

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR BAGAN	v
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.5 Skema Perancangan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Game	7
2.1.1 Game desain	7
2.1.2 <i>Board game</i>	15
2.1.2.1 Ilustrasi	18
2.2 Tinjauan metode pembelajaran	18
2.3 Tinjauan tentang remaja	22
2.3.1 Proses perkembangan	22
2.3.2 Mengembangkan motivasi berprestasi	24
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	27
3.1.1 Definisi sejarah	27
3.1.2 Sejarah Indonesia	28

3.1.3 Sejarah kerajaan Majapahit	29
3.1.3.1 Sejarah Pendirian Kerajaan Majapahit	29
3.1.3.2 Kejayaan Kerajaan Majapahit	30
3.1.3.3 Keruntuhan Majapahit	30
3.1.3.4 Sistem Perekonomian Majapahit	31
3.1.3.5 Kebudayaan Majapahit	31
3.1.3.6 Raja-raja Majapahit	33
3.1.3.7 Warisan Sejarah Kerajaan Majapahit	33
3.1.4 Perusahaan atau Lembaga Terkait	35
3.1.4.1 Tinjauan segmentasi board game pada Saung Kumara	36
3.1.5 Wawancara	42
3.1.5.1 Angket	44
3.1.6 Tinjauan dari Proyek/ Persoalan Sejenis	49
3.2. Analisis Terhadap permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	51
3.2.1 Segmentasi, <i>Targeting</i> dan <i>Positioning</i>	52
3.2.1.2 Segmentasi	52
3.2.1.3 Targeting	53
3.2.1.3 <i>Positioning</i>	53
3.2.2 Analisis SWOT	54

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	56
4.2 Konsep Kreatif	56
4.2.1 Gaya Gambar	57
4.2.2 Tipografi	57
4.2.3 Konsep Permainan	59
4.2.3.1 Pemain	59
4.2.3.2 Objektif	59

4.2.3.3	Prosedur Permainan	60
4.2.3.4	Aturan Permainan	60
4.2.3.5	Batasan	61
4.2.3.6	Permainan Berakhir	61
4.2.3.7	Karakter	61
4.2.3.8	Tempat	62
4.2.3.9	Alur Cerita	62
4.3	Konsep Media	62
4.3.1	Konsep <i>Board game</i>	62
4.3.2	Konsep Media Promosi	63
4.4	Hasil Karya	69
4.4.1	Konsep nama dan Logo game	69
4.4.2	Papan Permainan	70
4.4.3	Kartu	71
4.4.4	<i>Token</i>	73
4.4.5	Dadu	73
4.4.6	Box <i>board game</i> Majapahit	74
4.4.7	Buku panduan	75
4.4.8	Budgeting biaya desain, biaya produksi, biaya promosi, dan target penjualan.	76
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran Penulis	77
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR REFERENSI		
DAFTAR ISTILAH		
UCAPAN TERIMAKASIH		
DATA PENULIS		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Metode perancangan game	11
Gambar 2.2	Metode perancangan game	11
Gambar 3.1	Saung Kummara	35
Gambar 3.2	<i>Board game Fette Bäuche</i>	36
Gambar 3.3	<i>Board game Hyano</i>	38
Gambar 3.4	<i>Board game Alhambra</i>	40
Gambar 3.5	<i>Board game BATAVIA</i>	49
Gambar 3.6	<i>item-item board game BATAVIA</i>	50
Gambar 3.7	<i>Queen Games (sumber: Queen Games.com)</i>	50
Gambar 3.8	<i>Produk Queen Games (sumber: Boardgamesgeek.com)</i>	50
Gambar 3.9	<i>Website Queen Games (sumber: Queen Games.com)</i>	51
Gambar 4.1	Cover komik Putera Pandawa Lima	51
Gambar 4.2	Poster Promosi Majapahit	63
Gambar 4.3	Website Promosi Majapahit	64
Gambar 4.4	Iklan Majalah GameStation Promosi Majapahit	65
Gambar 4.5	Brosur (tampak luar) Promosi Majapahit	65
Gambar 4.6	Brosur (tampak dalam) Promosi Majapahit	65
Gambar 4.7	flyer Promosi Majapahit	66
Gambar 4.8	Merchandise (Pin) Promosi Majapahit	66
Gambar 4.9	Merchandise (Kalender) Promosi Majapahit	67
Gambar 4.10	Merchandise (Pembatas buku) Promosi Majapahit	67
Gambar 4.11	Logo board game Majapahit	68
Gambar 4.12	Tulisan Sansekerta versi Jawa dan logo Majapahit	68
Gambar 4.13	Papan Ekspolrasi	69
Gambar 4.14	Papan Pemain	70
Gambar 4.15	Kartu Titah Raja	70
Gambar 4.16	Kartu Kesempatan	71
Gambar 4.17	Kartu Pasukan Musuh	71
Gambar 4.18	Token	72

Gambar 4.19	Dadu enam sisi	72
Gambar 4.20	Box <i>board game</i> Majapahit	73
Gambar 4.21	Cover buku panduan <i>board game</i> Majapahit	74

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1	Skema Perancangan	6
Bagan 3.1	SWOT	54
Bagan 4.1	Rincian biaya jasa desain	75
Bagan 4.2	Rincian biaya produksi	75
Bagan 4.3	Rincian biaya promosi	76
Bagan 4.4	Rincian biaya persatuan unit produk	76

DAFTAR ISTILAH

Assurance	: kepastian
Authored	: pengarang
Board game	: papan permainan
Card	: kartu
Development	: perkembangan
Expansion	: pengembangan
Family	: keluarga
Fun	: kesenangan
Kid	: anak-anak
Live cycle	: masa hidup
Level	: tingkatan
Memory	: ingatan
Project	: proyek
Part	: bagian
Quality	: kualitas
Setup	: susunan
Sales	: penjualan
Technical	: teknisi
Writer	: penulis