

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA dan LAPORAN

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR DIAGRAM.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR DIAGRAM.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 <i>Games</i>	7
2.1.1 <i>Game</i> Edukasi.....	8
2.1.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.2 Permainan dalam Pembelajaran.....	10
2.2 <i>Board Game</i>	11
2.2.1 Keunggulan <i>Board Game</i>	13
2.2.2 Fungsi <i>Board Game</i>	14
2.3 <i>Game Design</i>	15
2.3.1 Proses Pembuatan <i>Game</i>	15
2.3.2 Tiga Aspek <i>Game</i>	17
2.3.3 Klasifikasi <i>Game</i> Berdasarkan Pemain.....	18
2.3.4 Urut-urutan (<i>Squencing</i>) Sebuah <i>Game</i>	19
2.3.5 <i>Board Game Components</i>	20
2.4 Tinjauan Psikologi.....	22
2.4.1 Pembelajaran bagi Anak Usia Dini.....	23
2.4.2 Psikologi Anak 7 – 11 tahun Piaget.....	24
2.4.3 Teori Perubahan Sikap Kelman.....	25

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH TAMAN LALU LINTAS ADE IRMA SURYANI

3.1 Data dan Fakta.....	27
3.1.1 Lembaga Terkait, Fenomena, Kliping dan Artikel.....	27

3.1.1.1 Lembaga Terkait.....	27
3.1.1.2 Fenomena.....	31
3.1.1.3 Kliping dan Artikel.....	31
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	36
3.2 Data Permasalahan.....	37
3.2.1 Hasil Angket.....	37
3.3 Pencarian Data.....	42
3.4 Analisis Terhadap Permasalahan Data dan Fakta.....	45
3.4.1 Analisis SWOT.....	45
3.4.2 STP.....	47
3.4.3 Analisis Terhadap Teori Relevan yang Akan Diterapkan.....	48

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	50
4.2 Konsep Kreatif.....	50
4.3 Konsep <i>Board Game</i>	51
4.4 Konsep Logo <i>Board Game</i>	51
4.5 Konsep Bahasa.....	52
4.6 Konsep Tipografi.....	52
4.7 Konsep Karakter.....	53
4.8 Sistem dan Konsep Bermain.....	54
4.9 Konsep Media Promosi.....	54
4.10 Hasil Karya.....	55
4.10.1 Spesifikasi Perancangan Media <i>Board Game</i>	56

4.10.2 Spesifikasi Perancangan <i>Gimmick</i>	64
4.11 <i>Budgeting</i>	67
4.11.1 Perhitungan untuk 100unit.....	67
4.11.2 Perhitungan Biaya Promosi.....	68
4.11.3 Perhitungan <i>Gimmick</i>	68
4.11.4 Total Semua Biaya.....	68

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
5.3 Pendapat Target Market.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.2	: Psikologi Anak 7 – 11 tahun Piaget.....	24
Tabel 2.4.3	: Teori Perubahan Sikap Kelman.....	25
Tabel 3.4.1.1	: SWOT <i>Board Games</i>	45
Tabel 3.4.1.2	: SWOT Taman Lalu Lintas.....	46
Tabel 3.4.2	: STP.....	47
Tabel 4.1	: <i>Budgeting</i> 1000 unit <i>Board Game</i>	67
Tabel 4.2	: <i>Budgeting</i> Biaya Promosi.....	68
Tabel 4.3	: <i>Budgeting Gimmick</i>	68
Tabel 4.4	: Total Semua Biaya.....	68

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Pengetahuan Responden Mengenai Taman Lalu Lintas.....	38
Diagram 3.2 Jumlah Responden yang Pernah Mengunjungi Taman Lalu Lintas.....	38
Diagram 3.3 Pengenalan Responden Terhadap Taman Lalu Lintas.....	39
Diagram 3.4 Alasan Responden Tidak Pergi ke Taman Lalu Lintas.....	39
Diagram 3.5 Minat Responden untuk Kembali ke Taman Lalu Lintas.....	39
Diagram 3.6 Manfaat yang Didapat Saat Bermain di Taman Lalu Lintas.....	40
Diagram 3.7 Keinginan Responden Bermain di Taman Lalu Lintas.....	40
Diagram 3.8 Pengetahuan Responden Terhadap Rambu-rambu Lalu Lintas.....	40
Diagram 3.9 Jumlah <i>Board Game</i> yang Dimiliki.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1	: Air terjun.....	15
Gambar 2.2	: Iteratif.....	16
Gambar 2.3	: Iterasi dan Resiko.....	17
Gambar 3.1	: Kartu Pintar	36
Gambar 3.2	: Mainan Edukatif, Rambu-rambu Lalu Lintas.....	37
Gambar 3.4	: Macam-macam Rambu Lalu Lintas.....	43
Gambar 4.1	: Logo <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	51
Gambar 4.2	: Karakter Anak pada <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	53
Gambar 4.3	: Bangunan pada <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	53
Gambar 4.4	: Kemasan <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	56
Gambar 4.5	: <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	57
Gambar 4.6	: Pion Rintangan <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	57
Gambar 4.7	: Kartu <i>Board game</i> Taman Lalu Lintas.....	58
Gambar 4.8	: Kartu Kesempatan.....	59
Gambar 4.9	: Dadu <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	60
Gambar 4.10	: Buku Panduan <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	60
Gambar 4.11	: Flyer.....	61
Gambar 4.12	: Poster <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	62
Gambar 4.13	: Iklan Majalah Anak.....	62

Gambar 4.14 : X-banner <i>Board Game</i> Taman Lalu Lintas.....	63
Gambar 4.15 : Bidak.....	63
Gambar 4.16 : Pin <i>Board Game</i> Taman lalu Lintas.....	64
Gambar 4.17 : Gantungan Kunci.....	64
Gambar 4.18 : Pensil.....	65
Gambar 4.19 : Penghapus.....	65
Gambar 4.20 : Tas.....	66
Gambar 4.21 : Klip.....	66
Gambar 4.22 : Serutan.....	67