

ABSTRAKSI

Waktu adalah sebuah komoditas yang berharga dalam kehidupan seseorang, juga merupakan sesuatu yang harus dikelola dengan baik. Setiap individu memiliki satu dua tenggat yang harus dipenuhi setiap harinya, baik berupa kegiatan membosankan, seperti menunggu jam kuliah, hingga kegiatan penting seperti menyelesaikan tugas sebelum waktu yang ditentukan, namun sayangnya di Indonesia, istilah jam karet pada masa kini banyak didengar dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti banyak kasus terlambat setengah jam hingga sejam dari waktu pertemuan yang dijanjikan, dan jika diperhatikan efek ini diakibatkan oleh dianggap remehnya *time management*, atau jika kita terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, yang berarti pengaturan waktu.

Sebagaimana diketahui, masa kanak-kanak adalah waktu dalam hidup manusia dimana proses pemahaman, pembelajaran, terlebih proses meniru berjalan sangat pesat, oleh karena itu, kondisi lingkungan, dalam hal ini lebih menekankan pada lingkungan keluarga, amat memberikan dampak yang paling besar dalam proses pembelajaran ini, jadi masa kanak-kanak adalah saat yang tepat untuk mulai mengajarkan dan menanamkan budaya serta budi pekerti, selain itu pada usia ini, proses belajar, bermain, menjelajah, bertanya, meniru, berkreasi, dan imajinasi memegang peranan penting dalam pembentukan diri juga psikologi manusia.

Set permainan dipilih sebagai media pembantu proses pembelajaran karena selain mudah dibawa (tanpa monitor dan elektronik), dapat lebih mengajarkan komunikasi secara langsung (benar-benar berhadapan secara langsung dengan orang), memaksa anak-anak untuk bersosialisasi, bekerja sama, berpikir kritis, juga ternyata memang lebih mudah belajar sesuatu dengan bermain, dimana sekarang ini sudah banyak diterapkan konsep edutainment dimana-mana. Anak-anak dipilih sebagai target karena berdasarkan beberapa penelitian serta pengamatan, usia yang cocok untuk belajar dasar kehidupan sehari-hari

Sebuah pelajaran akan lebih mudah ditangkap jika berupa media interaktif, juga permainan, maka diajukan permainan sebagai media untuk mengajar serta memahami, dimana selain untuk menarik minat anak-anak dimana usia anak-anak lebih menikmati permainan, sehingga lebih mudah menangkap pelajaran dalam bentuk permainan, dimana

dirasakan pada akhir-akhir ini pemahaman terhadap istilah serta proses bermain masih dipandang menyia-nyiakan waktu juga memberikan dampak buruk pada anak-anak, terlebih masih banyak juga orang tua yang masih belum benar-benar memahami pentingnya memahami proses bermain pada anak-anak mereka, oleh karena itu diperlukan sebuah media untuk menangkal pikiran seperti itu, dimana memahami arti dari proses bermain itu sendiri, dapat efektif digunakan untuk menjadikan permainan sebagai media pembelajaran yang paling efektif untuk mengajarkan tentang kehidupan serta budi pekerti itu sendiri agak sulit dimengerti, oleh karena itu, harus dibuat sebuah media alternatif untuk memahami lebih mudah pelajaran.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan hubungan card game dengan manajemen waktu adalah dengan media permainan, anak diharapkan lebih menangkap esensi dari *time management*, dimana rata-rata istilah dan pengertian manajemen waktu terlalu berat untuk dipahami oleh anak-anak (jika disuruh membaca buku atau ikut seminar tentang manajemen waktu), esensi yang akan diajarkan adalah cara membagi waktu yang benar sehingga tidak menimbulkan stress berlebih.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---|---|
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup | 5 |
| 1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan | 6 |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data..... | 7 |
| 1.5 Segmentasi..... | 8 |
| 1.6 Skema Perancangan..... | 9 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|--|----|
| 2.1 Tinjauan Tentang Bermain dan Permainan | 10 |
| 2.1.1 Tinjauan Bermain | 10 |
| 2.1.2 Tinjauan Teori Bermain Modern..... | 11 |

| | | |
|-------|--|----|
| 2.1.3 | Tahapan Perkembangan Bermain..... | 12 |
| 2.1.4 | Fungsi Bermain Melalui Pandangan Psikologi | 13 |
| 2.2 | Tinjauan Psikologis Anak Usia 6-8 Tahun..... | 14 |
| 2.3 | Tinjauan Card Game Set | 15 |
| 2.3.1 | Definisi Card Game..... | 15 |
| 2.3.2 | Sejarah Card Game..... | 16 |
| 2.3.3 | Jenis-jenis Card Game..... | 18 |
| 2.3.4 | Elemen-elemen dalam Permainan | 20 |
| 2.3.5 | Komponen Permainan | 21 |
| 2.3.6 | Ciri-ciri Card Game..... | 22 |
| 2.3.7 | Fungsi Card Game Secara Umum..... | 23 |
| 2.3.8 | Kelebihan Card Game | 23 |
| 2.4 | Tinjauan Ilustrasi..... | 24 |
| 2.4.1 | Pengertian Ilustrasi | 24 |
| 2.4.2 | Sejarah Ilustrasi | 24 |
| 2.4.3 | Fungsi Ilustrasi | 25 |
| 2.4.4 | Tinjauan Ilustrasi Berdasarkan Teknik..... | 26 |

