

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	14
BAB I	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Masalah	15
1.2 Permasalahan	17
1.2.1 Identifikasi Masalah	17
1.2.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Ruang Lingkup	17
1.3.1 Apa	17
1.3.2 Bagaimana	18
1.3.3 Siapa	18
1.3.4 Dimana	18
1.3.5 Kapan	18
1.4 Tujuan Perancangan	18
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	18
1.6 Kerangka Perancangan	21
BAB II	24
DASAR PEMIKIRAN	24
2.1 Pawukon	24
2.2 Desain Komunikasi Visual	24
2.2.1 Layout	24
2.2.2 Tipografi	25
2.2.3 Ilustrasi	27
2.2.4 Warna	28
2.2.5 Kemasan	29

2.3	Media Edukasi.....	29
2.4	<i>Board game</i>	31
2.4.1	Elemen Dalam <i>Board game</i>	32
2.4.2	Mekanisme <i>Game</i>	34
2.4.3	Genre.....	41
BAB III		44
DATA DAN ANALISIS MASALAH		44
3.1	Data	44
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek.....	44
3.1.2	Data Produk	49
a.	<i>Lungguhe Dina lan Pasaran</i>	50
b.	<i>Pawukon</i>	52
c.	Rumus Mencari Hari, <i>Pasaran</i> dan <i>Wuku</i>	59
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	61
3.1.4	Data Proyek Sejenis	62
3.1.5	Data Hasil Wawancara.....	67
3.1.6	Data Hasil Kuesioner	71
3.2	Analisis Data.....	74
3.2.1	Analisis Data Matriks Produk Sejenis	74
BAB IV		78
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		78
4.1	Konsep Perancangan	78
4.1.1	Konsep Pesan.....	78
4.1.2	Konsep Kreatif	78
4.1.3	Konsep Media.....	82
4.1.4	Konsep Visual.....	84
BAB V		109
KESIMPULAN		109
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		111
Lampiran		113