

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Permasalahan.....	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.4 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Game.....	6
2.2 Game Design.....	6
2.2.1 Proses Perancangan Game.....	6
2.2.2 Klasifikasi Game berdasarkan Pemain.....	8
2.2.3 Unsur di Dalam Game.....	10
2.3 Board Game.....	11
2.3.1 Fungsi Board Game.....	11
2.3.2 Komponen pada Board Game.....	12

2.3.3	Kategori Board Game.....	13
2.4	Teori Komunikasi.....	14
2.5	Teori Psikologi.....	15
2.5.1	Tahap Operasional Konkrit.....	16
2.5.2	Demografis dan Psikografis Pemain Game.....	17
2.6	Konsep Berkebun.....	18
2.6.1	Berkebun Untuk Anak.....	19

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	20
3.1.1	Perusahaan atau Lembaga Terkait.....	20
3.1.2	Angket.....	24
3.1.3	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	31
3.2	Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan data dan Fakta...33	
3.2.1	Analisis SWOT.....	33
3.2.2	Segmentasi Pasar.....	34
3.2.3	Target Pasar.....	35
3.2.4	Positioning.....	35

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi.....	36
4.2	Konsep Kreatif.....	37
4.2.1	Konsep Permainan.....	38
4.2.2	Konsep Pengembangan.....	38
4.3	Konsep Media.....	39
4.3.1	Media Promosi.....	40
4.4	Hasil Karya.....	41

4.4.1	Logo.....	41
4.4.2	Bidak.....	42
4.4.3	Papan Permainan.....	43
4.4.4	Papan Pemain.....	45
4.4.5	Kartu.....	46
4.4.6	Komponen Lain.....	50
4.4.7	Buku Panduan	51
4.4.8	Kemasan.....	58
4.4.9	Hasil Uji Coba.....	60
4.4.10	Media Promosi.....	61
4.4.11	Perhitungan Biaya Produksi.....	64

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA.....	xii
---------------------	-----

DAFTAR ISTILAH.....	xiv
---------------------	-----

LAMPIRAN.....	xv
---------------	----

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN SIDANG TUGAS AKHIR	xvi
---	-----

UCAPAN TERIMA KASIH.....	xvii
--------------------------	------

DATA PENULIS.....	xviii
-------------------	-------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall.....	7
Gambar 2.2 Iteratif.....	7
Gambar 2.3 Iteratif.....	8
Gambar 3.1 Logo Toko Trubus.....	20
Gambar 3.2 Logo Indonesia Berkebun	21
Gambar 3.3 Diagram Hasil Angket.....	21
Gambar 3.4 Diagram Hasil Angket.....	24
Gambar 3.5 Diagram Hasil Angket.....	24
Gambar 3.6 Diagram Hasil Angket.....	25
Gambar 3.7 Diagram Hasil Angket.....	25
Gambar 3.8 Diagram Hasil Angket.....	25
Gambar 3.9 Diagram Hasil Angket.....	26
Gambar 3.10 Diagram Hasil Angket.....	26
Gambar 3.11 Diagram Hasil Angket.....	26
Gambar 3.12 Diagram Hasil Angket.....	27
Gambar 3.13 Diagram Hasil Angket.....	27
Gambar 3.14 Diagram Hasil Angket.....	27
Gambar 3.15 Diagram Hasil Angket.....	28
Gambar 3.16 Diagram Hasil Angket.....	28
Gambar 3.17 Diagram Hasil Angket.....	29
Gambar 3.18 Contoh Ilustrasi	29
Gambar 3.19 Diagram Hasil Angket.....	30
Gambar 3.20 Card Game Bohnanza.....	31
Gambar 3.21 Board Game Agricola.....	32

Gambar 4.1 Logo Board Game GROW.....	41
Gambar 4.2 Bidak Langkah Pemain	42
Gambar 4.3 Bidak Pemain	43
Gambar 4.4 Papan Permainan Utama	44
Gambar 4.5 Papan Pemain	45
Gambar 4.6 Deskripsi Kartu Tanaman.....	46
Gambar 4.7 Simbol Jenis Tanaman	46
Gambar 4.8 Kartu Tanaman.....	47
Gambar 4.9 Kartu Event	48
Gambar 4.10 Kartu Peralatan.....	49
Gambar 4.11 Kartu Pemain Pertama dan Kartu Keterangan Poin.....	49
Gambar 4.12 Token Fase Pertumbuhan.....	50
Gambar 4.13 Token Air dan Pupuk, Ulat dan Dau Kering.....	50
Gambar 4.14 Buku Panduan 1	52
Gambar 4.15 Buku Panduan 2	53
Gambar 4.16 Buku Panduan 3	54
Gambar 4.17 Buku Panduan 4	55
Gambar 4.18 Buku Panduan 5	56
Gambar 4.19 Buku Panduan 6	57
Gambar 4.20 Kemasan Board Game.....	58
Gambar 4.21 Kemasan Terbuka Board Game	59
Gambar 4.22 Keterangan Board Game	60
Gambar 4.23 Brosur dan Iklan Majalah.....	61
Gambar 4.24 Poster dan X-Banner	62
Gambar 4.25 Sticker dan Pin	63