

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	ix
RIWAYAT HIDUP PENULIS	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan	11
1.5. Metode Pengumpulan Data	11
1.5.1. Studi Lapangan	12
1.5.2. Studi Kepustakaan	12
1.6. Sistematika Perancangan	12
1.6.1. BAB I PENDAHULUAN	12
1.6.2. II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA	12
1.6.3. BAB III KONSEP PERANCANGAN KARTU PERMAINAN "MONOPOLY DEAL" BERTEMA DESA-DESA WISATA DI INDONESIA .	12
1.6.4. BAB IV DESAIN DAN APLIKASI	13

1.6.5. BAB V PENUTUP	13
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA	14
2.1. Landasan Teori	14
2.1.1. Teori Komunikasi	15
2.1.2. Strategi Publikasi	16
2.1.3. Psikologi Warna	17
2.1.4. Semiotika	18
2.1.5. Aspek Kultural	19
2.1.6. Gaya Desain	20
2.1.7. Pengertian Ilustrasi	23
2.1.8. Elemen Desain	24
1) Titik	24
2) Garis	24
3) Bidang	26
4) Tekstur	27
5) Ruang	28
6) Warna	28
2.1.9. Prinsip Desain	30
1) Keseimbangan	30
2) Penekanan	31
3) Pengulangan	31
4) Irama	32
5) Gerakan	32
6) Kesatuan	33
2.1.10. Tipografi	34
2.1.11. Kartu Permainan Monopoly Deal	35

2.1.12. Mengenai Wisata Desa	37
2.1.13. Mengenai Perancangan Game	43
2.1.14. Mengenai Usia Anak SMP	45
2.1.15. Etimologi Nama “Rural Deal”	46
2.2. Analisa Data	47
2.2.1. Mengenai Fakultas Usaha Perjalanan Wisata Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti Bintaro	47
2.2.2. Frisca Gloria Sitepu	48
2.2.3. Christophera R. Lucius, Dipl-Des, ST.M.A.	49
2.2.4. Rudi Heri Marwan, S.Sn, M.Ds	51
2.2.5. SWOT	53
 BAB III KONSEP PERANCANGAN KARTU PERMAINAN	
"MONOPOLY DEAL" BERTEMA DESA-DESA WISATA DI INDONESIA	54
3.1. Konsep Media	54
3.1.1. Tujuan Media	54
3.1.2. Strategi Media	54
3.1.3. Pemilihan Media	54
A. Target Media	55
B. Panduan Media	56
3.2. Konsep Kreatif	57
3.2.1. Kata Kunci	58
3.2.2. Strategi Kreatif	58
A. Warna	58
B. Tipografi	59
C. Gambar	60

D. Identitas Visual	60
E. Gaya Desain	62
F. <i>Layout</i>	62
3.2.3. Proses Kreatif	63
A. Proses Cetak	63
B. Pra-Produksi	63
C. Produksi	64
D. Pasca-Produksi	64
3.3. Konsep Komunikasi	66
3.3.1. Tujuan Komunikasi	67
3.3.2. Strategi Komunikasi	67
3.4. Perencanaan Biaya	68
3.4.1. Produksi	68
3.4.2. Promosi	68
3.4.3. Merchandise	68
3.4.4. Total Keseluruhan	69
BAB IV DESAIN DAN APLIKASI	70
4.1. Media Utama	70
4.1.1. Buku	70
4.1.2. Logo	74
4.2. Media Pendukung	74
4.2.1. Kartu Permainan Monopoly Deal	74
4.3. Media Promosi	76
4.3.1. Poster	76
4.3.2. Brosur	78
4.3.3. X-Banner	79

4.3.4. Media Sosial	81
4.3.5. Video Iklan	81
4.3. Merchandise	82
4.3.1. Pin	82
4.3.2. Kaos Oblong	83
BAB V PENUTUP	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	86
5.2.1. Saran untuk Mahasiswa	86
5.2.2. Saran untuk Lembaga Pendidikan	86
5.2.3. Saran untuk Instansi Terkait	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

1.1	Permainan Monopoly	5
1.2	Monopoly Deal	6
1.3	Monopoly Bid	7
1.4	Monopoly Card Game	8
1.5	Monopoly Millionaire Deal	9
3.1	Warna Utama yang Digunakan	59
3.2	Contoh Penerapan Tipografi pada Kartu Permainan	60
3.3	Sampul Depan Buku	61
3.4	Bagian Belakang Kartu	61
3.5	Salah Satu Gambar Ilustrasi pada Kartu	62
3.6	Layout pada Grid Halaman Buku	63
4.1	Sampul Depan Buku	70
4.2	Halaman Buku	71
4.3	Pengaturan Layout pada Halaman Buku	72
4.4	Kerangka Jacket Buku	73
4.5	Logo dan Penerapannya pada Bidang Kartu	74
4.6	Contoh Property Card	75
4.7	Media Promosi Poster	77
4.8	Media Promosi Brosur	78
4.9	Media Promosi X-Banner	80
4.10	Media Promosi Feed Instagram	81
4.11	Beberapa Adegan dalam Video Iklan	82
4.11	Pin	83
4.12	Kaos Oblong	83