

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Permasalahan	5
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	6
1.5 Skema Perancangan	8

BAB II

LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Umum Tentang kebudayaan	
2.1.1 Definisi Kebudayaan secara umum	9
2.1.2 Definisi Kebudayaan Menurut para ahli	9
2.1.3 Unsur-unsur kebudayaan	11
2.1.4 Wujud dan Komponen Kebudayaan	11
2.1.4.1 Wujud Kebudayaan	11
2.1.4.2 Komponen Kebudayaan	13
2.2 <i>Tinjauan tentang Cerita Rakyat</i>	13
2.2.1 <i>Cerita Rakyat</i>	13
2.2.2 <i>Pengertian Cerita Rakyat</i>	14

2.2.3 Sejarah Cerita Rakyat	15
2.2.4 Cerita Rakyat Asia	15
2.2.4.1 Pengertian Cerita Rakyat Asia	15
2.2.5 Karakteristik Cerita rakyat Asia	16
2.2.6 Jenis-Jenis Cerita Rakyat Indonesia	16
2.3 Tinjauan bermain dan permainan	20
2.3.1 Tinjauan Bermain	20
2.3.2 Perkembangan Teori Bermain	21
2.3.3 Tahapan Perkembangan Bermain	23
2.3.4 Fungsi Permainan Menurut Pandangan Psikologi	26
2.4 Tinjauan Perkembangan Psikologis Target Primer 9-11 tahun	28
2.5 Tinjauan Boardgame	29
2.5.1 Definisi <i>Boardgame</i>	29
2.5.2 Sejarah <i>Boardgame</i>	30
2.5.3 Ciri-ciri <i>Boardgame</i>	31
2.5.4 Fungsi <i>Boardgame</i> secara umum	31
2.5.5 Manfaat dan Kelebihan <i>Boardgame</i>	32
2.5.6 kategori <i>Boardgame</i>	33
2.5.7 Proses Pembuatan <i>Boardgame</i>	36
2.5.8 Metode Pembuatan <i>Boardgame</i>	37
2.6 Tinjauan Ilustrasi	40
2.6.1 Pengertian Ilustrasi	40

2.6.2 Sejarah Ilustrasi	41
2.6.3 Fungsi Ilustrasi	42
2.6.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi	43
2.6.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan alat	44
2.6.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik	45
2.6.7 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarannya gaya gambar	45
2.7 Pemasaran	47
2.7.1 Pengertian Pemasaran	47
2.7.2 Mengidentifikasi Peluang Pemasaran STP	49
2.7.3 Mengembangkan Strategi Pemasaran Dengan diferensi dan Marketing Mix	49
2.8 Promosi	50
2.8.1 Pengertian dan Tujuan Promosi	51
2.8.2 Promotion Mix	52
2.8.3 Menganalisa Lingkungan dengan SWOT	53
2.9 Desain Komunikasi Visual	54
2.9.1 Pandangan Umum tentang Desain Komunikasi Visual	54
2.9.2 Penggunaan Prinsip-prinsip dasar Desain Komunikasi Visual sebagai panduan Visual Dasar Di dalam Ilustrasi	54

BAB III

DATA DAN ANALISIS MASALAH	65
3.1 Data dan Fakta	65
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	65
3.1.2 Wawancara	66
3.1.3 Angket	71
3.1.3.1 Angket untuk Target Primer	71
3.1.3.2 Angket untuk Orang Tua Target Market Primer	80
3.1.4 Tinjauan dari Proyek Sejenis/ Persoalan Sejenis	85
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan fakta	88

BAB IV

PEMECAHAN MASALAH	95
4.1 Konsep Komunikasi	95
4.2 Konsep Kreatif	96
4.2.1 Cerita Si Pitung	96
4.2.2 Cerita Si Timun Mas	98
4.2.3 Cerita Si kancil dan buaya	101
4.3 Konsep Cerita Trikatha	104
4.4 KONSEP Nama logo Boardgame	105
4.4.1 Konsep tagline	105
4.5 konsep Bahasa	106

4.6 Penggunaan tipografi	106
4.7 konsep Karakter	107
4.7.1 Penggambaran karakter Si Pitung	109
4.7.2 Penggambaran Schout van Heinn	110
4.7.3 Penggambaran Timun Mas	111
4.7.4 Penggambaran Buto Ijo	112
4.7.5 Penggambaran Si Kancil	113
4.7.6 Penggambaran Si buaya	114
4.8 Sistem dan Konsep bermain	114
4.9 Konsep Media	115
4.10 Hasil Karya	116
4.10.1 Boardgame	116
4.10.1.1 Spesifikasi Perancangan Media Boardgame	117
4.10.2 Media poster	133
4.10.3 Media Flyer dan brosur	134
4.10.3.1 Spesifikasi Perancangan brosur	134
4.10.3.2 Spesifikasi Perancangan flyer	135
4.10.4 Media Website	136
4.10.4.1 Spesifikasi perancangan website	136
4.10.5 promosi Mobil Jemputan	137
4.10.6 Merchandise	137
4.10.6.1 Spesifikasi Perancangan kaos	137

