

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Manfaat Perancangan	7
BAB II TINJAUAN LITERATUR	8
2.1. Permainan Papan	8
2.2. Elemen Dasar Desain Permainan Papan	8
2.2.1. Mekanik.....	9
2.2.2. Tema.....	9
2.2.3. Komponen	10
2.3. Desain Grafis dalam Permainan Papan	10
2.4. Ilustrasi dalam Permainan Papan	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1. Tahapan Perancangan.....	12
3.2. Metode Pengumpulan Data	14
3.2.1. Studi Pustaka	14
3.2.2. Observasi	14
3.2.3. Wawancara	15
3.3. Metode Analisis Data	16
3.4. Metode Perancangan Karya	16
3.4.1. <i>Concept</i>	16

3.4.2. <i>Design</i>	17
3.5. Metode Produksi Karya.....	17
3.5.1. <i>Implementation</i>	17
3.6. Waktu Perancangan.....	18
BAB IV PERANCANGAN.....	19
4.1. Hasil Pengumpulan Data.....	19
4.1.1. Permainan “ <i>Board Game</i> Mengenal Emosi”.....	19
4.1.2. Komponen Permainan	20
4.1.3. <i>Usability Testing</i>	25
4.1.4. Wawancara	26
4.2. Hasil Analisis Data.....	31
4.2.1. <i>Artifact Analysis</i>	31
4.3. Konsep Perancangan Karya	38
4.3.1. <i>Mind Mapping</i>	39
4.3.2. <i>Moodboard</i>	40
4.4. Visualisasi Perancangan Karya	42
4.4.1. Sketsa Logo	42
4.4.2. Eksplorasi Alternatif Visual	43
4.4.3. Hasil Sidang Pra-Proyek Akhir.....	57
4.4.4. Perancangan Tugas Akhir	59
4.4.5. Hasil Sidang Visual	73
4.4.6. Finalisasi Perancangan	77
4.4.7. Hasil Sidang Akhir	93
BAB V KESIMPULAN.....	97
5.1. Kesimpulan.....	97
5.2. Rekomendasi	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	

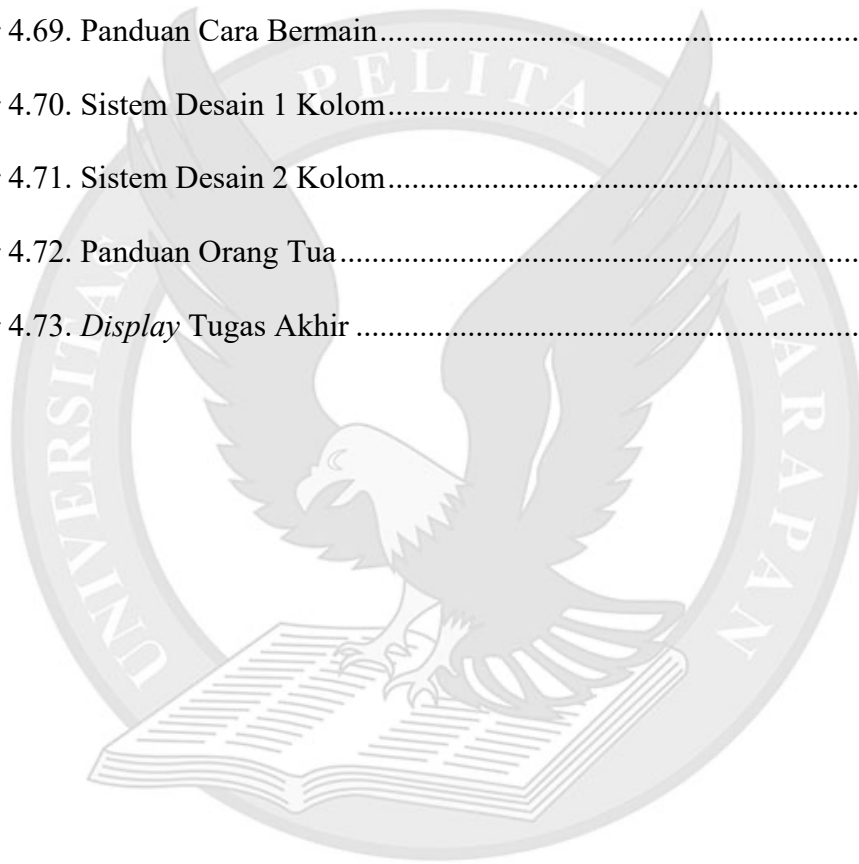
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Permainan “ <i>Board Game</i> Mengenal Emosi”	3
Gambar 1.2. <i>Playtesting</i> Permainan “ <i>Board Game</i> Mengenal Emosi”	4
Gambar 2.1. Elemen Dasar Desain Permainan Papan	9
Gambar 3.1. Bagan Tahapan Perancangan	13
Gambar 3.2. Tabel Waktu Perancangan.....	18
Gambar 4.1. Kemasan Permainan.....	21
Gambar 4.2. Buku Cara Bermain.....	21
Gambar 4.3. Buku Panduan Orang Tua	22
Gambar 4.4. Kartu Situasi.....	23
Gambar 4.5. Kartu Emosi.....	24
Gambar 4.6. Token Poin	25
Gambar 4.7. <i>Mind Mapping</i>	39
Gambar 4.8. Visual <i>Playful</i>	41
Gambar 4.9. Visual <i>Family-Oriented</i>	41
Gambar 4.10. Visual <i>Friendly</i>	42
Gambar 4.11. Sketsa Logo	43
Gambar 4.12. <i>Moodboard</i> Alternatif 1	44
Gambar 4.13. Logo Alternatif 1	45
Gambar 4.14. Visual PDP Alternatif 1.....	45
Gambar 4.15. <i>Moodboard</i> Alternatif 2	49
Gambar 4.16. Logo Alternatif 2	50

