

## DAFTAR ISI

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                            | i   |
| PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN .....    | ii  |
| PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....       | iii |
| KATA PENGANTAR .....                               | iv  |
| DAFTAR ISI.....                                    | vi  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                | ix  |
| DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM.....                      | x   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                            | 1   |
| 1.1 LATAR BELAKANG.....                            | 1   |
| 1.2 PERMASALAHAN DAN RUANG LINGKUP .....           | 3   |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah.....                    | 3   |
| 1.2.2 Rumusan Masalah.....                         | 3   |
| 1.2.3 Ruang lingkup.....                           | 3   |
| 1.3 TUJUAN PERANCANGAN .....                       | 3   |
| 1.4 SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....        | 3   |
| 1.5 SKEMA PERENCANAAN .....                        | 5   |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                        | 5   |
| 2.1 <i>BOARD GAME</i> .....                        | 5   |
| 2.1.1 Sejarah <i>Board game</i> .....              | 6   |
| 2.1.2 Tipe Permainan.....                          | 6   |
| 2.2 PENGERTIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....       | 7   |
| 2.2.1 Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual ..... | 8   |
| 2.3 WARNA.....                                     | 8   |
| 2.4 TIPOGRAFI .....                                | 12  |
| 2.5 ILUSTRASI.....                                 | 12  |
| 2.6 TINJAUAN TENTANG ANAK.....                     | 13  |
| 2.6.1 Proses Perkembangan .....                    | 13  |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 2.7 PENGERTIAN WISATA <i>HERITAGE</i> .....      | 14 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....           | 16 |
| 3.1 DATA DAN FAKTA.....                          | 16 |
| 3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait .....      | 16 |
| 3.1.2 Tinjauan Karya Sejenis .....               | 17 |
| 3.2 DATA <i>BOARD GAME</i> .....                 | 18 |
| 3.1.1 <i>Family Game</i> .....                   | 19 |
| 3.1.2 <i>Strategy Game</i> .....                 | 19 |
| 3.1.3 <i>War Game</i> .....                      | 19 |
| 3.1.4 <i>Kid Game</i> .....                      | 19 |
| 3.1.5 <i>Card Game</i> .....                     | 19 |
| 3.1.6 <i>Expansion</i> .....                     | 20 |
| 3.2 METODE PENGUMPULAN DATA .....                | 20 |
| 3.2.1 Wawancara Narasumber .....                 | 20 |
| 3.2.3 kuesioner.....                             | 21 |
| 3.3 SEGMENTASI, TARGETTING DAN POSITIONING ..... | 27 |
| 3.3.1 Segmentasi.....                            | 27 |
| 3.3.2 Targetting.....                            | 28 |
| 3.3.3 Positioning .....                          | 28 |
| 3.4 SWOT.....                                    | 28 |
| BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....                    | 30 |
| 4.1 KONSEP KOMUNIKASI.....                       | 30 |
| 4.2 KONSEP KREATIF.....                          | 30 |
| 4.2.1 Gaya Gambar .....                          | 31 |
| 4.2.2 Tipografi .....                            | 31 |
| 4.2.3 Konsep Permainan .....                     | 32 |
| 4.2.4 Konsep Bahasa.....                         | 34 |
| 4.3 KONSEP MEDIA .....                           | 34 |

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.4 HASIL KARYA .....                                                   | 35 |
| 4.4.1 Konsep Nama dan Logo <i>Board game</i> .....                      | 35 |
| 4.4.2 Papan Permainan .....                                             | 36 |
| 4.4.3 Kartu .....                                                       | 38 |
| 4.4.4 Token .....                                                       | 40 |
| 4.4.5 Dadu.....                                                         | 40 |
| 4.4.6 Box <i>Board game</i> .....                                       | 41 |
| 4.4.7 Panduan Permainan .....                                           | 42 |
| 4.4.8 Budgeting Biaya Desain, Biaya Produksi, dan Target Penjualan..... | 43 |
| BAB V PENUTUP.....                                                      | 43 |
| 5.1 KESIMPULAN .....                                                    | 43 |
| 5.2 SARAN PENULIS .....                                                 | 43 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                    | 44 |
| UCAPAN TERIMA KASIH.....                                                | 45 |
| DATA PENULIS .....                                                      | 46 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1.1 <i>Board game</i> Halma & Cludeo.....                         | 5  |
| Gambar 2.1.2 <i>Board game tic-tac-toe dan Dugeons &amp; Dragons</i> ..... | 6  |
| Gambar 2.3.1 Warna Merah.....                                              | 9  |
| Gambar 2.3.2 Warna Hijau .....                                             | 9  |
| Gambar 2.3.3 Warna Biru .....                                              | 9  |
| Gambar 2.3.4 Warna Kuning .....                                            | 10 |
| Gambar 2.3.5 Warna Ungu .....                                              | 10 |
| Gambar 2.3.6 Warna Coklat .....                                            | 10 |
| Gambar 2.3.7 Warna Oranye .....                                            | 11 |
| Gambar 2.3.8 Warna Merah Muda .....                                        | 11 |
| Gambar 2.3.9 Warna Putih.....                                              | 11 |
| Gambar 2.3.10 Warna Hitam .....                                            | 12 |
| Gambar 3.1.1.1 Logo Kummara .....                                          | 16 |
| Gambar 3.1.2.1 Punakawan <i>board game</i> .....                           | 17 |
| Gambar 3.1.2.2 Punakawan <i>board game</i> .....                           | 18 |
| Gambar 4.2.1.1 Gaya gambar .....                                           | 31 |
| Gambar 4.2.2.1 Tipografi Eras Bold ITC dan Eras Demi ITC.....              | 32 |
| Gambar 4.4.1.1 Logo <i>Board game</i> Quest & Adventure .....              | 35 |
| Gambar 4.4.2.1 Papan Permainan.....                                        | 37 |
| Gambar 4.4.3.1 <i>Action card</i> .....                                    | 38 |
| Gambar 4.4.3.2 <i>Mission card</i> .....                                   | 39 |
| Gambar 4.4.4.1 Token .....                                                 | 40 |
| Gambar 4.4.5.1 Dadu Enam Sisi.....                                         | 41 |
| Gambar 4.4.6.1 Box <i>Board game</i> Quest & Adventure .....               | 41 |
| Gambar 4.4.7.1 Panduan Permainan.....                                      | 42 |

## DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM

|                                                                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Bagan 1.1 skema perancangan.....                                                                                               | 5  |
| Bagan 4.4.8.1 Rincian biaya jasa desain.....                                                                                   | 43 |
| Bagan 4.4.8.2 Rincian biaya produksi .....                                                                                     | 43 |
| Diagram 3.1 responden berdasarkan gender.....                                                                                  | 21 |
| Diagram 3.2 minat responden terhadap wisata <i>heritage</i> .....                                                              | 22 |
| Diagram 3.3 media responden untuk mengetahui tentang wisata <i>heritage</i> .....                                              | 23 |
| Diagram 3.4 Pengetahuan responden mengenai <i>board game</i> .....                                                             | 24 |
| Diagram 3.5 keinginan responden untuk mencoba hal baru mengenai <i>board game</i> yang bertemakan wisata <i>heritage</i> ..... | 25 |
| Diagram 3.6 penggunaan bahasa dalam <i>board game</i> .....                                                                    | 26 |
| Diagram 3.7 keinginan responden dalam bermain .....                                                                            | 27 |