

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>                      | <b>ii</b>   |
| <b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>                          | <b>iii</b>  |
| <b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>                                | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>  | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>   | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>  | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>   | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>   | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>  | <b>2</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....  | 2           |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....  | 4           |
| 1.3. Rumusan Masalah .....   | 5           |
| 1.4. Tujuan Perancangan .....  | 5           |
| 1.5. Manfaat Perancangan .....   | 5           |
| <b>BAB II TINJAUAN LITERATUR .....</b>   | <b>6</b>    |
| 2.1. Permainan Papan .....   | 6           |
| 2.2. Aspek Dasar Permainan Papan .....   | 6           |
| 2.3. Prinsip-prinsip Pendekatan Visual .....                                   | 7           |
| 2.3.1. Prinsip Dasar Desain .....  | 7           |
| 2.3.2. Prinsip Perancangan Logo .....  | 7           |
| 2.3.3. Tipografi .....   | 8           |
| 2.3.4. Ilustrasi .....   | 8           |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                                     | <b>9</b>    |
| 3.1. Tahapan Perancangan.....  | 9           |
| 3.2. Metode Pengumpulan & Analisis Data ( <i>Discover &amp; Define</i> ) ..... | 10          |
| 3.3. Metode Perancangan Visual ( <i>Develop</i> ).....                         | 11          |
| 3.4. Metode Produksi & Implementasi ( <i>Deliver</i> ).....                    | 12          |
| <b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>   | <b>13</b>   |
| 4.1. Data dan Analisis Data .....  | 13          |
| 4.1.1. Data Primer.....  | 13          |
| 4.1.2. Data Sekunder .....   | 24          |
| 4.2. Proses Perancangan .....  | 26          |
| 4.2.1. Pra-Proyek Akhir.....   | 26          |
| 4.2.2. Sidang Visual .....   | 36          |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| 4.2.3. Sidang Akhir.....          | 56         |
| 4.3. Hasil Akhir Perancangan..... | 98         |
| <b>BAB V KESIMPULAN.....</b>      | <b>101</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....              | 101        |
| 5.2. Rekomendasi.....             | 103        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>        | <b>104</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                   |            |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1. Permainan Kartu Linimasa.....                                       | 4  |
| Gambar 2.1. Aspek dasar permainan papan.....                                    | 7  |
| Gambar 3.1. <i>Double Diamonds</i> .....  | 9  |
| Gambar 4.1. Wawancara dengan pencipta permainan kartu Linimasa.....             | 17 |
| Gambar 4.2. <i>Usability Testing</i> .....                                      | 18 |