Gambar 4.17. Visual PDP Alternatif 2.....	51
Gambar 4.18. <i>Moodboard</i> Alternatif 3	54
Gambar 4.19. Logo Alternatif 3	55
Gambar 4.20. Visual PDP Alternatif 3.....	56
Gambar 4.21. <i>User Persona</i>	58
Gambar 4.22. Visual Alternatif 1 (Kiri) dan Alternatif 2 (Kanan)	58
Gambar 4.23. Visual Alternatif 3	59
Gambar 4.24. Taman Bermain di Perumahan Indonesia	60
Gambar 4.25. <i>Moodboard</i> Gaya Ilustrasi.....	61
Gambar 4.26. Tingkat Saturasi Warna	62
Gambar 4.27. Contoh Warna Cerah (<i>Bright</i>) dan Kalem (<i>Muted</i>).....	62
Gambar 4.28. Logo Permainan “ <i>Board Game</i> Mengenal Emosi”	63
Gambar 4.29. <i>Typeface</i> HvDTrial Mikado Bold.....	64
Gambar 4.30. Kemasan Permainan.....	64
Gambar 4.31. <i>Cover Packaging</i> (PDP).....	65
Gambar 4.32. Papan Permainan	65
Gambar 4.33. Kartu Emosi (Tampak Depan)	68
Gambar 4.34. Kartu Emosi (Tampak Belakang).....	68
Gambar 4.35. Kartu Situasi (Tampak Depan).....	69
Gambar 4.36. Kartu Situasi (Tampak Belakang)	69
Gambar 4.37. Kotak Pasir	70
Gambar 4.38. Ember	71
Gambar 4.39. Token Poin	71

