

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Batas dan Ruang Lingkup Perancangan.....	6
E. Tujuan Perancangan.....	7
F. Metode Perancangan dan Pengumpulan Data	8
1. Metode Perancangan	8
a. Emphatize	8
b. Define.....	9
c. Ideate	9
d. Prototype.....	10
e. Test.....	10
2. Metode Pengumpulan Data	10
a. Metode Kuesioner	10
b. Metode Studi Pustaka	11
c. Metode Observasi	11
d. Metode Wawancara	11
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II : PERSPEKTIF TEORI.....	13
A. Tinjauan Umum.....	13
1. Teori Ilustrasi	13
2. Teori Layout.....	16
3. Teori Warna.....	19

4. Teori Permainan	21
B. Tinjauan Khusus	23
1. Permainan Kartu atau <i>Card Game</i>	23
2. Teori Folklor.....	27
3. Cerita Rakyat Nusantara	29
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	 33
A. Data Lapangan Organisasi / Perusahaan	33
B. Analisis SWOT	35
C. Analisis Khalayak Sasaran.....	36
D. Laporan Hasil Data Lainnya	37
a. Laporan Hasil Kuesioner mengenai Cerita Rakyat Nusantara... 37	
b. Laporan Hasil Kuesioner mengenai Bermain Tabletop Game... 37	
c. Hasil Observasi	53
d. Hasil Wawancara.....	54
 BAB IV : KONSEP PERANCANGAN.....	 59
A. Fakta-Fakta Kunci (<i>Key Facts</i>).....	59
B. Tujuan Perancangan.....	59
C. <i>Insight</i> dan Metode Penggagasan.....	60
D. Strategi dan Konsep Kreatif	62
E. Keputusan Kreatif.....	68
F. Biaya Perancangan dan Produksi	77
 BAB V : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL.....	 80
A. Hasil Rancangan.....	80
 BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN	 93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	93
 DAFTAR PUSTAKA.....	 94
 LAMPIRAN.....	 105