| Gambar 4.3. Komponen permainan kartu Linimasa. ....                             | 25 |
| Gambar 4.4. <i>Mindmapping</i> pra-proyek akhir.....                            | 26 |
| Gambar 4.5. <i>Moodboard</i> alternatif 1 pra-proyek akhir.....                 | 27 |
| Gambar 4.6. <i>Moodboard</i> alternatif 2.....                                  | 27 |
| Gambar 4.7. Logo, <i>color palette</i> , dan <i>typeface</i> alternatif 1.....  | 28 |
| Gambar 4.8. Gambaran desain <i>cover packaging</i> . ....                       | 28 |
| Gambar 4.9. Contoh desain Kartu Tokoh. ....                                     | 29 |
| Gambar 4.10. Contoh desain Kartu Peristiwa.....                                 | 29 |
| Gambar 4.11. Logo, <i>color palette</i> , dan <i>typeface</i> alternatif 1..... | 29 |
| Gambar 4.12. Gambaran desain <i>cover packaging</i> alternatif 1.....           | 30 |
| Gambar 4.13. Contoh desain Kartu Tokoh. ....                                    | 30 |
| Gambar 4.14. Contoh desain Kartu Peristiwa.....                                 | 30 |
| Gambar 4.15. Logo alternatif 1.....   | 31 |
| Gambar 4.16. Eksplorasi bentuk motif parang.....                                | 32 |
| Gambar 4.17. Logo alternatif 2. ....  | 33 |
| Gambar 4.18. <i>Mindmapping</i> sidang visual. ....                             | 36 |
| Gambar 4.19. <i>Moodboard</i> sidang visual.....                                | 37 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.20. Logo, <i>color palette</i> , dan <i>typeface</i> sidang visual. ....       | 38 |
| Gambar 4.21. Gambaran desain <i>cover packaging</i> . ....                              | 38 |
| Gambar 4.22. Desain Kartu Pemain. ....  | 39 |
| Gambar 4.23. Desain Kartu Juara. ....   | 39 |
| Gambar 4.24. Contoh desain Kartu Tokoh. ....  | 39 |
| Gambar 4.25. Contoh desain Kartu Peristiwa. ....  | 39 |
| Gambar 4.26. Logo, <i>color palette</i> , dan <i>typeface</i> sidang visual. ....       | 40 |
| Gambar 4.27. <i>Cover Packaging</i> ....  | 42 |
| Gambar 4.28. Kartu Pemain. ....   | 43 |
| Gambar 4.29. Kartu Juara ....   | 44 |
| Gambar 4.30. Contoh desain Kartu Tokoh. ....  | 45 |
| Gambar 4.31. <i>Mindmapping</i> sidang akhir. ....                                      | 56 |
| Gambar 4.32. <i>Moodboard</i> sidang akhir. ....  | 57 |
| Gambar 4.33. Logo, <i>color palette</i> , dan <i>typeface</i> sidang akhir. ....        | 58 |
| Gambar 4.34. <i>Packaging</i> . ....  | 59 |
| Gambar 4.35. Kartu Pemain. ....   | 59 |
| Gambar 4.36. Kartu Juara. ....  | 60 |
| Gambar 4.37. Kartu Tokoh. ....  | 60 |
| Gambar 4.38. Kartu Peristiwa. ....  | 61 |
| Gambar 4.39. <i>Cover</i> , <i>cover</i> belakang, dan beberapa isi buku petunjuk. .... | 62 |
| Gambar 4.40. Logo, <i>color palette</i> , dan <i>typeface</i> sidang akhir. ....        | 62 |
| Gambar 4.41. Logo Linimasa. ....  | 63 |
| Gambar 4.42. <i>Typeface</i> Linimasa. ....   | 64 |
| Gambar 4.43. Perbandingan <i>x-height typeface</i> Lilita One dan Ligurino. ....        | 65 |

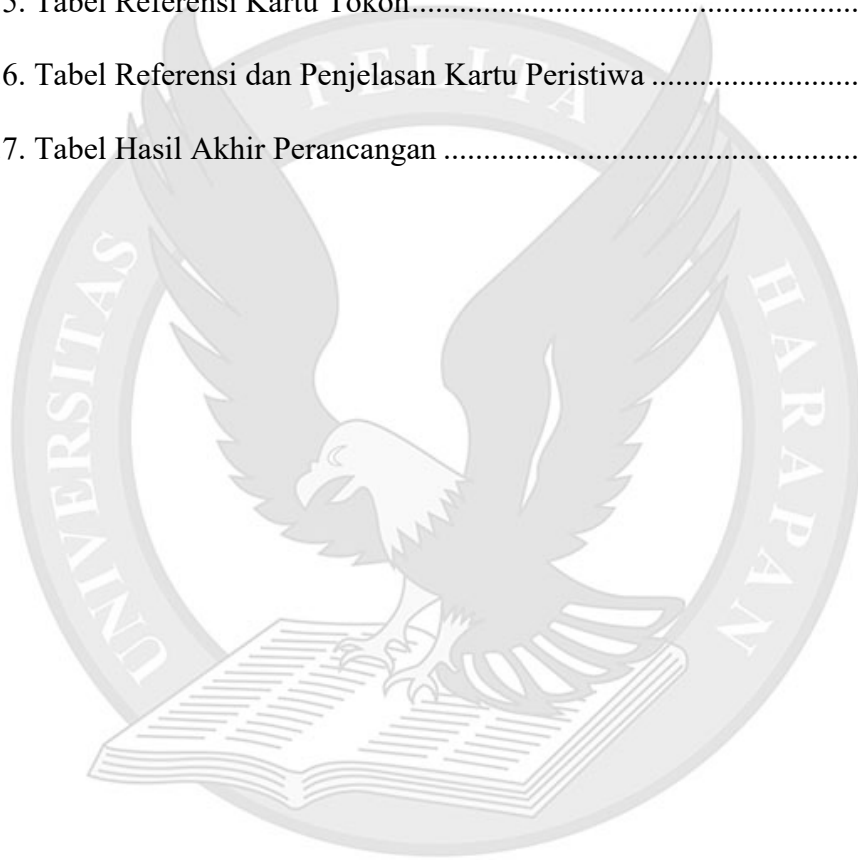