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 3.1 | Data dan Fakta..... | 27 |
| 3.1.1 | Perusahaan atau Lembaga Terkait..... | 28 |
| 3.1.2 | Wawancara | 29 |

| | | |
|-------|--|----|
| 3.1.3 | Angket | 36 |
| 3.1.4 | Tinjauan dari Proyek/Persoalan Sejenis | 45 |
| 3.2 | Analisis | 51 |
| 3.2.1 | Time Management..... | 51 |
| 3.2.2 | Strategi..... | 57 |
| 3.2.3 | Segmentasi Pasar | 59 |
| 3.2.4 | SWOT..... | 60 |

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

| | | |
|-------|----------------------------|----|
| 4.1 | Konsep Komunikasi | 61 |
| 4.2 | Konsep Kreatif | 62 |
| 4.2.1 | Konsep Bahasa | 62 |
| 4.2.2 | Konsep Visual | 62 |
| 4.2.3 | Konsep Layout | 62 |
| 4.2.4 | Tipografi..... | 63 |
| 4.2.5 | Konsep Permainan..... | 64 |
| 4.2.6 | Game Formal Elements | 64 |
| 4.2.7 | Promatic Elements..... | 67 |
| 4.3 | Konsep Media..... | 68 |
| 4.3.1 | Konsep Card Game | 68 |
| 4.3.2 | Konsep Media Promosi | 69 |
| 4.4 | Hasil Karya..... | 70 |

| | | |
|-------|---|----|
| 4.4.1 | Konsep Nama dan Logo Time Quest | 70 |
| 4.4.2 | Kartu | 73 |
| 4.4.3 | Playing Board | 78 |
| 4.4.4 | Kemasan | 79 |
| 4.4.5 | Rulebook | 80 |
| 4.4.6 | Media Promosi | 82 |
| 4.5 | Budgeting | 88 |
| 4.5.1 | Perincian Biaya Jasa | 88 |
| 4.5.2 | Perincian Biaya Produksi Time Quest..... | 88 |
| 4.5.3 | Perincian Biaya Promosi Time Quest | 89 |
| 4.5.4 | Perincian Total Biaya yang Harus Dikeluarkan | 90 |
| 4.5.5 | Perincian Harga Jual per 1 Unit | 90 |
| 4.5.6 | Perincian Target Laba dari Penjualan per 1 Unit | 90 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | | |
|-------|-----------------------------|----|
| 5.1 | Kesimpulan..... | 91 |
| 5.2 | Saran | 91 |
| 5.2.1 | Diri Sendiri | 91 |
| 5.2.2 | Civitas Akademia | 91 |
| 5.2.3 | Masyarakat Secara Umum..... | 92 |

| | |
|---------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 93 |
|---------------------|----|

DAFTAR ISTILAH ASING 95

DAFTAR LAMPIRAN 99

Wawancara

Kuisisioner

Sketsa

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|------------------------------|----|
| Gambar 1.1 | PBANA | 4 |
| Gambar 1.2 | Leaping Frog | 7 |
| Gambar 2.1 | Dora..... | 16 |
| Gambar 2.2 | Ilustrasi MtG | 26 |
| Gambar 3.1 | Logo DG | 28 |
| Gambar 3.2 | Teritory VW | 46 |
| Gambar 3.3 | Follower VW..... | 48 |
| Gambar 3.4 | Action VW | 49 |
| Gambar 3.5 | Rune VW..... | 50 |
| Gambar 4.1 | Logo Time Quest | 71 |
| Gambar 4.2 | BW Logo Time Quest | 71 |
| Gambar 4.3 | Logo Grid Time Quest | 72 |
| Gambar 4.4 | Color for Time Quest | 72 |
| Gambar 4.5 | Ukuran Kartu Time Quest..... | 73 |
| Gambar 4.6 | Quest Card..... | 74 |
| Gambar 4.7 | Event Card..... | 75 |
| Gambar 4.8 | Action Card | 76 |
| Gambar 4.9 | Skill Card | 77 |
| Gambar 4.10 | Board | 78 |
| Gambar 4.11 | Box Time Quest | 79 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.12 Rulebook | 80 |
| Gambar 4.13 Rulebook | 80 |
| Gambar 4.14 Rulebook | 81 |
| Gambar 4.15 Rulebook | 81 |
| Gambar 4.16 Poster..... | 82 |
| Gambar 4.17 Web Banner..... | 82 |
| Gambar 4.18 Iklan Majalah | 83 |
| Gambar 4.19 Flyer | 83 |
| Gambar 4.20 Bag | 84 |
| Gambar 4.21 X-Banner | 84 |
| Gambar 4.22 Waker | 85 |
| Gambar 4.23 Jam | 85 |
| Gambar 4.24 Clock-Board | 86 |
| Gambar 4.25 Promo Card Time Quest | 86 |
| Gambar 4.26 T-Shirt | 87 |