

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	4
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA <i>ROLEPLAY</i>	5
II.1 <i>Role Play</i>	5
II.1.1 Pengertian <i>Role Play</i>	5
II.1.2 Metode <i>Role Play</i>	5
II.2 Permainan <i>Role Play</i> Lainnya.....	6
II.2.1 Avalon.....	6
II.2.2 COUP.....	6
II.2.3 Secret Hitler.....	6
II.3 <i>Board Game Werewolf</i>	7
II.3.1 Sejarah Board Game Werewolf.....	7
II.3.2 Peran Permainan Werewolf.....	8

II.3.3 Kemampuan Peran Permainan Werewolf	9
II.3.4 Strategi Penggunaan Pemain	10
II.4 Opini Masyarakat	11
II.4.1 Kuisisioner	11
II.4.2 Data Kuisisioner	11
II.5 Resume	15
II.6 Solusi Perancangan	15
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	16
III.1 Khalayak Sasaran	16
III.2 Strategi Perancangan	19
III.2.1 Tujuan Komunikasi	19
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	19
III.2.3 <i>Mandatory</i>	20
III.2.4 Materi Pesan	21
III.2.5 Gaya Bahasa	21
III.2.6 Strategi Kreatif	21
III.2.7 Strategi Media	22
III.2.7.1 Media Utama	22
III.2.7.2 Media Pendukung	24
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	25
III.3 Konsep Visual	27
III.3.1 Format Desain	28
III.3.2 Tata Letak	28
III.3.3 Tipografi	30
III.3.4 Ilustrasi	31
III.3.5 Warna	40
BAB IV. MEDIA & TEKNISI PRODUKSI	43
IV.1 Media Utama	43
IV.1.1 Teknik Produksi	43
IV.2 Media Pendukung	54

BAB V. KESIMPULAN & SARAN	61
V.1 Kesimpulan	61
V.1 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64