

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Tinjauan Anak-anak	10
2.2.1 Tahapan Perkembangan Anak.....	11
2.2.2 Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan	12
2.2.3 Anak Usia Sekolah.....	12
2.3 Tinjauan Bermain.....	19
2.3.1 Pengertian Bermain.....	19
2.3.2 Karakteristik Permainan.....	20
2.3.3 Teori Permainan.....	22

2.3.4 Manfaat Bermain.....	24
2.3.5 Tahap Perkembangan Bermain	25
2.4 Tinjauan Media Pembelajaran	27
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	27
2.4.2 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	27
2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	28
2.4.4 Jenis Media Pembelajaran.....	28
2.4.5 Media Pembelajaran Interaktif dan Edukatif	30
2.4.6 Manfaat Media Pembelajaran	33
2.5 Tinjauan Papan Permainan	34
2.5.1 Definisi Papan Permainan.....	34
2.5.2 Sejarah Papan Permainan.....	36
2.5.3 Kategori <i>Papan permainan</i>	38
2.5.4 Manfaat Papan permainan.....	43
2.6 Kebiasaan Makan	45
2.6.1 Perilaku dan Kebiasaan Makan Anak Usia Sekolah.....	45
2.6.2 Pengertian Sayuran.....	47
2.6.3 Manfaat dan Kandungan Sayuran	47
2.7 Komunikasi Visual	48
2.7.1 Prinsip Desain	48
2.7.2 Elemen-elemen Desain.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1 Desain Penelitian	56
3.2 Teknik Pengumpulan Data	58
3.3 Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	62
4.1.1 Hasil Wawancara	62
4.1.2 Hasil Observasi	65
4.1.3 Literatur.....	67
4.1.4 Studi Kompetitor.....	69
4.2 Konsep dan Keyword.....	70
4.2.1 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>).....	70
4.2.2 <i>Unique Selling Preposition (USP)</i>	72
4.2.3 Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	73
4.2.4 Tabel Analisis SWOT	74
4.2.5 Keyword.....	76
4.2.6 Deskripsi Konsep	78
4.3 Perancangan Kreatif.....	79
4.3.1 Tujuan Kreatif.....	79
4.3.2 Strategi Kreatif.....	79
4.3.3 Konsep Visual	83
4.3.4 Strategi Media	89
4.4 Implementasi Karya	93
4.4.1 Desain Papan Permainan.....	93
4.4.2 Desain Kartu Permainan	94
4.4.3 Desain Karakter Bidak	118
4.4.4 Desain Logo Papan Permainan	121
4.4.5 Desain Packaging Papan Permainan.....	122
4.4.6 Desain Panduan Papan Permainan.....	123
4.4.7 Desain Kartu Karakter.....	125
4.4.8 Desain Poster Papan Permainan.....	126

4.4.9 Desain X-Banner Permainan.....	127
4.4.10 Desain Sticker Papan Permainan	128
BAB V PENUTUP	129
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN	134
BIODATA PENULIS	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Board Game Risk	36
Gambar 2.2 Board Game Monopoly	36
Gambar 2.3 Board Game Candy Land	37
Gambar 2.4 Board Game Ular Tangga	37
Gambar 2.5 Board Game Settlers of Catan	39
Gambar 2.6 Board Game Dominion	40
Gambar 2.7 Board Game Checkers	40
Gambar 2.8 Board Game Battlestar Galactica	41
Gambar 2.9 Board Game Sorry	42
Gambar 2.10 Board Game 7Wonders	43
Gambar 2.11 Spektrum Cahaya	52
Gambar 2.12 Warna Pigmen	53
Gambar 4.1 Papan Permainan Candy Land	72
Gambar 4.2 Analisa Keyword	79
Gambar 4.3 Font Poetsen One	84
Gambar 4.4 Font Grinched 2.0	84
Gambar 4.5 Bright Color Palette	85
Gambar 4.6 Sketsa Papan Permainan Run Sayur Run	88
Gambar 4.7 Sketsa Awal Kartu Sakti dan Kartu Sakit bagian depan	89
Gambar 4.8 Sketsa Awal Kartu Sakti dan Kartu Sakit Bagian Belakang	89
Gambar 4.9 Snake & Ladders dan Monopoly	91

