DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Fokus Masalah 5

1.4 Tujuan Perancangan 5

1.5 Kata Kunci 5

BAB II NILAI-NILAI DALAM CERITA RAMAYANA

2.1 Nilai-Nilai dalam Masyarakat 6

2.2 Pewarisan Nilai dalam Masyarakat 7

2.3 Sarana Pewarisan NIlai 9

2.4 Sinopsis Cerita Ramayana 10

2.5 Nilai-Nilai dalam Cerita Ramayana 11

2.5.1 Pemaparan Tokoh Dalam Cerita Ramayana 63

2.6 Tokoh Terpilih 17

2.6.1 Tinjauan Hanoman 17

2.6.2 Alasan Pemilihan Tokoh 18

2.7 Tinjauan Permainan 18

2.7.1 Pengertian Permainan 18

2.7.2 Jenis-Jenis Permainan 19
2.8 Permainan Dalam Membentuk Kepribadian Anak 20
2.8.1 Aspek-Aspek Pembentuk Kepribadian Dalam Permainan 20
2.9 Board Game 22
2.9.1 Pengertian Board Game 22
2.9.2 Sejarah Board Game 23
2.9.3 Jenis Board Game 23
2.10 Khalayak Sasaran 24
2.10.1 Demografis 24
2.10.2 Psikografis 24
2.10.3 Geografis 24
BAB III STRATEGI PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN MISI HANOMAN
3.1 Strategi Komunikasi 25
3.1.1 Tujuan Komunikasi 25
3.1.2 Materi Pesan 25
3.2 Strategi Kreatif 26
3.2.1 Pendekatan Kreatif 26
3.2.2 Pendekatan Visual 26
3.2.3 Konsep Visual 26
3.2.1.1 Ilustrasi 26
3.2.1.2 Warna 27
3.2.1.3 Tipografi 28

3.2.1.4 Studi Karakter 30
3.2.1.5 Studi Tempat 33
3.3 Strategi Media 36
3.3.1 Pemilihan Media 36
3.3.1.1 Media Utama 36
3.3.1.1 Media Promosi 37
3.3.1.1 Media Pengingat 37
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA
4.1 Media Utama Permainan Papan 38
4.1.1 Teknis Produksi Media Utama 38
4.2 Media Promosi 43
4.2.1 Flyer 43
4.2.2 Poster 44
4.2.3 Mini X-Banner 45
4.3 Media Pengingat 45
4.3.1 Pin 46
4.3.2 Sticker 46
4.3.3 T-Shirt 47
4.3.4 Mug 47
DAFTAR PUSTAKA 48
LAMPIRAN KARYA 49