DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **iii**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Permasalahan 2

1.2.1 Identifikasi Masalah 2

1.2.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Ruang Lingkup 2

1.4 Tujuan Penelitian 2

1.5 Metode Penelitian 3

1.5.1 Pengumpulan Data 3

1.5.2 Analisis Data 3

1.6 Kerangka Penelitian 4

1.7 Pembabakan 4

BAB 2 LANDASAN TEORI **6**

2.1 Desain Komunikasi Visual 6

2.1.1 Tipografi 6

2.1.2 Warna 8

2.1.3 Layout 9

2.2 Ilustrasi 12

2.2.1 Ilustrasi sebagai Alat Informasi 12

2.2.2 Ilustrasi sebagai Opini 13

2.2.3 Ilustrasi sebagai Alat Bercerita 14
2.2.4 Ilustrasi sebagai Alat Persuasi 14
2.2.5 Ilustrasi sebagai Identitas 15
2.2.6 Ilustrasi sebagai Desain 16
2.6 Media Edukasi & Permainan 16
2.6.1 Media Edukasi 16
2.6.2 Permainan 16
2.6.3 *Board game* 17
BAB 3 DATA & ANALISIS 23
3.1 Data 23
3.1.1 Sejarah 23
3.1.2 Sejarah Perang Dunia II 23
3.1.3 Sejarah Pendudukan Jepang Di Jawa Barat 24
3.1.4 Data Target Pasar 25
3.1.5 Data Wawancara 25
3.1.6 Data Kuisioner 26
3.1.7 Data Produk Sejenis 28
3.2 Analisis 31
3.2.1 Analisis Data Kuesioner 31
3.2.2 Analisis Data Matriks Produk Sejenis 31
3.3 Kesimpulan Analisis 32
BAB 4 KONSEP DAN HASIL RANCANGAN 33
4.1 Konsep Pesan 33
4.2 Konsep Kreatif 33
4.3 Konsep Visual 33

4.3.1 Ilustrasi 33
4.3.2 Warna 34
4.3.3 Layout.....34
4.3.4 Tipografi.....34
4.4 Hasil Perancangan.....36
4.4.1 Narasi.....36
4.4.2 Mekanik.....36
4.4.3 Estetika 38
4.4.3 Komponen/Teknologi.....38
4.5 Konsep Bisnis 41
4.5.1 Business Model Canvas.....41
4.5.2 Konsep Komunikasi Pemasaran 42
BAB 5 KESIMPULAN & SARAN.....44
5.1 Kesimpulan.....44
5.2 Saran.....44
DAFTAR PUSTAKA ……..45