

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan	5
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan masalah	5
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Tujuan	7
1.5 Metode Penelitian	7
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.2 Metode Analisis Data.....	8
1.6 Kerangka Perancangan.....	9
1.7 Pembabakan	10
BAB II.....	12
2.1. Perancangan	12
2.2. Board Game	12
2.2.1. Definisi Board Game	12
2.2.2. Unsur-unsur dalam <i>Board Game</i>	13
2.2.3. Jenis-jenis <i>Board Game</i>	14
2.2.4. Komponen dalam <i>Board Game</i>	20
2.3. Media Edukatif.....	24
2.3.1. Teori Pengembangan Media Pembelajaran.....	25
2.3.2. Alat Permainan Edukatif.....	26
2.3.3. Tujuan Alat Permainan Edukatif bagi Anak	26
2.3.4. Kriteria Alat Permainan Edukatif	28
2.4. Desain	28
2.4.1. Desain Komunikasi Visual.....	30
2.4.2. Desain Grafis	30
2.4.3. Elemen Desain Grafis	31
2.4.4. Ilustrasi.....	33
2.4.5. Tipografi	33
2.4.6. Layout	36
BAB III	38

3.1.	Data Institusi Pemberi Proyek.....	38
3.1.1	Manikmaya Games	38
3.1.2	Struktur Organisasi	41
3.2.	Data Produk	42
3.1.3	Sejarah Rangkaian Peristiwa Bandung Lautan Api Kronologi Peristiwa ..	42
3.1.4	Lokasi Kejadian Peristiwa Bandung Lautan Api	48
3.1.5	Tokoh-tokoh Rangkaian Peristiwa Bandung Lautan Api	48
3.3.	Data Khalayak Sasaran	48
3.4.	Data Proyek Sejenis	49
3.1.6	<i>Board Game</i> Mahardika.....	49
3.1.7	Board Game Candrageni.....	50
3.5.	Data Hasil Wawancara.....	52
3.1.8	Wawancara dengan Boardgame ID dan Manikmaya Games.....	52
3.1.9	Wawancara dengan DISPORA Kota Bandung.....	54
3.6.	Hasil Analisis Data	55
3.1.10	Matriks Perbandingan	55
BAB IV		58
4.1.	Konsep	58
4.1.1	Konsep Pesan	58
4.1.2	Konsep Kreatif.....	59
4.1.3	Konsep Media	61
4.1.4	Konsep Visual.....	62
4.1.5	Konsep Bisnis	66
4.2.	Hasil Perancangan.....	67
4.2.1.	Media Utama.....	68
4.2.2.	Media Pendukung	72
BAB V		78
5.1.	Kesimpulan	78
5.2.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN.....		83