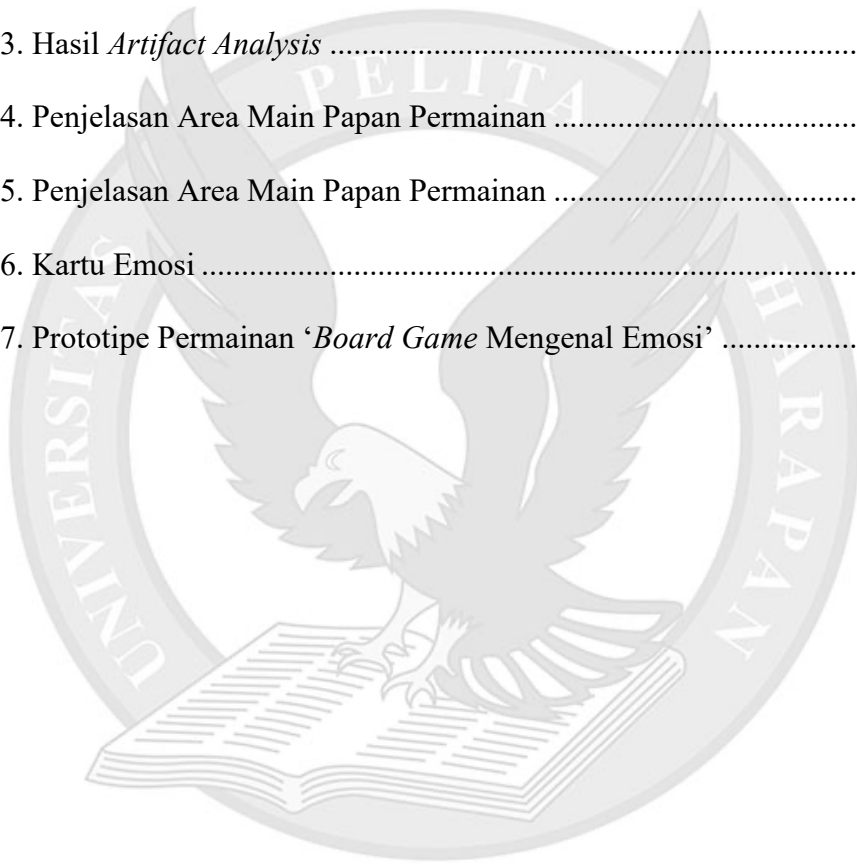
Gambar 4.40. <i>Cover</i> Buku Cara Bermain	72
Gambar 4.41. <i>Cover</i> Buku Panduan Orang Tua	72
Gambar 4.42. Logo Hasil Perancangan (Kiri) dan Eksisting (Kanan).....	73
Gambar 4.43. Logo dengan Latar Belakang Tidak Kontras	73
Gambar 4.44. Bagian dalam Kemasan.....	74
Gambar 4.45. Visual PDP (Kiri) dan Visual Papan Permainan (Kanan).....	74
Gambar 4.46. Elemen Visual Tanaman pada Komponen Permainan.....	75
Gambar 4.47. Visual Anak Menggambar dengan Kapur	75
Gambar 4.48. Elemen Visual Bentuk ‘T’ pada Papan Permainan	76
Gambar 4.49. <i>Modular Grid</i> (Kiri) dan PDP (Kanan).....	76
Gambar 4.50. Panduan Cara Bermain.....	76
Gambar 4.51. <i>Modular Scale</i> 7pt, Rasio 1.125	77
Gambar 4.52. Referensi Taman Bermain di Indonesia	78
Gambar 4.53. <i>Color Palette</i>	78
Gambar 4.54. Logo <i>Board Game</i> Mengenal Emosi.....	79
Gambar 4.55. Logo <i>Board Game</i> Mengenal Emosi.....	80
Gambar 4.56. Kemasan <i>Board Game</i> Mengenal Emosi	80
Gambar 4.57. Bagian dalam Kemasan.....	81
Gambar 4.58. Tampak Samping (Sisi Dalam) Kemasan	81
Gambar 4.59. <i>Cover Packaging</i> (PDP)	82
Gambar 4.60. Sistem Desain PDP.....	83
Gambar 4.61. Sistem Desain Kemasan Bagian Belakang.....	83
Gambar 4.62. Desain Kemasan Sisi Samping.....	84

Gambar 4.63. Referensi Visual Tampak Atas.....	84
Gambar 4.64. Papan Permainan	85
Gambar 4.65. Papan Permainan	86
Gambar 4.66. Kartu Situasi (Tampak Depan).....	89
Gambar 4.67. Kartu Situasi (Tampak Belakang).....	89
Gambar 4.68. Token Main	90
Gambar 4.69. Panduan Cara Bermain.....	91
Gambar 4.70. Sistem Desain 1 Kolom.....	91
Gambar 4.71. Sistem Desain 2 Kolom.....	92
Gambar 4.72. Panduan Orang Tua.....	93
Gambar 4.73. <i>Display</i> Tugas Akhir	96



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Keterangan <i>Usability Testing</i>	15
Tabel 3.2. Keterangan Wawancara	16
Tabel 4.1. Komponen Permainan.....	20
Tabel 4.2. Hasil Observasi <i>Usability Testing</i>	25
Tabel 4.3. Hasil <i>Artifact Analysis</i>	31
Tabel 4.4. Penjelasan Area Main Papan Permainan	66
Tabel 4.5. Penjelasan Area Main Papan Permainan	85
Tabel 4.6. Kartu Emosi	87
Tabel 4.7. Prototipe Permainan ‘ <i>Board Game</i> Mengenal Emosi’	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Oleh Data Studi Pustaka	A1-A9
Lampiran 2	Hasil <i>Usability Testing</i>	A10-A12
Lampiran 3	Hasil Wawancara.....	A13-A19
Lampiran 4	Hasil <i>Literature Review</i>	A20

