

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN ORISINALITAS

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR DIAGRAM.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.4 Metode Pengumpulan, Pengolahan dan Analisis Data	4
1.5 Skema Perancangan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum Tentang Kebudayaan	6
2.1.1 Definisi Kebudayaan Secara Umum	6
2.1.2 Definisi Kebudayaan Menurut Para Ahli.....	7
2.2 Tinjauan Umum Tentang Kesenian.....	7
2.2.1 Definisi Kesenian Menurut Para Ahli.....	7
2.3 Pengertian Wayang Kancil	8
2.3.1 Sejarah Wayang Kancil	8
2.3.2 Perkembangan Wayang Kancil	8
2.4 Tinjauan Mengenai Cerita Rakyat	9

2.4.1 Pengertian Cerita Rakyat	9
2.4.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat	9
2.5 Tinjauan Bermain dan Permainan	10
2.5.1 Teori Bermain	10
2.5.2 Karakteristik Kegiatan Bermain.....	11
2.5.3 Manfaat Kegiatan Bermain	12
2.6 Tinjauan Perkembangan Psikologi Target Primer Usia 8-12 Tahun	13
2.7 Tinjauan Bermain <i>Board Games</i>	13
2.7.1 Deskripsi <i>Board Games</i>	14
2.7.2 Sejarah <i>Board Games</i>	14
2.7.3 Manfaat <i>Board Games</i>	15
2.8 Tinjauan Ilustrasi	15
2.8.1 Definisi Ilustrasi	16
2.8.2 Sejarah Ilustrasi	16
2.9 Teori Bercerita	17
2.10 Tinjauan Pemasaran	17
2.10.1 Definisi Pemasaran Menurut Para Ahli	17
2.10.2 Fungsi Pemasaran.....	18
2.11 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	18
2.11.1 Sejarah Desain Komunikasi Visual.....	18
2.11.2 Definisi Desain Komunikasi Visual	19
2.11.3 Fungsi Desain Komunikasi Visual	19
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta.....	20
3.1.1 Narasumber Terkait.....	20

3.1.2 Perusahaan / Lembaga Terkait	20
3.1.3 Wawancara.....	21
3.1.4 Kuesioner Untuk Target Primer Anak-anak	26
3.2 Tinjauan dari Proyek/ Persoalan Sejenis	30
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	36
3.3.1 SWOT	38
3.3.2 Segmentasi, <i>Targeting</i> dan <i>Positioning</i>	39
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi.....	41
4.2 Konsep Kreatif	41
4.2.1 Wayang Kancil Jawa Tengah	41
4.2.2 Cerita Rakyat Kancil.....	42
4.3 Konsep <i>Board Game</i>	45
4.4 Konsep Logo <i>Board Game</i>	46
4.5 Konsep Bahasa	47
4.6 Konsep Tipografi	47
4.7 Konsep Karakter	48
4.7.1 Penggambaran Karakter Kancil.....	48
4.7.2 Penggambaran Karakter Buaya	49
4.7.3 Penggambaran Karakter Singa.....	50
4.7.4 Penggambaran Karakter Anjing.....	51
4.7.5 Penggambaran Karakter Monyet	51
4.7.6 Penggambaran Karakter Berang-berang.....	52
4.7.7 Penggambaran Karakter Pak Tani.....	53
4.7.8 Penggambaran Karakter Gajah.....	53

