

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
TABEL DAN BAGAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Permasalahan.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Metode Perancangan	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2. Metode Analisis	5
1.6. Kerangka Perancangan	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1. Pariwisata	8
2.1.1. Daya Tarik Wisata	8
2.2. Komunikasi	8
2.3. Edukasi	9
2.3.1. Metode Edukasi	9
2.3.2. Media Edukasi	10
2.4. Desain Komunikasi Visual.....	11
2.4.1. Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	11
2.4.2. Unsur-Unsur Desain.....	11
2.4.3. Prinsip-Prinsip Desain	13

2.4.4.	Ilustrasi.....	14
2.4.5.	Tipografi	14
2.4.6.	Layout	16
2.5.	Game	16
2.5.1.	Jenis-Jenis Game.....	16
2.5.2.	Struktur Game	17
2.5.3.	Unsur Dramatis Game.....	19
2.6.	Board Game.....	19
2.6.1.	Jenis Board Game	20
2.6.2.	Manfaat Board Game	20
BAB III DATA DAN ANALISIS		22
3.1.	Data	22
3.1.1.	Data Institusi Pemberi Proyek	22
3.1.2.	Data Produk	23
3.1.3.	Data Objek Penelitian	23
3.1.4.	Data Khalayak Sasaran	25
3.1.5.	Data Proyek Sejenis	25
3.1.6.	Data Hasil Observasi, Wawancara dan Kuisisioner	26
3.1.5.1.	Hasil Wawancara Narasumber.....	26
3.1.5.2.	Observasi.....	28
3.1.5.3.	Kuisisioner.....	34
3.1.7.	Analisa	38
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		39
4.1.	Konsep.....	39
4.1.1.	Konsep Pesan	39
4.1.2.	Konsep Komunikasi.....	40
4.1.3.	Konsep Kreatif	40
4.1.4.	Konsep Media	41
4.1.4.1.	Media utama	41
4.1.4.2.	Media Pendukung	49
4.1.5.	Konsep Visual	50
4.1.5.1.	Tipografi	50
4.1.5.2.	Warna.....	50
4.1.5.3.	Ilustrasi	50

4.1.5.4. Layout	50
4.2. Konsep Bisnis	51
4.3. Hasil Rancangan	52
4.3.1. Warna	52
4.3.2. Tipografi	52
4.3.3. Ilustrasi	53
4.3.4. Desain Logo	53
4.3.5. Pion dan tanda jelajah	54
4.3.6. Dadu	54
4.3.7. Token	55
4.3.8. Kartu Permainan	56
4.3.9. Papan permainan	58
4.3.10. Guide Book	59
4.3.11. Packaging	63
4.4. Media Pendukung	63
BAB V KESIMPULAN	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71