

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Permasalahan	2
1.2.1	Identifikasi masalah	2
1.2.2	Rumusan Masalah	2
1.2.3	Ruang Lingkup Kajian	3
1.3	Tujuan Perancangan.....	3
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.4	Skema Perancangan.....	4

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1	Sejarah	5
2.2	Remaja	5
2.2.1	Definisi Remaja	5
2.2.2	Perkembangan Kepribadian dan Sosial Pada Masa Remaja	6

2.2.3	Ciri-Ciri Masa Remaja	7
2.2.4	Proses Perkembangan	8
2.2.5	Beberapa Minat Remaja	9
2.3	<i>Game</i>	10
2.3.1	Jenis-jenis <i>Game</i>	10
2.3.2	<i>Board Game</i>	11
2.4	<i>Game Design</i>	16
2.4.1	Proses Perancangan <i>Game</i>	16
2.4.2	<i>Game</i> Kooperatif dan <i>Game</i> Kompetitif.....	18

BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY, ANALISIS, DAN STRATEGI

3.1	Data dan Fakta.....	19
3.1.1	Perusahaan atau Lembaga Terkait.....	19
3.1.2	Literatur dan Data Internet	22
3.1.3	Observasi Lapangan	28
3.1.4	Angket	28
3.1.5	Tinjauan Dari Proyek Sejenis	35
3.2	Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan data dan Fakta.....	36
3.2.1	Segmentasi, Targeting, dan Positioning	36
3.2.2	Analisis SWOT	37

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	39
4.2	Konsep Kreatif	40
4.2.1	Konsep Permainan	41
4.2.2	Konsep Pengembangan Permainan	41
4.3	Konsep Media	42
4.3.1	Media Promosi	42
4.4	Hasil Karya	43
4.4.1	Logo	43
4.4.2	Papan Permainan	44
4.4.3	Papan Pemain dan Karakter	45
4.4.4	Kartu	48
4.4.5	Komponen Lainnya	50
4.4.6	Buku Panduan	51
4.4.7	Kemasan	53
4.4.8	Media Promosi	55
4.5	Hasil Uji Coba	57
4.6	Perhitungan Biaya Produksi	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 2.1 <i>Monopoly</i>	12
Gambar 2.2 RISK	13
Gambar 2.3 <i>Scrabble</i>	14
Gambar 2.4 <i>Cluedo</i>	14
Gambar 2.5 <i>Snakes and Ladders</i>	15
Gambar 2.6 Metode Perancangan <i>Game</i> – Air Terjun.....	14
Gambar 2.7 Metode Perancangan <i>Game</i> - Iteratif	15
Gambar 3.1 Logo Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung	19
Gambar 3.2 Logo KUMMARA	21
Gambar 3.3 Gedung Merdeka	22
Gambar 3.4 Bank Indonesia.....	23
Gambar 3.5 Hotel Savoy Homann	24
Gambar 3.6 Gedung Sate	24
Gambar 3.7 Kantor Pos Asia Afrika	25
Gambar 3.8 Gedung Swarha Tempo Dulu.....	26
Gambar 3.9 Gedung Swarha Sekarang	26
Gambar 3.10 Eks Toko Sarinah	26
Gambar 3.11 Hotel Braga	26

Gambar 3.12 Gedung Panti karya	27
Gambar 3.13 SMAK Dago.....	27
Gambar 3.14 Diagram Hasil Angket.....	28
Gambar 3.15 Diagram Hasil Angket.....	29
Gambar 3.16 Diagram Hasil Angket.....	29
Gambar 3.17 Diagram Hasil Angket.....	30
Gambar 3.18 Diagram Hasil Angket.....	30
Gambar 3.19 Diagram Hasil Angket.....	31
Gambar 3.20 Diagram Hasil Angket.....	31
Gambar 3.21 Gambar Bangunan-Bangunan Bersejarah	32
Gambar 3.22 Diagram Hasil Angket.....	32
Gambar 3.23 Diagram Hasil Angket.....	33
Gambar 3.24 Diagram Hasil Angket.....	34
Gambar 3.25 Diagram Hasil Angket.....	34
Gambar 3.26 Diagram Hasil Angket.....	35
Gambar 3.27 <i>Board Game</i> BATAVIA	35
Gambar 4.1 Logo <i>Board Game</i> HERITAGE	43
Gambar 4.2 Papan Permainan	44
Gambar 4.3 Karakter Pertama	45
Gambar 4.4 Karakter Kedua	46

Gambar 4.5 Karakter Ketiga	46
Gambar 4.6 Karakter Keempat	47
Gambar 4.7 Bagian Belakang Papan Pemain	47
Gambar 4.8 Kartu-Kartu Event	48
Gambar 4.9 Kartu Informasi	49
Gambar 4.10 Bidak Karakter	50
Gambar 4.11 Penanda Waktu & Token	50
Gambar 4.12 Buku Panduan <i>Cover</i> Depan dan Belakang.....	51
Gambar 4.13 Buku Panduan Halaman 1 dan 6	51
Gambar 4.14 Buku Panduan Halaman 5 dan 2	52
Gambar 4.15 Buku Panduan Halaman 3 dan 4	52
Gambar 4.16 Kemasan <i>Board Game</i> Bagian Atas.....	53
Gambar 4.17 Kemasan <i>Board Game</i> Bagian Bawah.....	53
Gambar 4.18 Kemasan Terbuka <i>Board Game</i>	54
Gambar 4.19 Poster dan X-Banner	55
Gambar 4.20 Pin	55
Gambar 4.21 Pembatas Buku.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	57
Tabel 4.2	57
Tabel 4.3	57