

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRAC	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Analisis Data	6
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
2.1 Media Komunikasi	10
2.2 Desain Komunikasi Visual	12
2.3 Tipografi	13
2.4 Layout.....	13
2.5 Warna	15
2.6 Ilustrasi	16
2.7 Teori Perancangan Board games	19
2.7.1 Elemen dalam <i>Game</i>	21
2.7.2 Aspek dalam <i>Game</i>	23
2.7.3 Mekanisme dalam <i>Game</i>	25
2.8 Pelestarian	26
2.9 Permainan Tradisional.....	28

BAB III	30
3.1 Data	30
3.1.1 Institusi Pemberi Proyek	30
3.2 Data Permainan Tradisional	40
3.2.1 Karakteristik Psikologi Anak	47
3.2.2 Data Khalayak Sasar	48
3.3 Data Observasi	49
3.4 Data Wawancara	50
3.5 Data Proyek Sejenis	55
3.6 Analisis Data	62
3.6.1 Analisis Hasil Observasi	62
3.6.2 Analisis Hasil Wawancara	62
3.6.3 Analisis Perbandingan	63
3.7 Matriks Hasil Analisis Data	66
4.1 Konsep Pesan	69
4.2 Konsep Kreatif	70
4.3 Konsep Media	76
4.4 Konsep Visual	77
4.5 Konsep Bisnis	79
4.5.1 Bisnis Kanvas Model	80
4.5.2 Biaya Produksi	80
4.5.3 Konsep Pemasaran	82
4.6 Hasil Perancangan	84
4.6.1 Sketsa Perancangan	84
4.6.2 Media utama	85
4.6.3 Media Pendukung	97
BAB V	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	109