

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Pengumpulan Data.....	6
1.8 Kerangka Penelitian	7
1.9 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Teori Desain Grafis	12
2.1.2 Teori Warna	12
2.1.3 Teori Tipografi	13
2.1.4 Teori Layout	14
2.1.5 Teori Perancangan Game.....	15
2.1.6 Teori Board Game	17
2.2 Teori Ilustrasi	19
2.2.1 Teori Gaya Ilustrasi Semi Realistis	19
2.2.2 Teori Splash Art	22
2.2.3 Teori Desain Karakter.....	25
2.3 Teori Adaptasi.....	26
2.4 Teori Kerajaan Nusantara	28
2.4.1 Tokoh Pemimpin Kerajaan Pajajaran.....	28
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	30
3.1 Profile Pemberi Proyek	30
3.1.1 Visi & Misi	31
3.1.2 Tujuan & Fungsi	33
3.2 Data Produk	34
3.2.1 SDGs Terkait.....	44

3.3 Data Khalayak Sasaran	45
3.4 Data Produk Sejenis	47
3.4.1 Sareupna Unwriter Rules	47
3.4.2 Palasik Misteri Minangkabau	48
3.4.3. Aceh War	49
3.5 Data Hasil Wawancara	50
3.5.1 Wawancara dengan <i>Game Designer</i> Kummara	50
3.5.2 Wawancara dengan <i>Game Master</i> dari <i>The Maple Board Game Café</i>	52
3.5.3 Wawancara dengan Sejarawan Museum Prabu Geusan Ulun	53
3.5.4 Wawancara dengan Dosen ITB	55
3.5.4 Wawancara dengan Game Designer Let's Play Indonesia	57
3.6 Data Hasil Observasi Lapangan	58
3.6.1 Observasi Museum Sri Baduga	58
3.6.2 Observasi Museum Prabu Geusan Ulun	61
3.6.3 Observasi Playtest Board Game ITB di Imago Hills Dago	66
3.7 Data Hasil Kuisioner	68
3.8 Analisis Matriks Data Produk Sejenis	73
3.9 Analisis SWOT	75
3.10 Hasil Analisis	76
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	77
4.1 Konsep Pesan	77
4.2 Konsep Kreatif	78
4.3 Konsep Media	78
4.3.1 Media Utama	78
4.3.2 Media Pendukung	84
4.4 Konsep Visual	85
4.5 Konsep Komunikasi	86
4.5 Konsep Bisnis	87
4.5.1 Konsep Pemasaran	89
4.6 Hasil Perancangan	91
4.6.1 Hasil Perancangan Media Utama	91
4.6.2 Hasil Perancangan Media Pendukung	112
4.7 Hasil Playtest	117

4.7.1 Playtest bersama Game Dev Bandung	117
4.7.2 Playtest bersama Target Sasaran	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1 Kesimpulan.....	120
5.2 Saran	121