

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1 Wawancara	4
2 Studi Pustaka	5

1.6	Kerangka Penelitian...	5
1.7	Pembabakan	6
BAB II		7
DASAR PEMIKIRAN		7
2.1	Perancangan	7
2.2	Bermain.....	7
2.3	Game(Permainan)	8
2.3.1	Elemen Dalam Game.....	9
2.4	Card Game	12
2.4.1	Jenis-jenis Card Game	13
2.5	Game Online.....	14
2.5.1	Definisi Game Online.....	14
2.5.2	Jenis Game Online.....	15
2.5.3	Alasan Bermain game Online.....	17
2.6	Kecanduan.....	18
2.6.1	Definisi Kecanduan	18
2.6.2	Kecanduan Game Online.....	18
2.6.3	Indikator Kecanduan Game Online.....	19
2.6.4	Faktor Kecanduan Game Online.....	19
2.7	Psikologi Anak	20
2.7.1	Perkembangan Kognitif	20
2.7.2	Peranan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak.....	21
2.7.3	Peranan Teman Terhadap Perkembangan Anak.....	21

2.8	Desain Komunikasi Visual	22
2.8.1	Warna.....	22
2.8.2	Ilustrasi.....	23
2.8.3	Tipografi.....	23
2.8.4	Layout.....	25
BAB III	26
DATA DAN ANALISIS MASALAH	26
3.1	Data Pemberi Proyek	26
3.1.1	Kummara Studio Games.....	26
3.1.2	Struktur Tim Kummara Studio.....	27
3.2	Data Produk	28
3.2.1	Jenis Game Online..	28
3.2.2	Card Game.....	29
3.2.3	Jenis-Jenis Card Game...	30
3.3	Data Khalayak Sasaran	31
3.4	Data Proyek Sejenis	32
3.5	Data Wawancara dan Kuisisioner	35
3.5.1	Data Hasil Wawancara Ahli Game	38
3.5.2	Data Hasil Wawancara Ahli Psikologi.....	39
3.5.3	Data Hasil Wawancara Guru	40
3.5.4	Data Hasil Wawancara Orangtua.....	42
3.5.5	Data Kuisisioner.....	43
3.6	Analisis Data Wawancara, Kuisisioner, dan Proyek Sejenis.....	44

3.6.1	Analisis Data Wawancara.....	44
3.6.2	Analisis Data Kuisisioner.....	46
3.6.3	Analisis Proyek Sejenis.....	47
3.7	Analisis SWOT.....	50
BAB IV	51
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	52
4.1	Konsep	52
4.1.1	Konsep Pesan	52
4.1.2	Konsep Kreatif	52
4.1.3	Konsep Media	52
4.1.4	Konsep Visual	53
4.2	Konsep Bisnis.....	54
4.3	Hasil Perancangan	54
4.3.1	Gameplay.....	54
4.3.2	Cara Bermain.....	55
4.3.3	Logo.....	56
4.3.4	Packaging.....	56
4.3.5	Kartu Aktivitas.....	57
4.3.6	Kartu Game.....	57
4.3.7	Media Pendukung.....	58
BAB V	64
PENUTUP	64
5.1	Kesimpulan	64

5.2	Saran	65
-----	-------------	----