

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Deskripsi Klien.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	2
1.5.1 Target Market.....	2
4.1.1 Ide Dasar.....	3
4.2 Tujuan.....	3
4.3 Tahapan Perancangan.....	3
BAB II DATA DAN PRINSIP PERANCANGAN.....	5
2.1 Informasi Perancangan.....	5
2.1.1 Study Literatur.....	7
2.1.1.1 Elemen Desain Grafis.....	7
2.1.1.2 Prinsip Desain Grafis.....	9
2.1.2 Wawancara.....	9
2.2 Teori dan Prinsip Perancangan.....	10
2.2.1 Matematika.....	10

2.2.2	Game.....	10
2.2.3	Tokoh Wayang Ramayana.....	11
2.2.4	Ilustrasi.....	12
2.3	Kajian Proyek Sejenis.....	12
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....		15
3.1	Target Market dan Strategi Komunikasi.....	15
3.1.1	Target Market.....	15
3.1.2	Strategi Perancangan.....	15
3.2	Konsep Dasar.....	16
3.3	Konsep Kreatif.....	16
3.3.1	Nama Card Game.....	16
3.3.2	Bentuk Card Game.....	17
3.3.3	Gambaran Card Game.....	17
3.4	Konsep Visual.....	18
3.4.1	Konsep Desain Karakter.....	18
3.4.2	Konsep Latar Card Game.....	19
3.4.3	Konsep Gameplay.....	20
3.4.4	Tipografi.....	21
3.4.5	Skema Warna.....	22
3.5	Konsep Media	23
3.6	Karya Perancangan.....	23
BAB IV PENUTUP.....		28
4.1	Kesimpulan.....	28
4.2	Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA		29

Lampiran Karya.....	30
---------------------	----

