

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	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah	4
I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan	4
I.5.1. Tujuan Perancangan	4
I.5.2. Manfaat Perancangan	4
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH EPOS GILGAMESH PADA MITOLOGI MESOPOTAMIA	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. Mitologi Mesopotamia	5
II.1.2. Sejarah Raja Gilgamesh	8
II.1.2.1. Epos Gilgamesh	9
II.1.3. Makna Cerita Epos Gilgamesh	15
II.1.4. Remaja Gen Z	16
II.1.5. <i>Board Game</i>	18
II.2. Objek Penelitian	23
II.3. Analisis Permasalahan	23
II.3.1. Wawancara	24
II.3.2. Kuesioner	26
II.4. Resume	31
II.5. Solusi Perancangan	32

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP VISUAL.....	33
III.1. Khalayak Sasaran	33
III.2. Strategi Perancangan.....	34
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	35
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	35
III.2.3. <i>Mandatory</i>	36
III.2.4. Materi Pesan.....	36
III.2.5. Gaya Bahasa.....	39
III.2.6. Strategi Kreatif	39
III.2.6.1. <i>Copywriting</i>	39
III.2.6.2. Skenario.....	39
III.2.6.3. Mekanisme Permainan	40
III.2.6.4. Visualisasi	41
III.2.7. Strategi Media	41
III.2.7.1. Media Utama.....	42
III.2.7.2. Media Pendukung.....	48
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	49
III.3. Konsep Visual	49
III.3.1. Format Desain	50
III.3.2. Tata Letak (<i>Layout</i>).....	50
III.3.3. Tipografi.....	54
III.3.4. Ilustrasi	56
III.3.5. Warna	71
BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI.....	73
IV.1. Teknis Produksi	73
IV.2. Media Utama.....	77
IV.3. Media Pendukung	91
BAB V. KESIMPULAN	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106