

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	2
<i>ABSTRACT</i>	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR BAGAN.....	10
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Permasalahan.....	13
1.2.1 Identifikasi Masalah	13
1.2.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Ruang Lingkup.....	13
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	15
1.5.1 Pengumpulan Data.....	15
1.5.2 Analisis Data	16
1.6 Kerangka Penelitian	17
1.8. Pembabakan	18
BAB II DASAR PEMIKIRAN	19
2.1 Permainan dan Bermain	19
2.1.1 Gamifikasi	20
2.1.2 Boardgame.....	21
2.2 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	22

2.2.1 Ilustrasi	23
2.2.2 Warna	24
2.2.3 Layout.....	25
2.2.4 Tipografi.....	26
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	27
3.1 Data Institusi Pemberi Projek	27
3.1.1 Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung.....	27
3.1.2 Table Toys.....	28
3.2 Data Produk.....	30
3.2.1 Pendidikan dan Kurikulum.....	30
3.2.2 Media Pembelajaran	34
3.3 Data Khalayak Sasaran	37
3.4 Data Hasil Observasi di SDN Waluya	38
3.5 Data Hasil Wawancara	43
3.5.1 Wawancara Pengawas SD Kabupaten Bandung	43
3.5.2 Wawancara Pengawas Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung	46
3.5.3 Wawancara Guru SDN Waluya Kecamatan Cicalengka	48
3.5.4 Wawancara <i>Game Designer</i> Ludenara	52
3.5.5 Wawancara Psikolog Anak dan Remaja	55
3.6 Analisis Data.....	58
3.6.1 Analisis Proyek Sejenis.....	58
3.6.2 Analisis Matriks Perbandingan	61
3.6.3 Analisis Matriks Pengambilan Kesimpulan	62
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	63
4.1 Konsep Pesan.....	63
4.2. Konsep Komunikasi	63
4.3 Konsep Visual	66
4.4 Konsep Kreatif.....	69
4.5 Konsep Media.....	69
4.5.1 Media Utama	69
4.5.2 Media Pendukung.....	71

4.6 Konsep Bisnis	72
4.7. Hasil Perancangan	73
4.7.1 Mindmap.....	73
4.7.2 Konsep <i>Boardgame</i> “Belajar Gaya Hidup Nol Sampah”	74
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	84