

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Perancangan	8
1.5. Manfaat Perancangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1. Identitas Visual.....	10
2.2. <i>Board Game</i>	10
2.3. <i>Rung Tai Lin's Cross-cultural Product Design</i>	11
2.3.1. <i>Outer (Tangible) Level</i>	12
2.3.2. <i>Mid (Behavioral) Level</i>	13
2.3.3. <i>Inner (Intangible) Level</i>	13
2.4. Desain Karakter.....	13
2.4.1. <i>Demographic</i>	14
2.4.2. <i>Application</i>	14
2.4.3. <i>Silhouette & Shape</i>	14
2.4.4. <i>Colour</i>	16
2.4.5. <i>Poses & Gestures</i>	17
2.5. Desain Kemasan.....	18
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	20
3.1. Tahapan Perancangan.....	20
3.1.1. <i>Orientation</i>	21
3.1.2. <i>Analysis Data</i>	21
3.1.3. <i>Visual Concepts</i>	22
3.1.4. <i>Design Development</i>	22
3.1.5. <i>Implementation</i>	23
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	23

3.3. Analisis Data Entitas	24
3.3.1. Sinopsis dan Obyektif Permainan	24
3.3.2. Komponen Permainan	25
3.3.3. Panduan Bermain	32
3.4. Analisis Visual Entitas Serupa	36
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	39
4.1. <i>Creative Brief</i>	39
4.2. Strategi Kreatif	40
4.2.1. <i>Mindmapping</i>	40
4.2.2. Kata Kunci Visual	41
4.3. Ekplorasi Alternatif Konsep Visual	42
4.4. Konsep Visual Akhir	45
4.5. Desain Akhir	46
4.5.1. Elemen Visual	46
4.5.2. Desain Logo	49
4.5.3. Ikonografi	50
4.5.4. Desain Karakter	51
4.5.4.1. <i>Shaman</i>	52
4.5.4.2. <i>Bandit</i>	55
4.5.4.3. <i>Archer</i>	57
4.5.4.4. <i>Hunter</i>	58
4.5.4.5. <i>Infantry</i>	60
4.5.4.6. <i>Scout</i>	62
4.5.4.7. <i>Banker</i>	64
4.5.4.8. <i>Builder</i>	66
4.5.4.9. <i>White Mage</i>	68
4.5.4.10. <i>Dark Mage</i>	70
4.5.4.11. <i>Woodcarver</i>	72
4.5.4.12. <i>Collector</i>	74
4.5.5. Kartu Main Karakter	76
4.5.6. Komponen Wilayah Permainan	79
4.5.6.1. Komponen Wilayah Permainan Sisi Atas	79
4.5.6.2. Komponen Wilayah Permainan Sisi Bawah	81
4.5.7. Komponen Dadu Permainan	84
4.5.8. Komponen <i>Village</i> dan <i>Town</i> Permainan	85
4.5.9. Komponen Permainan Lainnya	87
4.5.10. Desain Kemasan	89
4.5.11. Papan Kerajaan Permainan	91
4.5.12. Buku Panduan Permainan	92
BAB V KESIMPULAN	95
5.1. Kesimpulan	95

5.2. Rekomendasi	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Komponen Uji Coba Virtual Papan Map Permainan dan Kartu <i>Board Game</i> ‘Antapura: Poerwakala’	4
Gambar 1.2. Tangkapan Layar Uji Coba Virtual <i>Board Game</i> ‘Antapura: Poerwakala’	6
Gambar 1.3. Komponen Uji Coba Virtual Kartu Karakter dan Papan Kerajaan Pemain <i>Board Game</i> ‘Antapura: Poerwakala’	7
Gambar 2.1. Tiga Aspek Fundamental <i>Board Game</i>	11
Gambar 2.2 Tiga Lapisan dan Tahapan Budaya beserta Fitur Perancangannya....	12
Gambar 2.2. Siluet Karakter.....	15
Gambar 2.3. Studi Relasi Siluet dengan Bentuk Karakter Eksisting	15
Gambar 2.4. Studi Skema Warna Karakter Berbeda-beda.....	16
Gambar 3.1. Bagan Metodologi Perancangan.....	20
Gambar 3.2. <i>Board Game</i> Berbasis <i>Intellectual Property</i>	37
Gambar 4.1. Pemilihan Kata Kunci dengan Metode <i>Mindmapping</i>	41
Gambar 4.2. Eksplorasi Desain Logo Kelompok Alternatif 1	43
Gambar 4.3. Eksplorasi Desain Karakter Kelompok Alternatif 1	43
Gambar 4.4. Eksplorasi Desain Logo Kelompok Alternatif 2	44
Gambar 4.5. Eksplorasi Desain Karakter Kelompok Alternatif 2	45
Gambar 4.6. <i>Moodboard</i> untuk Kata Kunci <i>Historic, Arcane, Conquest</i>	46
Gambar 4.7. Palet Warna Identitas Visual Permainan	47
Gambar 4.8. Set <i>Custom Display Type</i> ‘Tephertype’	48

