

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Kerangka Perancangan.....	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II.....	8
DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Komunikasi Visual.....	8
2.1.1 Ilustrasi.....	8
2.1.2 Warna	8
2.1.3 Tipografi.....	10
2.1.4 Layout.....	12
2.2 Media.....	13
2.3 Edukasi.....	13

2.4 Media Edukasi.....	14
2.5 Permainan Edukatif.....	16
2.5.1 Tabletop Game	17
2.6 Kemasan.....	20
2.7 Perkembangan dan Perilaku Anak SD	20
BAB III	22
DATA DAN ANALISIS MASALAH	22
3.1 Data Institusi	22
3.1.1 Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM)	22
3.1.2 Dinas Kesehatan Bandung.....	24
3.2 Data Produk.....	25
3.2.1 Jajanan.....	25
3.2.2 Makanan dan Minuman.....	30
3.2.3 Keamanan Pangan Makanan dan Minuman	35
3.2.4 Keracunan Makanan dan Minuman	37
3.2.5 Kuliner Kota Bandung	38
3.3 Data khalayak sasaran	38
3.4 Data Proyek Sejenis	39
3.4.1 Buku komik literasi Suka Jajan? Awas Bahaya Mengancam!	39
3.4.2 Board Game Food Truck Champion	40
3.4.3 Permainan Ular Tangga Keamanan Pangan.....	42
3.5 Data Hasil Observasi, Wawancara dan Kuesioner.....	42
3.5.1 Data Hasil Observasi	43
3.5.2 Data Hasil Wawancara	45
3.5.3 Data Hasil Kuesioner.....	48
3.5 Analisis Data Matriks Produk Sejenis	51
3.7 Analisis Observasi.....	52
3.8 Analisis Wawancara.....	52
3.9 Analisis Kuesioner	53
3.10 Kesimpulan Analisis	53
BAB IV	54
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	54

4.1 Konsep Perancangan	54
4.1.1 Konsep Pesan	54
4.1.2 Konsep Kreatif	54
4.1.3 Konsep Visual	55
4.1.4 Konsep Bisnis	59
4.1.5 Konsep Pemasaran	59
4.2 Hasil Perancangan.....	61
BAB V.....	78
PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80