

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah,.....	7
C. Rumusan Masalah,.....	8
D. Batasan Ruang Lingkup dan Perancangan.....	8
E. Tujuan Perancangan.....	8
F. Metode Perancangan	8
G. Manfaat Perancangan.....	11
1. Bagi Eco Spirit Center Puspanita.....	11

2.	Bagi Penulis	12
3.	Bagi Masyarakat	12
H.	Keterbatasan Perancangan	12
I.	Sistematika Penulisan.....	13
BAB II TINJAUAN DATA.....		15
A.	Tinjauan Umum.....	15
1.	Ilustrasi	15
2.	Character Design.....	16
3.	Teori Warna	18
4.	Teori Tipografi.....	20
5.	Teori Layout	20
B.	Tinjauan Khusus	21
1.	Lingkungan Hidup	21
2.	Board game	22
3.	Sejarah Board game	23
4.	Manfaat Board game	24
5.	Unsur-unsur <i>Board game</i>	25
6.	Peranan Permainan <i>Board Game</i> dalam Sistem Edukasi	27
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		28
A.	Data Lapangan.....	28

1.	Data Perusahaan.....	28
2.	Produk/ Layanan/ Gagasan	30
B.	Analisis SWOT.....	30
1.	Analisis SWOT	30
2.	Kesimpulan SWOT	31
C.	Analisis Khalayak Sasaran.....	33
1.	Geografis	33
2.	Demografis	33
3.	Psikografi.....	34
4.	Behavioral.....	34
5.	Kesimpulan Analisis Khalayak Sasaran.....	34
D.	Analisis Persaingan dan Pesaing	35
1.	Ecofunopoly.....	35
2.	Aquatico.....	37
E.	Laporan Hasil Data Lainnya	38
1.	Hasil Wawancara	38
2.	Client Brief	40
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		42
A.	Fakta-fakta Kunci	42
B.	Tujuan Perancangan.....	42

C.	Insight dan Metode Penggagasan	42
1.	<i>Insight</i>	42
2.	Metode Penggagasan.....	43
D.	Strategi dan Konsep Kreatif	51
1.	Strategi Kreatif.....	51
2.	Konsep kreatif.....	51
3.	Gaya Eksekusi Kreatif.....	52
E.	Keputusan Kreatif.....	54
1.	Keputusan Fisik <i>Board game</i>	54
2.	Keputusan Verbal.....	55
3.	Keputusan Visual	55
BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL		59
A.	Sketsa Kecil.....	59
B.	Sketsa Kasar	60
C.	Komprehensif	66
1.	Media Utama.....	66
2.	Media Pendukung.....	85
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		94
A.	Kesimpulan.....	94
B.	Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Perancangan.....	9
(sumber : Landa, R., 2013).....	9
Gambar 2.1 “Aquatico” board game.....	16
(sumber : Google).....	16
Gambar 3.1 Logo ESC Puspanita.....	28
(Sumber : ECS Puspanita).....	28
Gambar 3.2 Ecofunopoly.....	36
(Sumber : Google).....	36
Gambar 3.3 Aquatico.....	38
(Sumber : Google).....	38
Gambar 4.1 Logo Earthplan.....	56
(Sumber : Data Pribadi).....	56
Gambar 5.1 Sketsa Kecil.....	59
(Sumber: Data Pribadi).....	59
Gambar 5.2 Karakter Matahari.....	61
(Sumber: Data Pribadi).....	61
Gambar 5.3 Karakter Air.....	62
(Sumber: Data Pribadi).....	62

Gambar 5.4 Karakter Udara	63
(Sumber: Data Pribadi)	63
Gambar 5.5 Karakter Tanah	64
(Sumber: Data Pribadi)	64
Gambar 5.6 Board Game.....	65
(Sumber: Data Pribadi)	65
Gambar 5.7 Logo Board Game	66
(Sumber: Data Pribadi)	66
Gambar 5.8 Karakter Air.....	68
Gambar 5.9 Karakter Tanah	69
Gambar 5.10 Karakter Udara	70
Gambar 5.11 Karakter Matahari.....	71
Gambar 5.12 Kartu Karakter.....	72
Gambar 5.13 Papan Board Game	73
Gambar 5.14 Mockup Board Game.....	74
Gambar 5.15 Kartu Kesempatan	77
Gambar 5.16 bagian belakang Kartu Kesempatan	78
Gambar 5.16 Kartu Pertanyaan	81
Gambar 5.17 bagian belakang Kartu Pertanyaan	82
Gambar 5.18 Packaging Board Game.....	83

Gambar 5.19 Buku Panduan Board Game	83
Gambar 5.20 Mockup Buku Panduan Board Game	84
Gambar 5.21 Tote Bag	86
Gambar 5.22 Mug	87
Gambar 5.23 Paper Cup	88
Gambar 5.24 Payung	89
Gambar 5.25 Pin	90
Gambar 5.26 T-Shirt	91
Gambar 5.27 T-Shirt	92
Gambar 5.28 Botol Minum	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Protokol Wawancara	98
--	-----------