

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Rumusan masalah:	4
D. Batas dan ruang lingkup perancangan:	4
E. Tujuan Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
a. Identifikasi masalah	5
b. Pengumpulan Data	5
c. Analisis Data	6
d. Konsep / Ideasi	6
e. Perancangan Media	6
G. Sistematika Penulisan	7

BAB II PERSPEKTIF TEORI.....	9
A. Tinjauan Umum	9
1. Storytelling	9
2. Interactive Storytelling	9
3. Game Edukasi	11
4. Trading Card Game	11
B. Tinjauan Khusus.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	18
A. Data lapangan	18
B. Analisis SWOT	19
C. Analisis khalayak sasaran	21
D. Laporan Hasil Data Lainnya	23
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	31
A. Fakta-Fakta Kunci (Key Facts)	31
B. Tujuan perancangan Trading Card Game bertema Cerita Rakyat Indonesia.....	31
C. Konsep kreatif	32
D. Pra produksi	35
E. Produksi	43
a. Aplikasi	43

b. Format.....	44
c. Nama dan Logo Trading Card Game	44
d. Warna.....	45
e. Tipografi	45
f. Ilustrasi	46
g. Layout Kartu	48
F. Pasca Produksi	49
1. Prototipe	49
2. Biaya Produksi	50
BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL.....	51
A. Hasil Rancangan	51
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
Daftar Pustaka	73
Lampiran.....	75