

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Perancangan	7
1.5. Manfaat Perancangan	7
1.5.1. Terhadap Entitas.....	7
1.5.2. Terhadap Masyarakat	7
1.5.3. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual	8
BAB II TINJAUAN LITERATUR	9
2.1. Permainan Papan	9
2.2. Komponen Permainan Papan	9
2.3. Desain Grafis dalam Permainan Papan	10
2.3.1. <i>Iconography</i>	10
2.3.2. <i>Fonts</i>	11
2.3.3. Warna	13
2.3.4. <i>Mental Models</i>	14
2.3.5. <i>Card Layouts</i>	14
2.4. Prinsip Desain	15
2.4.1. <i>Format</i>	15
2.4.2. <i>Balance</i>	15
2.4.3. <i>Visual Hierarchy</i>	15
2.4.4. <i>Rhythm</i>	16
2.4.5. <i>Unity</i>	16
2.4.6. <i>Laws of Perceptual Organization</i>	16
2.5. Teori Warna	18
2.5.1. <i>Color Schemes</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1. Tahapan Perancangan.....	21
3.1.1. <i>Orientation</i>	22

3.1.2. <i>Analysis</i>	22
3.1.3. <i>Conceptual Design</i>	22
3.1.4. <i>Design Development</i>	23
3.1.5. <i>Implementation</i>	23
3.2. Metode Pengumpulan & Analisis Data.....	23
3.3. Metode Perancangan Visual.....	25
3.4. Metode Produksi & Implementasi	25
BAB IV PERANCANGAN	26
4.1. Data & Analisis Data.....	26
4.1.1. Komponen Permainan	26
4.1.2. Analisa <i>Form Content Context</i>	34
4.1.3. <i>Creative Brief</i>	37
4.1.4. Strategi Kreatif: Mind Mapping dan Keywords.....	37
4.2. Konsep Visual	38
4.2.1. Eksplorasi Alternatif Visual 1: Urban	39
4.2.2. Eksplorasi Alternatif Visual 2: Natural, Edukatif	40
4.3. Proses Perancangan	41
4.3.1. Pra-Proyek Akhir.....	41
4.3.1. Sidang Visual	49
4.3.2. Sidang Akhir.....	68
4.3.2.3. Papan Permainan	69
4.3.2.4. <i>Behavior Booklet</i>	70
4.3.2.5. Kartu <i>Go Green</i> dan <i>It's Warm</i>	70
4.3.2.6. Buku Panduan	72
4.3.2.7. Pion dan Token Permainan	73
4.3.2.8. Kemasan Papan Permainan	73
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	77
5.1. Simpulan	77
5.2. Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA	78

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Permainan Papan Ecofunopoly Emisi Karbon	2
Gambar 2.1. Aplikasi <i>Iconography</i> dengan warna.....	11
Gambar 2.2. Aplikasi <i>Iconography</i> dengan warna.....	13
Gambar 2.3. <i>Laws of Perceptual Organization</i>	17
Gambar 2.4. <i>Color Schemes</i>	19
Gambar 3.1. Diagram tahapan perancangan	21
Gambar 3.2. Pelaksanaan <i>Usability Testing</i>	24
Gambar 4.1. Komponen Papan Permainan	27
Gambar 4.2. Perbandingan ilustrasi vector antar komponen	28
Gambar 4.3. Komponen Kartu Perilaku.....	29
Gambar 4.4. Teks yang saling bertumpukkan.....	30
Gambar 4.5. Komponen Kartu Hijau (kiri) dan Kartu Panas (kanan).....	30
Gambar 4.6. Masalah <i>unity</i> dan <i>visual hierarchy</i> dalam komponen	31
Gambar 4.7. Komponen Bumi Berbicara.....	32
Gambar 4.8. Komponen Buku Panduan Permainan.....	33
Gambar 4.9. <i>Mind Map</i> dari pendekatan ‘Ecofunopoly’	38
Gambar 4.10. <i>Moodboard</i> kata kunci urban	39
Gambar 4.11. Referensi Kata Kunci Urban	40
Gambar 4.12. <i>Moodboard</i> kata kunci natural	40
Gambar 4.13. Referensi Kata Kunci Natural	41
Gambar 4.14. Eksplorasi logo.....	42

Gambar 4.15. Eksplorasi logo dengan pemenggalan kata	42
Gambar 4.16. Hasil Logo Alternatif 1	44
Gambar 4.17. Hasil Kartu Hijaukan dan Panas Alternatif 1	45
Gambar 4.18. Hasil Kartu Perilaku Alternatif 1	45
Gambar 4.19. Hasil Logo Alternatif 2	46
Gambar 4.20. Hasil Kartu Hijaukan dan Panas Alternatif 2	47
Gambar 4.21. Hasil Kartu Perilaku Alternatif 2	48
Gambar 4.22. Skema Warna Utama.....	49
Gambar 4.23. <i>Typeface</i> yang digunakan dalam proyek.....	49
Gambar 4.24. Logo Identitas Visual	50
Gambar 4.25. Hasil papan permainan	51
Gambar 4.26. Karakter dalam papan permainan.....	52
Gambar 4.27. Kotak <i>Recycle</i>	53
Gambar 4.28. Kotak <i>Waste</i>	53
Gambar 4.29. Kotak <i>Consumption</i>	54
Gambar 4.30. Kotak <i>Shopping</i>	55
Gambar 4.31. Kotak <i>Travelling</i>	55
Gambar 4.32. Kotak <i>Water</i>	56
Gambar 4.33. Kotak <i>Transportation</i>	56
Gambar 4.34. Kotak <i>Electricity</i>	57
Gambar 4.35. Kotak <i>Go Green</i> dan <i>Its Warm</i>	58
Gambar 4.36. Kotak <i>Get A Seed</i> dan <i>Planting Area</i>	58
Gambar 4.37. Empat kotak sudut papan permainan	59

Gambar 4.38. <i>Cover Behavior Booklet</i> dan isinya.....	60
Gambar 4.39. Kartu <i>Go Green!</i>	61
Gambar 4.40. Kartu <i>Its Warm!</i>	62
Gambar 4.41. Ikon <i>stopwatch</i>	63
Gambar 4.42. Visual teks <i>fun fact</i>	63
Gambar 4.43. Kartu <i>Speaking Earth</i>	64
Gambar 4.44. Kartu <i>EcoFunBox</i>	65
Gambar 4.45. Tampilan pion	66
Gambar 4.46. Logo final setelah revisi	68
Gambar 4.47. Papan permainan setelah revisi	69
Gambar 4.48. Buku Perilaku setelah revisi	70
Gambar 4.49. Kartu <i>Go Green</i> setelah revisi	71
Gambar 4.50. Kartu <i>It's Warm</i> setelah revisi.....	71
Gambar 4.51. Kartu <i>Speaking Earth</i> setelah revisi	72
Gambar 4.52. Kartu <i>EcoFunBox</i> setelah revisi	72
Gambar 4.53. Desain final buku panduan	73
Gambar 4.54. Desain akhir kemasan <i>Ecofunopoly</i>	74
Gambar 4.55. <i>Mockup</i> desain akhir keseluruhan komponen	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Elemen utama <i>game</i>	9
Tabel 4.1. Komponen Ecofunopoly Emisi Karbon	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara (misalnya: Transkrip Wawancara).....A1-A3

