

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Kerangka Pemikiran.....	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Aksara Jawa	7
2.1.1 Aksara <i>Legena</i>	7
2.1.2 <i>Sandhangan</i>	8
2.2 Pengertian Membaca.....	10
2.3 Media Pembelajaran.....	11
2.4 Manusia Adalah MakhluK Bermain	12
2.5 <i>Board Game</i>	13

2.5.1 Fungsi Pembelajaran menggunakan <i>Board Game</i>	13
2.5.2 <i>Gameplay</i> dari <i>Board Game</i>	14
2.6 Teori Gamifikasi	18
2.7 Kartu Kata.....	18
2.8 Perancangan	19
2.8.1 Ilustrasi.....	20
2.8.2 Tipografi	21
2.8.3 <i>Palette</i> Warna.....	23
2.9 Penelitian Terdahulu	25
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Objek Penelitian.....	27
3.3 Subjek Penelitian	27
3.4 Metode Penelitian	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.1 Aspek Imaji.....	28
3.5.2 Aspek Pembuat	29
3.5.3 Aspek Pemirsa	29
3.6 Instrumen Penelitian	30
3.7 kerangka Penelitian.....	31
3.8 Kerangka Perancangan.....	32
3.9 Flow Chart <i>Board Game</i> Carakan.....	33
BAB 4 PAPARAN DATA DAN PERANCANGAN.....	34
4.1 Paparan Data	34
4.1.1 Data Aspek Pembuat.....	34
4.1.2 Data Aspek Pemirsa.....	38
4.1.3 Aspek Imaji.....	40

4.2 Konsep Kreatif	43
4.3 Konsep Verbal	44
4.3.1 Narasi Visual.....	45
4.3.2 Game Play	46
4.4 Konsep Visual	58
4.4.1 Ilustrasi.....	58
4.4.2 Warna.....	67
4.5 Mockup	67
4.6 Media Pendukung	77
4.7 Hasil Uji Efektifitas	82
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	91
BIODATA PENULIS.....	102