

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR DAN TERIMAKASIH	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	3
1.2.1	Ruang Lingkup Permasalahan	3
1.3	Tujuan Perancangan	3
1.4	Manfaat Perancangan	4
1.5	Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data	4
1.6	Skema Perancangan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1	Pengertian Komunikasi	7
2.1.2	Komunikasi Visual	8
2.1.3	Perkembangan Desain Komunikasi Visual	9
2.2	Kampanye	10
2.2.1	Pengertian Kampanye	10
2.2.2	Tujuan Kampanye	10
2.2.3	Jenis-Jenis Kampanye	11
2.2.4	Persuasi Sebagai Landasan Kampanye	12
2.3	Pendidikan Anak Usia Dini	13
2.3.1	Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
2.3.2	Pendidikan Kesehatan Anak Usia Dini	14

2.3.3	Prinsip Pendidikan Kesehatan Anak Usia Dini	14
2.4	Kesehatan Gigi dan Mulut	15
2.5	Psikologi Perkembangan Anak	15
2.6	Bermain	16
2.7	Desain Game	17
2.7.1	Board Game	19

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta	20
3.1.1	Perusahaan / Lembaga Terkait	20
3.1.2	Oral B.....	21
3.2	Data tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi	21
3.3	Data tentang Permasalahan yang Dihadapi	22
3.3.1	Data Wawancara	22
3.3.2	Data Angket	26
3.3.3	Kutipan Koran Pikiran Rakyat.....	37
3.4	Data dari buku Gigi dan Penyakitnya	38
3.4.1	Bagian-Bagian Mulut	38
3.4.2	Anatomi Gigi	41
3.4.3	Fungsi Gigi	43
3.4.4	Jenis Gigi Manusia.....	44
3.4.5	Dua Set Gigi Manusia	45
3.4.6	Pertumbuhan Gigi	46
3.4.7	Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut	47
3.4.8	Cara Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut	48
3.4.8.1	Menyikat Gigi	48
3.4.8.2	Flossing.....	50
3.4.8.3	Pola Makan	51
3.4.8.4	Kunjungan Rutin ke Dokter Gigi	52
3.4.9	Masalah Gigi dan Mulut	53
3.4.9.1	Karies Gigi	53
3.4.9.2	Gigi Sensitif	54

3.4.9.3 Gigi Retak.....	55
3.4.9.4 Pewarnaan Gigi.....	55
3.4.9.5 Kehilangan Gigi.....	56
3.4.9.6 Penyakit Periodontal	57
3.4.9.7 Bau Mulut	57
3.5 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	58
3.5.1 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis untuk <i>Benchmarking</i>	60
3.6 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	61
3.6.1 Analisis Berdasarkan SWOT	61
3.6.2 Segmentasi Pasar	62
3.6.3 5W + 1H	63

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	65
4.2 Konsep Kreatif.....	66
4.3 Konsep Media	66
4.3.1 Boardgame	66
4.3.2 Buku Petunjuk Board Game	67
4.3.3 Event.....	67
4.3.4 Poster Event	67
4.3.5 Leaflet Event	67
4.3.6 Seragam	67
4.3.7 <i>Paper Bag</i>	68
4.3.8 Pin	68
4.3.9 Stiker	68
4.3.10 Gantungan Kunci	68
4.3.11 Mug	68
4.4 Hasil Karya	69
4.4.1 Logo dan konsep Logo	69
4.4.2 Karakter	70
4.4.3 Kartu.....	72
4.4.3.1 Kartu Tindakan	72

4.4.3.2 Kartu Tindakan Spesial	73
4.4.3.3 Kartu Penyebab	74
4.4.4 Boardgame	76
4.4.5 Kemasan Boardgame	77
4.4.6. Pion Board Game	77
4.4.7. Kemasan Kartu Tindakan dan Penyebab.....	78
4.4.8. Kemasan Pion Kuman	79
4.4.9. Poster	80
4.4.10 Leaflet.....	81
4.4.11. Spanduk	81
4.4.12. X-Banner	82
4.4.13 Umbul-Umbul	83
4.4.14 Buku Petunjuk Board Game	84
4.4.15 Pin	88
4.4.16 <i>Paper Bag</i>	88
4.4.17 Stiker	89
4.4.18 Gantungan Kunci	89
4.4.19 Mug	90
4.4.20 Seragam	90
4.5 Budgeting	91
4.6 Time Line	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran Penulis	93

