

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3. Ruang Lingkup .....	4
1.3.1 Apa.....	4
1.3.2 Bagaimana .....	5
1.3.3 Siapa .....	5
1.3.4 Dimana.....	5
1.4. Tujuan Perancangan .....	5
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6. Kerangka Perancangan .....	6
1.7. Pembabakan .....	8
BAB II. DASAR PEMIKIRAN .....	4
2.1. Permainan (Game).....	9

2.2. Klasifikasi Game .....	10
2.2.1 Game Klasik .....	10
2.2.2 Video Game .....	11
2.2.3 Online Game .....	11
2.3. Board Game.....	11
2.3.1 Pengertian Board Game.....	11
2.3.2 Jenis Board Game .....	12
2.4. Game Play .....	12
2.5. Desain Komunikasi Visual .....	13
2.6. Unsur Desain .....	14
2.7. Logo Brand.....	16
2.8. Ilustrasi .....	17
2.9. Tipografi.....	17
<b>BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH.....</b>	<b>19</b>
3.1. Data .....	19
3.1.1 Data Institusi.....	19
3.1.2 Data Produk .....	20
3.1.2.1 Telkom Schools.....	20
3.1.2.2 Telkom University .....	21
3.1.3 Data Khalayak Sasaran .....	21
3.1.3.1 Remaja.....	22
3.1.3.2 Karakteristik Perkembangan Remaja.....	23
3.1.3.3 Tahap Perkembangan Remaja.....	24
3.1.3.4 Target Audience .....	26
3.1.4 Data Proyek Sejenis .....	28
3.1.5 Studi Visual Karakter .....	30
3.1.6 Studi Board Game .....	33
3.1.7 Studi Card Game .....	35
3.1.8 Data Wawancara.....	37
3.1.9 Data Rumpun Ilmu Berdasarkan DIKTI .....	39
3.2. Analisis.....	40

3.2.1. Analisis Matriks .....	40
3.2.2. Analisis Swot .....	45
<b>BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>48</b>
4.1. Konsep Pesan .....	48
4.2. Konsep Kreatif .....	49
4.2.1 Strategi Kreatif .....	49
4.2.2 Strategi Pendekatan .....	49
4.3. Konsep Media .....	50
4.3.1 Media Utama .....	51
4.3.2 Media Pendukung .....	52
4.4. Konsep Visual .....	53
4.4.1 Karakter .....	53
4.4.2 Sumber Daya .....	56
4.4.3 Kartu Spesial.....	57
4.4.4 Kartu Masalah.....	58
4.4.5 Event.....	61
4.4.6 Ilmu Pengetahuan .....	62
4.4.7 Logo.....	63
4.4.8 Tipografi .....	64
4.4.9 Warna.....	64
4.5. Hasil Perancangan .....	65
4.5.1 Logo Board Game .....	65
4.5.2 Papan Permainan .....	66
4.5.3 Kartu Karakter .....	67
4.5.4 Dek Kartu Aksi.....	69
4.5.5 Kartu Event .....	71
4.5.6 Kartu Ilmu Pengetahuan .....	72
4.5.7 Media Pendukung .....	73
<b>BAB IV. PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA .....	75
SUMBER LAIN.....	76
LAMPIRAN.....	77