

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar belakang.	11
1.2 Identifikasi Masalah.	12
1.3 Rumusan Masalah.	12
1.4 Tujuan Perancangan.	12
1.5 Ruang Lingkup.	12
1.6 Metode Penelitian.	13
1.7 Pengumpulan Data.	13
1.8 Analisis Visual.	14
1.9 Kerangka penelitian.	15
1.10 Pembabakan.	16
BAB II LANDASAN TEORI.	17
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual.	17
2.2 Media Edukatif.	17
2.3 Budaya Dan Kebudayaan.	18
2.3.1 Budaya Sunda.	18
2.3.2 Mitologi.	19
2.3.3 Mitologi Sunda.	19
2.4 Perkembangan Kognitif Remaja.	19
2.5 Boardgame.	20
2.6 Elemen Dasar Game.	21
2.7 Teori Desain Komunikasi Visual.	24
2.8 Typografi.	24
2.9 Ilustrasi.	24
2.10 Warna.	24
2.11 Layout.	25
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.	26
3.1 Profile Pemberi Proyek.	26
3.2 Data Produk.	27
3.3 Data Target Sasaran.	28
3.4 Data Produk Sejenis.	29

3.4.1 The Festivals.	29
3.4.2 Pamali: Indonesian Folklore Horror	30
3.4.3 Grumantra Of Dalhall : Mahapatha.	31
3.5 Data Hasil Wawancara.....	32
3.5.1 Wawancara dengan dosen desain produk ITB	32
3.5.2 Wawancara dengan Saksi bisu Mitologi sunda.....	34
3.5.3 Wawancara dengan salah satu orang yang mengetahui korban Hantu Kalong.....	37
3.5.4 Wawancara dengan publisher boardgame.....	37
3.6 Data Hasil Studi Pustaka.	38
3.6.1 Jelmaan jajaden.....	38
3.6.2 Setan.....	40
3.6.3 Hyang.....	43
3.6.4 Data Hasil Kuisisioner.....	44
3.7 Analisis Data Produk Sejenis.	52
3.8 Analisis SWOT.	54
3.9 Analisis Hasil Data Wawancara.....	56
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.	58
4.1 Konsep Pesan.	58
4.2 Konsep Kreatif.	58
4.3 Konsep Media.....	59
4.3.1 Narasi	59
4.3.2 Mekanika	59
4.3.3 Estetika.....	59
4.3.4 Teknologi	59
4.4 Konsep Komunikasi.	60
4.4.1 Ilustrasi.....	60
4.4.2 Warna	61
4.4.3 Typografi.....	61
.....	61
Gambar 4.2 font kudihiyang	61
Sumber : Pribadi	61
4.5 Media pendukung.	61
4.5.1 Instagram	61

4.5.2 Poster	61
4.5.3 Merchandise.....	62
4.6 Konsep Bisnis.....	62
4.6.1 Konsep pemasaran	62
4.6.2 Attention.....	62
4.6.3 Interest	62
4.6.4 Search.....	62
4.6.5 Action.....	62
4.6.6 Share	63
4.7 Media utama	63
4.8 Cerita	63
4.9 Mekanik.....	63
4.10 Teknologi.....	69
4.11 Karakter	69
4.12 Kartu.....	71
4.13 Koin.....	73
4.14 Peta	73
4.15 Media pendukung	74
BAB V HASIL PERANCANGAN	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79