Gambar 4.9. <i>Typeface</i> Sekunder ‘Belleza’	48
Gambar 4.10. Dasar Elemen Visual Pendukung.....	49
Gambar 4.11. Desain Logo Akhir Permainan.....	50
Gambar 4.12. Ikonografi Efek <i>Map</i> dan Efek <i>Resource</i> Permainan.....	50
Gambar 4.13. Ikonografi Angka, <i>Village</i> , <i>Town</i> , <i>Early Bonus</i> , <i>Player</i> Permainan	
51	
Gambar 4.14. Ilustrasi Desain Seluruh Karakter Permainan	52
Gambar 4.15. Desain Karakter <i>Shaman</i>	53
Gambar 4.16. Desain Karakter <i>Bandit</i>	55
Gambar 4.17. Desain Karakter <i>Archer</i>	58
Gambar 4.18. Desain Karakter <i>Hunter</i>	60
Gambar 4.19. Desain Karakter <i>Infantry</i>	62
Gambar 4.20. Desain Karakter <i>Scout</i>	64
Gambar 4.21. Desain Karakter <i>Banker</i>	66
Gambar 4.22. Desain Karakter <i>Builder</i>	68
Gambar 4.23. Desain Karakter <i>White Mage</i>	70
Gambar 4.24. Desain Karakter <i>Dark Mage</i>	72
Gambar 4.25. Desain Karakter <i>Woodcarver</i>	74
Gambar 4.26. Desain Karakter <i>Collector</i>	76
Gambar 4.27. Desain Sisi Depan Kartu Karakter	77
Gambar 4.28. Tampak Komponen Kartu Karakter dalam Permainan.....	77
Gambar 4.29. Desain Sisi Belakang Kartu Karakter.....	78
Gambar 4.30. Komponen Wilayah Map Permainan Tampak Atas.....	80

Gambar 4.31. Visual Wilayah <i>Kingdom</i> Pemain	80
Gambar 4.32. Komponen Wilayah Map Permainan Tampak Bawah.....	81
Gambar 4.33. Tampak Komponen Keempat Jenis Tiles dalam Permainan.....	82
Gambar 4.34. Visual Wilayah <i>The Anomaly</i> dengan 3 Jenis Efek.....	83
Gambar 4.35. Visual Wilayah <i>The Anomaly</i> dengan 3 Jangkauan Efek.....	83
Gambar 4.36. Komponen Dadu Penentu Pemain Pertama	84
Gambar 4.37. Ketiga Komponen Dadu <i>Resource</i> , <i>Player</i> , dan <i>Map</i> beserta Masing-masing Sisi Wilayah ‘The Anomaly’	85
Gambar 4.38. Tampak Komponen Dadu beserta Tiles ‘The Anomaly’ dalam Permainan	85
Gambar 4.39. Referensi Arsitektur Rumah Tradisional Khas Kampung dan Joglo	86
Gambar 4.40. Struktur Atap Rumah Khas Kampung dan Joglo dan Simplifikasi Bentuk Tampak Depan dan Samping.....	87
Gambar 4.41. Implementasi Bentuk pada Komponen <i>Village</i> dan <i>Town</i> Permainan beserta Tahapan <i>Upgrade Village</i> menjadi <i>Town</i>	87
Gambar 4.42. Tampak Komponen <i>Village</i> dan <i>Town</i> dalam Permainan.....	87
Gambar 4.43. Komponen <i>Gold Bar</i> untuk <i>Resource</i> Permainan.....	88
Gambar 4.44. Komponen Pion Pemain Permainan.....	89
Gambar 4.45. Kemasan Permainan.....	90
Gambar 4.46. Kontainer Dalam Kemasan Permainan	91
Gambar 4.47. Tampak Komponen Papan Kerajaan Pemain dalam Permainan.....	92
Gambar 4.48. Pembagian Kolom pada Buku Panduan Permainan	93

Gambar 4.49. Desain Buku Panduan Permainan94

Gambar 4.50. Tampak Akhir Buku Panduan dalam Permainan94



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jumlah Komponen Permainan	25
Tabel 4.1. <i>Creative Brief</i>	39
Tabel 4.2. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Shaman</i>	53
Tabel 4.3. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Shaman</i>	54
Tabel 4.4. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Bandit</i>	56
Tabel 4.5. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Bandit</i>	56
Tabel 4.6. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Archer</i>	57
Tabel 4.7. Pengembangan Gestur dan Bentuk Siluet Desain Karakter <i>Archer</i>	57
Tabel 4.8. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Hunter</i>	59
Tabel 4.9. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Hunter</i>	59
Tabel 4.10. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Infantry</i>	61
Tabel 4.11. Pengembangan Gestur dan Bentuk Siluet Desain Karakter <i>Infantry</i> ..	61
Tabel 4.12. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Scout</i>	62
Tabel 4.13. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Scout</i>	63

Tabel 4.14. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Banker</i>	64
Tabel 4.15. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Banker</i>	65
Tabel 4.16. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Builder</i>	67
Tabel 4.17. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Builder</i>	67
Tabel 4.18. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>White Mage</i>	68
Tabel 4.19. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>White Mage</i>	69
Tabel 4.20. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Dark Mage</i>	70
Tabel 4.21. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Dark Mage</i>	71
Tabel 4.22. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Woodcarver</i>	72
Tabel 4.23. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Woodcarver</i>	73
Tabel 4.24. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Atribut Desain Karakter <i>Collector</i>	74
Tabel 4.25. Pengembangan Gestur Desain Karakter <i>Collector</i>	75
Tabel 4.26. Model <i>Cross-cultutral Product Design</i> terhadap Referensi Obyek Budaya pada Komponen Pion Pemain.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Hasil Uji Coba Mekanisme Permainan	A1-A3
Lampiran B	Eksplorasi Alternatif Konsep Visual	B1-B16
Lampiran C	Lembar Monitoring Bimbingan.....	C1-C3

