

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Pembabakan.....	9
BAB 2 LANDASAN TEORI	10
2.1 Permainan (<i>Gaming</i>)	10
2.1.1 Unsur Permainan.....	14
2.1.2 <i>Game</i>	15
2.1.3 <i>Game Based-Learning</i>	17
2.1.4 <i>Gamifikasi</i>	19
2.1.5 <i>Board Game</i>	19
2.1.6 Elemen – Elemen <i>Board Game</i>	23
2.2 <i>Desain Komunikasi Visual</i>	25
2.2.1 <i>Komunikasi</i>	26
2.2.2 <i>Unsur-Unsur Visual</i>	27
2.2.3 <i>Prinsip – Prinsip Komposisi Desain</i>	30
2.2.4 <i>Tipografi</i>	35
2.2.5 <i>Semiotika</i>	37
2.2.6 <i>Ilustrasi</i>	39
2.2.7 <i>Storytelling</i>	40
2.2.8 <i>Kemasan</i>	43

2.3 Asumsi dan Kerangka Teori	45
2.3.1 Asumsi.....	45
2.3.2 Kerangka Teori.....	46
BAB 3 DATA & ANALISIS	47
3.1 Data Lembaga Pemberi Proyek	47
3.1.1 Ludenara	47
3.2 Produk Ludenara	48
3.2.1 Belajar Main	48
3.2.2 Belajar Asik	48
3.2.3 Ide Guru ASIK.....	49
3.2.4 Artikel	49
3.2.5 Acara.....	50
3.3 Tim Ludenara	51
3.4 Data Produk.....	52
3.4.1 Sejarah Benjang	52
3.4.2 Sistematika Kelahiran	54
3.4.3 Filosofi Benjang.....	56
3.4.4 Pelaku Dalam Permainan Benjang	59
3.4.5 Peraturan Benjang Gulat.....	60
3.4.6 Teknik Benjang Gulat.....	65
3.4.7 Elemen-Elemen Pendukung Seni Benjang	74
3.5 Data Khalayak Sasaran	77
3.5.1 Geografis.....	77
3.5.2 Demografis.....	77
3.5.3 Psikografis	78
3.5.4 Gaya Hidup	78
3.6 Data Proyek Sejenis.....	78
3.6.1 Circus Politicus	79
3.6.2 The Art of Batik.....	84
3.6.3 Petwar II.....	90
3.7 Data Hasil	97
3.7.1 Observasi	97
3.7.2 Data Wawancara	101
3.7.3 Data Kuesioner	105

3.8 Analisis	117
3.8.1 Analisis Data Wawancara.....	117
3.8.2 Analisis Data Kuesioner	119
3.8.3 Analisis Matriks Proyek Sejenis	120
3.8.4 Analisis Konten Visual	124
3.9 Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	126
BAB 4 KONSEP & HASIL KARYA.....	129
4.1 Konsep Pesan	129
4.1.1 Ide Besar	129
4.1.2 Tujuan Komunikasi.....	129
4.1.3 Strategi Komunikasi	130
4.1.4 Judul/Tema.....	130
4.2 Konsep Kreatif.....	130
4.3 Konsep Visual	131
4.3.1 Ilustrasi.....	131
4.3.2 Tipografi	132
4.3.3 Warna.....	133
4.3.4 Layout Game Board.....	134
4.4 Konsep Media	135
4.4.1 Tujuan Media.....	135
4.4.2 Strategi Media.....	136
4.5 Konsep Bisnis.....	136
4.5.1 Business Model Canvas	136
4.5.2 Rencana Anggaran Biaya.....	138
4.5.3 Rencana Harga Penjualan	139
4.5.4 Konsep Komunikasi Pemasaran	140
4.6 Hasil Perancangan.....	141
4.6.1 Cerita/Narasi	141
4.6.7 Gameplay	141
4.6.8 Komponen Permainan.....	144
4.6.9 Mekanisme.....	149
4.6.10 Media Pendukung	151
BAB 5 KESIMPULAN & SARAN	157
5.1 Kesimpulan	157

5.2 Saran.....	157
Daftar Pustaka.....	xiv
Lampiran	xviii