

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Laporan Penelitian	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Permasalahan.....	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5 Skema Perancangan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Psikologi.....	7
2.1.1 Pengembangan Kreatifitas anak melalui Pembelajaran Kelompok Bermain	7
2.1.1.1 Pembelajaran bagi anak usia dini.....	8
2.1.1.2 Konsep Kreativitas	9
2.1.2 Memahami perkembangan anak	11

2.1.3 Pengaruh Permainan terhadap perkembangan anak.....	12
2.1.4 Permainan merupakan solusi belajar yang baik	13
2.1.5 Tahapan perkembangan bermain	13
2.1.6 Perkembangan psikologi target 8-11 tahun.....	14
2.1.7 Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak	15
2.1.8 Pengaruh bermain bagi perkembangan anak.....	16
2.1.9 Beberapa manfaat dalam permainan	17
2.1.10 Syarat-syarat permainan yang baik	18
2.2 Teori	18
2.2.1 Definisi.....	19
2.2.2 Ciri-ciri boardgame	19
2.2.3 Kategori.....	19
2.2.4 Manfaat dan Kelebihan	21
2.2.5 Proses Pembuatan Boardgame	21
2.2.6 Metode Pembuatan Boardgame	22
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	24
2.4 STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>).....	25
2.5 Teori Logo.....	26
2.6 Teori Warna	27

BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1 Data dan Fakta.....	29
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	29
3.1.2 Tinjauan Proyek Sejenis.....	31
3.2 Data Permasalahan	33
3.3 Pencarian Data	35
3.3.1 Definisi Sampah.....	35
3.3.2 Jenis Sampah.....	35
3.3.3 Prinsip Pengolahan Sampah.....	36
3.4 Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	37
3.4.1 SWOT	37
3.4.2 Target Audience	38

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	40
4.2 Konsep Kreatif	42
4.2.1 Elemen Grafis.....	42
4.2.2 Layout	42
4.2.3 Tipografi.....	42
4.2.4 Ilustrasi dan Warna	43
4.4 Konsep Media	43
4.4 Hasil Karya.....	51
4.4.1 Logo	51
4.4.2 Cover Packaging	52
4.4.3 Buku Panduan Bermain.....	53
4.4.4 Packaging Keseluruhan.....	55
4.4.5 Papan Game	55
4.4.6 Papan Game Mini.....	56
4.4.7 Pion	56
4.4.8 Dadu	57
4.4.9 Kartu Sampah.....	57
4.4.10 Kartu Recycle.....	58
4.4.11 Kartu Mendali	58
4.4.12 Bagian Belakang Kartu	58
4.4.13 Packaging Kartu	59
4.4.14 X-Banner	60
4.5 Perhitungan Biaya Produksi.....	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran.....	62
5.2.1 Diri Sendiri.....	62
5.2.2 Civitas Akademika	63
5.2.3 Masyarakat Secara Umum	63

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Skema Air Terjun	22
Gambar 2.2 Skema Iteratif	23
Gambar 3.1 Logo Kummara	30
Gambar 3.2 Sampah yang menumpuk ke badan jalan	30
Gambar 3.3 Hasil foto observasi	31
Gambar 3.4 Eco Monopoly	32
Gambar 3.5 Kartu Eco Monopoly	32
Gambar 3.6 Grafik Batang hasil kuisisioner	34
Gambar 4.1 papan gameboard dan mini board	44
Gambar 4.2 Cara menyimpan yang dilarang.....	45
Gambar 4.3 BIS warna	46
Gambar 4.4 BIS walikota.....	46
Gambar 4.5 Kartu diambil.....	47
Gambar 4.6 Kartu diambil pak walikota	47
Gambar 4.7 Giliran diambil	48
Gambar 4.8 TPS	48
Gambar 4.9 Sampah yang di recycle.....	49
Gambar 4.10 Recycle	49
Gambar 4.11 Hasil recycle dan mendapat kartu mendali	50
Gambar 4.12 Logo TIM “Bersih”	51
Gambar 4.13 Cover Packaging	52
Gambar 4.14 Cover Buku Panduan.....	53
Gambar 4.15 Buku halaman 1-2	53
Gambar 4.16 Buku halaman 11-12	54
Gambar 4.17 Buku halaman 13-14	54
Gambar 4.18 Packaging keseluruhan.....	55
Gambar 4.19 Papan game	55
Gambar 4.20 papan game mini	56

Gambar 4.21 pion dengan 6 warna berbeda.....	56
Gambar 4.22 Dadu angka.....	57
Gambar 4.23 Dadu 6 warna	57
Gambar 4.24 Kartu sampah.....	57
Gambar 4.25 Kartu recycle	58
Gambar 4.26 Kartu recycle	58
Gambar 4.27 Kartu bagian belakang.....	59
Gambar 4.28 Packaging kartu	59
Gambar 4.29 X-Banner	60
Gambar 4.30 Buku halaman 3-4	67
Gambar 4.31 Buku halaman 5-6	67
Gambar 4.32 Buku halaman 7-8	68
Gambar 4.33 Buku halaman 9-10	68