

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN UMUM.....	6
2.1 Kuda Tomprok dan Permainan Tradisional	6
2.1.1 Esensi Permainan Kuda Tomprok.....	7
2.1.2 Bahaya dari Permainan Kuda Tomprok.....	8
2.2 <i>Board Game</i>	8
2.2.1 Esensi <i>Board Game</i>	10
2.2.2 Aturan Bermain <i>Board Game</i>	12
2.2.3 <i>Game Mechanic. Game Story, Gameplay</i>	13
2.2.4 Keberuntungan dalam permainan	13
2.2.5 Kompetisi	14
2.3 Desain Grafis untuk Permainan.....	14
2.4 Kesimpulan Teori	18

2.5	Kerangka Berpikir	18
BAB III METODOLOGI DESAIN		20
3.1	Sistematika Perancangan	20
3.2	Metode Pencarian Data Penelitian.....	21
3.2.1	Observasi.....	21
3.2.2	Wawancara.....	22
3.2.3	Analisa Pesaing	28
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis	29
3.4	Pemecahan Masalah	30
BAB IV STRATEGI KREATIF		31
4.1	Strategi Komunikasi	31
4.2	Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	31
4.2.1	Persona	32
4.3	Mitra Publikasi & Produksi.....	33
4.4	Proses Tahapan Perancangan <i>Board Game</i> Kuda Tomprok	34
4.4.1	<i>Moodboard</i>	34
4.4.2	Konsep Perancangan	34
4.4.3	<i>Color Pallette</i>	36
4.4.4	<i>Font</i>	37
4.4.5	Logo	38
4.4.6	<i>Sketch</i>	38
4.5	<i>Prototype Design</i>	39
4.5.1	Prototipe Pertama.....	39
4.5.2	Prototipe Kedua.....	40
4.5.3	Prototipe Ketiga	41
4.5.4	Prototipe Keempat.....	43
4.6	Desain <i>Board Game</i>	43
4.6.1	Aturan Permainan.....	43
4.6.2	Komponen <i>Board Game</i>	44
4.6.3	Konsep Visual	46
4.6.4	Mekanisme Penyimpanan Komponen.....	54

4.6.5	Konsep Media Pendukung	55
4.7	Final Art	61
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....		75
Lampiran		78

