

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN UMUM	7
2.1 Data Jurnal.....	7
2.2 Data Buku.....	7
2.3 Remaja Gen Z dan Tantangan Komunikasi di Era Digital	8
2.4 Boardgame sebagai Media Interaktif Membangun Komunikasi.....	9
2.5 Dungeons & Dragons: Sejarah dan Konsep	13
2.5.1 Sejarah D&D	13
2.6 Pengembangan Dunia (Worldbuilding).....	14
2.7 Mekanika Permainan D&D	16
2.8 Potensi Edukatif Boardgame seperti D&D.....	18
2.9 Desain Visual D&D: Identitas yang Kuat	20

2.9.1	Warna	24
2.9.2	Tipografi.....	24
2.9.3	Element Visual Lainnya	25
2.10	Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		28
3.1	Rancangan Penelitian	28
3.1.1	Jenis Penelitian.....	28
3.1.2	Teknik Pengumpulan Data	29
3.1.3	Teknik Analisa Data	29
3.2	Hasil Pengumpulan Data	30
3.2.1	Hasil Observasi	30
3.2.2	Studi Literatur pada Buku Panduan D&D	40
3.2.3	Hasil Wawancara.....	41
3.2.4	Analisa Pada Boardgame yang Sudah Ada	44
3.2.5	Studi Proses Penciptaan Aset	52
3.2.6	Hasil Analisa Pengumpulan Data.....	53
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis	53
BAB IV STRATEGI KREATIF.....		54
4.1	Strategi Komunikasi	54
4.2	Konsep Perancangan	54
4.3	Analisa Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	56
4.4	Analisa SWOT	57
4.5	Aturan Permainan.....	57
4.6	Proses Perancangan Boardgame D&D “Eiderial: Durjana di Balik Badai” 59	
4.6.1	Sketsa	62
4.6.2	<i>Art Style</i>	64
4.6.3	Font	65
4.6.4	Penggunaan Aset	66
4.6.5	Color Pallete.....	66
4.6.6	Komponen Permainan.....	68

BAB V PENUTUP.....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	103
LAMPIRAN A	104
LAMPIRAN B	113

