

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Permasalahan dan 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	Psikologi Anak	6
2.1.1	Definisi Psikologi	6
2.1.2	Perkembangan Manusia	7
2.1.2.1	Perkembangan Anak	7
2.1.3	Berpikir dan Belajar	8
2.1.4	Interaksi Sosial	9

2.2	<i>Arts and Crafts</i>	10
2.2.1	Pentingnya <i>Arts and craft</i> untuk setiap anak	10
2.2.2	Keuntungan dari <i>Arts and Crafts</i>	13
2.3	<i>Papertoys</i>	14
2.3.1	Pentingnya <i>Arts and craft</i> untuk setiap anak	15
2.4	Kreativitas	15
2.4.1	Pengertian Kreatif dan Kreativitas	15
2.4.2	Konsep Kreativitas dengan Pendekatan Empat P	16
2.4.3	Dasar Pertimbangan Untuk Pengembangan Kreativitas	17
2.4.4	Hubungan Kreativitas – Inteligensi	18
2.4.5	Sikap Kreatif sebagai Ciri Non – Bakat	18
2.4.6	Sikap Orang Tua dan Pengembangan Kreativitas Anak	19
2.4.7	Kreativitas dan Disiplin	20
2.5	<i>Game</i>	20
2.5.1	Definisi <i>Game</i>	20
2.5.2	Definisi Game Edukatif	21
2.5.3	<i>Formal elements</i>	21
2.5.3.1	Banyaknya Pemain	21
2.5.3.2	Objektif (<i>Objectives</i>)	22
2.5.3.3	Prosedur (<i>Prosedures</i>)	24
2.5.3.4	Peraturan (<i>Rules</i>)	24
2.5.3.5	Aset (<i>Resources</i>)	24
2.5.3.6	Konflik (<i>Conflict</i>)	24
2.5.3.7	Batasan (<i>Boundaries</i>)	25
2.5.3.3	Hasil (<i>Outcome</i>)	25
2.5.4	<i>Dramatic Elements</i>	25
2.5.5	<i>System Dynamics</i>	25
2.5.6	Mengkonsep <i>Game</i>	26
2.5.7	<i>Prototyping</i> dan <i>Playtesting</i>	26

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

1.1 Data dan Fakta	28
1.1.1 Perusahaan / lembaga terkait atau Fenomena	28
1.1.1.1 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	28
1.1.1.2 PT Akal Interaktif	29
1.1.1.3 Hasil Observasi	30
1.1.1.4 Hasil Wawancara	31
1.1.1.5 Hasil Kuesioner	35
1.1.2 Tinjauan terhadap proyek / persoalan sejenis	39
1.1.2.1 <i>Papertoy Monster</i>	40
1.1.2.2 <i>Paper Toys!</i>	40
1.1.2.3 <i>Paper Toys Finding Nemo</i>	41
1.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	41
1.2.1 <i>Segmentasi , Targeting dan Positioning</i>	43
1.2.2 Analisis SWOT	44

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	46
4.2 Konsep Kreatif	46
4.2.1 Gaya Gambar	46
4.2.2 Karakter	47
4.2.3 Layout	47
4.2.4 Tipografi	48
4.2.5 Visual Effect	49
4.3 Konsep Media	49
4.4 Konsep Permainan	50
4.5 Hasil Karya	52
4.5.1 <i>Logo</i>	52
4.5.2 <i>Menu</i>	52
4.5.3 <i>Scene</i>	54

4.5.4	<i>Stage Background</i>	56
4.5.5	<i>Layout permainan</i>	62
4.5.6	Kelengkapan permainan	64
4.5.6.1	<i>Animasi Loading</i>	64
4.5.6.2	<i>Game equipment</i>	64
4.5.7	Karakter	65
4.5.8	<i>Papertoys</i>	68
4.5.9	<i>Gameplay</i>	70
4.5.10	Media Promosi	72
4.5.10.1	Apple Store X Banner	72
4.5.10.2	Majalah	74
4.5.10.3	<i>iTunes dan Google Play</i>	75
4.5.10.4	Website	76
4.5.10.5	Web Advertising	78
4.6	Budget Produksi	79
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
 DAFTAR PUSTAKA		
		xiv
 DATA PENULIS		
		xvi
 LAMPIRAN		
		xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 1.5.1 : Skema Perancangan

5

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5.3.1.1 Bentuk – bentuk interaksi pemain pada game	22
Gambar 3.1.1.1.1 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	28
Gambar 3.1.1.2.1 Logo Akal Interaktif	29
Gambar 3.1.1.5.1 Kuesioner nomor 1	35
Gambar 3.1.1.5.2 Kuesioner nomor 2	35
Gambar 3.1.1.5.3 Kuesioner nomor 3	36
Gambar 3.1.1.5.4 Kuesioner nomor 4	36
Gambar 3.1.1.5.5 Kuesioner nomor 5	36
Gambar 3.1.1.5.6 Kuesioner nomor 6	37
Gambar 3.1.1.5.7 Kuesioner nomor 7	37
Gambar 3.1.1.5.8 Kuesioner nomor 8	37
Gambar 3.1.1.5.9 Kuesioner nomor 9	38
Gambar 3.1.1.5.10 Kuesioner nomor 10	39
Gambar 3.1.2.1.1 Papertoy Monster	40
Gambar 3.1.2.2.1 Paper Toys!	40
Gambar 3.1.2.3.1 Produk Paper Toys Finding Nemo	41
Gambar 4.2.3.1 Gaya layout	47
Gambar 4.2.4.1 Tipografi 1 dan 2	48
Gambar 4.2.4.2 Tipografi 3	49

Gambar 4.3.1 Penampakan Aplikasi pada beragam media	50
Gambar 4.4.1 Konsep Permainan	51
Gambar 4.5.1.1 Logo “Paper Quest”	52
Gambar 4.5.2.1 Menu utama	53
Gambar 4.5.2.2 Menu pengaturan, ganti pemain, papertoys, bantuan	54
Gambar 4.5.3.1 Asal mula cerita (Opening scene)	55
Gambar 4.5.3.2 Raja menjadi kertas	55
Gambar 4.5.3.2 Akhir cerita stage 1	56
Gambar 4.5.4.1 Hutan	57
Gambar 4.5.4.2 Pohon hidup	58
Gambar 4.5.4.3 Pintu solokan	59
Gambar 4.5.4.4 Gerbang	60
Gambar 4.5.4.5 Pintu Gua	61
Gambar 4.5.4.6 Tempat kunci	62
Gambar 4.5.5.1 Layout permainan	63
Gambar 4.5.6.1.1 Animasi loading	64
Gambar 4.5.6.2 Kelengkapan permainan	65
Gambar 4.5.7.1 Karakter	66
Gambar 4.5.8.1 Karakter papertoys	68
Gambar 4.5.8.2 Karakter - karakter papertoys	69
Gambar 4.5.8.3 Karakter papertoys jadi	69

Gambar 4.5.8.4 Karakter papertoys berkumpul	70
Gambar 4.5.9.1 Gameplay	71
Gambar 4.5.10.1.1 X Banner	73
Gambar 4.5.10.2.1 Iklan majalah	74
Gambar 4.5.10.3.1 Penampakan iTunes	75
Gambar 4.5.10.3.2 Penampakan Google Play	75
Gambar 4.5.10.3.2.1 Icon	76
Gambar 4.5.10.4.1 Penampakan Website	77
Gambar 4.5.10.5.1 Penampakan web advertising	78