

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN UMUM	6
2.1 Tinjau Pustaka	6
2.2 <i>Formula 1</i>	7
2.2.1 Sejarah Formula 1.....	8
2.2.2 Perkembangan Formula 1	8
2.2.3 <i>Tokoh-tokoh penting dan perubahan signifikan dalam sejarah F1 ..</i>	<i>9</i>
2.2.4 Perubahan Signifikan	10
2.3 Board Game.....	11
2.4 Kesimpulan Teori.....	15
2.5 Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	16
3.1 Rancangan Penelitian.....	16
3.2 Jenis Penelitian	16

3.2.1	Observasi.....	16
3.2.2	Wawancara.....	17
3.2.3	Analisa Pesaing.....	19
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis	22
3.4	Pemecahan Masalah.....	22
BAB IV STRATEGI KREATIF		23
4.1	Strategi Komunikasi.....	23
4.2	Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	23
4.3	Proses Tahapan Perancangan <i>Board Game</i> Kuda Tomprok	25
4.3.1	<i>Moodboard</i>	25
4.3.2	Konsep Perancangan	26
4.3.3	<i>Color Pallete</i>	27
4.3.4	<i>Font</i>	28
4.3.5	Logo.....	28
4.3.6	<i>Sketch</i>	29
4.4	Desain <i>Board Game</i>	30
4.4.1	Aturan Permainan.....	30
4.4.2	Komponen <i>Board Game</i>	31
4.4.3	Konsep Visual.....	32
4.4.4	Mekanisme Penyimpanan Komponen.....	34
4.4.5	Konsep Media Pendukung	35
4.5	Final Art.....	39
BAB V PENUTUP		43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran	43
DAFTAR PUSTAKA		44
Lampiran		47