DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

KATA PENGANTAR i

ABSTRAK ii

ABSTRACT iv

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR ix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 2

1.3 Rumusan Masalah 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Tujuan Perancangan..... 3

BAB II PERLOMBAAN HARI KEMERDEKAAN..... 4

II.1 Pengertian Perlombaan..... 4

II.2 Perlombaan Sebgi Budaya Indonesia 4

II.3 Jenis Lomba (Sendiri)..... 4

A.Lomba Makan Kerupuk..... 4

B.Lomba Balap Karung..... 5

C.Lomba Lari Kelereng..... 6

D.Lomba Memasukan Paku 7

II.4 Jenis Lomba (Kelompok) 8

A.Lomba Tarik Tambang..... 8

B.Lomba Panjat Pinang..... 8

C.Lomba Bakiak..... 9

II.5Permainan 10

A.Definisi Permainan..... 10

II.6 *Board Game*..... 11

II.7 Manfaat *Board Game* 11

II.8 Kategori*Board Game*..... 11

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL..... 15

III.1 Target Audiens..... 15

III.2Strategi Perancangan 16

III.2.1Atrategi Perancangan Komunikasi..... 16

A. Pendekatan Verbal 16

B. Pendekatan Visual..... 16

III.2.2 Strategi Kreatif 17

III.2.3 Strategi Media 17

III.2.4 Strategi Distribusi 18

III.3 Konsep Visual 19

III.3.1 Format Desain..... 19

III.3.2Studi Referensi Permainan 20

III.3.3 Tata Letak..... 21

III.3.4 Tipografi 21

III.3.5 Ilustrasi 22

III.3.6 Warna..... 24

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 27

IV.1 Media Utama..... 27

IV.1.1 Kemasan..... 27

IV.1.2 Papan Permainan..... 28

IV.1.3 Aturan Permainan 28

IV.1.4Kartu dan Dadu 29

IV.1.5 Pion 29

IV.1 Media Promosi..... 30

IV.2.1 Poster..... 30

IV.2.2 X-Banner..... 31

IV.2.3 Pin 32

IV.2.4 *T-Shirt* 33

IV.2.5 Stiker..... 33

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN