

ABSTRAK

Beberapa tahun terakhir ini, Indonesia seringkali diguncang gempa besar yang menelan banyak korban. Sebagian besar diantara mereka adalah anak-anak. Dalam usia yang masih belum matang secara psikologis, tentu saja hal ini menyisakan trauma tersendiri bagi anak. Kehilangan tempat bermain, lingkungan yang nyaman dan orang yang dicintai tentunya menyisakan luka bagi anak-anak di pengungsian dan daerah pasca bencana lain.

Kemampuan verbal anak (dalam hal ini akan berfokus pada anak usia 3-5 tahun) yang masih belum berkembang menyebabkan anak sulit untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan. Untuk itu dibutuhkan suatu media yang tepat untuk memancing emosi anak hingga mereka bersedia untuk mengeluarkan segala pikiran dan perasaan mereka. Hanya dengan cara inilah trauma dapat disembuhkan.

Media komunikasi yang paling cocok untuk anak adalah media permainan. Permainan-permainan ini akan memenuhi standar tahapan trauma yang telah ditetapkan oleh psikolog. Dalam menjalankan setiap permainan dibutuhkan bimbingan pembina untuk memberikan instruksi pada anak agar permainan dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang seharusnya.

Diharapkan dengan adanya media yang tepat, senyum anak-anak Indonesia dapat terukir kembali dan motivasi untuk berkarya dapat terus berlanjut mengingat anak adalah generasi penerus bangsa.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Surat Pernyataan	iii
Pernyataan Publikasi Laporan penelitian	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Diagram	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	
1.2.1 Rumusan Masalah	3
1.2.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kemasan	
2.1.1 Peran Kemasan	7
2.1.2 Fungsi Kemasan	8
2.1.3 <i>Differensiasi</i> Produk	9
2.1.4 Pembagian Kemasan	9

2.2	<i>Game</i>	
2.2.1	Pengertian	10
2.2.2	Karakteristik <i>Game</i>	10
2.2.3	Elemen <i>Game</i>	11
2.2.4	Bermain	12
2.3	Psikologi	
2.3.1	Definisi Psikologi	12
2.3.2	Trauma	14
	2.3.2.1 Pengalaman traumatic	14
2.3.3	PTSD	15
2.4	Perkembangan Anak	17
2.5	Manfaat Bermain bagi Anak	20
2.6	Desain Mainan Anak	
	2.6.1 Manfaat dan Pengaruh Warna	21
	2.6.2 Mainan yang cocok bagi anak	22

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta	
3.1.1	Perusahaan/ Lembaga Terkait	
	3.1.1.1 Profil lembaga	24
	3.1.1.2 Hasil Wawancara	27
	3.1.1.3 Data Tentang Gejala Yang Sedang terjadi	28
	3.1.1.4 Data Tentang Permasalahan Yang Dihadapi	29
3.1.2	Tinjauan terhadap proyek sejenis	33
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan	34
	3.2.1 SWOT	36
	3.2.2 STP	37
3.3	Budget	38

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	39
-----	-------------------	----

4.2	Konsep Kreatif	39
4.3	Konsep Media	40
4.4	Timeline	41
4.5	Hasil Karya	
4.5.1	Logo	42
4.5.2	Tetris	43
4.5.3	Clay	44
4.5.4	Permainan Petualanga Safari	44
4.5.5	Puzzle Berseri	46
4.5.6	Buku “Menenal Bumi”	49
	4.5.6.1 <i>Cover</i> buku	50
	4.5.6.2 Isi Buku	51
4.5.7	Perlengkapan Sukarelawan	
	4.5.7.1 Ransel	54
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN		58
DATA PENULIS		62
UCAPAN TERIMA KASIH		63

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Teori modern tentang bermain	21
Tabel 2	Penilaian konsep ular tangga	34
Tabel 3	<i>Budget</i>	38
Tabel 4	<i>Timeline</i>	41-42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	4 fase manajemen tanggap darurat	26
Gambar 2	Irisan Permukaan bumi untuk menerangkan patahan	30
Gambar 3	Pergerakan Lempeng	30
Gambar 4	Starter Kit untu menerangkan gunung api	31
Gambar 5	Cerita tentang gempa dan tsunami	31
Gambar 6	Cerita tentang peluang terjadinya tsunami	32
Gambar 7	Permainan ular tangga LIPI	33
Gambar 8	Logo CaHaYA	42
Gambar 9	Tetris	43
Gambar 10	Clay	44
Gambar 11	Petualangan Safari	45
Gambar 12	<i>Packaging</i> Petualangan Safari	46
Gambar 13	Puzzle-1	47
Gambar 14	Puzzle-2	48
Gambar 15	Puzzle-3	48
Gambar 16	Puzzle-4	49
Gambar 17	Cover depan (buku)	50
Gambar 18	Cover belakang(buku)	50
Gambar 19	Hal-1 (buku)	51
Gambar 20	Hal 2-3 (buku)	51
Gambar 21	Hal 4-5 (buku)	52
Gambar 22	Hal 6-7 (buku)	52
Gambar 23	Hal 8-9 (buku)	53
Gambar 24	Hal 10 (buku)	53
Gambar 25	Ransel bagian luar	54
Gambar 26	Ransel bagian dalam	55

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	Skema Perancangan	6
-----------	-------------------	---