

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Game nol dan silang.....	10
Gambar 2.2 Game <i>Mystery House</i>	11
Gambar 2.3 Game Nintendo	11
Gambar 2.4 Permainan Atletik.....	12
Gambar 2.5 Permainan Anak Ular Naga.....	12
Gambar 2.6 Permainan Komputer.....	13
Gambar 2.7 Permainan Daring.....	13
Gambar 2.8 Permainan Daring.....	14
Gambar 2.9 Manual Book Boardgame.....	15
Gambar 2.10 Game Based Learning Aquatico Marine Ecosystem.....	17
Gambar 2.11 Elemen Gamifikasi	19
Gambar 2.12 Kartu.....	20
Gambar 2.13 Modular Board	20
Gambar 2.14 Modular Board	21
Gambar 2.15 Meeple.....	21
Gambar 2.16 Dadu	22
Gambar 2.17 Token.....	22
Gambar 2.18 Buku Petunjuk.....	23
Gambar 2.19 Elemen Titik.....	27
Gambar 2.20 Elemen Garis	28
Gambar 2.21 Elemen Bidang	28
Gambar 2.22 Elemen Ruang	29
Gambar 2.23 Elemen Ruang	29
Gambar 2.24 Tekstur.....	30
Gambar 2.25 Keseimbangan Simetris.....	31
Gambar 2.26 Keseimbangan Asimetris.....	31
Gambar 2.27 Keseimbangan Memusat	32
Gambar 2.28 Keseimbangan Menyebar	32
Gambar 2.29 Desain Ritme	33
Gambar 2.30 Desain Kesatuan.....	33
Gambar 2.31 Kontras	34
Gambar 2.32 Fokus	34

Gambar 2.33 Proposisi	35
Gambar 2.34 Tipografi jenis font “Century Oldstyle”	36
Gambar 2.35 <i>Typeface</i> jenis Bodoni MT	36
Gambar 2.36 Slab Serif font.....	37
Gambar 2.37 Spencerian Script Font	37
Gambar 2.38 <i>Narrative</i>	40
Gambar 2.39 <i>Narrative</i>	41
Gambar 2.40 <i>Storyboard</i>	42
Gambar 2.41 Rule of three	42
Gambar 2.42 Kemasan <i>Board game</i>	43
Gambar 2.43 Kerangka Teori.....	46
Gambar 3.1 Logo Ludenara	47
Gambar 3.2 Salah satu tautan permainan dari Ludenara.....	48
Gambar 3.3 Salah satu video materi tentang dasar-dasar game-base learning	48
Gambar 3.4 Ide Terbaik dari program Ide Guru ASIK.....	49
Gambar 3.5 Tampilan artikel yang dibagikan oleh Ludenara.....	49
Gambar 3.6 Salah satu acara yang diadakan Ludenara.....	50
Gambar 3.7 Tim Ludenara	51
Gambar 3.8 Benjang Gelut.....	52
Gambar 3.9 Benjang Helaran	53
Gambar 3.10 Rangka Sistematis Kelahiran Benjang	54
Gambar 3.11 Seni Rudat	55
Gambar 3.12 Ilustrasi seni Dogongan.....	55
Gambar 3.13 Ilustrasi Seni Seredan	56
Gambar 3.14 Ilustrasi Seni Mumundingan	56
Gambar 3.15 Ibingan Golempangan	61
Gambar 3.16 Ibingan Panon Beurem	62
Gambar 3.17 Ibingan Puyuh Ngukud.....	62
Gambar 3.18 Ibingan Badud	63
Gambar 3.19 Ibingan Badud	63
Gambar 3.20 Tangkepan	65
Gambar 3.21 Nyentok Sirah.....	66
Gambar 3.22 Rungkep	66
Gambar 3.23 Belit jero.....	67

Gambar 3.24 Belit Gigir.....	67
Gambar 3.25 Belit Bokong	68
Gambar 3.26 Dobelson.....	68
Gambar 3.27 Hapsay	69
Gambar 3.28 Engkel Mati	69
Gambar 3.29 Sulikat.....	70
Gambar 3.30 Angkat Cangkeng	70
Gambar 3.31 Halemsay	71
Gambar 3.32 Koncian	71
Gambar 3.33 Poksay	72
Gambar 3.34 Pulung	72
Gambar 3.35 Dengkek	73
Gambar 3.36 Ganjel Dengkul	73
Gambar 3.37 Board Game Circus Politicus	79
Gambar 3.38 Board Game The art of Batik	84
Gambar 3.39 <i>Board Game</i> Petwar	90
Gambar 3.40 Diagram Identitas Kelamin	105
Gambar 3.41 Diagram Usia Responden.....	106
Gambar 3.42 Diagram Domisili Responden	106
Gambar 3.43 Diagram Pengetahuan Responden mengenai keberadaan	107
Gambar 3.44 Diagram Sumber Informasi Responden tentang Benjang	107
Gambar 3.45 Diagram Sumber Informasi Responden tentang Benjang	108
Gambar 3.46 Diagram Pengetahuan Sikap Responden Terhadap Melestarikan Kesenian Lokal.....	109
Gambar 3.47 Diagram Pengetahuan Sikap Ketertarikan Responden Terhadap Pementasan Benjang	109
Gambar 3.48 Diagram Pengetahuan Sikap Responden Terhadap Sebuah Seni Asli Bandung Jika Mengalami Kepunahan	110
Gambar 3.49 Diagram pengetahuan sikap ketertarikan responden pentas seni ..	111
Gambar 3.50 Diagram pengetahuan ketertarikan responden terhadap pementasan Benjang	112
Gambar 3.51 Diagram ketertarikan responden terhadap media pengenalan seni Benjang melauli permainan.....	112
Gambar 3.52 Diagram sikap responden saat bosan dan memilih untuk bermain	113

Gambar 3.53 Diagram ketertarikan responden terhada pembelajaran sambil bermain.....	113
Gambar 3.54 Diagram ketertarikan responden terhada pembelajaran sambil bermain.....	114
Gambar 3.55 Diagram ketertarikan responden situasi belajar	114
Gambar 3.56 Diagram ketertarikan responden terhadap permainan papan	115
Gambar 3.57 Diagram hal yang menarik dari permainan papan	115
Gambar 3.58 Diagram ketertarikan responden mempelajari seni budaya melalui permainan.....	116
Gambar 3.59 Diagram ketertarikan responden terhadap media permainan.....	116
Gambar 4.1 Referensi desain pion	131
Gambar 4.2 Moodboard	132
Gambar 4.3 Tipografi.....	132
Gambar 4.4 Tipografi.....	133
Gambar 4.5 Rencana desain judul <i>board game</i>	133
Gambar 4.6 Palet Warna	134
Gambar 4.7 desain <i>game board</i>	135
Gambar 4.8 Luas ruang kerja desain kartu dan pion.....	135
Gambar 4.9 Barcode Tari Ibing	143
Gambar 4.10 6 kararter pion	145
Gambar 4.11 28 Kartu Aksi	146
Gambar 4.12 35 Kartu Trivia	147
Gambar 4.13 Papan Permainan	148
Gambar 4.14 28 Manual Book.....	148
Gambar 4.15 Cover Kemasan	149
Gambar 4.16 Standing Banner	152
Gambar 4.17 Spanduk.....	152
Gambar 4.18 Brosur	152
Gambar 4.18 Paper Bag	153
Gambar 4.19 Totebag.....	153
Gambar 4.20 Kaos.....	154
Gambar 4.19 Pin	155
Gambar 4.20 Topi	155
Gambar 4.21 Mug	156

Gambar 4.22 Instagram..... 156