4.7.9 Penggambaran Karakter Buto Hijau	54
4.8 Sistem dan Konsep Bermain.....	54
4.9 Konsep Media.....	55
4.10 Hasil Karya.....	55
4.10.1 <i>Board Game</i> Kancil Sang Pamong.....	55
4.10.2 Spesifikasi Perancangan Media <i>Board Game</i>	56
4.11 <i>Budgeting</i>	68
4.11.1 <i>Budgeting Board Game</i> Sederhana	69
4.11.2. <i>Budgeting Board Game</i> Koleksi	70
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	71
5.3 Pendapat Target Market.....	71
 DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN	
DATA PENULIS	
UCAPAN TERIMA KASIH	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: <i>Tinjauan dari Proyek / Persoalan Sejenis Cerita Rakyat Kancil</i>	31
Tabel 3.2: <i>Tinjauan dari Proyek / Persoalan Sejenis Board Game Bertema Indonesia</i>	32
Tabel 3.3: <i>Tabel SWOT</i>	36
Tabel 4.11.1: <i>Budgeting Board Game Sederhana</i>	69
Tabel 4.11.2: <i>Budgeting Board Game Koleksi</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: <i>Skema Perancangan</i>	5
Gambar 3.1: <i>Foto Bapak Ki Ledjar Soebroto dan Penulis</i>	20
Gambar 3.2: <i>Logo Animart dan Kummara</i>	20
Gambar 3.3: <i>Board Game Java</i>	33
Gambar 3.4: <i>Board Game Indonesia</i>	34
Gambar 3.5: <i>Board Game Bali</i>	34
Gambar 3.6: <i>Board Game Sumatra</i>	35
Gambar 4.1: <i>Logo Kancil Sang Pamong</i>	46
Gambar 4.2: <i>Tekstur Logomark dan Logotype</i>	47
Gambar 4.3: <i>Pengaplikasian Logo Board Game Kancil Sang Pamong</i>	47
Gambar 4.4: <i>Karakter Kancil</i>	49
Gambar 4.5: <i>Karakter Buaya</i>	49
Gambar 4.6: <i>Karakter Singa</i>	50
Gambar 4.7: <i>Karakter Anjing</i>	51
Gambar 4.8: <i>Karakter Monyet</i>	51
Gambar 4.9: <i>Karakter Berang-berang</i>	52
Gambar 4.10: <i>Karakter Pak Tani</i>	53
Gambar 4.11: <i>Karakter Gajah</i>	53
Gambar 4.12: <i>Karakter Buto Hijau</i>	54
Gambar 4.13: <i>Box Board Game Kancil Sang Pamong</i>	56
Gambar 4.14: <i>Board Game Kancil Sang Pamong</i>	57
Gambar 4.15: <i>Pion Kancil</i>	58
Gambar 4.16: <i>Pion Rintangan</i>	58
Gambar 4.17: <i>Kartu Spesial</i>	59
Gambar 4.18: <i>Kartu Akal</i>	60

Gambar 4.19: <i>Kartu Perbuatan Baik</i>	61
Gambar 4.20: <i>Kartu Perbuatan Jahat</i>	62
Gambar 4.21: <i>Ketimun</i>	62
Gambar 4.22: <i>Gudang Penyimpanan Ketimun</i>	63
Gambar 4.23: <i>Poster</i>	63
Gambar 4.24: <i>Flyer</i>	64
Gambar 4.25: <i>X-Banner</i>	64
Gambar 4.26: <i>T-Shirt</i>	65
Gambar 4.27: <i>Pin</i>	65
Gambar 4.28: <i>Gantungan Kunci Rubic</i>	65
Gambar 4.29: <i>Gantungan Kunci</i>	66
Gambar 4.30: <i>Memo</i>	66
Gambar 4.31: <i>Pulpen</i>	67
Gambar 4.32: <i>Buku Tulis</i>	67
Gambar 4.33: <i>Stiker</i>	68
Gambar 4.34: <i>Iklan Majalah</i>	68

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1: <i>Pengetahuan Responden Mengenai Wayang Kancil</i>	26
Diagram 3.2: <i>Sumber Responden Mengenai Wayang Kancil</i>	27
Diagram 3.3: <i>Pengetahuan Responden Mengenai Cerita Rakyat Kancil</i>	27
Diagram 3.4: <i>Jumlah Responden yang Mengetahui Berbagai Cerita Rakyat Kancil</i>	28
Diagram 3.5: <i>Sumber Responden Mengenai Cerita Rakyat Kancil</i>	28
Diagram 3.6: <i>Pengetahuan Responden Cerita Rakyat Kancil Memberi Pesan Moral</i> ...	29
Diagram 3.7: <i>Keinginan Responden Dalam Bermain Secara Soaial atau Individual</i>	29
Diagram 3.8: <i>Minat Responden Terhadap Board Game</i>	30
Diagram 3.5: <i>Gaya Gambar yang Disukai Oleh Responden</i>	31