

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis Data	6
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Kebudayaan	9
2.3 Permainan Kartu	10
2.3.1 Manfaat Permainan Kartu	14
2.4 Pantun Betawi	15
2.5 Media Edukasi	16
2.6 Remaja	18
2.7 Desain Komunikasi Visual	19

2.7.1	Unsur Desain Komunikasi Visual.....	21
2.7.2	Prinsip Desain Komunikasi Visual	27
2.7.3	Ilustrasi.....	29
2.7.4	Tipografi	31
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		32
3.1	Data Institusi	32
3.1.1	Data Pemberi Proyek	32
3.2	Data Produk	34
3.3	Data Kahalayak Sasaran.....	35
3.4	Data Proyek Sejenis	36
3.5	Data Hasil Observasi dan Wawancara	38
3.5.1	Data Hasil Observasi.....	38
3.5.2	Data Hasil Wawancara.....	39
3.6	Analisis Data	41
3.6.1	Analisis Produk Sejenis	41
3.6.2	Analisis Visual	44
3.6.3	Analisis SWOT	49
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		50
4.1	Konsep Pesan	50
4.2	Konsep Kreatif	50
4.3	Konsep Media	51
4.3.1	Media Utama.....	51
4.3.2	Media Pendukung	52
4.4	Konsep Visual	54
4.4.1	Warna.....	54
4.4.2	Layout	54
4.4.3	Tipografi	55
4.4.4	Ilustrasi.....	56
4.4.5	Logo	57
4.5	Hasil Perancangan Media Utama.....	58
4.5.1	Logo	59
4.5.2	Ilustrasi.....	59
4.5.3	Buku Panduan Permainan.....	60

4.5.4	Kartu.....	69
4.5.5	Packaging	73
4.6	Perancangan Media Pedukung	74
4.6.1	Aktivasi Media Sosial	74
4.6.2	Poster.....	76
4.6.3	X-Banner.....	77
4.6.4	Sticker Set	78
4.6.5	Kaos	79
4.6.6	Totebag	79
4.6.7	Stationery	80
	BAB V KESIMPULAN.....	82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	82
	DAFTAR PUSTAKA	84
	LAMPIRAN.....	87