

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Teori Olah Raga	5
2.1.2 Hiking	5
2.1.3 Teori Game	6
2.1.4 Teori Board Game	6
2.1.5 Teori Komunikasi	8
2.1.6 Teori Psikologi remaja	9
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan fakta	12
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	12
3.1.2 Fenomena yang Terjadi	14
3.1.3 Wawancara	13
3.1.4 Angket	16
3.1.4 Data & Fakta Hasil Observasi	19
3.1.5 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	24
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	28
3.2.1 Analisis Media Berdasarkan SWOT	28
3.2.2 Segmentasi Pasar	29

3.2.3 Targetting	30
3.2.4 Positioning	30
<b>BAB IV PEMECAHAN MASALAH</b>	
4.1 Konsep Komunikasi	31
4.2 Konsep Kreatif	32
4.2.1 Konsep Permainan	33
4.3 Konsep Media	36
4.3.1 Media Promosi	36
4.4 Hasil Karya	39
4.4.1 Papan Permainan	40
4.4.2 Bidak	41
4.4.3 Kartu	42
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR ISTILAH</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR ISTILAH

Board	: Papan (papan permainan)
Board Game	: Permainan yang menggunakan papan permainan
Game	: Permainan
Gameplay	: Istilah penggambaran aspek desain interaktif suatu game
Hiking	: suatu perjalanan memutar untuk mencapai jarak terpendek
Sport	: Olah Raga
Card Game	: Permainan yang menggunakan hanya kartu untuk bermain