

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRAC	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Analisis Data	6
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
2.1 Media Komunikasi	10
2.2 Desain Komunikasi Visual	12
2.3 Tipografi	13
2.4 Layout.....	13
2.5 Warna	15
2.6 Ilustrasi	16
2.7 Teori Perancangan Board games	19
2.7.1 Elemen dalam <i>Game</i>	21
2.7.2 Aspek dalam <i>Game</i>	23
2.7.3 Mekanisme dalam <i>Game</i>	25
2.8 Pelestarian	26
2.9 Permainan Tradisional.....	28

BAB III	30
3.1 Data	30
3.1.1 Institusi Pemberi Proyek.....	30
3.2 Data Permainan Tradisional	40
3.2.1 Karakteristik Psikologi Anak.....	47
3.2.2 Data Khalayak Sasar.....	48
3.3 Data Observasi	49
3.4 Data Wawancara.....	50
3.5 Data Proyek Sejenis.....	55
3.6 Analisis Data	62
3.6.1 Analisis Hasil Observasi.....	62
3.6.2 Analisis Hasil Wawancara	62
3.6.3 Analisis Perbandingan	63
3.7 Matriks Hasil Analisis Data	66
4.1 Konsep Pesan	69
4.2 Konsep Kreatif	70
4.3 Konsep Media.....	76
4.4 Konsep Visual	77
4.5 Konsep Bisnis.....	79
4.5.1 Bisnis Kanvas Model.....	80
4.5.2 Biaya Produksi.....	80
4.5.3 Konsep Pemasaran.....	82
4.6 Hasil Perancangan	84
4.6.1 Sketsa Perancangan.....	84
4.6.2 Media utama	85
4.6.3 Media Pendukung	97
BAB V.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	109