

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Metode Penelitian dan Analisis	4
1.5.1 Metode yang Digunakan.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.3 Analisis	5
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.1 Unsur-Unsur pada Desain.....	8
2.2 <i>Game</i>	20
2.2.1 Elemen Dasar <i>Game</i>	21
2.2.2 Elemen Formal	22
2.2.3 Elemen Dramatis	31
2.2.4 Kategori <i>Board Game</i>	36
2.2.5 Elemen <i>Board Game</i>	37
2.2.6 <i>Illustration</i>	39

BAB III DATA DAN ANALISIS.....	43
3.1 Data Pemberi Proyek.....	43
3.1.1 Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (DISPORAPAR Jawa Tengah).....	42
3.1.2 KOMPAS.....	45
3.2 Data Produk.....	48
3.2.1 <i>Board Game</i>	48
3.2.2 Jajanan Tradisional Jawa Tengah.....	48
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	57
3.3.1 <i>Segmenting</i>	57
3.3.2 <i>Targeting</i>	58
3.3.3 <i>Positioning</i>	59
3.4 Data Proyek Sejenis.....	59
3.4.1 Tema Sejenis.....	59
3.4.2 Analisis Matriks.....	66
3.5 Data Hasil Observasi.....	67
3.5.1 Narasumber 1.....	67
3.5.2 Narasumber 2.....	69
3.5.3 Kesimpulan Hasil Wawancara.....	71
3.6 Hasil Kuisisioner Data Khalayak Sasaran.....	72
3.7 Analisis Data.....	73
3.7.1 SWOT.....	73
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	75
4.1 Konsep Perancangan.....	75
4.1.1 Konsep Pesan.....	75
4.1.2 Konsep Kreatif.....	75
4.1.3 Konsep Media.....	76
4.1.4 Konsep Visual.....	76
4.2 Konsep Bisnis.....	76
4.2.1 Pemasaran.....	76
4.2.2 Kelayakan Ide.....	77
4.2.3 Kelayakan Kompetisi.....	77
4.3 Hasil Perancangan.....	77
4.3.1 Elemen-Elemen Desain.....	79

4.3.2	Media Pendukung	92
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN		99