

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. karena berkat ridho-Nya lah penulis dapat menyelesaikan dengan baik Tugas Akhir yang penulis buat dan juga laporan Tugas Akhir ini. Penulis harap laporan Tugas Akhir ini dapat membantu dalam perkembangan program studi Desain Komunikasi Visual selanjutnya dan juga menjadi bekal bagi junior- junior DKV dalam membuat laporan Tugas Akhir mereka nantinya sehingga dari tahun ke tahun dapat menjadi lebih baik lagi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini dan juga dalam penyelesaian Tugas Akhir yang penulis buat selama 6 bulan ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan untuk :

1. Dosen pembimbing tugas akhir penulis Bapak Dicky Hidayat, S.Sn. M.Ds., yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, dan juga kritik dan saran untuk tugas akhir yang penulis buat.
2. Dosen penguji 1 Bapak Donny Trihanondo dan juga dosen penguji 2 Bapak Andreas Rio yang telah memberikan waktunya untuk menilai dan juga memberikan masukan maupun kritik pada kekurangan laporan maupun proyek tugas akhir yang penulis buat.
3. Dosen – dosen pengajar Desain komunikasi visual yang telah memberikan informasi dan juga bantuannya.

Apabila dalam laporan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan penulis mohon maaf.

Bandung, 4 Juli 2014

Mirania Ayudanari Prabowo

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Istilah	xv
Daftar Lampiran	xvi
Bab I. Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Fokus Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Metode Analisis	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
1.8 Pembabakan	7
Bab II. Dasar Pemikiran	
2.1 Pariwisata	
2.1.1 Pengertian.....	9
2.1.2 Jenis – Jenis Pariwisata	10
2.1.3 Daya Tarik Wisata.....	11
2.2 Remaja	
2.2.1 Pengertian Remaja.....	12
2.2.2 Pengertian Masa Remaja.....	13
2.2.3 Perkembangan Psikologis Remaja	13
2.2.4 Karakteristik Remaja.....	14

2.3 Game	
2.3.1 Definisi Game	15
2.3.2 Jenis – Jenis Game	16
2.3.3 Komponen Game.....	17
2.4 Boardgame	
2.4.1 Pengertian Boardgame	20
2.4.2 Psikologi Permainan Boardgame	21
2.4.3 Katergori Boardgame	22
2.4.4 Jenis Boardgame	22
2.4.5 Manfaat Boardgame	23
2.5 Desain Komunikasi Visual	
2.5.1 Pengertian Komunikasi Visual.....	25
2.5.2 Fungsi Komunikasi Visual	25
2.5.3 Komponen Desain Komunikasi Visual	26
2.5.4 Prinsip Desain Komunikasi Visual	27
2.5.5 Tipografi.....	28
2.5.6 Warna	32
2.5.7 Ilustrasi	37
2.5.8 Layout.....	38

Bab III. Data Dan Analisis Masalah

3.1 Data	
3.1.1 Profile Perusahaan.....	40
3.1.2 Data Produk.....	48
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	59
3.1.4 Data Proyek Sejenis	60
3.1.5 Data Hasil Wawancara	68
3.1.6 Data Hasil Kuesioner	69
3.1.7 Matriks Perbandingan	72
3.2 Analisis	
3.2.1 Analisis Hasil Wawancara	75
3.2.2 Analisis Hasil Kuesioner	75
3.2.3 Analisis Hasil Proyek Sejenis	75

3.3 Kesimpulan Hasil Analisis	76
Bab IV. Konsep Dan Hasil Perancangan	
4.1 Konsep Komunikasi	77
4.2 Konsep Kreatif	
4.2.1 Bahan – Bahan yang Digunakan	77
4.2.2 Review Game	78
4.2.3 Komponen Game.....	78
4.2.4 Pengaturan Permainan.....	79
4.2.5 Cara Permainan	79
4.2.6 Akhir Permainan	80
4.2.7 Konten Game.....	81
4.3 Konsep Media	81
4.4 Konsep Visual	81
4.5 Konsep Bisnis.....	86
4.6 Hasil Perancangan	
4.6.1 Ilustrasi.....	87
4.6.2 Tipografi.....	92
4.6.3 Warna	93
Bab V. Kesimpulan Dan Saran	
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	116
Daftar Pustaka.....	118
Lampiran	1

