

ABSTRAK

Kota Bandung termasuk salah satu kota yang memiliki jumlah penduduk yang padat. Kepadatan penduduk dapat membuat keluarga – keluarga sulit untuk mencari nafkah. Banyak keluarga yang mencari nafkah di jalanan dan melibatkan anak – anak sebagai korban dari keluarga. Banyak orang tua yang mencari nafkah di jalanan tanpa memperdulikan bagaimana kehidupan anak – anaknya, tanpa memperdulikan pendidikan bagi anak – anaknya, padahal tugas seorang anak adalah mendapatkan kehidupan yang layak dan pendidikan yang berguna bagi kehidupannya.

Anak adalah merupakan warisan bangsa yang harus dijaga dan diberikan kehidupan yang layak. Anak Jalanan juga merupakan warisan bangsa yang patut dijaga, diberikan pengasuhan dan diberikan pendidikan moral agar terbentuknya kepribadian yang sesuai dengan norma – norma yang berlaku di masyarakat.

Kita sebagai warga masyarakat yang perduli terhadap lingkungan dan sesama, kita dapat memberikan contoh wujud pengabdian terhadap tanah air kita, berupa memberikan pembinaan berupa bimbingan belajar bagi anak jalanan., memberikan sosialisasi pada orang tua anak jalanan tentang pentingnya pendidikan bagi masa depannya., mengusahakan agar anak jalanan bisa mendapatkan pendidikan yang layak. Seperti pengajuan beasiswa bidik misi bagi mereka.dan yang terpenting adalah mengajarkan tentang moralitas bagi anak jalanan sehingga nantinya diharapkan mereka bisa menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki moral tinggi. Dan mengajarkan keterampilan lain kepada anak jalanan agar nantinya mereka bisa menjadi pribadi yang mandiri.

Dengan demikian anak – anak jalanan akan semakin mengurangi waktunya di jalanan dan dapat memanfaatkan waktunya dengan hal yang berguna bagi dirinya maupun orang lain.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup	
1.2.1 Permasalahan.....	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3. Tujuan Perancangan.....	4
1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5. Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Anak Jalanan.....	6
2.1.1 Karakteristik Anak Jalanan.....	8
2.1.2 Faktor Penyebab Munculnya Anak Jalanan.....	9
2.1.3 Lingkungan Anak Jalanan.....	11
2.1.4 Metode Belajar bagi Anak Jalanan.....	12
2.2. Perkembangan Psikologis Anak.....	14
2.3. Psikologi anak usia 7 – 12 tahun.....	14

2.3.1. Fase Operasi Konkret.....	15
2.4. Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	16
2.5. <i>Game</i> sebagai Media Belajar.....	16
2.6. <i>Board Game</i>	17
2.6.1. Pengertian <i>Board Game</i>	17
2.6.2. Sejarah <i>Board Game</i>	17
2.6.3. Fungsi <i>Board Game</i>	19
2.7. <i>Game Design</i>	19
2.7.1. Proses Pembuatan <i>Game</i>	19
2.7.2. Sistem Desain dalam <i>Game</i>	21
2.7.3. <i>Content Design</i>	22
2.8 Pendidikan Moral.....	23
2.8.1. Tahap Perkembangan moral manusia.....	26
2.8.2. Menyusun Isi Pendidikan Moral.....	28
2.8.3. Menyajikan Pendidikan Moral.....	29
2.8.4. Penanggung Jawab Pendidikan Moral.....	30
2.9 Pragmatik.....	33
2.9.1. Definisi Pragmatik.....	33
2.9.2. Aspek-aspek Terpenting dalam Pragmatik.....	35
2.10. Teori perubahan sikap Kelman.....	37

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1. Data dan Fakta.....	38
3.1.1. Perusahaan / Lembaga Terkait.....	38
3.1.1.1 Yayasan Bahtera.....	38
3.1.1.1.1 Sejarah Singkat Yayasan Bahtera.....	38
3.1.1.1.2 Visi dan Misi Yayasan Bahtera.....	39
3.1.1.1.3 Tujuan Yayasan Bahtera.....	40

