

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
a. Identifikasi Masalah.....	2
b. Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Cara Pengumpulan Data	4
1.6 Cara Analisis Data.....	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 <i>Game</i>	8
a. Pengertian <i>Game</i>	8
b. <i>Genre</i>	8

2.2	<i>Boardgame</i>	11
a.	Definisi <i>Boardgame</i>	11
b.	Elemen dalam <i>Boardgame</i>	12
2.3	Desain Komunikasi Visual.....	13
a.	Warna	13
b.	<i>Layout</i>	15
c.	Tipografi	17
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		19
3.1	Data	19
a.	Data Pemberi Proyek.....	19
b.	Data Obyek Penelitian.....	28
1.	Kecelakaan Lalu Lintas	28
2.	Teknik Evakuasi	30
c.	Data Khalayak Sasaran	32
1.	Geografis	32
2.	Demografis	32
3.	Psikografis	33
3.2	Data Wawancara	33
3.3	Data Kuesioner.....	36
3.4	Data Proyek Sejenis	36
3.5	Analisis Data	41
a.	Analisis Data Wawancara	41
b.	Analisis Data Kuesioner	42
c.	Analisis Data Proyek Sejenis	44
3.6	Kesimpulan Hasil Analisis Data	45
BAB IV HASIL PERANCANGAN.....		48

4.1	Konsep Pesan	48
1.	<i>Big Idea</i>	48
2.	Tujuan Komunikasi.....	48
3.	Strategi Komunikasi.....	48
4.	Judul dan Tema.....	49
4.2	Konsep Kreatif	49
4.3	Konsep Visual	49
1.	Ilustrasi.....	50
2.	Tipografi	50
3.	Warna	51
4.	Layout	52
4.4	Konsep Media	52
1.	Tujuan Media.....	52
2.	Strategi Media.....	52
4.5	Konsep Bisnis	53
1.	Model Bisnis	53
2.	<i>Business Model Canvas</i>	53
4.6	Hasil Perancangan	54
1.	Cerita	54
2.	<i>Gameplay</i>	55
3.	Elemen Estetis.....	55
4.	Prosedur	57
4.7	<i>Resources</i>	58
	BAB V PENUTUP	59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran.....	59

Daftar Pustaka.....	xi
----------------------------	----