|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.44. <i>Mock up packaging</i> atas. ....                         | 65 |
| Gambar 4.45. <i>Packaging</i> atas sisi depan area tengah. ....          | 66 |
| Gambar 4.46. <i>Packaging</i> atas sisi depan area atas. ....            | 67 |
| Gambar 4.47. Informasi permainan pada <i>packaging</i> .....             | 67 |
| Gambar 4.48. Kelompok logo dan keterangan pencipta permainan. ....       | 68 |
| Gambar 4.49. Ilustrasi tokoh-tokoh pahlawan pada <i>packaging</i> . .... | 68 |
| Gambar 4.50. <i>Packaging</i> atas area bawah. ....                      | 69 |
| Gambar 4.51. <i>Packaging</i> atas sisi bawah. ....                      | 69 |
| Gambar 4.52. <i>Packaging</i> bawah. ....                                | 70 |
| Gambar 4.53. <i>Packaging</i> bawah sisi atas dan bawah. ....            | 71 |
| Gambar 4.54. <i>Packaging</i> bawah sisi kanan dan kiri. ....            | 71 |
| Gambar 4.55. Kartu Pemain. ....  | 71 |
| Gambar 4.56. Kartu Juara .....   | 73 |
| Gambar 4.57. Kartu Juara sisi A/tertutup. ....                           | 73 |
| Gambar 4.58. Kartu Juara sisi B/terbuka. ....                            | 74 |
| Gambar 4.59. Kartu Tokoh sisi A/tertutup dan B/terbuka. ....             | 75 |
| Gambar 4.60. Kartu Peristiwa sisi A/soal dan B/jawaban. ....             | 80 |
| Gambar 4.61. Sistem visual / ilustrasi pada Kartu Peristiwa .....        | 81 |
| Gambar 4.62. <i>Cover</i> dan <i>cover</i> belakang buku petunjuk. ....  | 89 |
| Gambar 4.63. Pengenalan permainan. ....                                  | 90 |
| Gambar 4.64. <i>Chapter opener</i> . ....                                | 90 |
| Gambar 4.65. Isi bagian cara bermain 1. ....                             | 91 |
| Gambar 4.66. Hierarki tulisan (a-c). ....                                | 91 |
| Gambar 4.67. Hierarki tulisan (d-i). ....                                | 92 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.68. Halaman tambahan berupa dialog .....                  | 93 |
| Gambar 4.69. Ukuran Kartu Juara, Kartu Tokoh, Kartu Peristiwa..... | 94 |
| Gambar 4.70. Ukuran Kartu Pemain.....                              | 95 |
| Gambar 4.71. Ukuran <i>Packaging</i> .....                         | 96 |
| Gambar 4.72. Ukuran Buku Petunjuk.....                             | 97 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4.1. Hasil Observasi <i>Usability Testing</i> .....       | 19 |
| Tabel 4.2. Hasil Analisis Artefak.....                          | 20 |
| Tabel 4.3. Tabel Perbandingan Kartu Tokoh.....                  | 45 |
| Tabel 4.4. Tabel Perbandingan Kartu Peristiwa.....              | 50 |
| Tabel 4.5. Tabel Referensi Kartu Tokoh.....                     | 76 |
| Tabel 4.6. Tabel Referensi dan Penjelasan Kartu Peristiwa ..... | 82 |
| Tabel 4.7. Tabel Hasil Akhir Perancangan .....                  | 98 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|            |                           |        |
|------------|---------------------------|--------|
| Lampiran A | Progres / Asistensi ..... | A1-A10 |
| Lampiran B | Bukti Bimbingan .....     | B1-B2  |

