

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	3
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Questiion/s</i>)	3
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>)	3
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>)	3
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>)	4
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (<i>Limitation</i>).....	5
1.9. Manfaat Penelitian	6
1.10. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Penelitian Terdahulu	8
2.2. Kajian Teoretis.....	9
2.2.1. Definisi <i>boardgame</i>	9
2.2.2. Elemen elemen pada <i>Boardgame</i>	10
2.2.3. Jenis jenis <i>boardgame</i>	12
2.2.4. Perancangan <i>boardgame</i>	13

2.2.5.	Komponen pendukung dan material	15
2.2.6.	Definisi wayang golek	16
2.2.7.	Transformasi media wayang golek	17
2.2.8.	Pengenalan Karakter Ramayana dalam Wayang Golek.....	18
2.2.9.	Narasi Ramayana dalam Pertunjukan Wayang Golek	23
2.2.10.	Representasi Warna pada Karakter Wayang Golek	25
2.2.11.	Rangkuman Kajian Teoritis.....	29
2.3.	Kajian Empiris	31
2.3.1.	Profile komunitas Bahagia Boardgame Club	31
2.3.2.	Tujuan	32
2.3.3.	Produk eksisting.....	33
2.3.4.	Observasi.....	37
2.3.5.	Wawancara	38
2.3.6.	Rangkuman Kajian Empiris	39
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1.	Rancangan Penelitian.....	40
3.2.	Metode Penelitian	41
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.3.1.	Observasi.....	42
3.3.2.	Wawancara	43
3.3.3.	Dokumentasi	43
3.3.4.	Studi Literatur	44
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	45
3.5.	Teknik Analisis Data.....	45
3.6.	Metode Perancangan.....	47
3.7.	Proses Perancangan.....	48
3.8.	Instrumen Validasi Perancangan.....	48
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN	50
4.1.	Konsep Umum	50
4.2.	Konsep Perancangan.....	52
4.3.	Konsep Perancangan.....	53
4.3.1.	Pertimbangan Desain/TOR	53
4.3.2.	<i>Mind Mapping</i>	58
4.3.3.	<i>Product Positioning/Image Chart</i>	59

4.3.4. <i>Mood Board</i>	61
4.3.5. <i>Blocking System</i> /Konfigurasi Desain	62
4.3.6. <i>Flow Activity</i> /Alur Kerja Produk	64
4.3.6.1 <i>Gameplay</i>	64
4.4. Sketsa Produk.....	68
4.4.1 Final Design	68
4.5. Gambar Teknik	69
4.6. Konsep Produk.....	71
4.6.1 Nama Produk	71
4.6.2 Papan Permainan.....	72
4.6.3 Buku Panduan	73
4.6.4 Elemen-Elemen Permainan.....	75
4.7 Proses Produksi.....	84
4.8 Foto Produk.....	85
4.9 Validasi Produk.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	40