3.1.1.1.4 Prinsip Kerja.....	41
3.1.1.1.5 Hasil Penelitian.....	41
3.1.1.1.6 Metode Yang Digunakan Para pendamping RPA Yayasan Bahtera.....	42
3.1.1.1.7 Hambatan-Hambatan Yang Dihadapi Oleh Para Pendamping RPA Yayasan Bahtera.....	42
3.1.2. Perusahaan / Lembaga Pendukung.....	44
3.1.2.1 Dinas Sosial Kota Bandung.....	44
3.1.2.2 Gramedia.....	45
3.1.3. Data Mengenai anak jalanan.....	46
3.1.4. Hasil Wawancara.....	51
3.1.5. Prinsip – prinsip dasar tentang moral.....	55
3.1.6. Perkembangan tentang Board Game.....	56
3.1.7. Tinjauan terhadap Proyek Sejenis.....	57
3.2. Analisis terhadap permasalahan berdasarkan Data dan Fakta.....	58
3.2.1. Strategi.....	58
3.2.2. Segmentasi Pasar.....	60
3.2.3. Analisis SWOT.....	61

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1. Konsep Komunikasi.....	63
4.2. Konsep Kreatif.....	64
4.3. Konsep Permainan.....	65
4.4. Konsep Media.....	68
4.5. Hasil Karya.....	70
4.5.1. Papan Permainan.....	72
4.5.2. Bidak Karakter	74

4.5.3. Kartu.....	75
4.5.4. Kemasan.....	88
4.5.5. Buku Peraturan.....	91
4.5.6. Buku Karakter.....	93
4.5.7. Hasil Uji coba.....	97
4.5.8. Perhitungan Biaya Produksi.....	98

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran.....	101
5.2.1. Umum.....	101
5.2.2. Khusus.....	101

DAFTAR PUSTAKA	xiv
Referensi Pendukung.....	xv

LAMPIRAN.....	xvi
---------------	-----

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI SAAT SIDANG TUGAS AKHIR.	xvii
---	------

DATA PENULIS.....	xviii
-------------------	-------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Air Terjun.....	20
Gambar 2.2 Iteratif.....	20
Gambar 2.3 Iterasi.....	21
Gambar 3.1 Grafik Jumlah Dampingan Rumah Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin.....	41
Gambar 3.2 Grafik Jumlah Anak Dampingan Berdasarkan Status Pendidikan.....	42
Gambar 3.4 Grafik Jumlah Pekerjaan yang biasa dikerjakan.....	46
Gambar 3.5 Grafik Jumlah Alasan Bekerja.....	46
Gambar 3.6 Grafik Jumlah Anak yang masih bersekolah.....	47
Gambar 3.7 Grafik Jumlah Anak yang mengalami tindakan kekerasan.....	47
Gambar 3.8 Grafik Jumlah Anak yang menyukai kartun.....	48
Gambar 3.9 Grafik Jumlah Jenis Kartun yang disuka.....	48
Gambar 3.10 Grafik Jumlah Anak yang bermain monopoli, catur, dan lain – lain.....	49
Gambar 3.11 Grafik Jumlah Anak yang ingin bermain monopoli.....	49
Gambar 3.12 <i>Game for life</i>	57
Gambar 4.1 <i>Board Game</i> Sang Penjelajah.....	70
Gambar 4.2 Logo pada <i>board game</i>	71
Gambar 4.3 Papan Permainan Sang Penjelajah.....	73
Gambar 4.4 Karakter – karakter <i>Board Game</i>	74

Gambar 4.5 Buku Referensi Perilaku.....	75
Gambar 4.6 Kartu Kebaikan.....	76
Gambar 4.7 Kartu Keburukan.....	78
Gambar 4.8 Kartu Pertanyaan.....	81
Gambar 4.9 Kartu Syarat.....	82
Gambar 4.10 Kartu Piala.....	83
Gambar 4.11 Kartu Poin Perilaku.....	85
Gambar 4.12 Bidak Bangunan.....	86
Gambar 4.13 Bidak Status Poin.....	87
Gambar 4.14 Dadu 6 sisi.....	88
Gambar 4.15 Kemasan.....	88
Gambar 4.16 Cover Kemasan Bagian Depan.....	90
Gambar 4.17 Cover Kemasan Bagian Belakang.....	91
Gambar 4.18 Buku Peraturan.....	92
Gambar 4.19 Buku Karakter.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Etika.....	25
Tabel 3.1 Segmentasi Target Pasar.....	60
Tabel 3.2 SWOT Anak Jalanan.....	61
Tabel 3.3 SWOT <i>Board Game</i>	61
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba.....	97
Tabel 4.2 Biaya <i>Board Game</i> 1 unit.....	98
Tabel 4.3 Biaya <i>Board Game</i> 100 unit.....	99