DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....ii

KATAPENGANTAR.....iii

ABSTRAK.....iv

ABSTRACT.....v

BAB I PENDAHULUAN.....1

I.1 Latar Belakang Masalah.....1

I.2 Identifikasi Masalah.....2

I.3 Rumusan Masalah.....3

I.4 Batasan Masalah.....3

I.5 Tujuan Perancangan.....3

BAB II KETOKOHAN MAKHLUK MITOLOGI GARUDA.....4

II.1 Gambaran Umum Garuda.....4

II.2 Garuda Sebagai Burung di Indonesia.....5

II.3 Visual Ketokohan Garuda.....6

II.4 Kitab Adiparwa.....8

II.5 Kisah Ketokohan Garuda.....10

II.6 Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Kisah Ketokohan Garuda.....14

II.7 *Game* (Permainan).....16

II.8 Board Game (Permainan Papan).....17

II.8.1 Jenis-Jenis Board Game (Permainan Papan).....18

II.8.2 Manfaat Board Game (Permainan Papan).....18

II.9 Fase Perkembangan Anak.....19

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL.....22

III.1 Strategi Perancangan.....22

III.1.1 Khalayak sasaran perancangan.....22

III.1.2 Pendekatan Komunikasi.....23

III.1.3 Strategi Kreatif.....25

III.1.4 Strategi Media.....25

III.1.5 Strategi Distribusi.....26

III.2 Konsep Visual.....26

III.2.1 Format Desain.....27

III.2.1.1 Studi Referensi Permainan.....27

III.2.1.2 Konsep Mekanisme Permainan.....29

III.2.2 Tata Letak (*Layout*).....29

III.2.3 Tipografi.....30

III.2.4 Ilustrasi.....31

III.2.5 Warna.....36

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....49

IV.1 Media Utama.....39

IV.1.1 Kemasan.....39

IV.1.2 Papan Permainan.....40

IV.1.3 Bidak atau Pion.....41

IV.1.4 Kartu Bergambar.....41

IV.1.5 Dadu.....43

IV.2 Media Pendukung.....43

IV.2.1 Poster.....43

IV.2.2 X-Banner dan Mini X-Banner.....44

IV.2.3 *Mini Flag*.....45

IV.2.4 Facebook *Fans Page*.....45
IV.2.5 Stiker.....46
IV.2.6 Pin.....46
IV.2.7 T-Shirt.....47
IV.2.8 Topi.....48
IV.3 Spesifikasi Hardware dan Software.....48
IV.3.1 Spesifikasi Hardware.....48
IV.3.1 Spesifikasi Software.....48
DAFTAR PUSTAKA.....xi
LAMPIRAN.....xii