kuesioner .....	55
3.7 Data Wawancara .....	60
3.8 Analisis .....	63
3.8.1 Data Produk Sejenis .....	63
3.8.2 Analisis Matriks .....	68
3.8.3 Analisis SWOT .....	70
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>72</b>
4.1 Konsep Pesan .....	72
4.2 Konsep Kreatif .....	74
4.2.1 Adaptasi <i>Board Game</i> .....	74

4.3 Konsep Media .....	83
4.4 Konsep Visual .....	84
4.4.1 Gaya Gambar .....	84
4.4.2 User Inteface .....	84
4.4.3 Warna .....	84
4.4.4 Tipografi .....	85
4.5 Hasil Perancangan .....	86
4.5.1 Pra Produksi .....	86
4.5.1.1 <i>Game Design Document</i> .....	86
4.5.1.2 <i>Game Flowchart</i> .....	90
4.5.1.3 Studi Karakter .....	91
4.5.1.4 Cerita Sejarah.....	94
4.5.2 Produksi .....	96
4.5.2.1 Karakter .....	96
4.5.2.2 <i>User Interface (shell game interface)</i> .....	97
4.5.2.3 <i>User Interface (in game interface)</i> .....	100
4.5.2.4 Jenis Kartu .....	105
4.5.3 Pasca Produksi .....	109
4.6 Media Pendukung .....	118
BAB V PENUTUP .....	121
5.1 Kesimpulan .....	121
5.2 Saran .....	121
Lampiran .....	125

DAFTAR PUSTAKA ..... 123