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

DAFTAR LAMPIRAN

UCAPAN TERIMA KASIH

DATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel I-1.	Skema Perancangan	6
Tabel II-1	Tabel Proses Pembuatan <i>Game</i> dengan Metode Iteratif ..	18
Tabel III-1.	Tabel Sikat Gigi	27
Tabel III-2.	Tabel gigi berlubang.....	27
Tabel III-3.	Tabel Cita-Cita.....	28
Tabel III-4.	Tabel ke Dokter Gigi.....	29
Tabel III-5.	Tabel kegiatan di waktu luang	30
Tabel III-6.	Tabel kesenangan anak.....	30
Tabel III-7.	Tabel mainan yang disukai anak.....	31
Tabel III-8.	Tabel cara belajar yang disukai.....	32
Tabel III-9.	Tabel ke dokter gigi.....	32
Tabel III-10.	Tabel alasan ke dokter gigi.....	33
Tabel III-11.	Tabel kesulitan merawat gigi anak.....	33
Tabel III-12.	Tabel dampak buruk tidak merawat kesehatan gigi.....	34
Tabel III-13.	Tabel pentingnya bermain sambil belajar.....	34
Tabel III-14.	Tabel penciptaan media pendukung.....	35
Tabel III-15.	Tabel media yang disukai anak.....	35
Tabel III-16.	Tabel <i>board game</i>	36
Tabel III-17.	Tabel membeli permainan edukatif <i>board game</i>	36
Tabel III-18.	Tabel upaya yang dilakukan	37
Tabel III-19.	Tabel Perbandingan untuk <i>Bench Marking</i>	61
Tabel IV-1.	Budgeting.....	91
Tabel IV-2.	<i>Time line</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar III-1.	Logo Kummara	20
Gambar III-2.	Logo Oral B	21
Gambar III-3.	Kegiatan menyikat Gigi	48
Gambar III-4.	Dental Floss dan Flossing	50
Gambar III-5.	Karies Gigi	53
Gambar III-6.	Gigi retak	55
Gambar III-7.	Pewarnaan pada Gigi	55
Gambar III-8.	Kehilangan Gigi	56
Gambar III-9.	Penyakit Periodontal	57
Gambar III-10.	Kampanye Pepsodent Sikat gigi Pagi + Malam	58
Gambar III-11.	Kampanye Pepsodent Sikat gigi Pagi + Malam.....	59
Gambar IV-1.	Konsep Komunikasi	65
Gambar IV-2.	Ilustrasi Kartun dengan gaya Jepang	66
Gambar IV-3.	Logo.....	69
Gambar IV-4.	<i>Color Guide</i>	70
Gambar IV-5.	Font.....	70
Gambar IV-6.	Panel Kondisi Gigi	70
Gambar IV-7.	Kuman-Kuman.....	71
Gambar IV-8.	Karakter Manusia	72
Gambar IV-9.	Kartu Tindakan	72
Gambar IV-10.	Kartu Tindakan Spesial	73
Gambar IV-11.	Belakang Kartu Tindakan	73
Gambar IV-12.	Kartu Penyebab	74
Gambar IV-13.	Belakang Kartu Penyebab.....	75
Gambar IV-14.	1 set <i>Board Game</i>	76
Gambar IV-15.	<i>Board Game</i>	76
Gambar IV-16.	Kemasan <i>Board Game</i>	77
Gambar IV-17.	Pion <i>Board Game</i>	77
Gambar IV-18.	Kemasan Kartu Tindakan dan penyebab	78
Gambar IV-19.	Kemasan Pion Kuman	79

Gambar IV-20. Poster	80
Gambar IV-21. Leaflet.....	81
Gambar IV-22. Spanduk	81
Gambar IV-23. X-Banner.....	82
Gambar IV-24. Umbul-Umbul	83
Gambar IV-25. Cover	84
Gambar IV-26. Halaman 1 dan 2.....	84
Gambar IV-27. Halaman 3 dan 4.....	84
Gambar IV-28. Halaman 5 dan 6.....	85
Gambar IV-29. Halaman 7 dan 8.....	85
Gambar IV-30. Halaman 9 dan 10.....	85
Gambar IV-31. Halaman 11 dan 12.....	86
Gambar IV-32. Halaman 13 dan 14.....	86
Gambar IV-33. Halaman 15 dan 16.....	86
Gambar IV-34. Halaman 17 dan 18.....	87
Gambar IV-35. Halaman 19 dan 20.....	87
Gambar IV-36. Pin.....	88
Gambar IV-37. <i>Paper Bag</i>	88
Gambar IV-38. Stiker.....	89
Gambar IV-39. Gantungan Kunci	89
Gambar IV-40. Mug	90
Gambar IV-41. Seragam	90