Gambar 4.10 Sketsa Poster Run Sayur Run.....	92
Gambar 4.11 Sketsa X-Banner Run Sayur Run.....	93
Gambar 4.12 Sketsa Sticker Run Sayur Run	94
Gambar 4.13 Sketsa Kartu Karakter Run Sayur Run.....	94
Gambar 4.14 Desain Papan Permainan Run Sayur Run	95
Gambar 4.15 Desain Bagian Belakang Kartu	96
Gambar 4.16 Desain Kartu Sakti “Bayam”.....	97
Gambar 4.17 Desain Kartu Sakti “Brokoli”.....	97
Gambar 4.18 Desain Kartu Sakti “Buncis”.....	98
Gambar 4.19 Desain Kartu Sakti “Kecambah”.....	98
Gambar 4.20 Desain Kartu Sakti “Jagung”.....	99
Gambar 4.21 Desain Kartu Sakti “Kacang Panjang”.....	100
Gambar 4.22 Desain Kartu Sakti “Kubis”.....	100
Gambar 4.23 Desain Kartu Sakti “Labu”.....	101
Gambar 4.24 Desain Kartu Sakti “Sawi”.....	102
Gambar 4.25 Desain Kartu Sakti “Selada”.....	102
Gambar 4.26 Desain Kartu Sakti “Seledri”.....	103
Gambar 4.27 Desain Kartu Sakti “Timun”.....	103
Gambar 4.28 Desain Kartu Sakti “Tomat”.....	104
Gambar 4.29 Desain Kartu Sakti “Wortel”.....	105
Gambar 4.30 Desain Kartu Sakti “Sayuran”.....	105
Gambar 4.31 Desain Kartu Sakti Irisan Tomat.....	106
Gambar 4.32 Desain Kartu Sakti Air Putih.....	106

Gambar 4.33 Desain Kartu Sakti Olahraga.....	107
Gambar 4.34 Desain Kartu Sakti Memasak Sayuran.....	108
Gambar 4.35 Desain Kartu Sakit “Batuk”	108
Gambar 4.36 Desain Kartu Sakit “Demam”	109
Gambar 4.37 Desain Kartu Sakit “Flu”.....	109
Gambar 4.38 Desain Kartu Sakit “Maag”	110
Gambar 4.39 Desain Kartu Sakit “Radang Amandel”	110
Gambar 4.40 Desain Kartu Sakit “Cacingan”	111
Gambar 4.41 Desain Kartu Sakit “Diare”	112
Gambar 4.42 Desain Kartu Sakit “Kurang Fokus”	112
Gambar 4.43 Desain Kartu Sakit “Kelelahan”.....	113
Gambar 4.44 Desain Kartu Sakit “Berat Badan”.....	113
Gambar 4.45 Desain Kartu Sakit “Pencernaan”	114
Gambar 4.46 Desain Kartu Sakit “Pusing”	115
Gambar 4.47 Desain Kartu Sakit “Sakit Gigi”	115
Gambar 4.48 Desain Kartu Sakit “Susah Buang Air”	116
Gambar 4.49 Desain Kartu Sakit “Tipes”	116
Gambar 4.50 Desain Kartu Sakit “Banyak Makan”.....	117
Gambar 4.51 Desain Kartu Sakit “Bekal Makanan”	118
Gambar 4.52 Desain Kartu Sakit “Dehidrasi”	118
Gambar 4.53 Desain Kartu Sakit “Lutut Terluka”	119
Gambar 4.54 Desain Kartu Sakit “Sayuran Kurang Segar”	119
Gambar 4.55 Desain Karakter Bidak “Nina”	120

Gambar 4.56 Desain Karakter Bidak “Amalia”	121
Gambar 4.57 Desain Karakter Bidak “Fandi”	122
Gambar 4.58 Desain Karakter Bidak “Donni”	123
Gambar 4.59 Desain Logo Papan Permainan	123
Gambar 4.60 Desain Packaging Papan Permainan	124
Gambar 4.61 Desain Panduan Permainan Bagian Depan	125
Gambar 4.62 Desain Panduan Permainan Bagian Belakang	126
Gambar 4.63 Desain Kartu Karakter	127
Gambar 4.64 Desain Poster Run Sayur Run	128
Gambar 4.65 Desain X-Banner Run Sayur Run	129
Gambar 4.66 Desain Sticker Run Sayur Run	130



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 SWOT	78
----------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Sketsa.....	143
----------------------	-----