4.10.6.2 Spesifikasi Perancangan topi	138
4.10.6.3 Spesifikasi Perancangan pembatas buku	139
4.11 timeline	140
4.12 Budgeting Biaya Desain, Biaya Produksi, Biaya Promosi, dan Target Harga Jual	141
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	144
5.1 Kesimpulan	144
5.2 Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	xix
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN dan LAMPIRAN	xxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 tinjauan sejenis /proyek terkait

Tabel 4.1 tabel timeline

Tabel 4.2 Rincian Biaya Jasa

Tabel 4.3 Rincian Biaya produksi boardgame

Tabel 4.4 Rincian Biaya produksi promosi

Tabel 4.5 Rincian Biaya produksi promosi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 , Skema Perancangan

Gambar 2.1 Skema air terjun

Gambar 2.2 Skema Iteratif

Gambar 3.1 Boardgame Bali

Gambar 3.2 komponen boardgame Bali

Gambar 4.1 Logo Trikatha

Gambar 4.2 tagline trikatha

Gambar 4.3 Buku Mastering Chibi Character (dengan tokoh Indonesia) dan Gaya Chibi Jepang

Gambar 4.4 Si Pitung

Gambar 4.5 Schout Van Heinn

Gambar 4.6 Timun mas

Gambar 4.7 Buto Ijo

Gambar 4.8 Si Kancil

Gambar 4.9 Si buaya

Gambar 4.10 Cover Depan Packaging Bordgame Trikatha

Gambar 4.11 Cover Belakang Packaging Bordgame Trikatha

Gambar 4.12 Papan Trikatha

Gambar 4.13 Visual Kartu Shilla

Gambar4.14 Kartu Hindaran

Gambar 4.15 kartu Hambatan

Gambar4.16 kartu Kecepatan

Gambar 4.17 kartu serangan

Gambar 4.18 Kartu Perlindungan

Gambar 4.19 Visual Belakang Kartu

Gambar 4.20 visual cover depan belakang

Gambar 4.21 daftar isi dan penyela cerita awal Trikatha

Gambar 4.22 Layout dan isi dari buku manual hal 1 sampai 9

Gambar 4.23 Layout dan isi dari buku manual hal 10- 16

Gambar 4.24 Penyela Cerita si pitung

Gambar 4.25 Layout dan isi dari buku manual hal 19-20

Gambar 4.26 Penyela Cerita si Timun Mas

Gambar 4.27 Layout dan isi dari buku manual hal 23-26

Gambar 4.28 Penyela Cerita Si kancil dan Buaya

Gambar 4.29 Layout dan isi dari buku manual hal 29-38

Gambar 4.30 halaman penutup buku manual

Gambar 4.31 Poster Promosi Trikatha

Gambar 4.32 Brosur Promosi Trikatha

Gambar 4.33 Brosur dan Flyer

Gambar 4.34 Website halaman beranda, produk ,pojokcerita

Gambar 4.35 Promosi mobil antar jemput sekolah anak

Gambar 4.36 Visual kaos merchandise

Gambar 4.37 Visual topi merchandise

Gambar 4.38 Visual kaos merchandise

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Minat Responden terhadap Cerita Rakyat

Diagram 3.2 Pengetahuan Responden terhadap nilai moral dalam Cerita Rakyat

Diagram 3.3 Kesukaan Responden pada Kategori Cerita Rakyat

Diagram 3.4 Jumlah Responden dalam memilih kategori Cerita Rakyat yang akan dibuat oleh penulis

Diagram 3.5 Pengetahuan Responden Terhadap isi dari Cerita Rakyat yang mereka sukai

Diagram 3.6 Sumber Pengetahuan Responden tentang Cerita Rakyat

Diagram 3.7 Jumlah jam main Responden dalam satu hari

Diagram 3.8 Keinginan dan psikologis responden dalam bermain secara sosial atau individual

Diagram 3.9 Pengetahuan responden terhadap board game

Tabel 3.10 Keinginan Responden untuk memainkan perancangan boardgame yang akan dibuat penulis

Diagram 3.11 Keinginan responden dalam menentukan jumlah pemain dalam permainan boardgame

Diagram 3.12 Keinginan Responden untuk pemilihan bahasa untuk menjawab kesulitan dalam mengerti aturan main dalam permainan boardgame

Diagram 3.13 Jumlah cerita rakyat yang diketahui oleh Responden

Diagram 3.14 Jumlah Responden yang masih suka mendongengkan cerita rakyat pada anaknya

Diagram 3.15 Jumlah Responden yang memiliki anak usia Target Market Primer

Diagram 3.16 Jumlah Responden yang memiliki anak lebih dari satu

Diagram 3.17 Data responden dalam memilih mainan untuk anak-anaknya

Diagram 3.18 Cara responden dengan Target membeli mainan

Diagram 3.19 Cara Responden memilih mainan berdasarkan cerita sesuatu